



การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพุทธสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริม  
ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2560

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อ  
ส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



โดย  
นางสาวพัฒนันรี อรุณสิทธิ์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต  
สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร  
ปีการศึกษา 2560  
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ART LEARNING MANAGEMENT USING MULTISENSORY APPROACH CONCEPT  
WITH CREATIVE BASED LEARNING TO PROMOTE ART CREATION IN GRADE 5  
STUDENT



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for Master of Fine Arts (VISUAL ARTS EDUCATION)  
Graduate School, Silpakorn University  
Academic Year 2017  
Copyright of Graduate School, Silpakorn University

หัวข้อ การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดย พัฒนบุรี อรุณสิทธิ์

สาขาวิชา ทักษะศิลป์ศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญามหาบัณฑิต

อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก อาจารย์ ดร. อภินันท์ จิตรกร

---

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร ได้รับพิจารณาอนุมัติให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรศิลปมหาบัณฑิต

..... คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย  
(รองศาสตราจารย์ ดร.จตุรนต์ นันทานิช)

พิจารณาเห็นชอบโดย

..... ประธานกรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. มาเรียม นิลพันธุ์ )

..... อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก  
(อาจารย์ ดร. อภินันท์ จิตรกร )

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(อาจารย์ ดร. สิริชัย ลายเสมา )

..... อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม  
(อาจารย์ ดร. เตยงาม คุปตะบุตร )

..... ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอก  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. พินันทา ฉัตรวัฒนา )

58901320 : ทักษะศิลปศึกษา แผน ก แบบ ก 2 ระดับปริญญาโท

คำสำคัญ : แนวคิดพหุสัมพันธ์, การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์, ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

นางสาว พัฒน์นรี อรุณสิทธิ์: การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ : อาจารย์ ดร. อภินันท์ จิตรกร

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 2) ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ 3) ศึกษาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนหอแสมพุดแก้ว จังหวัดนครปฐม จำนวน 47 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ 2) แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ 3) แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ และ 4) แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้สถิติ ค่าเฉลี่ย ร้อยละ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบสมมติฐานโดยใช้ค่าสถิติ t - test แบบ Dependent Samples

ผลการวิจัยพบว่า 1) การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพ ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 -1.00 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน มีนัยสำคัญที่ระดับ .05 3) ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี และ 4) ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด

58901320 : Major (VISUAL ARTS EDUCATION)

Keyword : Multisensory, Creative Based Learning, Art Creation

MISS PHATNAREE AROONSIT : ART LEARNING MANAGEMENT USING MULTISENSORY APPROACH CONCEPT WITH CREATIVE BASED LEARNING TO PROMOTE ART CREATION IN GRADE 5 STUDENT THESIS ADVISOR : APINPUS CHITRAKORN, Ph.D.

This research aims to: 1) Develop the art learning management using multisensory approach concept with creative based learning to promote art creation in grade 5 students. 2) Compare the learning achievement of students taking visual arts course both before and after taking visual arts course. 3) Study the creative art of the learners who took the course and 4) Study the satisfaction of learners toward the course. The sample group comprises 47 elementary students of Pratomsuksa 5/8 in Joseph Upatham school, Nakhon Pathom province. The research instruments were 1) Lesson plan for multisensory approach concept with creative Based learning art lesson. 2) Visual art learning achievement test. 3) Creative art assesment form and 4) Rating-scales for learners satisfaction. The Data analysis uses mean , Percentage, standard deviation (S.D.), Index of Item – Objective Congruence (IOC) and t – test dependent.

The results of research were as follows 1) Art learning management using multisensory approach concept with creative based learning to promote art creation in grade 5 student has quality, the Index of Item – Objective Congruence (IOC) is value of 0.67 -1.00 2) The achievement in learning Visual Arts of the students was significantly higher after the lesson at the statistical level of .05 3) The creative art of the learners was on a good level and 4) Satisfaction of the learners was on a very good level.

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ ด้วยความอนุเคราะห์จาก อาจารย์ ดร.อภิรักษ์ จิตรกร อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาสละเวลาให้คำแนะนำช่วยเหลือและตรวจทาน แก้ไขข้อบกพร่องต่างๆในงานวิจัยอย่างต่อเนื่องด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างดี คอยดูแลและให้กำลังใจเมื่อเกิดปัญหาและข้อผิดพลาด อีกทั้งยังปลูกฝังความเป็นระเบียบวินัย และเป็นแบบอย่างที่ดีในด้านการทำงานสำหรับผู้วิจัยเสมอมา รวมถึง อาจารย์ ดร.สิทธิชัย ลายเสมา และ อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร ที่ได้ให้คำปรึกษา ให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ และให้ความรู้อันทรงคุณค่าต่อผู้วิจัย ตั้งแต่ต้นจนสำเร็จอย่างทุกวันนี้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณในความกรุณาของทุกท่านเป็นอย่างสูง ไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มาเรียม นิลพันธุ์ ประธานพิจารณาวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พินันทา ฉัตรวัฒนา ผู้ทรงคุณวุฒิ ที่กรุณาให้คำปรึกษา และข้อเสนอแนะที่เป็นประโยชน์แก่ผู้วิจัย ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ณัฐสุภา เจริญยิ่ง ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา นาควิษระ อาจารย์ ดร.วัชรารุท เพ็ญศิริธร อาจารย์ ดร.นพพล ผู้มีจรรยา อาจารย์ ดร.สุมาลี สิกเสน และ อาจารย์ประติมา ฉันทบุรณ์ตระกูล ที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือประกอบการวิจัย ให้ข้อเสนอแนะ และแนวทางในการปรับปรุงแก้ไข ทำให้เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีคุณภาพ

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการสถานศึกษา คณะผู้บริหาร โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ แผนกสามัญหญิง ที่ส่งเสริมและสนับสนุนให้ผู้วิจัยได้มีโอกาสพัฒนาตนเอง และขอขอบใจนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/9 ที่ได้ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูล

ขอกราบขอบพระคุณ คุณแม่ชไมพร สังข์วรรณะ ขอขอบคุณ คุณพรวิเศษ ตีวรชีวิน ร.ต.อ.หญิง นีรนุช อรุณสิทธิ์ และ คุณธฤตดา อรุณสิทธิ์ ที่ให้การสนับสนุน มอบความรัก ความห่วงใย เป็นกำลังใจ เป็นพลังอันยิ่งใหญ่ของผู้วิจัยเสมอมา รวมถึง ขอขอบคุณ คุณเหตุธิรา ตีวรชีวิน ที่คอยให้ความช่วยเหลือ ให้คำปรึกษาด้วยความเต็มใจมาโดยตลอด

คุณค่าหรือประโยชน์อันเกิดจากวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอน้อมบูชาแต่ พระคุณบิดา มารดา ครูอาจารย์ที่อบรมสั่งสอน แนะนำ ให้การสนับสนุนและให้กำลังใจอย่างดียิ่งแก่ผู้วิจัย

พัฒน์นรี อรุณสิทธิ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ฐ
สารบัญแผนภูมิ.....	ฌ
สารบัญภาพประกอบ.....	ณ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	4
คำถามงานวิจัย.....	4
สมมุติฐานงานวิจัย.....	5
ขอบเขตงานวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	9
วิสัยทัศน์.....	10
หลักการ.....	10
จุดหมาย.....	10



สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน .....	11
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ .....	12
มาตรฐานการเรียนรู้ .....	12
ตัวชี้วัด .....	12
การจัดการเรียนรู้ .....	13
หลักการจัดการเรียนรู้ .....	13
กระบวนการเรียนรู้ .....	13
การออกแบบการจัดการเรียนรู้ .....	13
บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน .....	14
ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	15
ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	15
ธรรมชาติวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	15
วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	15
คุณภาพของผู้เรียน .....	16
โครงสร้างเวลาเรียน .....	17
สาระมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ .....	17
พัฒนาการทางศิลปะในระดับประถมศึกษา .....	19
พัฒนาการของวัยเด็กระยะกลาง (อายุ 6 – 12 ปี) .....	19
พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก .....	20
ความหมายของศิลปะและศิลปศึกษา .....	22
ความหมายของศิลปะ .....	22
ความหมายของศิลปศึกษา .....	23
การจัดการเรียนการสอนศิลปะ .....	24
ความหมายของการจัดการเรียนการสอนศิลปะ .....	24

ความสำคัญของกิจกรรมศิลปะ.....	26
องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน.....	27
วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ .....	30
เนื้อหาสาระของกิจกรรมศิลปะ .....	31
การจัดกิจกรรมศิลปะ .....	34
สื่อการเรียนการสอน .....	35
การวัดและประเมินผล .....	37
การส่งเสริมทักษะและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ .....	39
ความสำคัญของการส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ .....	39
กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ .....	41
โครงสร้างงานศิลปะ .....	43
แนวคิดพหุสัมพันธ์.....	47
ความหมายของอวัยวะรับสัมผัสหรือพหุสัมผัส .....	47
การรับรู้ของอวัยวะรับสัมผัสหรือพหุสัมผัส .....	48
กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพหุสัมผัส .....	50
ลำดับขั้นตอนการสอนตามแนวคิดพหุสัมผัส .....	51
การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	54
ความหมายและความสำคัญ .....	54
ลักษณะเด่นของการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ .....	54
ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	55
ความคิดสร้างสรรค์.....	56
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	57
ประเภทของความคิดสร้างสรรค์ .....	59
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	59

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์.....	61
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์.....	65
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	70
ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	72
อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	73
การวัดความคิดสร้างสรรค์.....	77
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	81
งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับพหุสัมพันธ์.....	81
งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับพหุสัมพันธ์.....	82
งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	83
งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	84
บทที่ 3 วิธีการดำเนินงานวิจัย.....	86
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	86
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	87
การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	87
แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	87
ขั้นที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analyze).....	87
ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (Design).....	91
ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา (Develop).....	97
แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	100
แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์.....	102
แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน.....	105
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	106
สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	108

สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....	108
สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	110
สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน .....	111
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	112
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	112
ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ .....	112
ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้.....	114
ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อน และหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์ .....	133
ตอนที่ 3 ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ .....	134
ตอนที่ 4 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ .....	135
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	137
สรุปผล.....	138
อภิปรายผล.....	139
ข้อเสนอแนะ .....	144
ภาคผนวก.....	146
ภาคผนวก ก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	147
ภาคผนวก ข เครื่องมือที่ใช้ประเมินคุณภาพของแบบประเมิน .....	165
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ประเมินผล.....	175
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ และคะแนนการประเมินผล.....	183
ภาคผนวก จ ผลการทดสอบสมมติฐาน .....	194

ภาคผนวก ฉ ภาพผลงานศิลปะก่อนเรียน และหลังเรียน ..... 198

รายการอ้างอิง ..... 202

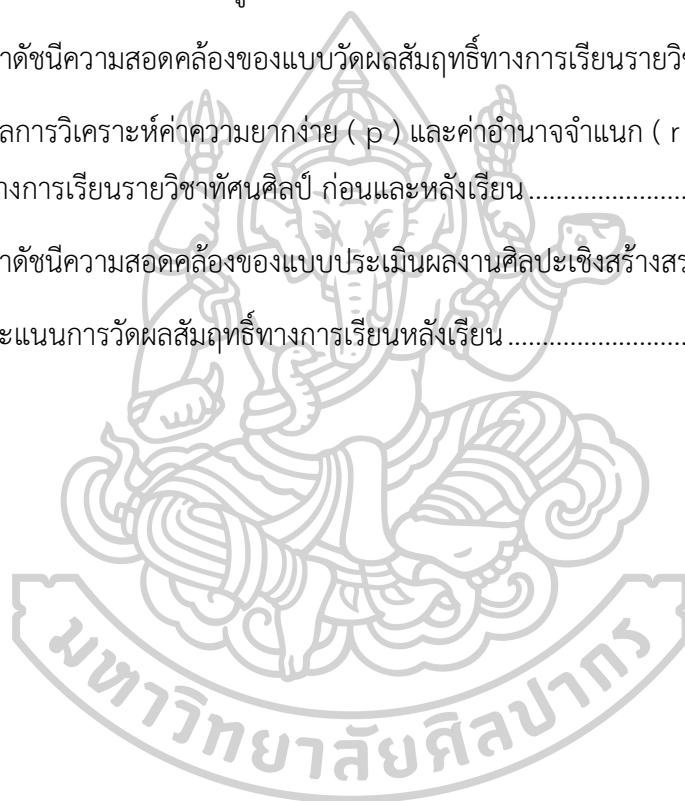
ประวัติผู้เขียน ..... 207



## สารบัญตาราง

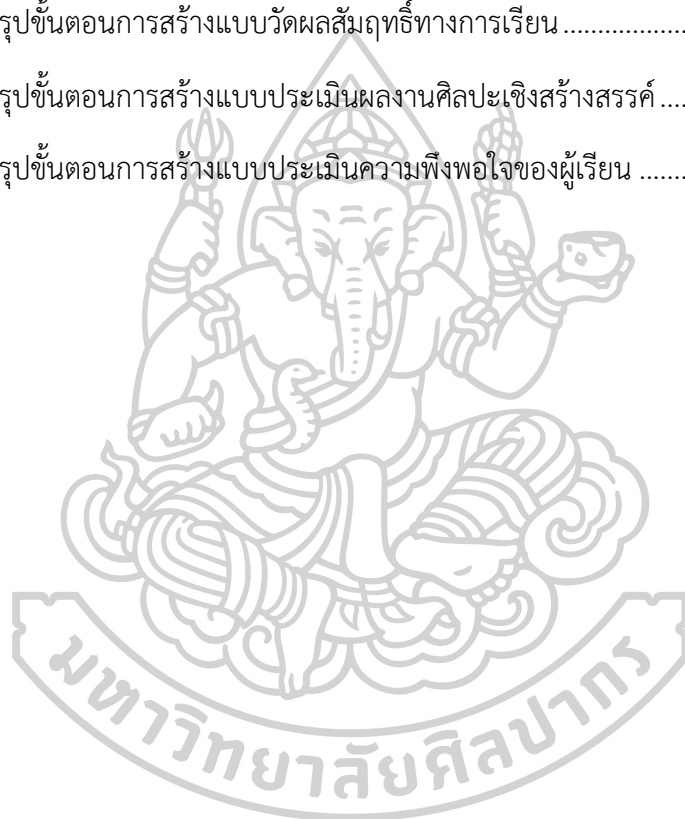
ตารางที่	หน้า	
ตารางที่ 1	โครงสร้างเวลาเรียนกลุ่มสาระศิลปะ ระดับประถมศึกษา .....	17
ตารางที่ 2	มาตรฐาน ศ 1.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	17
ตารางที่ 3	มาตรฐาน ศ 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	18
ตารางที่ 4	พฤติกรรมกรเรียนรู้กับประสิทธิผลในการเรียนรู้.....	50
ตารางที่ 5	วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา และผู้เรียน .....	87
ตารางที่ 6	กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้.....	91
ตารางที่ 7	แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์.....	102
ตารางที่ 8	ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	113
ตารางที่ 9	ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทดลอง.....	114
ตารางที่ 10	ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ .....	133
ตารางที่ 11	ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน .....	134
ตารางที่ 12	ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	135
ตารางที่ 13	แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	166
ตารางที่ 14	แบบประเมินคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	172
ตารางที่ 15	แบบประเมินคุณภาพแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	174

ตารางที่ 16 แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์.....	179
ตารางที่ 17 แบบประเมินความสามารถในการสร้างผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	180
ตารางที่ 18 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนว คิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะ เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	181
ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	184
ตารางที่ 20 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ .....	190
ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ( p ) และค่าอำนาจจำแนก ( r ) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ก่อนและหลังเรียน .....	191
ตารางที่ 22 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	192
ตารางที่ 23 คะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน .....	193



## สารบัญแผนภูมิ

แผนภูมิที่	หน้า
แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	8
แผนภูมิที่ 2 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้.....	97
แผนภูมิที่ 3 สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้.....	99
แผนภูมิที่ 4 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	101
แผนภูมิที่ 5 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ .....	104
แผนภูมิที่ 6 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน .....	106

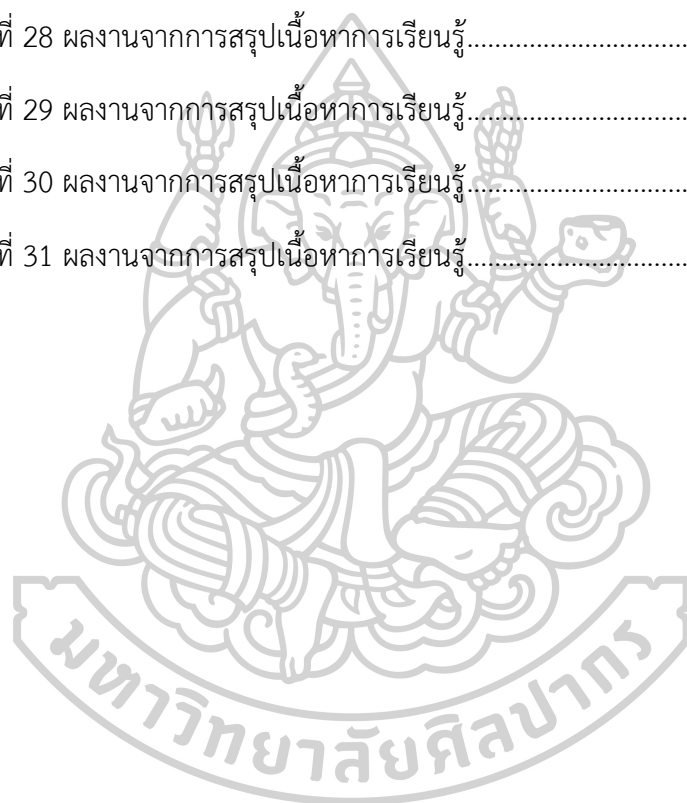




## สารบัญภาพประกอบ

ภาพประกอบที่	หน้า
ภาพประกอบที่ 1 การร่วมกิจกรรมการสื่อความหมายจากการสัมผัสกลิ่น.....	115
ภาพประกอบที่ 2 ผลงานการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส .....	116
ภาพประกอบที่ 3 ผลงานการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส .....	116
ภาพประกอบที่ 4 ผลงานจากการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส.....	117
ภาพประกอบที่ 5 ผลงานเรื่องการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส.....	117
ภาพประกอบที่ 6 ผลงานเรื่องการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส.....	118
ภาพประกอบที่ 7 การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน .....	118
ภาพประกอบที่ 8 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง .....	119
ภาพประกอบที่ 9 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง .....	120
ภาพประกอบที่ 10 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง .....	120
ภาพประกอบที่ 11 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง .....	121
ภาพประกอบที่ 12 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง .....	121
ภาพประกอบที่ 13 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง .....	122
ภาพประกอบที่ 14 ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม.....	123
ภาพประกอบที่ 15 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั่นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม .....	124
ภาพประกอบที่ 16 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั่นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม .....	124
ภาพประกอบที่ 17 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั่นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม .....	125
ภาพประกอบที่ 18 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั่นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม .....	125
ภาพประกอบที่ 19 ผู้เรียนร่วมกิจกรรมกลุ่ม และร่วมวางแผนการทำงาน .....	126
ภาพประกอบที่ 20 ภาพการทำกิจกรรมเรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา .....	127
ภาพประกอบที่ 21 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา .....	127

ภาพประกอบที่ 22 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา .....	128
ภาพประกอบที่ 23 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา .....	128
ภาพประกอบที่ 24 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา .....	129
ภาพประกอบที่ 25 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา .....	129
ภาพประกอบที่ 26 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้.....	130
ภาพประกอบที่ 27 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้.....	130
ภาพประกอบที่ 28 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้.....	131
ภาพประกอบที่ 29 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้.....	131
ภาพประกอบที่ 30 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้.....	132
ภาพประกอบที่ 31 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้.....	132



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 (พ.ศ. 2560-2564) ได้นำเสนอหลัก “ปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” มาเป็นปรัชญานำทางในการพัฒนาประเทศ ได้จัดทำบนพื้นฐานของ ยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี (พ.ศ. 2560-2579) ซึ่งเป็นแผนแม่บทหลักของการพัฒนาประเทศ และ เป้าหมายการพัฒนาที่ยั่งยืน (Sustainable Development Goals: SDGs) รวมทั้งการปรับโครงสร้าง ประเทศไทยไปสู่ประเทศไทย 4.0 ตลอดจนประเด็นการปฏิรูปประเทศ

ประเทศไทย 4.0 มีเป้าหมายให้ประเทศก้าวออกจากกับดักรายได้ปานกลาง และก้าวไปสู่ ประเทศรายได้สูงโดย ใช้นวัตกรรมทางเศรษฐกิจสังคมและการพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณภาพสูง เพื่อการขับเคลื่อนประเทศ การศึกษาจึงเป็นเครื่องมือสำคัญในการยกระดับคุณภาพทรัพยากรมนุษย์ ในประเทศ เพื่อเตรียมกำลังคนให้พร้อมต่อการเป็นกลไกสำคัญในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมไทยสู่ เวทีเศรษฐกิจในระดับภูมิภาคและระดับนานาชาติ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและ สังคมแห่งชาติ, 2559 )

การเปลี่ยนแปลงที่จะเกิดขึ้นในตลาดแรงงาน จากการปฏิวัติอุตสาหกรรมครั้งที่ 4 คือการ แข่งขันที่สูงขึ้น จะเป็นการแข่งขันระหว่างคนกับเทคโนโลยี ทำให้คนมีความเสี่ยงในการตกงานมากขึ้น เพราะมีการใช้เทคโนโลยี และเครื่องจักรเข้ามาแทนที่แรงงานมนุษย์ โดยเฉพาะแรงงานที่ใช้ทักษะการ ทำซ้ำเป็นประจำ จะถูกแทนที่ด้วยเทคโนโลยีการผลิตที่ทันสมัย ซึ่งทักษะที่ตลาดแรงงานโลกต้องการ มีคือ ทักษะการแก้ไขปัญหาที่ซับซ้อน การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การจัดการบุคคล การ ทำงานร่วมกัน ความฉลาดทางอารมณ์ รู้จักประเมินและการตัดสินใจ มีใจรักบริการ การเจรจาต่อรอง ความยืดหยุ่นทางความคิด สอดคล้องกับผลสำรวจความต้องการแรงงานของนายจ้างและองค์กรเกิด ใหม่ในปี 2557 ขององค์การเพื่อความร่วมมือทางเศรษฐกิจ และการพัฒนา (OECD) พบว่า องค์กรใน ศตวรรษที่ 21 คาดหวังให้พนักงานในองค์กรมีทักษะด้านการคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และ ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) มากที่สุด ดังนั้นแรงงานที่จะยังคงปลอดภัย และมีความก้าวหน้าใน การประกอบอาชีพ คือ แรงงานที่มีทักษะทางปัญญา และทางการสื่อสาร เช่น ทักษะความคิด สร้างสรรค์ และทักษะการคิดวิเคราะห์ เป็นต้น

การที่ประเทศไทยจะมีศักยภาพในการแข่งขันกับนานาชาติประเทศได้นั้น สามารถกล่าวได้ว่าสิ่ง สำคัญที่สุดประการหนึ่ง คือต้องมีทรัพยากรบุคคลที่มีคุณภาพ (สุรชัย พิศาลบุตร, 2544 : 99) ซึ่งใน การพัฒนาทรัพยากรบุคคลให้มีคุณภาพนั้น จำเป็นต้องมีการจัดการศึกษาที่ดีมีคุณภาพด้วยเช่นกัน ดัง ในพระบรมราโชวาทของพระบาทสมเด็จพระปรมินทรมหาภูมิพลอดุลยเดชพระราชทานแก่ครูใหญ่

และนักเรียน ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน ในตอนหนึ่งความว่า การศึกษาเป็นเครื่องพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทักษะคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล เพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชากรที่มีคุณภาพ จำเป็นต้องมีลักษณะประการหนึ่ง คือ ความคิดสร้างสรรค์ (นภาพร พักมี, 2552) จะเห็นได้ว่าการศึกษาเป็นส่วนสำคัญในการพัฒนาคุณภาพของประชากร ให้มีคุณลักษณะที่เป็นผู้ใฝ่การเรียนรู้ รู้จักคิด วิเคราะห์ ใช้เหตุผลเชิงวิทยาศาสตร์ มีความคิดรวบยอด มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ (สำนักงานคณะกรรมการการอุดมศึกษาแห่งชาติ, 2531)

สำหรับแนวทางการพัฒนาศักยภาพคนให้มีทักษะความรู้ และความสามารถในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณค่า จะต้องพัฒนาเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์อย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ มีทักษะการทำงานและการใช้ชีวิตที่พร้อมเข้าสู่ตลาดงาน โดยปรับกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กมีการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงสอดคล้องกับพัฒนาการของสมองแต่ละช่วงวัย เน้นพัฒนาทักษะพื้นฐานด้านวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี ด้านวิศวกรรมศาสตร์ ด้านคณิตศาสตร์ ด้านศิลปะ และด้านภาษาต่างประเทศ (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559 )

ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มุ่งส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยมีความมุ่งหมายและหลักการดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) มาตรา 7 ในกระบวนการเรียนรู้ต้องมุ่งปลูกฝังจิตสำนึกที่ถูกต้องเกี่ยวกับการเมืองการปกครองในระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข รู้จักรักษาและส่งเสริมสิทธิ หน้าที่ เสรีภาพ ความเคารพกฎหมาย ความเสมอภาค และศักดิ์ศรีความเป็นมนุษย์ มีความภาคภูมิใจในความเป็นไทย รู้จักรักษาผลประโยชน์ส่วนรวมและของประเทศชาติ รวมทั้งส่งเสริมศาสนา ศิลปะ วัฒนธรรมของชาติ การกีฬา ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และความรู้อันเป็นสากล ตลอดจนอนุรักษ์ทรัพยากรธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม มีความสามารถในการประกอบอาชีพ รู้จักพึ่งตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใฝ่รู้และใฝ่เรียนด้วยตนเองอย่างต่อเนื่อง

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 (และแก้ไขเพิ่มเติม 2545, 2553) (วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะกรรมการ, 2545 : 10) ได้ส่งผลกระทบต่อปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐาน ทั้งด้านแนวความคิดหลักการ จุดมุ่งหมาย โดยแบ่งกลุ่มรายวิชาออกเป็น 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ หนึ่งในนั้นคือสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ให้ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ว่าเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือ

ประกอบอาชีพได้ การเรียนรู้ศิลปะมีส่วนเสริมให้ชีวิตเปลี่ยนแปลงในทางที่ดีขึ้น ช่วยให้มีจิตใจที่  
 งดงาม สมาธิที่แน่นแน่ว สุขภาพกายและสุขภาพจิตมีความสมดุลเป็นรากฐานของการพัฒนาชีวิตที่  
 สมบูรณ์ เป็นการยกระดับคุณภาพชีวิตของมนุษยชาติโดยส่วนตน และส่งผลต่อการยกระดับคุณภาพ  
 ชีวิตของสังคมโดยรวม ในส่วนของหลักสูตรแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ประกอบไปด้วย  
 3 สาระคือ ทักษะศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ การเรียนรู้ในสาระทักษะศิลป์ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้  
 ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดย  
 สามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการ ของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมี  
 ประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์  
 ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิ  
 ปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553) จากที่กล่าว  
 มาจะเห็นได้ว่า การมุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับหลักการและจุดมุ่งหมายของกลุ่ม  
 สาระการเรียนรู้ศิลปะ

การจัดการเรียนรู้ศิลปะเป็นวิชาที่ว่าด้วยการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างศิลปะนิสัยที่ดี  
 ส่งเสริมการใช้ประสบการณ์ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแสดงออกซึ่งความสามารถ  
 ทางด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (สังคม ทองมี, 2534) สามารถแสดงออกได้หลายลักษณะผ่านการทำ  
 กิจกรรมศิลปะประเภทต่างๆ เช่น การวาดภาพพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับ ตัด ฉีก ปะ  
 และการประดิษฐ์เศษวัสดุ ฯลฯ ล้วนเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ การรับรู้  
 เกี่ยวกับความงามและส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้แสดงออกตามความรู้สึกลึกและความสามารถของ  
 ตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2531)

พหุสัมผัสหรืออวัยวะสัมผัส เกิดจากสิ่งเร้ามากระทบอวัยวะรับสัมผัสคือ ตา หู จมูก ลิ้น  
 กายสัมผัส และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ เมื่ออวัยวะรับสิ่งเร้าที่มากระทบประสาทรับสัมผัสจะส่ง  
 กระแสไปยังสมอง จากนั้นสมองจะทำหน้าที่แปลความหมายของสิ่งเร้า ซึ่งการแปลขึ้นอยู่กับความ  
 สมบูรณ์ของอวัยวะรับสัมผัส สมรรถภาพของสมอง ประสบการณ์เดิม และความสนใจที่จะรับรู้ เพราะ  
 อวัยวะรับสัมผัสแต่ละชนิด จะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่แตกต่างกัน การรับรู้ที่เด็กได้สัมผัสสิ่งต่างๆ โดย  
 การดมกลิ่นของดอกไม้ การชิม การฟัง การมองเห็น และการสัมผัส เขาจะได้รับความรู้สึกจากสิ่ง  
 รอบตัวแปลกๆ ใหม่ๆ จะทำให้จิตสำนึกในการรับรู้ของเด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว  
 (เกียรติวรรณ อมาตยกุล, 2539) มีจินตนาการต่างๆ อย่างอิสระสมองจะแปลความรู้สึกไปสู่การ  
 สร้างสรรค์เป็นผลงานภาพทางทัศนศิลป์ และถือเป็นการปรับเปลี่ยนความรู้สึกสัมผัสไปสู่การ  
 สร้างสรรค์งานทางศิลปะ (วิรุณ ตั้งเจริญ และคนอื่นๆ, 2543)

พหุสัมผัสเป็นการเรียนรู้จากประสาทสัมผัสหลายด้าน ได้แก่ ทางตา ทางหู ทางจมูก ทาง  
 ลิ้น ทางกายสัมผัส และการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อ การเรียนรู้จากประสาทสัมผัสทำให้สามารถ

เรียนรู้สิ่งต่างๆ ได้หลายแง่มุม และเป็นการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับธรรมชาติ ที่สำคัญ การเรียนรู้จากประสาทสัมผัสหลายด้านเป็นการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนาสมองทั้งสองซีกของผู้เรียนไปพร้อมๆ กัน สอดคล้องกับกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการทำงานของสมองซีกซ้าย ที่ทำหน้าที่ในการคิด จินตนาการ ความคิดแปลกๆใหม่ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น และความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นผลรวมของศักยภาพที่มีอยู่แล้วในตัวบุคคล เมื่อได้รับทักษะการคิด ได้รับการกระตุ้นให้เกิดแรงจูงใจที่จะคิดค้น ริเริ่ม ความก้าวหน้าทางการคิดก็จะเกิดขึ้น

จากหลักการและเหตุผลดังที่ได้กล่าวมา ทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ เมื่อผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ที่ดีเกิดขึ้นกับตนเองก็จะนำไปสู่การแก้ไขปัญหาต่างๆ และสร้างสรรค์สิ่งที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคมโดยรวม ในวันนี้และอนาคตได้

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

### คำถามงานวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีคุณภาพหรือไม่
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 หรือไม่
3. ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับใด
4. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับใด

### สมมุติฐานงานวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีคุณภาพ
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80
3. ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี
4. ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

### ขอบเขตงานวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีขอบเขตการวิจัยดังนี้

1. ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 ห้องเรียน ได้แก่ ห้อง 5/8, 5/9 และ 5/10 โรงเรียนयोแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 136 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็น ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนโยแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ อยู่ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 47 คน ได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม
3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยได้แก่
  - 3.1 ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
  - 3.2 ตัวแปรตาม คือ
    - 3.2.1 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์
    - 3.2.2 ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
    - 3.2.3 ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

## นิยามศัพท์เฉพาะ

แนวคิดพหุสัมผัส หมายถึง การสัมผัส การรับรู้ข้อมูล อันเกิดจากความรู้สึกสัมผัส โดยอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัสจากนั้นสมองจึงจำแนก แยกแยะ คัดเลือก วิเคราะห์ และแปลสิ่งนั้นออกมาเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ ประกอบด้วยการสอน 3 ชั้น คือ 1) ชั้นนำ 2) ชั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ 3) ชั้นสรุป

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ หมายถึง การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะ ที่พัฒนาจากรูปแบบการสอนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของสำนักงานเลขาธิการการศึกษา (สกศ.) ซึ่งมีลักษณะการสอนที่เน้นการกระตุ้นการสัมผัสแล้วรู้สึก เพื่อเกิดประสบการณ์นำไปสู่การสร้างภาพขึ้นในใจ แล้วแสดงออกมาเป็นผลงานศิลปะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้อย่างอิสระ ได้ลงมือปฏิบัติจริง มีทางเลือกที่หลากหลาย มีความยืดหยุ่นเชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอนอันประกอบด้วย 6 ขั้นตอน 1) ชั้นสร้างความตระหนัก 2) ชั้นระดมพลังความคิด 3) ชั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน 4) ชั้นนำเสนอผลงาน 5) ชั้นวัดและประเมินผล 6) ชั้นเผยแพร่ผลงาน

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมผัสรวมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การนำขั้นตอนการสอนตามแนวคิดพหุสัมผัส 3 ขั้นตอน ผสมกับขั้นตอนของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ 6 ขั้นตอน ทำการวิเคราะห์ ออกแบบ และพัฒนาเป็นรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมผัสรวมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการสอน 4 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 ชั้นนำ สร้างความตระหนัก

ขั้นที่ 2 ชั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

2.1 ระดมพลังความคิด

2.2 สร้างชิ้นงาน (กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน)

2.2.1 กำหนดโจทย์

2.2.2 สร้างแนวคิด

2.2.3 เลือก สรุป และวางแผน

2.2.4 สร้างสรรค์ผลงาน

2.3 นำเสนอผลงาน

2.4 วัดและประเมินผล

ขั้นที่ 3 ชั้นสรุป

ขั้นที่ 4 ชั้นเผยแพร่ผลงาน



ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ หมายถึง ระดับคะแนนที่ผู้เรียนได้จากการทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีลักษณะเป็นแบบ ปรนัย 4 ตัวเลือก

ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ หมายถึง ผลงานที่ผู้เรียนสร้างจากระดับความสามารถของตนเอง มีลักษณะที่สะท้อนความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่น่าสนใจ แตกต่างและไม่ซ้ำใคร วัดด้วยแบบประเมินรูบิค 4 ระดับ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยพัฒนามาจากรูปแบบการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของสมาคมผู้บริหารและพัฒนาหลักสูตร (ASCD : Association for Supervision and Curriculum Development) มีรายการประเมิน ได้แก่ 1) ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท 2) ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอต่างๆ 3) ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ 4) สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ ซึ่งผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์นี้ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกส่วนตัวของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ข้อคำถาม 4 ด้าน คือ 1) ด้านกิจกรรม 2) ด้านสื่อการเรียนรู้ 3) ด้านการประเมินผล 4) ด้านประโยชน์จากการจัดกิจกรรม

### ประโยชน์ที่ได้รับ

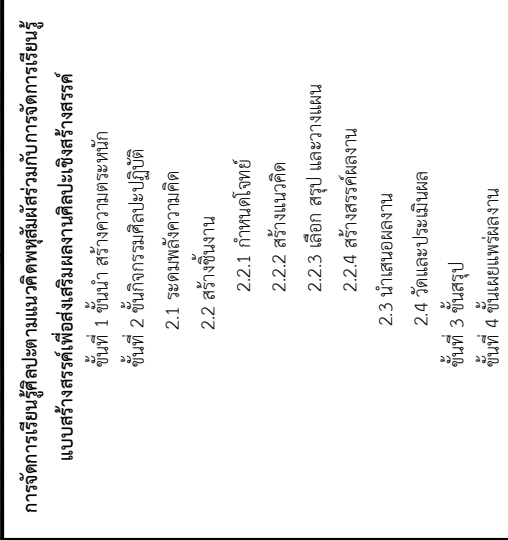
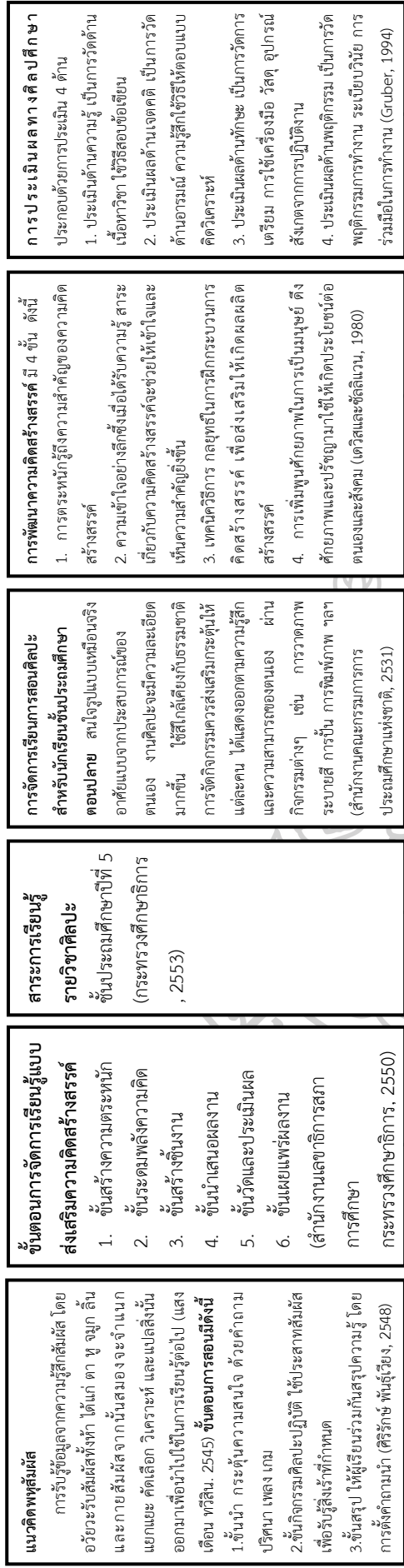
#### ด้านผู้เรียน

1. ผู้เรียนได้รับการพัฒนาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
2. ผู้เรียนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ สามารถเรียนรู้กิจกรรมศิลปะในเรื่องอื่น ต่อไปได้ดียิ่งขึ้น
3. ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้วิชาศิลปะ และการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยจัดขึ้น

#### ด้านคุณภาพการเรียนการสอน

1. ได้แนวทางในการพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อพัฒนาคุณภาพการเรียนรู้ที่เป็นรูปธรรม และมีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางในการปรับปรุงการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
3. สามารถนำกระบวนการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผล จากการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ไปพัฒนาการเรียนการสอนศิลปะในระดับชั้นอื่นๆ ต่อไป

## กรอบแนวคิดในการวิจัย



แผนภูมิที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้ารวบรวมเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อให้เข้าใจแนวทาง หลักการ ทฤษฎี และผลการวิจัยต่างๆที่มีส่วนเกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ โดยแยกเนื้อหาสาระต่างๆดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรการศึกษา
2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
3. พัฒนาการทางศิลปะในระดับประถมศึกษา
4. ความหมายของศิลปะและศิลปศึกษา
5. การจัดการเรียนการสอนศิลปะ
6. การส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ
7. แนวคิดพหุสัมพันธ์
8. การเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (สกศ.)
9. ความคิดสร้างสรรค์
10. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

กระทรวงศึกษาธิการมีนโยบายในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ นำไปสู่การพัฒนาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีเป้าหมายเพื่อพัฒนาคุณภาพผู้เรียน โดยได้มีการกำหนดวิสัยทัศน์ จุดหมาย สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ มาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด เป็นกรอบและทิศทางในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาเด็กและเยาวชนไทยทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานให้มีคุณภาพด้านความรู้ และทักษะที่จำเป็นสำหรับการดำรงชีวิตในสังคมที่มีการเปลี่ยนแปลง และแสวงหาความรู้เพื่อพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต

## วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติ ให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

## หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการสำคัญดังนี้

1. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล
2. เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ
3. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น
4. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้
5. เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
6. เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

## จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อ และประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายให้เกิดกับผู้เรียน เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

1. มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยและปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง
2. มีความรู้ความสามารถในการสื่อสารการคิด แก้ปัญหาการใช้เทคโนโลยี และทักษะชีวิต
3. มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย
4. มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

5. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์แล้วสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

#### สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการถ่ายทอดภาษา ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร และประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเอง รวมทั้งการเจรจาต่อรอง เพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึง ผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเองสังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อมและการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้องเหมาะสมและมีคุณธรรม

### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

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

### มาตรฐานการเรียนรู้

พัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

### ตัวชี้วัด

กำหนดสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอนและเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผล เพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ ประถมศึกษาปีที่ 1-มัธยมศึกษาปีที่ 3

### **การจัดการเรียนรู้**

การจัดการเรียนรู้เป็นกระบวนการสำคัญในการนำหลักสูตรสู่การปฏิบัติ หลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน เป็นหลักสูตรที่มีมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึง ประสงค์ของผู้เรียน เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนในการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณสมบัติ ตามเป้าหมายหลักสูตร ผู้สอนพยายามคัดสรรกระบวนการเรียนรู้ จัดการเรียนรู้โดยช่วยให้ผู้เรียน เรียนรู้ผ่านสาระที่กำหนดไว้ในหลักสูตร 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ รวมทั้งปลูกฝังเสริมสร้างคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ พัฒนาทักษะต่างๆ อันเป็นสมรรถนะสำคัญให้ผู้เรียนบรรลุตามเป้าหมาย

### **หลักการจัดการเรียนรู้**

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้ความสามารถตามมาตรฐานการเรียนรู้ สมรรถนะ สำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน โดย ยึดหลักว่า ผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด เชื่อว่าทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ ยึด ประโยชน์ที่เกิดกับผู้เรียน กระบวนการจัดการเรียนรู้ต้องส่งเสริมให้ผู้เรียน สามารถพัฒนาตาม ธรรมชาติและเต็มตามศักยภาพ คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคลและพัฒนาการทางสมองเน้นให้ ความสำคัญทั้งความรู้ และคุณธรรม

### **กระบวนการเรียนรู้**

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะต้องอาศัยกระบวนการเรียนรู้ที่ หลากหลาย เป็นเครื่องมือที่จะนำพาตนเองไปสู่เป้าหมายของหลักสูตร กระบวนการเรียนรู้ที่จำเป็น สำหรับผู้เรียน อาทิ กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการคิด กระบวนการทางสังคม กระบวนการเผชิญสถานการณ์และแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จาก ประสบการณ์จริง กระบวนการปฏิบัติ ลงมือทำจริง กระบวนการจัดการ กระบวนการวิจัย กระบวนการเรียนรู้การเรียนรู้ของตนเอง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย

กระบวนการเหล่านี้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนควรได้รับการฝึกฝนพัฒนา เพราะจะสามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี บรรลุเป้าหมายของหลักสูตร ดังนั้น ผู้สอนจึง จำเป็นต้องศึกษาทำความเข้าใจในกระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ เพื่อให้สามารถเลือกใช้ในการจัด กระบวนการเรียนรู้ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

### **การออกแบบการจัดการเรียนรู้**

ผู้สอนต้องศึกษาหลักสูตรสถานศึกษาให้เข้าใจถึงมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สมรรถนะ สำคัญของผู้เรียน คุณลักษณะอันพึงประสงค์ และสาระการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับผู้เรียน แล้วจึง พิจารณาออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยเลือกใช้วิธีสอนและเทคนิคการสอน สื่อ/แหล่งเรียนรู้ การวัด และประเมินผล เพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาเต็มตามศักยภาพและบรรลุตามเป้าหมายที่กำหนด

### บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน

การจัดการเรียนรู้เพื่อให้ผู้เรียนมีคุณภาพตามเป้าหมายของหลักสูตร ทั้งผู้สอนและผู้เรียนควรมีบทบาท ดังนี้

#### บทบาทของผู้สอน

1. ศึกษาวิเคราะห์ผู้เรียนเป็นรายบุคคล แล้วนำข้อมูลมาใช้ในการวางแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ท้าทายความสามารถของผู้เรียน
2. กำหนดเป้าหมายที่ต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ด้านความรู้และทักษะกระบวนการ ที่เป็นความคิดรวบยอด หลักการ และความสัมพันธ์ รวมทั้งคุณลักษณะอันพึงประสงค์
3. ออกแบบการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้ที่ตอบสนองความแตกต่างระหว่างบุคคล และพัฒนาการทางสมอง เพื่อนำผู้เรียนไปสู่เป้าหมาย
4. จัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และดูแลช่วยเหลือผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้
5. จัดเตรียมและเลือกใช้สื่อให้เหมาะสมกับกิจกรรม นำภูมิปัญญาท้องถิ่นเทคโนโลยีที่เหมาะสมมาประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอน
6. ประเมินความก้าวหน้าของผู้เรียนด้วยวิธีการที่หลากหลาย เหมาะสมกับธรรมชาติของวิชาและระดับพัฒนาการของผู้เรียน
7. วิเคราะห์ผลการประเมินมาใช้ในการซ่อมเสริมและพัฒนาผู้เรียน รวมทั้งปรับปรุงการจัดการเรียนการสอนของตนเอง

#### บทบาทของผู้เรียน

1. กำหนดเป้าหมาย วางแผน และรับผิดชอบการเรียนรู้ของตนเอง
2. เสาะแสวงหาความรู้ เข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ วิเคราะห์ สังเคราะห์ข้อความรู้ ตั้งคำถาม คิดหาคำตอบหรือหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยวิธีการต่าง ๆ
3. ลงมือปฏิบัติจริง สรุปลงสิ่งที่ได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และนำไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ
4. มีปฏิสัมพันธ์ ทำงาน ทำกิจกรรมร่วมกับกลุ่มและครู
5. ประเมินและพัฒนากระบวนการเรียนรู้ของตนเองอย่างต่อเนื่อง



## ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

### ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วย 3 สาระ คือทัศนศิลป์ ดนตรี และนาฏศิลป์ โดยในสาระทัศนศิลป์มีสาระสำคัญ ดังนี้

สาระทัศนศิลป์มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2553)

### ธรรมชาติวิชาของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

การเรียนรู้ในกลุ่มสาระศิลปะนั้นมุ่งเน้นการพัฒนาผู้เรียนด้านปัญญา พัฒนาระบบการคิดอย่างมีวิจักษณ์ญาณ การตัดสินใจและการแก้ปัญหาโดยการให้ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับตนเอง เข้าใจธรรมชาติและชีวิต รู้จักและเข้าใจตนเอง เห็นคุณค่าของตนเองและผู้อื่น รวมทั้งมีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่ดี เพื่อให้สามารถปฏิบัติตนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ดังนั้นในการจัดการเรียนการสอนศิลปะจึงเป็นการมุ่งเน้นการเรียนรู้ทางปัญญา ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ดัดแปลง จินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมที่เป็นภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

### วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ การคิดที่เป็นเหตุเป็นผลถึงวิธีการทางศิลปะ ความเป็นมาของรูปแบบ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และรากฐานทางวัฒนธรรม ค้นหาว่าผลงานศิลปะสื่อความหมายได้ตามความคิดความรู้สึกของตนเอง ค้นหาศักยภาพความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ และการสังเกตที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะและสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยมส่วนตัว มีทักษะ กระบวนการ วิธีการแสดงออก การคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของศิลปกรรมในสังคม ในบริบทของ

การสะท้อนวัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่น พิจารณาว่าผู้คนในวัฒนธรรมของตนมีปฏิกริยาตอบสนองต่องานศิลปะ ช่วยให้มีมุมมองและเข้าใจโลกทัศน์ที่กว้างไกล ช่วยเสริมความรู้ ความเข้าใจ มโนทัศน์ด้านอื่นๆ สะท้อนให้เห็นมุมมองของชีวิต สภาพเศรษฐกิจ สังคม การเมือง การปกครอง และความเชื่อความศรัทธาทางศาสนา ด้วยลักษณะธรรมชาติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเสริมสร้างชีวิตมนุษย์ให้เปลี่ยนแปลงไปในทางที่ดีขึ้น การเรียนรู้ เทคนิค วิธีการทำงาน ตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริม สนับสนุน ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ เห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ บนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ ตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

### คุณภาพของผู้เรียน

เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะมีสภาพจิตใจที่งดงาม มีสุนทรียภาพ มีรสนิยม รักความสวยงามมีการรับรู้อย่างพินิจพิเคราะห์ เห็นคุณค่าความสำคัญของศิลปวัฒนธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ หรือประกอบอาชีพทางศิลปะ มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีบุคลิกภาพและมีความเชื่อมั่น พัฒนาตนเองได้ และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์มีสมาธิในการทำงาน มีระเบียบวินัย มีความรับผิดชอบสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

เมื่อจบการศึกษาในระดับประถมศึกษาผู้เรียนจะมีคุณภาพด้านทัศนศิลป์ ดังนี้

1. รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็น เรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลดและเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้นตลอดจน รู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม
2. รู้และเข้าใจบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของความเชื่อความศรัทธา ในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

## โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนดังนี้

ตารางที่ 1 โครงสร้างเวลาเรียนกลุ่มสาระศิลปะ ระดับประถมศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ / กิจกรรม	เวลาเรียน					
	ระดับประถมศึกษา					
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ						
เวลาเรียน	80	80	80	80	80	80
รวมเวลาเรียนพื้นฐาน	80	80	80	80	80	80

### สาระมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ

#### 1. มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

2. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตารางที่ 2 มาตรฐาน ศ 1.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. บรรยายเกี่ยวกับจังหวะ ตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์	จังหวะตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์
2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการที่ต่างกัน	ความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์
3. วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี	แสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี

ตารางที่ 2 มาตรฐาน ศ 1.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
4. สร้างสรรค์งานปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ	สร้างสรรค์งานปั้นเพื่อถ่ายทอดจินตนาการด้วยการใช้ดินน้ำมันหรือดินเหนียว
5. สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ โดยเน้นการจัดวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ในภาพ	การจัดภาพในงานพิมพ์ภาพ
6. ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	การจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์
7. บรรยายประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม	ประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์

ตารางที่ 3 มาตรฐาน ศ 1.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
1. ระบุและบรรยายเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบของงานทัศนศิลป์ในแหล่งเรียนรู้หรือนิทรรศการศิลปะ	รูปแบบของงานทัศนศิลป์
2. อธิบายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในท้องถิ่น	งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในท้องถิ่น

3. คำอธิบายรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

บรรยายและเปรียบเทียบจังหวะและตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ กลุ่มสีที่มีน้ำหนักและกลุ่มสีที่ไม่มีน้ำหนัก น้ำหนักแสงเงาและวรรณะสี การปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียวตามจินตนาการ งานพิมพ์ภาพจากดอกไม้ วัสดุต่างๆ แม่พิมพ์ดินเหนียว และแม่พิมพ์กระดาษ งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในท้องถิ่น

กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรงและทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติและงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างผลงาน เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึกออกมาเป็นผลงาน มีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ส่งเสริม

กิจกรรมที่บูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และส่งเสริมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ในท้องถิ่น มีการประเมินชิ้นงานโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) มีการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ สนใจในการปฏิบัติงานศิลปะ และทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข

### พัฒนาการทางศิลปะในระดับประถมศึกษา

เด็กวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่เริ่มจะใช้เวลาส่วนมากอยู่กับเพื่อน และเริ่มเรียนรู้ที่จะให้ความร่วมมือ รู้จักให้และรับ เด็กจะใช้เวลากับเพื่อนร่วมวัยมากขึ้น เพื่อนร่วมวัยมีความสำคัญ เด็กจะเลียนแบบพฤติกรรมต่างๆ จากเพื่อน เพื่อนเป็นผู้ให้แรงเสริม ขณะเดียวกันจะเป็นผู้ประเมินพฤติกรรมให้คำติชม ดังนั้น ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพื่อนจึงสำคัญมาก เด็กบางคนอาจมีปัญหาไม่มีเพื่อน ครูควรพยายามช่วยโดยหาสาเหตุว่าอะไรเป็นเหตุให้เพื่อนไม่ยอมรับและหาแนวทางในการแก้ไข นอกจากนี้การมีเพื่อนสนิทก็เป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กวัยนี้ จากการวิจัยพบว่า เด็กวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีความสุข มีความพึงพอใจเกี่ยวกับวัยของตนตรงข้ามกับเด็กวัยรุ่นซึ่งไม่มีความพอใจในวัยของตน วัยรุ่นบางคนอยากกลับไปอยู่ในวัยประถมศึกษา เพราะเป็นวัยที่มีความสุข บางคนอยากเป็นผู้ใหญ่เร็วขึ้นและเมื่อถามผู้ใหญ่ว่าวัยไหนที่มีความสุขมากที่สุดส่วนมากจะบอกว่าวัยเด็กประถมฯ ผู้ใหญ่บางคนยังสามารถเล่าเหตุการณ์และประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในวัยนั้นได้เป็นอย่างดี ดังนั้นจึงไม่เป็นการยากที่ครูจะช่วยเด็กวัยนี้ให้มีความสุข

#### พัฒนาการของวัยเด็กระยะกลาง (อายุ 6 - 12 ปี) (สุรางค์ ไคว้ตระกูล, 2548)

1. เรียนรู้ที่จะใช้ทักษะทางร่างกายที่จำเป็นสำหรับการเล่นเกมที่ต่าง
2. สร้างทัศนคติที่ดีต่อตนเองในฐานะเป็นมนุษย์
3. เรียนรู้ในการปรับตัวให้เข้ากับเพื่อนร่วมวัย
4. เรียนรู้บทบาททางสังคมที่เหมาะสมสำหรับเพศชายและเพศหญิง
5. พัฒนาทักษะพื้นฐานในการอ่าน การเขียน และการคิดคำนวณ
6. พัฒนาความคิดรวบยอดที่จำเป็นสำหรับชีวิตประจำวัน
7. พัฒนามาตรฐานจริยธรรม มโนธรรม และค่านิยม
8. มีความอิสระ สามารถที่จะทำอะไรได้ด้วยตนเอง
9. พัฒนาทัศนคติต่อสังคมและสถาบันสังคม

## พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก

### 1. ก่อนอายุ 6 ปี

เด็กวัยก่อนประถมศึกษา ยังไม่พร้อมที่จะเขียนหนังสือ ภาพวาดหรือผลงานทางศิลปะ อาจจะบอกถึงพัฒนาการของเด็กได้ส่วนหนึ่ง ดังนี้

วัย  $1\frac{1}{2}$  -  $2\frac{1}{2}$  ปี ลักษณะภาพจะเป็นเส้นยุ่งและจุด เส้นไม่ติดต่อกัน

วัย  $2\frac{1}{2}$  - 3 ปี ลักษณะภาพจะเป็นเส้นยุ่งที่ลากติดต่อกัน ความหนัก-เบาของเส้นค่อนข้างสม่ำเสมอ

วัย 3-4 ปี ลักษณะภาพเป็นเส้นยุ่งที่บังคับมือได้ ภาพมีเค้าของจริง มีความหมาย

วัย 4-6 ปี ลักษณะภาพมีเส้นแบ่งระหว่างพื้นดินกับอากาศ ขนาดไม่ตรงความจริง และยังขาดเหตุผลของภาพ เช่น พระอาทิตย์ พระจันทร์ขึ้นในเวลาเดียวกัน เป็นต้น

### 2. ช่วงอายุ 6-8 ปี (ป.1 - ป.2)

พัฒนาการของเด็กในช่วงนี้ การใช้กล้ามเนื้อมือและสายตาเริ่มประสานกันดี เด็กจะสนใจการเล่นที่สนุกสนาน ชอบแสดงออกถึงความสามารถของตน เพื่อให้ผู้อื่นยอมรับ มีความสนใจในสิ่งที่เป็นประสบการณ์ใหม่ๆ และสิ่งแวดล้อมใกล้ตัว เช่น บ้าน สมาชิกครอบครัว เด็กในวัยนี้มีความสนใจช่วงสั้นๆ จำแนกพัฒนาการตามระดับชั้นได้ดังนี้

#### 2.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1

เด็กวัยนี้มีความผูกพันกับสมาชิกในครอบครัว การแสดงออกทางด้านศิลปะจะเกี่ยวกับภาพ พ่อ แม่ พี่น้องหรือสิ่งที่เด็กรัก เช่น สัตว์เลี้ยง ของเล่น ฯลฯ โดยสื่อความหมายภาพด้วยรูปทรงง่ายๆ เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เพราะยังไม่สามารถควบคุมมือ ความคิดและสายตาให้สัมพันธ์กันได้ เด็กสนใจวาดภาพระบายสีด้วยความคิดของตนเอง จากประสบการณ์และเรื่องราวที่ตนเข้าใจ และมีความประทับใจ ลักษณะภาพวาดของเด็กจะไม่เหมือนจริง ครูควรเน้นความสนุกสนาน เพลิดเพลินขณะทำงาน อาจเล่านิทานเพื่อจูงใจ หรือปลุกฝังให้เกิดความรู้สึกในคุณค่า และความงามของศิลปะ แทนการอธิบาย รวมทั้งการปลุกฝังคุณลักษณะการทำงานในเรื่องของ ความสะอาดเป็นระเบียบเรียบร้อย

#### 2.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เด็กวัยนี้มีความเชื่อมโยงประสบการณ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียน มีการแสดงออกทางด้านศิลปะที่เป็นเรื่องราวมากขึ้น สามารถควบคุมมือ ความคิด และสายตาให้สัมพันธ์กันมากขึ้น เด็กจะวาดภาพตามความเข้าใจของตนเองมากกว่าการเลียนแบบจากของจริง ช่วงความสนใจของเด็กก็มีระยะสั้นๆ ชอบการยกย่องชมเชยจากครูและการยอมรับจากเพื่อนครูควรส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกถึง

ความสามารถ และรู้จักประเมินผลงานของตนเอง โดยการพูดหรืออธิบายถึงผลงานของตน หรือผลงานที่ได้รับความร่วมมือกับผู้อื่น และยอมรับความสามารถและความด้อยของตนเอง

### 3. ช่วงอายุ 9-10 ปี (ป.3 - ป.4)

เด็กวัยนี้มีพัฒนาการมากขึ้นในด้านความคล่องตัว มีการใช้มือและสายตาให้สัมพันธ์กัน การเรียนรู้ มีความรับผิดชอบ การทำงานเป็นระเบียบ การวางแผนการทำงาน การทำงานร่วมกับเพื่อนๆ มีจินตนาการที่เป็นเรื่องราวมากขึ้น ซึ่งแยกการพัฒนาเป็นระดับดังนี้

#### 3.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

การแสดงออกในงานศิลปะทำได้ดีขึ้น โดยโยงประสบการณ์ระหว่างบ้านกับโรงเรียนและนำความรู้วิชาอื่นมาสนับสนุนศิลปะ งานที่แสดงออกเริ่มใกล้เคียงความเป็นจริง มีรายละเอียดมากขึ้น แต่ขนาดสัดส่วนยังไม่ถูกต้อง เช่น วาดภาพคนใหญ่กว่าบ้าน หรือปั้นหัวโตกว่าลำตัว เด็กผู้หญิงชอบแสดงออกในเรื่องความสวยงาม ความรัก เช่น เจ้าหญิง เจ้าชาย ส่วนเด็กชายชอบแสดงออกในเรื่องการผจญภัย ความตื่นเต้น การต่อสู้ จากหนังสือ ภาพยนตร์ และโทรทัศน์

#### 3.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เด็กในระดับชั้นนี้เริ่มมีการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการแปลกๆ สามารถวางแผนงานไว้ล่วงหน้า ทำงานเฉพาะกิจและเป็นกลุ่มได้ งานศิลปะมีความแน่นอนมากขึ้น สามารถแสดงรายละเอียดใกล้เคียงกับความเป็นจริง และแสดงเรื่องราวความรู้สึกแยกเพศชัดเจน ภาพผู้ชายมีกล้ามเนื้อหรือไวกวอด ผู้หญิงมีการตกแต่งหรือแต่งตัวในภาพให้สวยงาม ครูควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ตามจินตนาการของเด็กมากขึ้น โดยเน้นความเป็นอิสระในการเลือกงานที่ทำตามความสนใจของเด็ก

### 4. ช่วงอายุ 11-12 ปี (ป.5 - ป.6)

พัฒนาการของเด็กในช่วงนี้ เป็นวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ และร่างกายเข้าสู่วัยรุ่นมีความรับผิดชอบในตนเองมากขึ้น มีช่วงความสนใจยาวขึ้น เด็กผู้หญิง มีพัฒนาการด้านต่างๆ เร็วกว่าเด็กผู้ชาย การแสดงออกในด้านศิลปะจะแสดงออกในรูปแบบที่เหมือนจริง โดยนำสภาพแวดล้อมรอบตัวมาสร้างสรรค์งานศิลปะ สนใจการวาดภาพที่แสดง แสง-เงา ให้เป็นภาพ สามมิติ แต่ยังใช้วิธีการลอกเลียนแบบ

#### 4.1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การแสดงออกของเด็กในระดับนี้ จะสนใจรูปแบบที่เหมือนจริง โดยอาศัยแบบหรือตัวอย่างจากประสบการณ์ของตนเอง งานศิลปะจะมีความละเอียดมากขึ้น เช่น วาดภาพคน จะมีรายละเอียด หน้าตา คิ้ว นิ้วมือ ใช้สีได้ใกล้เคียงกับธรรมชาติ การปั้นจะปั้นสัดส่วนต่างๆ ได้ใกล้เคียงกับของจริงมากขึ้น

#### 4.2 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

การพัฒนาการทางด้านร่างกายมีความสมบูรณ์มากขึ้น กล้ามเนื้อ สายตา และระบบการทำงานของร่างกายส่วนอื่นประสานกันได้ดีขึ้น งานศิลปะที่แสดงออกมาจะมีความละเอียดอ่อน ประณีตมากขึ้น โดยอาศัยประสบการณ์ที่เคยพบเห็นมา เช่น การวาดภาพแสดงลักษณะขนาด ระยะใกล้ไกลของวัตถุ และแสงเงา งานปั้นจะมีความละเอียดและประณีตเพิ่มมากขึ้น การปั้นคนโดยมีรายละเอียดของสิ่งที่ปั้น คือ ตา จมูก ปาก และส่วนอื่นๆของคนได้ เด็กในระดับนี้ควรได้รับการส่งเสริมการแสดงออกในงานศิลปะ ที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุด โดยจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเหตุการณ์ สังคม และธรรมชาติ เพื่อนำศิลปะไปใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวัน

ศิลปะในระดับประถมศึกษา (ช่วงอายุ 6-12 ปี) จึงเป็นศิลปะที่มุ่งเน้นให้เด็กได้แสดงออกในเชิงปฏิบัติเป็นสำคัญ เพื่อมุ่งส่งเสริมให้เด็กมีความดีพร้อมทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องการให้เด็กมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ งานศิลปะของเด็กๆระดับนี้ ต้องการความเป็นอิสระจึงจะเกิดจินตนาการจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ไปสู่รูปแบบความเป็นจริงตามธรรมชาติ และเหตุการณ์ที่สำคัญในชุมชน

ดังนั้นครูจึงควรระลึกเสมอว่า ศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาเป็นงานของเด็กที่เกิดขึ้น ตามวุฒิภาวะ ความสนใจ จึงควรให้เด็กได้แสดงออกตามความต้องการและความถนัดอย่างอิสระ ซึ่งจะทำให้เด็กมีความสุขมีความพอใจ “ เกิดสุนทรีย์ ” สิ่งที่ดีงามทั้งหลายต่อศิลปะและงานศิลปะตามหลักสูตรที่คาดหวังไว้ เด็กไม่ควรได้รับการถ่ายทอดจากครูโดยตรง หรือยึดความต้องการของครูเพียงอย่างเดียว เพราะจะทำให้เด็กเป็นคนไม่มีเหตุผล ขาดความคิดสร้างสรรค์ และความเชื่อมั่นในตนเอง อันจะนำไปสู่ทัศนคติที่ไม่ดีต่อศิลปะ

#### ความหมายของศิลปะและศิลปศึกษา

##### ความหมายของศิลปะ

ศิลปะ (Art) ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2541 หมายถึง ผลแห่งความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่างๆให้ปรากฏ ซึ่งสุนทรีย์ภาพความประทับใจหรือความสะเทือนอารมณ์ ความอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยมและทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีหรือ ความเชื่อทางศาสนา (ราชบัณฑิตยสถาน, 2541) นอกจากนี้นักปรัชญาได้นิยามความหมายของศิลปะไว้มากมาย เช่น

ศิลปะ คือการถ่ายทอดความรู้สึก ศิลปะเป็นวิธีสื่อสารความรู้สึกระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

ศิลปะ เกิดจากความเมาหรือความเพลิน ช่วยให้เราได้รับความเพลิดเพลินในชีวิตด้วยเหตุนี้โลกที่น่าเกลียดจึงเปลี่ยนแปลงไปเป็นโลกที่น่ารักเพราะศิลปะ



ศิลปะ ได้แก่ สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้น ในเมื่อธรรมชาติไม่สามารถอำนวยความสะดวกให้คำนิยามทั่วไปของศิลปะ

ศิลปิน นักปราชญ์ ราชบัณฑิตและนักการศึกษาทั้งหลายได้พยายามกำหนดความหมายของศิลปะไว้ มากมาย ด้วยเหตุผลต่างๆ กัน เช่น

ศิลปะ หมายถึง การเลียนแบบธรรมชาติ

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มีมนุษย์สร้างขึ้นเพื่อความงามและประโยชน์ใช้สอย

ศิลปะ หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกเป็นรูปทรง

ศิลปะ หมายถึง การแสดงออกทางความเชื่อและความงาม

ศิลปะ หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยความคิดเห็นและมีมือ

ศิลปะ หมายถึง ความชำนาญในการลำดับประสบการณ์และการถ่ายทอดตามจินตนาการให้เป็นวัตถุที่มีสุนทรียภาพ ฯลฯ

จากความหมายของศิลปะตามเอกสารดังกล่าว สรุปได้ว่า ศิลปะ เป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมา โดยผ่านสื่อวัสดุ เทคนิควิธีการต่างๆ มีคุณค่า ทั้งเนื้อหา เรื่องราวและความหมายเมื่อได้พบเห็นหรือสัมผัสแล้วก่อให้เกิดความพึงพอใจ ประทับใจมีความสุข เพลิดเพลินและปิติยินดี (มะลิฉัตร เอื้ออนันท์, 2545) ในปัจจุบันศิลปะมีหลายแขนงแยกกันไป เช่น ศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะประยุกต์ นำมาใช้ในการอยู่อาศัย เพื่อการดำรงชีวิต เช่น งานจักสาน งานออกแบบบ้าน ของใช้ ล้วนเป็นงานศิลปะที่ไม่ใช่เพียงแต่งานวาดเพียงอย่างเดียว

#### **ความหมายของศิลปศึกษา**

ศิลปศึกษา (Art Education) คือการสอนทั้งภาคทฤษฎี และภาคปฏิบัติเกี่ยวกับศิลปะที่จัดขึ้นในโรงเรียนโดยแยกออกเป็นวิชาหลักๆ เช่น วิจารณ์ศิลป์ ศิลปอุตสาหกรรม พาณิชยศิลป์ ศิลปะการจัดบ้าน การจัดฉากละคร หรือเป็นวิชาที่แยกรายละเอียด เช่น ออกแบบทฤษฎีสี ประวัติศาสตร์ศิลป์ ความซาบซึ้งในศิลปะ เป็นต้น (ลลิตพรรณ ทองงาม, 2539 : 28)

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2528 : 84) กล่าวว่า ศิลปศึกษา หมายถึง การให้การศึกษาทางด้านศิลปะกับผู้เรียน โดยการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน เพื่อให้มีความรู้และความคิดที่ดีต่อศิลปะ

เลิศ อนันท์ (2530 : 280) กล่าวว่า ศิลปศึกษา หมายถึง วิชาที่จัดการเรียนการสอนทางศิลปะ เพื่อพัฒนาบุคลิกภาพ ชีวิตและสังคมของผู้เรียนทุกเพศทุกวัย โดยคำนึงถึงความสนใจ ความถนัดทางธรรมชาติ การจัดสภาพแวดล้อมทางการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างอิสระ

สังคม ทองมี (2534 : 18) กล่าวว่า ศิลปศึกษา หมายถึง วิชาที่จัดการเรียนการสอนเพื่อเสริมสร้างศิลปะนิสัยที่ดีให้แก่ผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนแสดงออกซึ่งความสามารถทางด้านการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่ได้รับจากประสบการณ์ภายนอก และเกิดจากจินตนาการอย่างอิสระของผู้เรียน ซึ่งสามารถแสดงออกได้หลายลักษณะ ในการทำกิจกรรมศิลปะประเภทต่างๆ ตลอดจนการรู้คุณค่าทางศิลปะ โดยครูจัดประสบการณ์ให้สอดคล้อง เหมาะสมกับวุฒิภาวะ เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านร่างกาย จิตใจ อารมณ์ สังคม สติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์

ลลิตพรรณ ทองงาม (2539 : 28) หมายถึง การศึกษาเรื่องราวการสร้างงานศิลปะซึ่งอาจเป็นทั้งการสร้างงานศิลปะของผู้เรียน หรือการสร้างงานศิลปะของผู้อื่น

มานพ ถนอมศรี (2546 : 18) ให้ความหมายว่า เป็นการนำศิลปะมาใช้ในการศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำไปใช้ในการศึกษาและดำรงชีวิต

จากความหมายของศิลปศึกษาตามที่นักการศึกษาและศิลปินได้นิยามไว้ สรุปได้ว่า ศิลปศึกษา หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยการเรียนการสอนศิลปะที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้ประสบการณ์ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อแสดงออกถึงความสามารถของตนอย่างอิสระ สอดคล้องกับ วิรุณ ตั้งเจริญ (2526 อ้างถึงใน ทวีเกียรติ ไชยงยศ, 2552) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการเรียนวิชาศิลปศึกษาระดับประถมศึกษาที่ส่งเสริมให้เกิดกับผู้เรียนดังนี้

1. ให้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
2. ให้สนใจและแสดงออกตามความถนัดและความสามารถของตน
3. ให้มีจิตใจสำนึกในคุณค่าและประโยชน์ของศิลปะ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
4. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
5. ให้รู้จักนำศิลปะมาประยุกต์ให้เกิดคุณค่าและรสนิยมที่ดี

#### การจัดการเรียนการสอนศิลปะ

##### ความหมายของการจัดการเรียนการสอนศิลปะ

การจัดการเรียนการสอนศิลปะ มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย ผู้สอนสามารถเลือกใช้รูปแบบที่มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์และทักษะ จากงานวิจัยของไข่มุก พงศ์สถาพร (2554) พบว่าเรื่องราวที่ครูใช้สอนมีผลต่อความสนใจของเด็กมาก ซึ่งควรเป็นเรื่องราวที่อยู่ในความสนใจ และมีความแปลกใหม่ท้าทายในการเรียนรู้กับเด็ก เมื่อเป็นเรื่องราวที่เด็กอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น และสนใจ เด็กจึงจะเกิดความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม สอดคล้องกับ วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) ที่แสดงความคิดเห็นว่ากิจกรรมนับได้ว่าเป็นหัวใจหลักของการเรียนรู้ด้านศิลปะเพราะการฝึกปฏิบัติกิจกรรม ซึ่งถือเป็นสื่อการสอนอย่างหนึ่งนั้น

จะทำให้เกิดการสั่งสมประสบการณ์ ทักษะ และความรู้ความเข้าใจต่างๆการได้ฝึกทักษะจากการปฏิบัติกิจกรรม จึงเป็นปัจจัยสำคัญของการศึกษาศิลปะ

กรมวิชาการ (2540 : 2) กล่าวว่า ลักษณะธรรมชาติของศิลปะเป็นการเรียนรู้เทคนิควิธีการทำงานตลอดจนการเปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนได้รับการส่งเสริมสนับสนุนให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดัดแปลง มีจินตนาการ มีสุนทรียภาพ และเห็นคุณค่าของศิลปวัฒนธรรมไทยและสากล

สำนักงานคณะกรรมการประถมศึกษาแห่งชาติ (2531) กล่าวถึงการจัดการเรียนการสอนศิลปะ สร้างสรรค์ว่า หมายถึง กิจกรรมเกี่ยวกับงานศิลปศึกษาต่างๆ เช่น การวาดภาพระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับ ตัด ฉีก ปะ และการประดิษฐ์วัสดุ ฯลฯ เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ การรับรู้เกี่ยวกับความงามและส่งเสริมกระตุ้นให้ผู้เรียน ได้แสดงออกตามความรู้สึกละและความสามารถของตนเอง

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533) กล่าวว่า ศิลปศึกษาเป็นศาสตร์ที่มุ่งเป้าหมายไปที่กระบวนการกับความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออก การรับรู้เกี่ยวกับความงาม กิจกรรมศิลปะจึงเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนแสดงออกทางความคิดและจินตนาการอย่างอิสระจากประสบการณ์ของตนเองผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ เช่น เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับ ตัด ฉีก ปะ และการประดิษฐ์วัสดุต่างๆ ฯลฯ โดยครูเป็นผู้ชี้แนะ จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้และพัฒนาการด้านต่างๆ ของผู้เรียน

Bates (2000) แบ่งกิจกรรมการสอนศิลปศึกษาออกเป็น 3 ลักษณะ คือ

1.กิจกรรมปลายปิด (Closed-Ended Activity) เป็นกิจกรรมที่เน้นทักษะการใช้เครื่องมือ สื่อ และเทคนิคต่างๆ ผลงานที่ได้จากกิจกรรมนี้จะมีลักษณะเหมือนกัน

2.กิจกรรมปลายเปิด (Open-Ended Activity) มีเป้าหมายเพื่อสนับสนุนการสร้างสรรคการแก้ปัญหาและความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิดทางศิลปะ ผลงานที่ได้จะมีความแตกต่างกัน ซึ่งเป็นตัวสะท้อนถึงความคิดสร้างสรรค์

3.กิจกรรมปล่อยอิสระ (Laissez-Faire Activity) เพื่อสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนในการสำรวจ มีกระบวนการปฏิบัติงานที่มุ่งเน้นการแสดงออกและข้อค้นพบในการเรียนรู้ แม้สิ่งที่ได้จะเป็นตัวผลงาน แต่มีความมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ ข้อค้นพบที่ได้จากการปฏิบัติงานในการสำรวจกระบวนการหรือสื่อที่ใช้ในการปฏิบัติงาน ซึ่งกิจกรรมทั้ง 3 ลักษณะนี้มีความแตกต่างกัน บางกิจกรรมเน้นกระบวนการ บางกิจกรรมเน้นความคิดสร้างสรรค์ ครูจึงควรเลือกลักษณะกิจกรรมให้เหมาะสมกับวัตถุประสงค์การเรียนการสอน

การจัดการเรียนการสอนศิลปะ เป็นรูปแบบของกิจกรรมที่เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามทั้งทางด้านทักษะ ความรู้ กระบวนการทางความคิด และทัศนคติรวมไปถึงการ

เสริมสร้างคุณลักษณะนิสัยที่ดีในทุกด้าน การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ ผ่านกระบวนการทำงานศิลปะ ตามความสนใจ และความต้องการของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ ประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ โดยมีครูคอยให้คำแนะนำชี้แนะก่อให้เกิดความกล้าแสดงออกมีความมั่นใจในตนเอง (สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชชัย, 2544) นับได้ว่าการรับรู้คุณค่าความงามทางศิลปะ ถือเป็นการสร้างพื้นฐานอันดีที่น่าจะนำไปสู่ความเจริญพัฒนาให้เป็นบุคคลที่มีคุณค่าต่อสังคมต่อไป

### ความสำคัญของกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะคือ กิจกรรมที่จัดขึ้นโดยมีครูและผู้เรียนต่างมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม เพื่อให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนฝีมือ ความคิด จินตนาการ การแสดงออกด้านผลงานจากประสบการณ์ของตนเอง ซึ่งไม่จำกัดว่าทำที่ไหน ใช้วัสดุอะไร หรือมีวิธีการอย่างไร จะเห็นได้จากการที่มีนักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงคุณค่าและความสำคัญของศิลปะไว้ ดังนี้

Linderman (1977) กล่าวถึงผลดีในการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้เรียนไว้ดังนี้

1. การสร้างสรรค์ศิลปะเป็นการช่วยพัฒนาทักษะ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะผ่านการทดลอง ค้นคว้า การถ่ายเทและการปฏิบัติงาน
2. การสร้างสรรค์ศิลปะของครูช่วยให้เกิดการซาบซึ้งต่อการทำงานของศิลปิน ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่อง และวิถีทางที่มีเสรี
3. การสร้างสรรค์ศิลปะอย่างต่อเนื่อง และด้วยวิถีทางที่มีเสรีภาพ ย่อมสร้างเสริมให้ครูกลายเป็นบุคคลที่มีลักษณะนิสัยสร้างสรรค์
4. การสร้างสรรค์ศิลปะจะนำมาซึ่งความคิดและการปฏิบัติที่ยืดหยุ่นเหมาะสม และมีความเชื่อมั่นในการทำงาน
5. การสร้างสรรค์ศิลปะของผู้เรียน จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเป็นคนที่มีความคิดต่อสิ่งต่างๆ อย่างชัดเจนหรือเป็นรูปธรรม และมีความคิดที่แน่นอน

ประภาพรรณ สุขสุวรรณสุข (2537) กล่าวถึงความสำคัญของศิลปะศึกษาต่อผู้เรียนในด้านการส่งเสริมพัฒนาการว่า ศิลปะศึกษามีความสำคัญต่อผู้เรียนในแง่ของการส่งเสริมพัฒนาการเกี่ยวกับความเจริญงอกงามของผู้เรียนทั้ง 4 ด้านโดยสรุปคือ

1. ทางด้านร่างกาย กิจกรรมศิลปะจะช่วยสนองความต้องการตามธรรมชาติของผู้เรียนที่ชอบเคลื่อนไหว ได้ฝึกหัดการใช้กล้ามเนื้อและสายตา อวัยวะต่างๆ ทำงานประสานกันอย่างคล่องแคล่วว่องไว พร้อมทั้งได้รับความสนุกสนาน
2. ทางด้านสติปัญญา กิจกรรมทางศิลปะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ให้ผู้เรียน เรียนรู้ด้วยการกระทำ มีประสบการณ์ตรงด้วยตนเอง ในการสำรวจ ค้นคว้า ทดลองสร้างสรรค์ แก้ปัญหาที่งาน

และวัสดุนานาชาติ ซึ่งแตกต่างจากการเรียนทางด้านอื่นๆ ผู้เรียนมีโอกาสฝึกหัดและค้นคว้าตามความสนใจ ความสามารถและความถนัดของตนเอง

3. ทางด้านสังคม ศิลปะเป็นสื่อให้ผู้เรียนมีโอกาสมากขึ้นในการทำงานร่วมกับผู้อื่นทั้งในบ้าน โรงเรียน ชุมชน มีทัศนคติที่ดีต่อการมีชีวิตอยู่ในสังคมประชาธิปไตย เป็นโอกาสให้ผู้เรียนได้ตอบสนองความต้องการที่มีผู้อื่นยอมรับเห็นความสำคัญ และเป็นส่วนหนึ่งของหมู่คณะด้วยการทำกิจกรรมด้านศิลปะร่วมกัน

4. ทางด้านอารมณ์นับเป็นพัฒนาการด้านสำคัญที่ควรได้รับความสนใจเป็นพิเศษ

จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญต่อพัฒนาการของผู้เรียนรอบด้าน โดยเฉพาะการพัฒนาด้านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะเกิดความคล่องในการคิด ส่วนการแสดงออกนั้นจะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนคิดเป็น ทำเป็น และแก้ปัญหาเป็น จากข้อมูลในงานวิจัยที่ค้นพบด้านพัฒนาการทางความคิดของเด็กสาขาจิตวิทยาพัฒนาการได้ยืนยันถึงความสำคัญของการวางแผนจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้แก่เด็ก นอกจากนี้กิจกรรมการสอนยังส่งผลต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาเด็กเป็นสำคัญ

#### **องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอน**

การเรียนการสอนจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยองค์ประกอบหลายด้าน ทุกสิ่งทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับการสอน ล้วนมีส่วนส่งเสริมให้การสอนประสบผลสำเร็จ ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ของการศึกษา ในการจัดการเรียนการสอนถือว่าผู้สอนมีความสำคัญอย่างยิ่ง โดยเฉพาะการที่ผู้สอนตระหนักและเห็นคุณค่าในหน้าที่ เอาใจใส่ต่อการสอน เลือกวิธีสอนและกิจกรรมที่เหมาะสม ตลอดจนมีการวัดและประเมินผลการเรียนที่มีความน่าเชื่อถือก็จะทำให้การเรียนการสอนสัมฤทธิ์ผล ซึ่งได้มีนักการศึกษาเสนอหลัก และองค์ประกอบในการจัดการเรียนการสอนไว้ดังนี้

สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์ (2538) กล่าวถึงองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนการสอน มีองค์ประกอบหลักที่เป็นพื้นฐานสำคัญอยู่ 3 ส่วน ได้แก่ วัตถุประสงค์การเรียนการสอน กิจกรรมการเรียนการสอน และการวัดและประเมินผลความรู้ความสามารถ

รุ่ง แก้วแดง (2543) ได้เสนอหลักในการจัดการเรียนการสอนว่า ผู้สอนควรให้การเรียนเป็นสิทธิหน้าที่และความรับผิดชอบของผู้เรียน ให้ผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือให้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อื่นๆ และเอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล รวมทั้งผู้สอนจะต้องทำหน้าที่เป็นกัลยาณมิตรกับผู้เรียนโดยมีกระบวนการในการจัดการเรียนการสอน 10 ขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษารวบรวมข้อมูลของผู้เรียนเป็นรายบุคคล
2. วิเคราะห์เพื่อค้นหาศักยภาพของผู้เรียน
3. ร่วมสร้างวิสัยทัศน์กับผู้เรียน
4. การวางแผนการเรียน

5. การแนะนำช่วยเหลือเรื่องการเรียนรู้
6. การสรรหาสื่อ และอุปกรณ์
7. การให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง
8. การสร้างพลัง กำลังใจ
9. การร่วมกันประเมินผล
10. การเก็บรวบรวมข้อมูล

চারং বাক্সী (2542) กล่าวถึง องค์ประกอบที่สำคัญของการจัดการเรียนการสอน ประกอบด้วย

1. จุดมุ่งหมายของหลักสูตร หมายถึง สิ่งที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากเรียนจบ
2. จุดประสงค์ของการเรียนการสอน หมายถึง สิ่งที่ต้องการให้เกิดแก่ผู้เรียนหลังจากที่เรียนจบเนื้อหาสาระในวิชาที่กำหนดไว้
3. เนื้อหาสาระและประสบการณ์ หมายถึง กระบวนการและวิธีการในการจัดการเรียนการสอน รวมทั้งกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางความรู้และอื่นๆ ตามจุดประสงค์และจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้
4. วัสดุอุปกรณ์และการสื่อสาร หมายถึง เครื่องมือเครื่องใช้และวัสดุต่างๆ รวมทั้งอุปกรณ์โสตทัศนอุปกรณ์ และอื่นๆ ที่จะช่วยส่งเสริมคุณภาพ และประสิทธิภาพการเรียนการสอน
5. การประเมินผล หมายถึง การประเมินผลการจัดการเรียนการสอน

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2535 : 604-608) กล่าวถึงองค์ประกอบพื้นฐานของการจัดกระบวนการเรียนการสอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตร โดยทำการวิเคราะห์ทั้งจุดมุ่งหมายและเนื้อหา การศึกษาหลักสูตรเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้สอนจะต้องกระทำทุกครั้งก่อนวางแผนการสอน เพราะหลักสูตรเป็นเสมือนพิมพ์เขียวหรือหลักยึดสำหรับผู้สอนจะนำไปปฏิบัติ การเปลี่ยนแปลงหลักสูตรสู่การสอนจึงจะต้องทำการศึกษาวิเคราะห์ถึงความสัมพันธ์ของจุดประสงค์กับเนื้อหา การตรวจสอบคุณภาพของจุดประสงค์ รวมทั้งความคาดหวังของหลักสูตร การศึกษาหลักสูตรจะช่วยชี้ทางให้ผู้สอนเห็นภาพว่าจะจัดดำเนินการสอนอย่างไร จะปรับแก้ส่วนใดเพื่อให้สาระการเรียนรู้ทันต่อสภาพแวดล้อมของสังคมขณะนั้น
2. การศึกษากลุ่มเป้าหมาย การศึกษาสภาพผู้เรียนก่อนการสอนจะช่วยให้การสอนเป็นไปตามแนวทางที่ผู้สอนกำหนดไว้ในจุดประสงค์การเรียนรู้ ผู้สอนควรสำรวจดูว่า ผู้เรียนอยู่ในสภาพใด มีความพร้อมจะเรียนหรือไม่ มีพื้นฐานความรู้มากน้อยเพียงใด ผู้สอนควรจัดประสบการณ์เรียนรู้ให้ตรงกับลักษณะการเรียนรู้ของผู้เรียน

3. กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ เมื่อศึกษาหลักสูตรทั้งทางด้านจุดประสงค์และเนื้อหา รวมทั้งกลุ่มเป้าหมายเรียบร้อยแล้ว ส่วนส่วนนี้จะเป็นข้อมูลพื้นฐานเกี่ยวกับการกำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ไว้ล่วงหน้าว่าเมื่อสอนเสร็จแล้วผู้เรียนจะเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมด้านใดบ้างสำหรับการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนสามารถจำแนกได้ 3 ด้าน คือ ด้านความรู้ (Cognitive Domain) ด้านทักษะ (Psychomotor Domain) และด้านทัศนคติ (Affective Domain) การกำหนดจุดประสงค์นั้นนอกจากการพิจารณาพฤติกรรมที่ต้องการให้เกิดกับผู้เรียนแล้วยังต้องพิจารณาว่าจุดประสงค์ที่กำหนดไว้นั้นสอดคล้องกับนโยบายของสถาบัน คณะและภาควิชาหรือไม่ และเมื่อกำหนดกิจกรรมลงไปแล้วจะเหมาะสมกับผู้เรียน หรือไม่และผู้สอนเองมีความรู้ความสามารถในเรื่องที่จะสอนมากน้อยเพียงใดสิ่งเหล่านี้ควรนำมาใช้พิจารณาในการกำหนดจุดประสงค์ เพื่อช่วยให้จุดประสงค์ที่ตั้งขึ้นมีความหมายและสามารถปฏิบัติได้

4. การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ เพื่อให้การสอนเป็นไปตามแนวทางที่ผู้สอนกำหนด ผู้สอนควรทำการสำรวจเพื่อตรวจสอบอีกครั้งหนึ่งว่าผู้เรียนอยู่ในสภาพใดมีความพร้อมจะเรียนมากน้อยเพียงใด การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ อาจกระทำโดยการซักถามผู้เรียนเกี่ยวกับเรื่องที่จะเรียนอย่างคร่าวๆ ไม่จำเป็นต้องใช้แบบทดสอบทุกครั้ง ผู้สอนก็จะสามารถวินิจฉัยได้ว่า จะปรับการสอนครั้งนี้อย่างไรจึงจะทำให้การสอนดำเนินไปตามแผนที่วางไว้

5. การเลือกวิธีสอน การเลือกวิธีสอนในที่นี้จะรวมถึงการจัดประสบการณ์ สื่อการเรียนรู้ที่มีความสัมพันธ์กับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาวิชาและกลุ่มเป้าหมายเพื่อให้ลักษณะการเรียนรู้ตรงกับความต้องการของผู้เรียนมากที่สุด

6. แหล่งบริการและสนับสนุน การสอนที่มีประสิทธิภาพจะต้องได้รับบริการสนับสนุน การสอนด้านต่างๆ เป็นอย่างดี การวางแผนการสอนจะให้ดี และมีประสิทธิภาพจะต้องพิจารณา บริการเสริมการสอนด้วย เช่น งบประมาณ สิ่งอำนวยความสะดวกต่างๆ เครื่องมือวัสดุฝึก เวลา บุคลากร อาคารสถานที่ และอื่นๆ

7. การประเมินผล เป็นขั้นการตรวจสอบผลของการสอน ว่าบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การประเมินผลแต่ละครั้ง ผู้สอนจะต้องกำหนดวัตถุประสงค์ของการประเมินไว้ให้แน่นอนว่าจะประเมินอะไร เช่น การตัดสินใจให้ตก หรือ ทำเพื่อการปรับปรุงการเรียนการสอน การกำหนดเกณฑ์การประเมินแต่ละครั้งต้องชัดเจน แล้วจึงเลือกเครื่องมือวัดให้เหมาะสม

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับองค์ประกอบของการเรียนการสอน สามารถสรุปได้ว่า องค์ประกอบของการจัดการเรียนการสอนจำแนกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านโครงสร้างที่มาประกอบกันเป็นการสอน จะประกอบด้วยผู้สอน ผู้เรียน และหลักสูตรหรือสิ่งที่ต้องการสอน

2. องค์ประกอบด้านกระบวนการสอน ที่จะทำให้การสอนสมบูรณ์ ได้แก่ การตั้งวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน การกำหนดเนื้อหาสาระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การสร้างสื่อหรือการเลือกใช้สื่อการสอน และการวัดประเมินผล

### วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมศิลปะ

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2535) ได้อธิบายถึงการตั้งวัตถุประสงค์ของการสอนว่า ทำให้ผู้สอนทราบว่า จะสอนเพื่ออะไร เมื่อสอนแล้ว ผู้เรียนต้องเกิดพฤติกรรมใดบ้าง มากน้อยเพียงใด เป็นประโยชน์ต่อผู้สอน ในการเตรียมเนื้อหาที่จะทำการสอน การเลือกใช้วิธีการที่ใช้สอน เลือกสื่อการสอน และการวัดผลให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้ (สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์, 2538) จุดมุ่งหมายในการเรียนการสอน คือ ความมุ่งหวังที่ต้องการให้มีเกิดขึ้น หลังจากที่ได้ผ่านการเรียนรู้แล้ว สามารถจำแนกได้ทั้งแนวของความรู้ (Knowledge) หรือทักษะ (Skill) ที่เกิดขึ้นใหม่ในตัวผู้เรียน และสิ่งเหล่านี้จะสังเกตเห็นได้ เมื่อผู้เรียนแสดงพฤติกรรม (Behavior) หลังจากผ่านการเรียนการสอนแล้ว

ในการจัดกิจกรรมศิลปะนั้นผู้สอนต้องกำหนดวัตถุประสงค์ เพื่อจะทำให้ผู้สอนมีเป้าหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในเรื่องใด นอกจากจะเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมแล้ว ยังมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอน ตามความคิดของนักการศึกษา สรุปได้ดังนี้

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2525) ให้ความหมายว่า วัตถุประสงค์ของการจัดกิจกรรมศิลปะว่าเป็น วัตถุประสงค์ที่กำหนดขึ้นสำหรับการสอนแต่ละครั้งเพื่อเป็นเป้าหมายในการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม การเรียนของผู้เรียน

สุพิน บุญชูวงศ์ (2535) ให้ความหมายว่า จุดประสงค์ คือข้อความที่ระบุคุณลักษณะของการเรียน และความสามารถที่ครูต้องการให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน หลังจากที่ได้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนในบทหนึ่งๆแล้ว

สมิตรา อุ่นเปีย (2556) กล่าวสรุปว่า การกำหนดวัตถุประสงค์ในการจัดกิจกรรมศิลปะนั้น จะทำให้ผู้สอนมีเป้าหมายที่ชัดเจนว่าต้องการให้ผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ในเรื่องใด เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมหลังจากที่ได้ผ่านกิจกรรมการเรียนการสอนบทหนึ่งๆ โดยผู้สอนกำหนดขึ้น เพื่อใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและเพื่อตอบสนองต่อพัฒนาการด้านต่างๆตามวัยของผู้เรียน

จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะตามที่ พีระพงษ์ กุลพิศาล (2531) และสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษา (2537) กล่าวโดยสรุปดังนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย พัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา ให้เด็กได้เคลื่อนไหว ร่างกายจะประสานงานกันตลอดเวลา เด็กจะต้องควบคุม ลำตัว แขน นิ้วมือ และส่วนต่างๆ จนกลายเป็นความชำนาญ ช่วยให้รู้จักสิ่งต่างๆ รอบตัว ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของสี รูปร่าง พื้นผิว พื้นที่ว่าง น้ำหนัก



2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์เพื่อให้เกิดความเพลิดเพลิน ชื่นชมในสิ่งที่สวยงาม ส่งเสริมให้มีอารมณ์ร่าเริง แจ่มใส ผ่อนคลาย ความเครียด ซึ่งจะมีส่วนช่วยให้เด็กเกิดความสนใจ และ เข้าใจธรรมชาติรอบตัว มีประสบการณ์ในการรับรู้ มีความรู้สึกประสบผลสำเร็จในการทำงานเป็นการ ที่เด็กแสดงความสามารถ ทางเอกลักษณ์เฉพาะตัวออกมาได้ดีที่สุด สามารถใช้จินตนาการตลอดเวลา เนื้อหาไม่ตายตัว เปลี่ยนแปลงได้ตามความสนใจของเด็ก

3. พัฒนาการทางสังคม เพื่อส่งเสริมคุณธรรมในด้านความอดทน ความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ ความรับผิดชอบ สามารถปรับตัวในการทำงานร่วมกับผู้อื่น กล้าคิดกล้าแสดงออก เน้นกระบวนการ เรียนรู้ โดยวิธีการแก้ปัญหา และมีความมั่นใจในตนเองมุ่งพัฒนาตลอดชีวิต

4. พัฒนาการทางสติปัญญา เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการ ฝึก ทักษะการสังเกต การคิดและการแก้ปัญหาอย่างมีเหตุผล รู้จักอธิบายผลงานของตนได้ มีอิสระในการ ค้นคว้า ทดสอบ ทดลอง สามารถสร้างสรรค์ผลงาน มีประสบการณ์ทางการเรียนรู้

ดังนั้นการตั้งวัตถุประสงค์ จึงเป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อพิจารณา ขอบเขตเนื้อหาสาระ การกำหนดวิธีสอน และสื่อการเรียนการสอน โดยวัตถุประสงค์ของการเรียน การสอน จะถูกกำหนดขึ้นก่อนเริ่มกระบวนการเรียนการสอน หรือกิจกรรมการเรียนการสอน จากนั้นก็จะ เข้าสู่กระบวนการเรียนการสอน ซึ่งต้องสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้ หลังจากผ่าน กระบวนการเรียนการสอนแล้ว ผู้เรียนจะมีความรู้และความสามารถตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

#### เนื้อหาสาระของกิจกรรมศิลปะ

เป็นเรื่องราวที่กำหนดไว้ในหลักสูตรอย่างมีระบบ ประกอบด้วย สาระที่เป็นความรู้ซึ่ง ประมวลหรือรวบรวมมา เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมตามที่ต้องการ นอกจากนี้ยัง หมายถึงประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียนด้วย โดยเนื้อหาที่นำมาบรรจุไว้ นั้นมีการดัดแปลงให้เข้าใจ ได้ชัดเจนมากขึ้น (เกษร ธิตะจารี, 2543) การจัดกิจกรรมที่น่าสนใจต้องท้าทาย ไม่ยากหรือง่าย จนเกินไปสำหรับเด็ก เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่ายในการทำกิจกรรม และทำให้เกิดความกระตือรือร้น ในการทำกิจกรรมดังกล่าว เมื่อเด็กสามารถทำกิจกรรมดังกล่าวได้ จะเกิดความภาคภูมิใจในตนเอง เพิ่มมากขึ้น

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทางศิลปศึกษามีจุดประสงค์และรูปแบบการจัดการเรียน การสอนที่แตกต่างกัน เป็นไปตามลักษณะของเนื้อหาสาระ ว่าเป็นทางด้านทฤษฎีหรือทักษะปฏิบัติ สอดคล้องกับการจำแนกประเภทเนื้อหาสาระของ ทาบา (Taba, 1962 อ้างถึงใน ปารณีย์ ดั่งอิม, 2548 : 23) ที่ได้แบ่งโครงสร้างและระดับของเนื้อหาวิชาแยกย่อย 4 ระดับ ดังนี้

1. เนื้อหาที่เป็นความจริงและกระบวนการ (Specific Facts and Processes) เป็น เนื้อหาพื้นฐานที่ต้องอาศัยการจดจำซึ่งรูปร่างลักษณะ

2. เนื้อหาที่เป็นหลักการที่เกิดจากแนวคิดเบื้องต้น (Basic Idea) ผู้เรียนจะเห็นความสัมพันธ์กับเนื้อหาสาระต่างๆ จนเกิดความเข้าใจหลักการได้

3. เนื้อหาที่แสดงมโนคติ (Concept) หมายถึง เนื้อหาที่ผู้เรียนต้องอาศัยการเรียนรู้ขั้นพื้นฐานจึงสามารถเกิดความรู้ความเข้าใจได้ เนื้อหาประเภทนี้ก็คือเนื้อหาที่เป็นข้อสรุป เป็นคำจำกัดความ ทฤษฎี กฎ สูตร ซึ่งจะออกไปในรูปของนามธรรมมากยิ่งขึ้น ผู้สอนที่จะสอนเนื้อหาประเภทนี้จึงต้องมีความรู้และความเชี่ยวชาญเป็นอย่างดี

4. เนื้อหาที่อยู่ในรูปของระบบความคิด (Thought System) หมายถึง เนื้อหาประเภทที่ต้องการให้ผู้เรียนมีแนวคิดสร้างสรรค์ มีแนวทางในการนำไปแก้ไขปัญหา และมีการส่งถ่ายการเรียนรู้ (Transfer Learning) การศึกษาเนื้อหาประเภทนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสวงหาความรู้ใหม่ (Method of Inquiry) ซึ่งเกิดขึ้นจากความคิดและการพัฒนาความรู้ด้วยตนเองโดยอาศัยการสังเกต การอธิบาย การทำนาย การนำไปใช้ ตลอดจนวิเคราะห์และประเมิน

พิระพงษ์ กุลพิศาล (2546) ให้ความหมายของเนื้อหาทางศิลปะไว้ว่า ความรู้และประสบการณ์ที่ครูศิลปะจัดให้แก่ผู้เรียนตามจุดประสงค์ที่วางไว้ องค์ประกอบเนื้อหาจะออกมาในรูปของความรู้ความเข้าใจ

Taba (1962) ได้เสนอเกณฑ์ในการเลือกเนื้อหาไว้ 6 ประการ ดังนี้

1. เชื่อถือได้และเป็นแก่นสารของความรู้ในแต่ละสาขาวิชา
2. สอดคล้องกับวุฒิภาวะในการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน
3. สอดคล้องกับความต้องการและความสนใจของผู้เรียน
4. มีความสมดุลระหว่างความกว้างและความลึกของข้อมูล
5. สอดคล้องกับความจริงในสังคม
6. ตอบสนองความมุ่งหมายได้หลายประการ

วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์ (2536) ได้สรุปว่า กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมควรเน้นในเรื่องต่อไปนี้

1. การส่งเสริมพฤติกรรมที่ดีงามทางศิลปะ โดยจัดกิจกรรมรวมทั้งการจัดเตรียมสื่อการเรียนการสอนต่างๆ เพื่อส่งเสริมสภาพการเรียนรู้ของผู้เรียน เช่น จัดกิจกรรมศิลปะที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้จากการสังเกต สำรวจ ตรวจสอบ และใช้สายตาในลักษณะต่างๆ

2. เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้เรียนรู้จักแก้ปัญหาจากสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมจริง และเรียนรู้การใช้มือในการปฏิบัติศิลปะมากที่สุด

3. จัดกิจกรรมให้มีความสัมพันธ์กับการเรียนรู้ในสาขาวิชาอื่นและสามารถนำประสบการณ์ที่ได้รับไปใช้ให้เกิดประโยชน์

4. จัดกิจกรรมศิลปะที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความคิดเห็น พินิจพิจารณา และมีความเข้าใจในคุณค่าของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ กิจกรรมศิลปะจึงเป็นกิจกรรมสำคัญสำหรับผู้เรียน

เพราะการที่ผู้เรียนลงมือทำกิจกรรมจะทำให้ได้มีโอกาสทดลองใช้วัสดุ อุปกรณ์ รู้จักวิธีการและกระบวนการทำงานศิลปะ นอกจากนี้ยังเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทำงานร่วมกัน ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและสร้างความมั่นใจในการแสดงออกในรูปแบบต่างๆอีกด้วย

นอกจากการจัดกิจกรรมศิลปะจะมีความสำคัญต่อผู้เรียนแล้ว การเลือกกิจกรรมศิลปะยังสำคัญด้วยเช่นกัน นิรมล ตีรณสาร (2525) ได้เสนอเกณฑ์เพื่อพิจารณาเลือกกิจกรรมศิลปะที่เกี่ยวข้อง 4 ด้าน ดังนี้

1. ด้านผู้เรียน ควรเลือกกิจกรรมโดยพิจารณาจาก เพศ วัย และความแตกต่างระหว่างบุคคล
2. ด้านผู้สอนควรเลือกกิจกรรมโดยพิจารณาจากความถนัด ความสนใจ และความสามารถของผู้สอน
3. ด้านโรงเรียนควรเลือกกิจกรรมโดยพิจารณาจากสภาพท้องถิ่นนั้นๆ
4. ด้านสังคมควรเลือกกิจกรรมโดยพิจารณาจากเศรษฐกิจ วัฒนธรรม ประเพณี ศาสนา ความเชื่อ สถานการณ์บ้านเมือง และสมัยนิยม

การจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับเนื้อหาที่มีความสำคัญและจำเป็นอย่างยิ่ง พีระพงษ์ กุลพิศาล (2536) ได้แบ่งกิจกรรมศิลปะตามลักษณะงานที่ผู้เรียนสร้างสรรค์เป็น 3 ประเภท คือ

1. กิจกรรมศิลปะสองมิติ เป็นกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์บนพื้นระนาบ 2 มิติ มีความกว้างและความยาว เช่น กระจก กระดาษ ผ้า ผนังปูน พื้นทราย พื้นดิน ฯลฯ โดยใช้วิธีวาดเส้น ระบายสี พิมพ์หรือกดทับให้เป็นสี ปะติดกระดาษด้วยกระดาษสี เป็นต้น กิจกรรมประเภทนี้ ได้แก่ การวาดภาพระบายสี เล่นหรือทดลองสีและการพิมพ์ภาพ
2. กิจกรรมศิลปะสามมิติ เป็นการสร้างสรรค์งานศิลปะบนวัตถุที่มีลักษณะ 3 มิติ กว้าง ยาว หนา เช่น กล้องกระดาษ กิจกรรมประเภทนี้ได้แก่ การปั้น การฉีก ตัด ปะ พับ ม้วน การประดิษฐ์เศษวัสดุ

3. กิจกรรมศิลปะที่ผสมผสานสองมิติและสามมิติ หมายถึง กิจกรรมที่ผู้เรียนสร้างสรรค์ภาพ โดยใช้วัสดุและวิธีทางกิจกรรมศิลปะสองมิติและสามมิติรวมเข้าด้วยกัน กิจกรรมประเภทนี้ได้แก่ การวาดภาพระบายสี การเล่นสี หรือทดลองสี การพิมพ์ภาพ ปั้น การฉีก ตัด ปะ พับ ม้วน การประดิษฐ์เศษวัสดุ

โดยสรุปแล้วเนื้อหาของการจัดกิจกรรม หมายถึง ความรู้และประสบการณ์ตามจุดประสงค์ที่วางไว้ ผู้สอนต้องกำหนดองค์ประกอบของเนื้อหาในรูปของความรู้ความเข้าใจ พิจารณาเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจ ทำท่าย ไม่น่าเบื่อ และไม่ยากหรือง่ายจนเกินไปสำหรับผู้เรียน เช่น กำหนดลักษณะของกิจกรรมศิลปะที่ผสมผสานสองมิติและสามมิติ เป็นต้น

### การจัดกิจกรรมศิลปะ

การจัดกิจกรรม เป็นการนำกิจกรรมที่จัดไว้ไปใช้สอนในสถานการณ์จริง เพื่อให้ผู้เรียนเกิดทักษะด้านความรู้ ความคิด การทำงาน การแก้ปัญหา และเพื่อพัฒนาผู้เรียนทางด้านร่างกายหรือเจตคติตามจุดประสงค์ของการเรียน

รูปแบบการสอนตามที่ นิรมล ตีรณสาร (2525) ได้เสนอว่าควรเลือกใช้ให้เหมาะสมกับลักษณะของบทเรียน ผู้เรียน และสภาพแวดล้อมต่างๆ โดยสรุปไว้ 4 วิธี ดังนี้

1. การสอนแบบแสดงให้ดูเป็นขั้นตอน (Directed Teaching) เป็นวิธีการสอนที่ผู้สอนสาธิตการทำงานให้ผู้เรียนดูทีละขั้นตอน แล้วให้ผู้เรียนปฏิบัติตาม บางครั้งอาจสาธิตให้จบทุกขั้นตอนก่อนได้ เหมาะสมสำหรับงานศิลปะที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีและขั้นตอนการทำงานเพื่อผู้เรียนจะได้นำหลักหรือขั้นตอนดังกล่าว ไปใช้เป็นแนวทางในการแสดงออกหรือผสมผสานวิธีการรูปแบบต่างๆเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นผลงานที่แปลกใหม่

2. การสอนแบบให้ทำงานอิสระ (Free Expression) เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจทำงานตามความพอใจของตนเอง คือผู้สอนให้ผู้เรียนเลือกสื่อที่จะใช้ในการแสดงออกทางศิลปะได้โดยอิสระ และทำงานในลักษณะใดๆ ก็ได้ตามใจผู้เรียนเป็นการให้อิสระอย่างเต็มที่ ผู้สอนกำหนดสื่ออย่างใดอย่างหนึ่ง แล้วให้ผู้เรียนใช้สื่อนั้นแสดงความรู้สึกรักนึกคิดออกเป็นงานศิลปะเอง

3. การสอนแบบสัมพันธ์กับวิชา (Correlat Teaching) สอนศิลปะให้สัมพันธ์กับวิชาอื่น

4. การสอนแบบแกนกลาง (Core Teaching) เป็นการสอนที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนดปัญหาไว้เป็นแกนกลาง แล้วใช้ความรู้จากวิชาต่างๆเป็นเครื่องมือในการแก้ปัญหานั้น เป็นวิธีที่สอนแบบธรรมชาติ เน้นการทำงานกลุ่ม สอนให้ผู้เรียนรู้จักพิจารณาปัญหารอบๆตัว และสามารถหาวิธีการแก้ปัญหานั้นได้

อำไพ ตีรณสาร (2536) กล่าวว่า การเรียนการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง คือการจัดเตรียมเนื้อหาและกิจกรรมให้สอดคล้องกับความพร้อมและความสนใจของผู้เรียนผลที่ได้รับคือการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นในตัวผู้เรียนสูงมากเพราะผู้เรียนมีความสนใจสูง เนื่องจากเรื่องที่ผู้สอนสอนนั้นเป็นเรื่องที่ตนสนใจ ดังนั้นการจัดกิจกรรมที่ได้ผลดีจึงต้องอาศัยวินัย และความพร้อมของวัสดุอุปกรณ์ เพราะในกิจกรรมศิลปะบางประเภท อาจมีข้อจำกัดในการเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ เนื่องจากห้องถื่นหรือโรงเรียนอาจมีข้อจำกัดในการจัดเตรียม นอกจากนี้ความสนใจของผู้เรียนในกิจกรรมเฉพาะอาจส่งผลต่อการทำกิจกรรมและส่งผลสัมฤทธิ์ที่แตกต่าง ขณะที่หลักสูตรกำหนดให้ผู้สอนจัดกิจกรรมศิลปะไว้อย่างครอบคลุม และกำหนดให้สอนกิจกรรมประเภทต่างๆทั้งหมด

สุมิตรา อุ่นเปีย (2556) กล่าวว่า การสอนกิจกรรมศิลปะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา ทักษะทางกายหรือเจตคติตรงตามจุดประสงค์ของการเรียนการสอน กิจกรรมศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับการจัดสถานการณ์ต่างๆ ผู้สอนจึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะ

และผู้สอนควรส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนสามารถเลือกใช้ สื่อเป็นเครื่องมือในการแสดงออก ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับความคิดและสามารถถ่ายทอดออกมาได้ตามความต้องการโดยใช้วิธีการสอนแบบต่างๆ

Chapman (1978) กล่าวว่า การสอนศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับการจัดสถานการณ์ต่างๆ ผู้สอนจึงต้องมีความรู้เกี่ยวกับแนวทางการสอนศิลปะ ซึ่งประกอบด้วยหลักการ 3 ด้าน ดังนี้

1. การแสวงหาแนวคิด (Interception for an Idea) หมายถึงการกระตุ้นเร้าคำแนะนำ หรือสร้างแรงบันดาลใจ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่จะแสวงหาแนวคิดในการแสดงออกทางศิลปะตามวิถีทางของตนเอง

2. การวางแผนงานอย่างรอบคอบ (Elaboration and Refinement) เป็นการวางแผนงานสนับสนุนให้ผู้เรียนได้คิดทบทวนเกี่ยวกับความคิด หรือการสร้างสรรค์งานของตนเอง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้หรือมีประสบการณ์ในการปรับปรุง หรือขยายแนวคิดให้กว้างขึ้นเป็นลำดับ

3. การปฏิบัติงานในด้านสื่อ (Execution in a Medium) คือการสนับสนุนให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานศิลปะโดยเลือกใช้สื่อซึ่งเป็นเครื่องมือในการแสดงออกได้อย่างเหมาะสม สอดคล้องกับความคิดและสามารถถ่ายทอดได้ตามความต้องการ สอดคล้องกับ ประเทิน มหาจันทร์ (2531) กล่าวว่า จุดมุ่งหมายของการใช้วิธีการสอนควรพิจารณาว่า เป็นวิธีสอนที่มีคุณค่าแก่ผู้เรียน โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกแนวความคิด หรือเนื้อเรื่องของตนในการแสดงออกอย่างอิสระตามวิธีการของตนเองและสร้างงานด้วยตนเอง

การจัดกิจกรรม กล่าวโดยสรุปคือ การจัดเตรียมเนื้อหาหรือกิจกรรมให้สอดคล้องกับความพร้อมของผู้เรียน นอกจากนี้ความสนใจของผู้เรียนยังส่งผลต่อการทำกิจกรรมและส่งผลสัมฤทธิ์ต่อผู้เรียน ดังนั้นผู้สอนควรมีความรู้เกี่ยวกับแนวทางการสอนศิลปะ ใช้วิธีการกระตุ้น แนะนำ หรือสร้างแรงบันดาลใจ สนับสนุนให้ผู้เรียนได้คิดทบทวนเกี่ยวกับความคิด หรือสนับสนุนให้ผู้เรียนเลือกใช้ สื่อในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยตนเองอย่างเหมาะสม

### สื่อการเรียนการสอน

กรมวิชาการ (2545) ได้ให้ความหมายของคำว่า “สื่อ” (Media) หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ เมื่อมีการนำสื่อมาใช้ในการกระบวนการเรียนการสอนก็เรียกสื่อชิ้นนั้นว่า “สื่อการเรียนการสอน” (Instructional Media) หมายถึง สื่อชนิดใดก็ตามที่บรรจุเนื้อหาหรือสาระการเรียนรู้ ซึ่งผู้สอนและผู้เรียนใช้เป็นเครื่องมือ สำหรับการเรียนรู้เนื้อหาหรือสาระนั้นๆ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2523) ได้ให้ความหมายว่า สื่อการเรียนการสอน ได้แก่ วัสดุ อุปกรณ์ และวิธีสอนประกอบ โดยวัสดุจะประกอบด้วยสิ่งสิ้นเปลือง เช่น ซอล์ก รูปภาพ แผนที่ต่างๆ และอุปกรณ์จะประกอบด้วยสิ่งที่คงทนถาวร เช่น กระดานดำ โต๊ะ เก้าอี้ต่างๆ ส่วนวิธีการสอนประกอบ

หมายถึง การทดลองต่างๆ ซึ่งข้อมูลนี้สอดคล้องกับ มะลิฉัตร เอื้ออานันท์ (2545) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมการสอนของครู และสื่อวัสดุต่างๆที่มีประสิทธิภาพและคุณภาพ ล้วนส่งผลต่อการเรียนรู้ และการพัฒนาตัวผู้เรียนเป็นสำคัญ

การถ่ายทอดสาระความรู้จากผู้สอนไปยังผู้เรียน โดยใช้สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลางในการถ่ายทอดความรู้ ความคิด ทักษะ และประสบการณ์ ไม่จำกัดอยู่เฉพาะในห้องเรียนหรือในโรงเรียน ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเรียนรู้จากสื่อต่างๆ ได้อย่างหลากหลาย ทุกที่ทุกเวลา ไม่ว่าจะเป็นวัสดุ ของจริง บุคคล สถานที่ หรือเหตุการณ์ ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น สามารถจำแนกสื่อการเรียนการสอนออกตามลักษณะได้ 6 ประเภท คือ

1. สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ที่แสดงหรือเรียบเรียงสาระความรู้ ผ่านตัวหนังสือที่เป็นตัวเขียนหรือตัวพิมพ์เป็นสื่อในการแสดงความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายชนิด ได้แก่ เอกสาร หนังสือเรียน หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร เป็นต้น

2. สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ผลิตขึ้น ใช้ควบคู่กับเครื่องมือ โสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ๆ เช่น แดปบันทึกรูปภาพพร้อมเสียง ภาพนิ่ง คอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้ยังรวมถึง กระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ในกระบวนการเรียนรู้ เช่น การใช้อินเตอร์เน็ตเพื่อการเรียนรู้ การศึกษาทางไกลผ่านดาวเทียม เป็นต้น

3. บุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญในสาขาต่างๆ ซึ่งสามารถถ่ายทอดสาระความรู้ แนวคิด และประสบการณ์ไปสู่บุคคลอื่น หรือที่เรียกว่า วิทยากร เช่น บุคลากรในท้องถิ่น แพทย์ ตำรวจ นักธุรกิจ เป็นต้น

4. ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่มีอยู่ตามธรรมชาติและสภาพแวดล้อมของตัวผู้เรียนเช่น พืชผัก ผลไม้ ปรากฏการณ์ ห้องปฏิบัติการ เป็นต้น

5. กิจกรรม หรือ กระบวนการ หมายถึง กิจกรรมหรือกระบวนการที่ผู้สอนและผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อสร้างเสริมประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ ของผู้เรียน เช่น บทบาทสมมติ การสาธิต การจัดนิทรรศการ การทำโครงการ เกม เพลง เป็นต้น

6. วัสดุเครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นใช้เพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ รวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่างๆ เช่น อุปกรณ์ทดลองทางวิทยาศาสตร์ เครื่องมือช่าง เป็นต้น

สื่อที่จะนำมาใช้เพื่อจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานจะมีหลักการแนวคิด และลักษณะดังนี้ (ปราณีย์ ต้วงอิม, 2553)

1. เน้นสื่อเพื่อการค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองทั้งของผู้เรียนและผู้สอน

2. ผู้เรียนและผู้สอนสามารถจัดทำหรือพัฒนาสื่อการเรียนรู้ขึ้นเอง รวมทั้งนำสื่อที่มีอยู่รอบตัวมาใช้ในการเรียนรู้

3. รูปแบบของสื่อการเรียนรู้ควรมีความหลากหลาย เพื่อส่งเสริมให้การเรียนรู้เป็นไปอย่างมีคุณค่า กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักวิธีการแสวงหาความรู้ เกิดการเรียนรู้อย่างกว้างขวางและต่อเนื่องตลอดเวลา

สื่อการเรียนการสอนไม่จำกัดอยู่แค่เพียงหนังสือเรียนเท่านั้น ผู้เรียนและผู้สอนสามารถเรียนรู้ได้จากสื่อทุกประเภท และสื่อที่จะนำมาใช้จัดการเรียนรู้ควรมีความสอดคล้องกับวิธีการเรียนรู้และศักยภาพของผู้เรียน ดังนั้น เนื่องจากกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ต้องลงมือปฏิบัติงาน สื่อและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานจึงมีความจำเป็นอย่างมากในการจัดกิจกรรมศิลปะ

### การวัดและประเมินผล

พิชิต ฤทธิจรูญ (2551) ได้กล่าวว่า การวัดและประเมินผลเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดการศึกษา เพราะเป็นบทสรุปที่ทำให้ทราบว่า ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนการสอนนั้นเป็นไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ โดยได้ให้ความหมายของการวัดผลว่า หมายถึง กระบวนการกำหนดตัวเลขหรือสัญลักษณ์ให้กับบุคคล สิ่งของ หรือเหตุการณ์อย่างมีกฎเกณฑ์ เพื่อให้ได้ข้อมูลที่แทนปริมาณหรือคุณภาพของคุณลักษณะที่จะวัด ซึ่งการวัดผลมีองค์ประกอบ 3 ประการ คือ

1. ปัญหา หรือสิ่งที่จะวัด
2. เครื่องมือวัด หรือเทคนิควิธีการในการรวบรวมข้อมูล
3. ข้อมูลเชิงปริมาณ หรือเชิงคุณภาพ

ประเภทของการวัดและประเมินผล

การประเมินผลสามารถจำแนกได้เป็น 2 ลักษณะ คือ จำแนกตามวัตถุประสงค์ของการประเมิน และจำแนกตามระบบการวัดผล ดังนี้

1. จำแนกตามวัตถุประสงค์ของการประเมิน แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1.1 การประเมินผลก่อนเรียน เป็นการตรวจสอบความรู้พื้นฐาน และทักษะของผู้เรียนว่ามีความรู้เพียงพอที่จะเรียนรู้เนื้อหาสาระใหม่หรือไม่ ซึ่งเป็นเพียงการวินิจฉัย ไม่ใช่การสอบวัดผล มีจุดประสงค์เพียงเพื่อให้ผู้สอนทราบถึงพื้นฐานของผู้เรียน หากผู้เรียนมีความรู้ต่ำกว่ามาตรฐาน ผู้สอนต้องทำการสอนเพื่อปรับพื้นฐานให้ผู้เรียนพร้อมสำหรับการเรียนรู้เนื้อหาสาระใหม่

1.2 การประเมินผลระหว่างเรียน หรือประเมินความก้าวหน้า มีจุดมุ่งหมายเพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์การเรียนรู้ตามที่กำหนดไว้หรือไม่ เพียงใด เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องในจุดประสงค์ข้อที่ไม่ผ่านเกณฑ์ เพื่อปรับปรุงการสอนต่อไป

1.3 การประเมินผลรวมสรุป เป็นการประเมินผลเพื่อตัดสินผลการเรียน เมื่อสิ้นสุดการเรียนการสอน เพื่อศึกษาและตัดสินความรู้ของผู้เรียน โดยการให้เกรด การให้ผ่าน หรือตก

## 2. จำแนกตามระบบการวัดผล แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

2.1 การประเมินผลแบบอิงกลุ่ม เป็นการตัดสินคุณค่าของคุณลักษณะหรือพฤติกรรม โดยเปรียบเทียบกับผู้เรียนในกลุ่มเดียวกันโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อจำแนกหรือลำดับบุคคลในกลุ่มนั้นๆ

2.2 การประเมินผลแบบอิงเกณฑ์ เป็นการตัดสินคุณค่าของคุณลักษณะ หรือพฤติกรรมของผู้เรียน โดยเปรียบเทียบเกณฑ์ กับกลุ่มพฤติกรรมตามจุดมุ่งหมายในแต่ละบท หรือหน่วยการเรียนรู้โดยทั่วไป นิยมใช้จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม หรือกลุ่มของพฤติกรรมในการประเมินผล เพื่อบ่งชี้สถานภาพของผู้เรียนแต่ละคน ตัดสินเปรียบเทียบกับเกณฑ์ว่าความรู้ความสามารถของผู้เรียนบรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้มากน้อยเพียงใด

ในการประเมินผลทางศิลปศึกษา มีวิธีการประเมินผลโดยการใช้เกณฑ์ตรวจสอบดูว่าการแสดงออกทางศิลปะของผู้เรียนได้พัฒนาไปในระดับที่น่าพอใจหรือไม่เพียงใด โดยผู้สอนกำหนดเกณฑ์และเงื่อนไข

เกษร ธิตะจारी (2543) กล่าวถึง วิธีการประเมินผลงานศิลปะที่เป็นหลักการทางรูปธรรมทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถรับรู้ร่วมกันได้ มีดังนี้

1. พุทธิพิสัย เป็นการประเมินความรู้ของผู้เรียนจากบทเรียนที่เรียนไปแล้ว เช่น การตอบคำถามที่ถูกต้อง การปฏิบัติกิจกรรมที่ถูกต้องตามที่ผู้สอนกำหนด

2. ทักษะพิสัย เป็นการประเมินผลงานที่เสร็จเรียบร้อยแล้ว เป็นการประเมินทักษะของผู้เรียนว่ามีความสามารถทำกิจกรรมมากน้อยเพียงใดนอกจากคู่มือจากผลงานแล้วยังสามารถดูความคิดสร้างสรรค์ ความสะอาด ความละเอียดในการทำงาน อันแสดงออกถึงทักษะที่ผู้เรียนมีในผลงานนั้นๆ การวิเคราะห์คุณภาพงานตามคุณภาพของเรื่องราวและรูปทรง การใช้วัสดุ การจัดองค์ประกอบ

3. จิตพิสัย เป็นการประเมินโดยผู้สอนใช้ความรู้สึกของตนเองในการประเมินผู้เรียน ด้วยการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียนในการเรียน เช่น ให้ความสนใจ การตั้งใจฟัง การตอบคำถาม ชักถาม การปฏิบัติกิจกรรม

การประเมินผลงานของผู้เรียน ตามที่ ปราณี สังฆะตวรรธน์ และสิริวรรณ ศรีพหล (2540) ได้กล่าวว่า การประเมินผลงานควรจะสัมพันธ์กับวัตถุประสงค์ เนื้อหา วิธีการจัดกิจกรรม และในการประเมินผลงานของผู้เรียนมักใช้การประเมินหลายรูปแบบประกอบกัน ตั้งแต่การใช้แฟ้มผลงาน การสังเกต ดังนั้นผู้สอนควรจะเข้าใจถึงพัฒนาการของผู้เรียนแต่ละวัย สอดคล้องกับ เลิศ อานันทนะ (2526) กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของการประเมินผลว่า โดยทั่วไปเด็กทุกคนมีอายุเท่ากัน แต่จะมีสมรรถภาพในการใช้มือ และการรับรู้ในด้านต่างๆ แตกต่างกัน การแสดงออกจึงมีความแตกต่างกันตามประสบการณ์ ส่วนสำคัญของการประเมินผลควรอยู่บนพื้นฐานความคิดว่า เด็กมีพัฒนาการดีขึ้น



กว่าการทำงานที่ผ่านมาหรือไม่ โดยดูจากช่วงเวลาที่ได้ทำงาน มิใช่ดูจากผลงานที่สำเร็จเพียงอย่างเดียว

Gruber (1994) กล่าวถึง การประเมินผลทางศิลปศึกษาว่า ผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับการตั้งเกณฑ์เพื่อให้เกิดความสมดุล ซึ่งประกอบด้วย การประเมิน 4 ด้าน คือ

1. การประเมินด้านความรู้ เป็นการวัดด้านเนื้อหาวิชา วัดความจำ การคิดวิเคราะห์ โดยใช้วิธีสอบ ข้อเขียน เช่น ปรนัย อัตนัย เติมคำในช่องว่าง หรือการทำแบบฝึกหัด
2. การประเมินผลด้านเจตคติ เป็นการวัดด้านอารมณ์ ความรู้สึก ความเชื่อ ทักษะคติและคุณค่าโดยจะแสดงออกในเรื่องคุณภาพของงานหรือการให้คำตอบแบบคิดวิเคราะห์
3. การประเมินผลด้านทักษะ เป็นการวัดด้านการเตรียมและการใช้เครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ โดยสังเกตจากกระบวนการปฏิบัติงาน
4. การประเมินผลด้านพฤติกรรม เป็นการวัดพฤติกรรมการทำงาน ระเบียบวินัย การร่วมมือในการทำงาน ความตั้งใจและการให้ความสำคัญกับงาน

Clark (1991) กล่าวเกี่ยวกับแนวความคิดการประเมินผลงาน ด้านการวาดภาพของผู้เรียนว่า สามารถแสดงให้เห็นขั้นพัฒนาการ จินตนาการ ความคิด และทักษะความรู้ความเข้าใจของผู้เรียนเกี่ยวกับศิลปะ นอกจากนั้นยังมีประเด็นที่ผู้สอนศิลปะส่วนใหญ่ให้ความสำคัญคือ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้รับจากการเรียนการสอนวิชาศิลปศึกษา ว่าเป็นไปตามพัฒนาการ หรือวัตถุประสงค์ที่คาดหวังไว้หรือไม่ เพื่อที่ผู้สอนจะได้ช่วยเหลือและให้คำแนะนำที่เหมาะสม การประเมินผลด้านการวาดภาพก็เป็นอีกวิธีการหนึ่งที่สำคัญ เพื่อใช้วัดระดับพัฒนาการ ทักษะความสามารถทางศิลปะ

จากการศึกษาข้อมูล สรุปได้ว่าองค์ประกอบสำคัญของการวัดและประเมินผล ต้องประกอบด้วย ผู้วัดผล และสิ่งที่ต้องการวัดผลว่าเป็นไปตามพัฒนาการหรือวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้หรือไม่ เพื่อผู้สอนจะได้ช่วยเหลือให้คำแนะนำที่เหมาะสม การประเมินผลจึงเป็นเครื่องมือในการวัดระดับพัฒนาการ และทักษะความสามารถแก่ผู้เรียน

### **การส่งเสริมทักษะและกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ**

#### **ความสำคัญของการส่งเสริมทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ**

การสร้างสรรค์งานศิลปะ ต้องอาศัยทั้งกระบวนการคิดและทักษะฝีมือในการทำงาน จึงจำเป็นที่จะต้องสอนกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอน เพราะเมื่อเกิดทักษะแล้วก็จะสามารถคิด ออกแบบ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างงานที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพ

วิรัตน์ พิชญพบูลย์ (2536) กล่าวว่า ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานจากความคิดและความรู้สึกผ่านกระบวนการที่ต้องใช้ทักษะและความชำนาญเป็นพิเศษ จนได้ผลงานศิลปะที่ตนพึงพอใจ ในการ

สร้างสรรค์งานแต่ละชิ้น ศิลปินต้องตัดสินใจทั้งในด้านความคิด การใช้วัสดุ เครื่องมือ และเทคนิคการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ศิลปินยังต้องแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับคุณค่าทางสุนทรียภาพ ซึ่งต้องตัดสินใจเกี่ยวกับการเลือกใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่น การแก้ปัญหาเกี่ยวกับเรื่องการใช้เส้น สี รูปร่าง ช่องว่าง และรูปทรง ลักษณะ พร้อมกับตัดสินใจเรื่องการใช้หลักการจัดองค์ประกอบเพื่อให้เกิดดุลยภาพ มีความกลมกลืน และความขัดแย้งได้ ส่วนสัมพันธ์กัน มีสัดส่วนและช่วงจังหวะที่พอเหมาะ จึงเห็นได้ว่าการสร้างสรรค์งานศิลปะแต่ละชิ้นนั้น ศิลปินต้องแก้ปัญหา ต้องเลือกและตัดสินใจในการดำเนินงานอย่างยุ่งยาก ซับซ้อน กระบวนการสร้างสรรค์ต้องมีการแก้ปัญหาและตัดสินใจอยู่ตลอดเวลา นั้น ต้องใช้ทักษะและความเชี่ยวชาญเป็นพิเศษ ประกอบกับความศรัทธาต่อการสร้างสรรค์ผลงานนั้นๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์ศิลปะเกือบทุกสาขา ศิลปินจะไม่ทำตามอำเภอใจโดยการดำเนินการอย่างสะเดาะ ศิลปินต้องทำไปอย่างมีเจตนาและมีแผนงาน โดยคำนึงถึงคุณค่าทางศิลปะและความพึงพอใจทางสุนทรียภาพด้วย

สุชาติ เถาทอง (2538) กล่าวถึงจุดมุ่งหมายในการสร้างงานศิลปะว่า เปรียบดังเครื่องวัดผล ความเข้าใจของผู้เรียน ส่วนการสร้างสรรค์ที่เป็นลักษณะเฉพาะของศิลปิน จุดมุ่งหมายคือ แนวความคิดในการถ่ายทอดทางทัศนศิลป์ ว่าศิลปินมีความมุ่งหมายอย่างไร ต้องการแสดงออกเกี่ยวกับอะไร เพื่อให้ได้ผลอะไร การทำงานโดยปราศจากเป้าหมาย เป็นการทำงานที่ไร้ทิศทางและการก้าวไปสู่ความสำเร็จนั้นเป็นไปได้ยาก ศิลปินที่มีชื่อเสียงของไทยและต่างประเทศจะอาศัยการทำงานที่มีระบบความคิดที่แน่นอน แผนงานที่ชัดเจน และการดำเนินกิจกรรมที่เป็นไปตามขั้นตอนที่วางไว้ ดังนั้นความบกพร่องและความผิดพลาดจึงไม่เกิดขึ้น การสร้างสรรค์งานศิลปะของศิลปินนั้น มีกระบวนการและขั้นตอนที่ชัดเจน มีการวางแผนอย่างเป็นระบบ

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2548) กล่าวว่า การสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการใช้สมองระดับสูงสุดของมนุษย์ ด้วยการสร้างให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ขึ้น อันมีลักษณะเป็นต้นฉบับ มีความคิดริเริ่มอันไม่ซ้ำกับสิ่งที่เคยมีอยู่เดิม สำหรับกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะมีลำดับขั้นนับตั้งแต่จุดเริ่มต้น พัฒนา และสิ้นสุด เป็นกระบวนการที่สอดคล้องต่อเนื่องกัน ดังนี้

1. ความบันเทิงใจจุดประกายและก่อตัวขึ้นเป็นรูปความคิด
2. การรวมตัวกันและพัฒนาของรูปความคิดจนกระทั่งเกิดเป็นแนวความคิด
3. การแสดงออกซึ่งแนวคิดนั้น ผ่านโครงสร้าง หรือ เส้น สี รูปทรง หรือสัญลักษณ์ซึ่งสัญลักษณ์นั้นๆ จะต้องสอดคล้องและรับใช้จุดหมายของแนวคิดได้
4. การหยั่งรู้ภายในของศิลปิน ประกอบกับสัญลักษณ์ที่เลือกเป็นสื่อก่อเป็นจินตภาพขึ้น
5. ศิลปินจะหาวัสดุและวิธีการที่เหมาะสม แปลจินตภาพภายในออกมาเป็นรูปธรรม สร้างแบบร่างและพัฒนาแบบร่าง จนบรรลุถึงความสมบูรณ์ คือ งานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

จากข้อมูลเบื้องต้น สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นการสื่อสะท้อนความคิด อารมณ์ ความรู้สึก รวมไปถึงการประมวลความคิด ความรู้ ประสบการณ์ จินตนาการและเหตุผล ที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรมสามารถจับต้องได้ ก่อให้เกิดการสะท้อนความรู้สึกนึกคิดต่อผู้ชม การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจำเป็นต้องอาศัยกระบวนการทำงานที่เป็นขั้นตอน มีระบบความคิดที่ แน่นนอน ชัดเจน ซึ่งจะนำไปสู่ความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

### กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

เนื่องจากการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีกระบวนการที่สลับซับซ้อน ผสมผสานกัน จึงไม่ ปรากฏกระบวนการที่ชัดเจน แต่จากการวิเคราะห์ทัศนะของนักวิชาการทางศิลปะและศิลปิน จึง สามารถสรุปกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นขั้นตอน ดังนี้ (ปราณีย์ ดั่งอิม, 2553)

1. กำหนดโจทย์ คือจุดเริ่มต้นของการสร้างสรรค์ผลงาน โดยปกติแล้วศิลปินจะเกิด ความบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานอยู่ก่อนแล้ว จึงเกิดขึ้นตอนการระดมความคิด และข้อมูล ต่างๆ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ ในการจัดการเรียนการสอน ครูจะเป็นผู้กำหนดโจทย์ให้แก่ผู้เรียนเพื่อ ง่ายแก่การทำความเข้าใจ และทำให้ผู้เรียนมีทิศทางการทำงานที่ชัดเจน ตรงกัน อีกทั้งการกำหนด โจทย์ ยังเป็นการสร้างสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เผชิญกับการแก้ไขปัญหา ทำให้เกิดการเรียนรู้จากการ ลงมือปฏิบัติ และเกิดความคิดสร้างสรรค์

2. ระดมความคิดหรือสร้างแนวคิด เมื่อได้หัวข้อในการทำงาน หรือโจทย์แล้ว จึงเริ่มเข้า สู่กระบวนการระดมความคิด โดยประเด็นที่ใช้ในกระบวนการนี้มีพื้นฐาน 4 ข้อ ได้แก่ แนวคิด เทคนิค วัสดุ อุปกรณ์ ซึ่งเป็นส่วนประกอบสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สามารถแบ่งเป็นประเด็นย่อย ดังนี้

แนวคิด – เรื่องอะไร เกิดที่ไหน ยุคสมัยใด ตัวละคร กิริยาท่าทาง ฉาก กลิ่น รส เสียง โทณสี เป็นต้น ในส่วนนี้ผู้เรียนต้องนำภาพต่างๆ ที่ใกล้เคียงกับสิ่งที่จินตนาการมาแสดง ประกอบ

เทคนิค – วาดเส้น ระบายสี เจาะ แกะ ปั้น พับ สื่อมผสม คอมพิวเตอร์กราฟิก ภาพยนตร์ เป็นต้น ส่วนนี้ผู้เรียนจะต้องศึกษารูปแบบผลงานของศิลปินต่างๆ และนำภาพผลงานที่ใช้ เทคนิคในแบบที่ต้องการมาใช้ประกอบ

วัสดุ – กระดาษ ดิน ไม้ พลาสติก วัสดุเหลือใช้ กระเบื้อง ปูน คอมพิวเตอร์ ในการ เลือกใช้วัสดุ ผู้เรียนต้องแสดงความรู้ความเข้าใจ ในการเลือกวัสดุต่างๆ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ของตนเอง โดยเฉพาะผู้เรียนต้องมีการค้นคว้าข้อมูลและวิเคราะห์จากการทำงาน of ศิลปินต่างๆ แสดงเหตุผลในการเลือกใช้วัสดุนั้นๆ

อุปกรณ์ – กรรไกร กาว มีด แผ่นรองตัด กระดาษทิชชู ฯลฯ เมื่อได้เทคนิคและวัสดุตามความต้องการแล้ว ผู้เรียนต้องวิเคราะห์การเลือกใช้อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับงานด้วย เพราะอุปกรณ์เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งที่ทำให้เราได้ผลงานตรงกับความต้องการ

3. เลือก สรุปลง และวางแผน หลังเสร็จสิ้นกระบวนการระดมความคิดแล้ว ให้ผู้เรียนตัดสินใจเลือกประเด็นที่สนใจ แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน วัสดุอุปกรณ์ ซึ่งต้องใช้ทั้งจินตนาการและเหตุผลในการตัดสินใจ เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความสร้างสรรค์ และมีความเป็นไปได้ อันเป็นหัวใจของการสร้างสรรค์นวัตกรรม ซึ่งขั้นตอนการระดมความคิด การสรุปลงและวางแผนในการทำงาน คือกระบวนการออกแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ผลผลิตที่ได้จากขั้นตอนนี้ ได้แก่ แผนผังความคิดซึ่งอธิบายถึงที่มาของแนวความคิดในการทำงาน แสดงความคิดสร้างสรรค์ แผนผังก้างปลา แสดงถึงเหตุผล การตัดสินใจ การวางแผน และแบบร่างซึ่งได้จากการขมวดความคิดและกลั่นกรองออกมาเป็นภาพ

4. สร้างสรรค์ผลงาน เมื่อผู้เรียนได้ทำการเลือก สรุปลง และวางแผนการทำงานเรียบร้อยแล้ว ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน ถือเป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้เรียนจะได้เรียนรู้จากการเผชิญกับปัญหาโดยตรง ทั้งปัญหาเรื่องความงาม การจัดองค์ประกอบ และปัญหาจากวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งจะทำให้เกิดการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีความคงทน และเกิดการเรียนรู้เชิงประจักษ์ด้วยตนเอง โดยเฉพาะวิชาศิลปะปฏิบัติ ผลงานคือผลประจักษ์ของความรู้ความเข้าใจในเนื้อหาสาระที่ได้รับของผู้เรียน การแสดงออกถึงทักษะ รวมถึงการแสดงคุณลักษณะของผู้เรียน ซึ่งสามารถวัดและประเมินค่าออกมาให้อยู่ในเชิงสัญลักษณ์ หรือตัวเลขได้

จากข้อมูลดังกล่าว จะเห็นได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะจะเน้นกระบวนการทางความคิดและการทำงาน โดยเฉพาะกระบวนการระดมความคิด เป็นการฝึกความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว หลากหลาย เป็นการระดมทั้งความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน และการคิดวางแผนการทำงาน จากนั้นจะนำความคิด และข้อมูลต่างๆ ที่ได้รับมาสรุปเป็นแนวความคิดในการทำงาน วิธีการทำงาน ซึ่งต้องอาศัยเครื่องมือในการจัดบันทึกที่มีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับลักษณะการทำงานแต่ละขั้น เพื่อง่ายต่อการทบทวน ค้นหา ตรวจสอบและแก้ไขเมื่อเกิดความผิดพลาด (นวลน้อย บุญวงษ์, 2542)

## โครงสร้างงานศิลปะ

โครงสร้างงานศิลปะแบ่งออกเป็น 2 ส่วน ได้แก่

1. องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง ส่วนย่อยต่างๆ ที่นำมาประกอบกันเข้าให้เป็นส่วนประกอบรวมประกอบด้วย

1.1 จุด (Point) คือองค์ประกอบพื้นฐานแรกของทัศนศิลป์ มีมิติเป็นศูนย์ ไม่มีความกว้าง ความยาวหรือความลึกไม่สามารถแบ่งได้ เป็นสิ่งที่เล็กที่สุด

1.2 เส้น (Line) เป็นองค์ประกอบที่เกิดจากการนำจุดมาต่อกันไปในทิศทางเดียวกัน ในทางยาว หรือเกิดจากร่องรอยของจุดที่ถูกแรงหนึ่งผลักดันให้เคลื่อนที่ไป เส้นแต่ละลักษณะมีความหมายและให้ความรู้สึกต่ออารมณ์ และจิตใจของผู้ชม

1.3 รูปร่างและรูปทรง (Shape and Form) คือ องค์ประกอบที่ปรากฏเป็นลักษณะต่างๆ ถ้ารูปที่ปรากฏเป็นเส้นขอบนอกของรูปมี 2 มิติ คือ มีเฉพาะส่วนกว้าง ส่วนยาว เรียกว่ารูปร่าง แต่ถ้ารูปที่ปรากฏให้เห็นเป็นโครงสร้างในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว และส่วนหนาหรือส่วนลึก เรียกว่ารูปทรง

1.4 น้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา (Tone) คือความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่างและบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุ หรือการระบายสีให้มีผลเป็นความอ่อนแก่ในความเข้มระดับต่างๆ ในงานชิ้นหนึ่ง ทำให้เกิดปริมาตรของรูปทรง

1.5 ที่ว่าง (Space) หรือบริเวณว่าง คือส่วนพื้นที่ปราศจากองค์ประกอบใดๆ ตั้งอยู่หากเป็นงานศิลปะในลักษณะจิตรกรรมหรือภาพพิมพ์ บริเวณว่างก็คือ ส่วนที่เป็นพื้นภาพไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูป แต่ถ้าเป็นงานศิลปะในลักษณะประติมากรรม หรือสถาปัตยกรรม บริเวณว่างก็คือ ส่วนที่เป็นอากาศไม่ใช่วัตถุ

1.6 พื้นผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะของบริเวณพื้นผิวของสิ่งต่างๆ ที่เมื่อสัมผัสจับต้องหรือเมื่อเห็นแล้วรู้สึกได้ว่าหยาบ ละเอียด มัน ด้าน ขรุขระ ฯลฯ ลักษณะผิวมี 2 ชนิด คือลักษณะผิวที่จับต้องได้ และลักษณะผิวที่ทำเทียมขึ้น เมื่อมองดูจะรู้สึกหยาบหรือละเอียด แต่เมื่อสัมผัสจับต้องจริงกลับเป็นพื้นผิวเรียบๆ

1.7 สี (Color) คือ องค์ประกอบที่เกิดจากการส่องสว่างของแสง ตกกระทบเข้าสู่ตาปรากฏเป็นสีต่างๆ ซึ่งสีแต่ละสีมีสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถกระตุ้นเราให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป

2. การจัดองค์ประกอบงานศิลปะ หมายถึง การจัดองค์ประกอบของงานศิลปะทุกแขนงทั้งจิตรกรรม ประติมากรรม และสถาปัตยกรรม เพื่อให้ผลงานศิลปะเกิดความสมบูรณ์สวยงามตามหลักเกณฑ์การสร้างสรรคผลงาน พื้นฐานเบื้องต้นของการจัดองค์ประกอบศิลป์มี 6 ประการ ดังนี้

2.1 เอกภาพ (Unity) หมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันขององค์ประกอบศิลป์ทั้งด้านรูปลักษณ์ และด้านเรื่องราว เป็นการประสานหรือจัดระเบียบของส่วนต่างๆ ให้เกิดความเป็นหนึ่งเดียวกัน การสร้างงานศิลปะ คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน ความยุ่งเหยิง เป็นการจัดระเบียบและดุลยภาพ ให้กับสิ่งที่ขัดแย้ง ให้รวมกันได้ โดยการเชื่อมโยงส่วนต่างๆ ให้สัมพันธ์กัน เอกภาพของงานศิลปะ มีอยู่ 2 ประการ คือ

1) เอกภาพของการแสดงออก หมายถึง การแสดงออกที่มีจุดมุ่งหมายเดียว มีความแน่นอน และมีความเรียบง่าย งานชิ้นเดียวไม่สามารถแสดงออกหลายความคิด หลายอารมณ์ได้เพราะจะทำให้เกิดความสับสนขาดเอกภาพ การแสดงออกด้วยลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินแต่ละคนก็สามารถทำให้เกิดเอกภาพแก่ผลงานได้

2) เอกภาพของรูปทรง คือ การรวมตัวกันอย่างมีดุลยภาพ และมีระเบียบขององค์ประกอบทางศิลปะ เพื่อให้เกิดรูปทรงที่สามารถแสดงความคิดเห็นหรืออารมณ์ของศิลปินได้อย่างชัดเจน เอกภาพของรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญที่สุดต่อความงามของผลงานศิลปะ เพราะเป็นสิ่งที่ศิลปินใช้สื่อในการแสดงออกถึงเรื่องราว ความคิดและอารมณ์ ดังนั้นกฎเกณฑ์ในการสร้างเอกภาพในงานศิลปะจึงเป็นกฎเกณฑ์เดียวกันกับธรรมชาติ

2.2 ความสมดุล หรือดุลยภาพ (Balance) หมายถึง น้ำหนักที่เท่ากันขององค์ประกอบไม่เอนเอียงไปข้างใดข้างหนึ่ง ในทางศิลปะยังรวมถึงความประสานกลมกลืน ความพอเหมาะพอดีของส่วนต่างๆ ในรูปทรงหนึ่ง หรืองานศิลปะชิ้นหนึ่ง การจัดวางองค์ประกอบลงในงานศิลปกรรมต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาติ ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกๆ ด้าน หากมองดูแล้วรู้สึกว่างในธรรมชาติ ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกๆ ด้าน หากมองดูแล้วรู้สึกว่างในธรรมชาติ ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกๆ ด้าน หากมองดูแล้วรู้สึกว่างในธรรมชาติ ทุกสิ่งที่ทรงตัวอยู่ได้โดยไม่ล้ม เพราะมีน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกๆ ด้าน

1) ดุลยภาพแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือ การวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล เป็นการสมดุลแบบธรรมชาติ ลักษณะแบบนี้ในทางศิลปะมีใช้น้อย ส่วนมากจะใช้ในลวดลายตกแต่ง ในงานสถาปัตยกรรมบางแบบ หรือในงานที่ต้องการดุลยภาพที่นิ่งและมั่นคงจริงๆ

2) ดุลยภาพแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือ ความสมดุลแบบซ้ายขวาไม่เหมือนกัน มักเป็นการสมดุลที่เกิดจากการจัดใหม่ของมนุษย์ ซึ่งมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาแตกต่างกัน ใช้องค์ประกอบที่มีความแตกต่างกัน แต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบ หรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้

2.3 สัดส่วน (Proportion) เป็นกฎของเอกภาพที่เกี่ยวข้องกับความสมส่วนซึ่งกันและกันของขนาด (Dimension) ในส่วนต่างของรูปทรง และระหว่างรูปร่าง การสมสัดส่วนนี้หมายรวมไปถึงความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมกลมกลืนของสี แสงเงา และทัศนธาตุอื่นๆ ด้วย ขนาด คือลักษณะ

ของรูปทรงที่กำหนด สังเกตได้ว่า ใหญ่ เล็ก ล้วน ยาว มาก น้อย เบา ฯลฯ สัดส่วน คือ อัตราส่วน เปรียบเทียบสิ่งต่างๆ ทั้งที่เป็นเรื่องของจำนวน ขนาด หรืออื่นๆ ดังนั้น ขนาดและสัดส่วนในทางศิลปะก็คือ องค์ประกอบส่วนที่กำหนดปริมาณและรูปร่าง องค์ประกอบลักษณะอื่นๆ ให้ประกอบรวมเข้าด้วยกัน เป็นรูปตามที่ศิลปินต้องการ ในอัตราส่วนที่ทำให้เกิดดุลยภาพและเอกภาพ สัดส่วนเป็นความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประกอบแต่ละส่วนที่ประกอบขึ้นเป็นรูปทรง ถ้าความสัมพันธ์ของแต่ละส่วนเหมาะสมก็จะทำให้รูปทรงทั้งหมดมีความงาม สัดส่วนเป็นไปได้อัตรา 2 มิติ และ 3 มิติ รูปทรงแบบเรขาคณิต (Geometric Form) และรูปทรงกลมมีสัดส่วนคงที่ สัดส่วนจะมีลักษณะปรากฏให้เห็นได้เป็น 2 แบบ คือ

1) สัดส่วนที่สมบูรณ์ได้ด้วยตัวมันเอง เกิดจากการประกอบหรือ จัดสร้างโครงสร้างทางกายภาพทีละส่วนของรูปทรงที่มีความสัมพันธ์กันนั้น มีความสมบูรณ์ในตัวเองเป็นความสมบูรณ์แบบเอกเทศไม่เกี่ยวข้องกับสิ่งใด

2) สัดส่วนที่สมบูรณ์ได้ด้วยการประกอบกับสิ่งอื่น เกิดจากความสัมพันธ์ของส่วนต่างๆ ในตัวของวัตถุเอง และเกิดจากความสัมพันธ์เมื่อเทียบกับวัตถุอื่น วัตถุหรือรูปทรงจะไม่มี ความสมบูรณ์แบบเอกเทศ เพราะจะต้องเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับวัตถุหรือรูปทรงอื่นที่ถูกนำไปจัดวางประกอบด้วย

2.4 ความกลมกลืน (Harmony) คือความประสานกลมกลืนกัน ของส่วนมูลฐานที่สำคัญขององค์ประกอบทางโครงสร้างศิลปะ เป็นความพอเหมาะในการออกแบบที่ดูแล้วสร้างความพอใจ ไม่ขัดตา ความกลมกลืนเป็นโครงสร้างทางทัศนศิลป์ที่สำคัญ และใช้มากในการสร้างสรรค์ให้ดูกลมกลืนเป็นหน่วยเดียวกันจนเป็นเอกภาพ ความกลมกลืนเป็นหลักการจัดองค์ประกอบที่สำคัญและมีขอบข่ายที่กว้างขวาง เช่น ความกลมกลืนในรูปลักษณะ สี พื้นผิว และช่องว่าง การจัดองค์ประกอบของศิลปะให้กลมกลืนช่วยให้งานศิลปะเกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพมากขึ้น การสร้างสรรค์ให้เกิดความกลมกลืนในโครงสร้างทางทัศนศิลป์อาจทำได้อีกหลายประการ คือ

- 1) ความกลมกลืนของขนาด (Harmony of Size)
- 2) ความกลมกลืนของรูปร่างและรูปทรง (Harmony of Form and Shape)
- 3) ความกลมกลืนของเส้น (Harmony of Line)
- 4) ความกลมกลืนของพื้นผิว (Harmony of Texture)
- 5) ความกลมกลืนของสี (Harmony of Color)

2.5 ความแตกต่าง (Contrast) และจุดเด่น (Dominance) คือการตัดหรือขัดแย้งกันของเส้น สี ช่องว่าง พื้นผิว และแสงเงา ความตัดกันมีความประสานสัมพันธ์กับความกลมกลืนกล่าวโดยหลักแล้วในงานศิลปะแต่ละชิ้น ควรจะมีการจัดองค์ประกอบของศิลปะให้มีความกลมกลืนกันเป็นส่วนใหญ่ และให้มีความตัดกันในส่วนน้อย เช่น การตกแต่งสีบ้าน ควรใช้สีที่ประสานกลมกลืนกัน

ประมาณ 80 เปอร์เซ็นต์ และอีก 20 เปอร์เซ็นต์ของเนื้อที่ที่เหลือให้มีความตัดกัน ความตัดกันนี้จะช่วยให้เกิดความโดดเด่น และช่วยให้งานศิลปะนั้นแลดูน่าสนใจยิ่งขึ้น จุดเด่นของงานศิลปะ (Dominance) เกิดจากการเน้นหรือส่งเสริมส่วนมูลฐานของศิลปะให้โดดเด่นสะดุดตา กว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่นๆ การเน้นให้เกิดจุดเด่นในงานทัศนศิลป์ เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะเป็นเครื่องเรียกร้องความสนใจและความน่าดูของภาพ เช่น การเขียนภาพ หรือการสลัก อาจจะใช้สี หรือการสลักรูปโดยเน้นส่วนที่สำคัญให้พิเศษกว่าส่วนอื่นๆ เช่น ใช้สีที่สดใส เพิ่มรายละเอียด มีขนาดใหญ่ เป็นต้น การเน้นให้เกิดจุดเด่นควรให้เหมาะกับจุดประสงค์ ควรจัดให้เข้าใจง่ายและดูงดงาม นอกจากนั้นผู้สร้างสรรค์ จะต้องคิดด้วยว่าจะเน้นมากน้อยเท่าใด และจะวางจุดสำคัญตรงบริเวณใดของภาพจึงจะเกิดความงาม ความน่าสนใจ ซึ่งทำได้หลายวิธี คือ

1) การเน้นโดยการใช้สีให้เด่นเป็นพิเศษ เป็นส่วนประกอบที่สำคัญสำหรับการจัดองค์ประกอบทำให้เกิดความรู้สึกต่างๆ ที่พิเศษขึ้นได้ ดังนั้น การใช้สีเพื่อสร้างศูนย์กลางแห่งความสนใจ ควรคำนึงถึงความสดใสของสี และความอ่อนแก่ของพื้นที่ผลงานด้วย

2) การเน้นโดยการใช้เส้น และขนาดให้ตัดกัน เพื่อให้ความรู้สึกดึงดูดความสนใจต่อองค์ประกอบโดยรอบช่วยทำให้เกิดความเด่นชัดขึ้น เช่น การใช้ความอ่อนแก่ของพื้นหรือเน้นเส้นรอบตัวของสิ่งที่ต้องการให้เป็นจุดของความสนใจ

2.6 จังหวะ (Rhythm) หมายถึง การเคลื่อนไหวที่เกิดจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ เป็นการซ้ำที่เป็นระเบียบ จังหวะธรรมดาที่มีช่องห่างเท่าๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูงขึ้น ซ้ำซ้อนขึ้นจนถึงขั้นเกิดเป็นรูปลักษณะของศิลปะ โดยเกิดจากการซ้ำของหน่วย หรือการสลับกันของหน่วยกับช่องไฟหรือเกิดจากการเลื่อนไหลต่อเนื่อง ของเส้น สี รูปทรง หรือน้ำหนัก จังหวะ ที่น่าสนใจ และมีชีวิต ได้แก่ การเคลื่อนไหวของ คน สัตว์ การเติบโตของพืช การเดินรำเป็นการเคลื่อนไหวของโครงสร้างที่ให้ความบันเทิงใจในการสร้างรูปทรงที่มีความหมาย และมีชีวิต หลักการจัดช่องจังหวะที่นิยมทำมีอยู่ 2 ประการคือ

1) การจัดแบบซ้ำกัน (Repetition Rhythm) คือการใช้รูปทรงหรือรูปร่าง สี และเส้นซ้ำๆ กันจนเป็นรูปแบบที่งดงาม เช่น ลักษณะของลายไทยที่มีการซ้ำกันของรูปทรงและเส้น

2) การจัดแบบขยายเพิ่มขึ้น และต่อเนื่องกัน (Progression and Continuity Rhythm) คือการเพิ่มเส้น สี ความอ่อนแก่ และขนาดให้ต่อเนื่องกันไป หรือการเพิ่มขนาดจากเล็กไปหาใหญ่ จังหวะเหล่านี้อาจหาได้จากธรรมชาติ เช่น จังหวะของคลื่นที่ทยอยเข้าหาฝั่งจะค่อยๆ โตขึ้นจนกระทั่งถึงฝั่งแล้วแตกกระจายไป ในงานทัศนศิลป์ประเภทจิตรกรรมก็สามารถทำได้เช่นเดียวกัน คือการเขียนภาพแถวของต้นไม้ให้มีขนาดใหญ่ขึ้นทีละน้อยโดยสม่ำเสมอ การจัดแบบนี้นอกจากจะช่วยให้อารมณ์แสดงความเป็นระเบียบแล้ว ยังเป็นการช่วยสร้างภาพเขียนให้เกิดระยะตื้นลึกขึ้นขึ้นในภาพอีกด้วย (สุชาติ เถาทอง, 2538)



สามารถสรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นการนำองค์ประกอบทางทัศนศิลป์ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างและรูปทรง น้ำหนักของแสงและเงา ที่ว่าง พื้นผิว และ สี มาจัดวางเข้าด้วยกัน เพื่อถ่ายทอดจินตนาการของผู้สร้าง รวมถึงแนวความคิด ที่เป็นนามธรรมให้เกิดเป็นรูปธรรม สะท้อนให้เห็นการแก้ไขปัญหาทางความงาม การจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ดีจะทำให้งานศิลปะ หรืองานออกแบบออกมาได้สมบูรณ์ และมีความน่าสนใจ

## แนวคิดพหุสัมผัส

### ความหมายของอวัยวะรับสัมผัสหรือพหุสัมผัส

แสงเดือน ทวีสิน (2545) กล่าวถึง การสัมผัส (Sensation) หมายถึง การรับรู้ข้อมูล อันเกิดจากความรู้สึกสัมผัส โดยอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัสจากนั้นสมองจึงจำแนก แยกแยะ คัดเลือก วิเคราะห์ และแปลสิ่งนั้นออกมาเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไป

สกนธ์ ภู่งามดี (2545) กล่าวถึง ประสาทสัมผัส เป็นเครื่องมือที่มนุษย์ใช้เกี่ยวกับการมีปฏิกิริยาตอบสนองสิ่งต่าง ๆ ที่มาเร้า ส่วนคำว่า สัมผัส (Sensation) คือ อาการตื่นตัวของประสาทที่เกิดจากการกระตุ้นของอวัยวะรับความรู้สึกมีด้วยกัน 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนังประสาทสัมผัสรับความรู้สึกแต่ละชนิด จะรับตัวกระตุ้นหรือพลังงานกระตุ้นเฉพาะ เช่น นัยตารับได้เฉพาะแสง หูรับได้เฉพาะเสียง จมูกรับได้เฉพาะกลิ่น ลิ้นรับได้เฉพาะรส ผิวหนังรับได้เฉพาะสัมผัส

ปรียาพร วงศ์อนุตรโรจน์ (2546 : 152) กล่าวถึง อาการสัมผัสว่า การที่สิ่งเร้ามากระทบอวัยวะรับสัมผัส เพื่อให้คนเกิดการรับรู้ภาวะแวดล้อมรอบตัว ปกติเมื่อคนได้รับสัมผัสอย่างใดอย่างหนึ่งมักจะจัดจำแนกอาการสัมผัสนั้นๆ ตามประสบการณ์ที่ตนมีอยู่และคนมักเคยชินกับสิ่งที่สัมผัสมากกว่าที่จะรู้สึกในอาการสัมผัส

จิราภรณ์ ตั้งกิตติภรณ์ (2532) ได้อธิบายเกี่ยวกับอวัยวะรับสัมผัสว่าเป็น เครื่องมือ ที่ทำหน้าที่รับสัมผัสสิ่งเร้ารอบตัวหรืออาจเรียกได้ว่าเป็นเครื่องรับ (Receptor) ประเภทรับสัมผัสแบ่งเป็น 3 ระบบ คือ 1) สัมผัสส่วนไกล (Higher Sense Exteroceptors) ได้แก่ ตา หู 2) สัมผัสส่วนใกล้ (Lower Sense Proprioceptors) ได้แก่ จมูก ลิ้น ผิวหนัง 3) สัมผัสส่วนลึก (Deep Sense Interoceptors) ได้แก่ สัมผัสการเคลื่อนไหว

ไพบูลย์ เทวรักษ์ (2537) กล่าวถึง ประสาทสัมผัสทั้งห้าว่าเปรียบเสมือนประตูที่รับเอาสิ่งต่าง ๆ ไปสู่กระบวนการรับรู้ การเรียนรู้ การจำ การคิด และการตัดสินใจซึ่งประสาทสัมผัสแต่ละลักษณะมีความรู้สึกดังนี้

1. การเห็น (Seeing) เป็นประสาทสัมผัสสิ่งต่าง ๆ โครงสร้างของตาเปรียบได้กับลักษณะของกล้องถ่ายรูป เมื่อลำแสงผ่านเลนส์ภาพจะปรากฏลงบนฟิล์ม ภาพจะตกลงบนเรตินา

(Retina) มีเซลล์ประสาทรับภาพเป็นจำนวนมากทำหน้าที่ในการเห็นเซลล์เหล่านี้ ได้แก่ โรต (Rods) และโคน (Cones) โดยเฉพาะมีอยู่มากที่โฟเวีย (Fovea)

2. การได้ยิน (Hearing) มีประสาทสัมผัส คือ หู ทำหน้าที่รับคลื่นเสียงและส่งผ่านไปยังประสาทส่วนที่เกี่ยวข้องกับการได้ยิน เมื่อคลื่นเสียงมากระทบ (Basilar Membrane) สั่นไปตามแรงของคลื่นเสียงและกระตุ้นให้ (Organ of Corti) ผลิตกระแสประสาทแล่นผ่าน (Lamina Spiralis) ไปยัง เซตการได้ยินจึงเกิดการได้ยินขึ้น

3. การร้รส (Taste) เป็นการสัมผัสที่เกี่ยวข้องกับสารเคมีต่างๆ โดยเฉพาะอาหารนั้นมี ตุ่ม ร้รส Taste Buds เป็นประสาทสัมผัสซึ่งอยู่ตามบริเวณลิ้น กระพุ้งแก้ม และภายในช่องปาก สำหรับมนุษย์มีตุ่มร้รสจำนวน 9,000 ตุ่มในแต่ละตุ่มจะมีเซลล์อยู่ระหว่าง 40 ถึง 60 เซลล์ เมื่อสารมากระทบบริเวณพื้นผิวคนก็จะรู้สึกถึงรสชาติจากการสัมผัสนี้ ส่วนความรู้สึกว่ารสเปรี้ยว เค็ม หวาน ขม จะอยู่ในส่วนต่าง ๆ ของลิ้น

4. การได้กลิ่น (Smell) เป็นการที่จมูกจะสูดดมเอาแร่ธาตุที่มีส่วนผสมสารเคมีต่าง ๆ ภายในโพรงจมูก จะมีช่องทางสำหรับอากาศผ่านไปกระทบประสาทสัมผัส กลิ่น ชื่อว่า Olfactory nerve

5. การรู้สึกที่ผิวหนัง (The Tactual Sense) ผิวหนังของมนุษย์เป็นแหล่งของความรู้สึกสัมผัสนานาชาติ เช่น ความเจ็บปวด ร้อน และหนาว ซึ่งต่างก็มีประสาทสัมผัสเฉพาะหน่วยที่อยู่บริเวณผิวหนังบางแห่งอาจถูกเร้าด้วยแรงกดเพียงเบา ๆ ก็รู้สึกได้ บริเวณที่มีความรู้สึกไวมาก เช่นที่ปลายนิ้ว และริมฝีปาก ผิวหนังของแต่ละคนย่อมก่อให้เกิดความรู้สึกแตกต่างกัน จากความหลากหลายของ สิ่งเร้าและประสาทสัมผัสของมนุษย์

จากข้อมูลของนักการศึกษา สรุปได้ว่า ประสาทสัมผัสทั้งห้าเป็นเครื่องมือ ที่ทำหน้าที่รับสัมผัสสิ่งเร้ารอบตัว อันประกอบ ด้วย ตารับสัมผัสทางการเห็น หูรับสัมผัสทางการได้ยิน จมูกรับสัมผัสทางการได้กลิ่น ลิ้นรับสัมผัสทางการร้รส และผิวหนังเป็นประสาทสัมผัสรับรู้การสัมผัส

#### การรับรู้ของอวัยวะรับสัมผัสหรือพหุสัมผัส

กิฟลี วรรณจิณี (2538) กล่าวว่า มนุษย์มีพฤติกรรมตอบสนองต่อสิ่งแวดล้อมโดยมีระบบประสาท และอวัยวะรับสัมผัสเป็นปัจจัยสำคัญของกระบวนการรับรู้ อวัยวะรับสัมผัส เป็นตัวรับสิ่งเร้าที่มากระทบประสาทสัมผัส และส่งกระแสไปยังสมองเพื่อแปลความหมายเกิดเป็นการรับรู้ การที่บุคคลจะรับรู้สิ่งเร้าได้ต้องมีองค์ประกอบ ดังนี้

1. อวัยวะรับสัมผัสที่สมบูรณ์ เช่น การมีตา หู จมูก ลิ้น และร่างกายที่เป็นปกติ
2. การแปลความหมาย คือ การรับรู้สิ่งเร้าได้อย่างถูกต้องโดยอาศัยสมรรถภาพของสมอง
3. การใช้ประสบการณ์เดิม โดยมีประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้ใหม่ๆ

4. ความตั้งใจในการรับรู้ คือ การกระตุ้นให้เกิดการรับรู้ได้ดี และตรงกับความสนใจที่จะรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า จะทำให้สิ่งเร้าเข้าสู่กระบวนการข้อมูล และการเก็บในความทรงจำส่วนหนึ่งของข้อมูลได้ถูกนำกลับมาใช้ ส่วนข้อมูลที่ไม่ต้องการก็จะเลือนหายไป

Spelke (1985) กล่าวว่า มนุษย์สามารถรับรู้ประสาทสัมผัสได้มากกว่าหนึ่งประสาทสัมผัส เช่น เราเห็นและได้ยินนกร้องเพลง เป็นภาพและเสียงที่ถูกรับรู้ที่เกิดขึ้นในเวลา และสถานที่เดียวกัน หรือเราเห็นและรู้สึกได้ว่าโต๊ะขรุขระเพราะเห็นจากการมอง และรู้สึกถึงความขรุขระจากการสัมผัส ความสามารถในการรับรู้สิ่งที่เป็นนามธรรม นักปรัชญาและนักจิตวิทยาได้ให้ทัศนะไว้อย่างหลากหลายเกี่ยวกับพัฒนาการของความสามารถในการรับรู้ ความสัมพันธ์ระหว่างหมวดประสาทสัมผัสทั้งสอง กลุ่มต่างยอมรับว่าการเรียนรู้หรือประสบการณ์มีบทบาทต่อพัฒนาการ สปีลเก้ (Spelke) ได้เสนอแนวคิดไว้ว่า เด็กรับรู้ว่าการกำลังร้องเพลงก็เมื่อเขามีประสบการณ์เกี่ยวกับนกมาก่อน มิฉะนั้นแล้วเขาก็อาจจะรับรู้เพียงเสียงและวัตถุเล็กๆ ที่อยู่บนต้นไม้เท่านั้น แต่สิ่งที่นักทฤษฎีโต้เถียงกันอยู่คือ ประสาทสัมผัสหมวดต่างๆ มีการเชื่อมโยงกันมาตั้งแต่เกิด ก่อนที่เด็กจะมีประสบการณ์

เกียรตวิวรรณ อมาตยกุล (2539 : 19) ได้กล่าวว่า การรับรู้ที่เด็กได้สัมผัสสิ่งต่าง ๆ โดยการดมกลิ่นของดอกไม้ การชิม การฟัง การมองเห็น และการสัมผัส เขาจะได้รับความรู้จากสิ่งรอบตัวแปลกๆ ใหม่ๆ จะทำให้จิตสำนึกในการรับรู้ของเด็กแต่ละคนได้รับการพัฒนาไปอย่างรวดเร็ว สอดคล้องกับ มาเรีย มองเตสซอริ (Maria Montessori) นักจิตวิทยาการศึกษาเด็กชื่อดัง ได้บันทึกความสนุกสนานในการใช้ประสาทสัมผัสของเด็ก ในกิจกรรมที่ใช้ประสาทสัมผัสและอวัยวะต่าง ๆ ในการรับรู้ความรู้สึก เป็นสิ่งที่ให้ความสุขแก่เด็กและยังเป็นพื้นฐานสำคัญของการพัฒนาสติปัญญาและความสามารถในการเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ของเด็กเมื่อโตขึ้นอีกด้วย

โกวิท ประวาลพุกษ์ และคณะ (2541 : 1-8) กล่าวว่า เราเห็นลูกโป่งด้วยตาของเรา ตาของเรามีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการเห็น เราชอบฟังเพลงไพเราะ หูของเราใช้ฟังเสียงและมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการฟัง เรารู้รสด้วยลิ้น ลิ้นมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้รสเผ็ด เปรี้ยว เค็ม หวาน ขม เราได้กลิ่นต่าง ๆ ด้วยจมูก จมูกมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับการรับรู้กลิ่น ผิวหนังของเรารับรู้การสัมผัสของร่างกายกับสภาพแวดล้อม เช่น ร้อน เย็น เปียก แห้ง ผิวหนังเป็นอวัยวะที่มีประสาทรับรู้การสัมผัส สมองเป็นอวัยวะที่สำคัญคอยควบคุมการรับรู้และประสาทสัมผัสทั้ง 5 แล้วส่งการตอบรับสัมผัสการเห็น สัมผัสกลิ่น สัมผัสรส สัมผัสเสียง และสัมผัสร้อน-เย็น

สุวิทย์ มูลคำ (2543 : 49) กล่าวว่า การรับรู้ที่ถาวรเกิดจากประสบการณ์ ด้านประสาทสัมผัส รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส เช่น การทดลองหรือปฏิบัติการดู การฟัง การชิม การดมกลิ่น นอกจากนั้นต้องมีการบูรณาการข้อมูลข่าวสาร ความรู้ใหม่ ที่ได้รับมาผสมผสานเชื่อมโยงประสบการณ์หรือความรู้เดิม เพื่อขยายหรือสร้างความรู้ใหม่ อีกทั้งมีการนำความรู้มาประยุกต์เพื่อนำไปใช้ในการดำรงชีวิต

ตารางที่ 4 พฤติกรรมการเรียนรู้กับประสิทธิผลในการเรียนรู้

พฤติกรรมการเรียนรู้	ประสิทธิผลในการเรียนรู้ (ร้อยละ)
ได้อ่าน	10
ได้ยิน	20
ได้เห็น	30
ได้เห็นและได้ยิน	50
ได้พูด	70
ได้พูด ได้ทำ	90

จากการศึกษาข้อมูล สรุปได้ว่า การรับรู้ของอวัยวะรับสัมผัสเกิดจากสิ่งเร้ามากระทบอวัยวะรับสัมผัส ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง เมื่ออวัยวะสัมผัสรับสิ่งเร้าที่มากระทบประสาทสัมผัส เกิดความรู้สึกรับสัมผัส จากนั้นส่งกระแสไปยังสมองสมองเพื่อจำแนก แยกแยะ คัดเลือก วิเคราะห์ และแปลความหมายของสิ่งเร้านั้นๆ โดยเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิมที่ตนมีอยู่ เกิดเป็นการรับรู้ และจัดเก็บในความทรงจำ เพื่อนำข้อมูลนั้นๆ ไปใช้เพื่อการเรียนรู้ต่อไป

#### กิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับพหุสัมผัส

วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ (2543 : 17) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือพหุสัมผัส ไว้ดังนี้

กิจกรรมการวาดภาพจากเพลง เป็นกิจกรรมที่ใช้เพลงเป็นเนื้อร้อง การวาดภาพ ก็จะวาดตามเนื้อร้องในเพลง กิจกรรมนี้จะได้อารมณ์ที่แสดงเนื้อหาของเพลงชัดเจน โดยเพลงจะมีเนื้อร้องหรือไม่มีเนื้อร้องก็ได้ บทเพลงที่มีเฉพาะทำนองอาจเปิดโอกาสให้ผู้ฟังได้จินตนาการอย่างอิสระ การวาดภาพจากเพลง เพื่อให้เด็กแปรความสนุกสนานจากเพลง แล้วมาสร้างสรรค์เป็นภาพทางทัศนศิลป์ เป็นการปรับเปลี่ยนความรู้สึกรับสัมผัส (Sensibility) จากการฟังไปสู่การมองเห็น

กิจกรรมการวาดภาพจากกลิ่น เป็นกิจกรรมเชิงสุนทรียศึกษา (Aesthetic Education) ที่มุ่ง พัฒนาความรู้สึกรับสัมผัสจากประสาทสัมผัสหนึ่งไปยังอีกประสาทสัมผัสหนึ่งในแง่ความรู้สึกรับสัมผัสกลิ่นที่สะอาด กลิ่นที่สกปรก กลิ่นให้ความรู้สึกสวยงามได้ ซึ่งเป็นการพัฒนาศิลปะร่วมสมัยในปัจจุบัน

กิจกรรมการวาดภาพจากรส เป็นกิจกรรมที่มุ่งแปรความรู้สึกรับสัมผัสไปสู่การสร้างสรรค์อีกสัมผัสหนึ่ง เป็นการพัฒนาประสิทธิภาพในการรับรู้ และการแสดงออกไปพร้อม ๆ กัน แม้ความรู้สึกรับสัมผัสจากรสจะนำมาใช้ในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ไม่มากนัก สื่อก็ให้ความรู้สึกได้เช่นกัน

กิจกรรมการวาดภาพจากวัตถุสัมผัส เป็นกิจกรรมการถ่ายทอดวัตถุสัมผัส แปรไปสู่การวาดภาพระบายสี กิจกรรมที่เน้นต่อวัตถุ ผิวสัมผัส ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการสัมผัส โดยไม่เห็นรูปทรง อาจจะเป็นความรู้สึกที่นุ่มนวล ขยี้ขย้าง รู้สึกเปียก ฯลฯ ความรู้สึกสัมผัสนี้มีความสัมพันธ์ต่อ

ความรู้สึกสัมผัสโดยตรงถ้าผลงานแสดงรูปวัตถุสิ่งของ สามารถแสดงความรู้สึกสัมผัสเหล่านี้ได้ การแสดงออกน่าจะมีความหมายยิ่งขึ้น

กิจกรรมการวาดภาพจินตนาการ มุ่งเน้นการถ่ายทอดประสบการณ์ที่มองเห็นได้ เบื้องหน้าแล้วถ่ายทอดด้วยการวาดภาพระบายสี ปรากฏเป็นผลงานสองมิติบนพื้นฐานที่มุ่งเน้น การใช้ทักษะการวาดภาพเพื่อแสดงรูปทรงและสีสรรจากสื่อจิตใจ (Inspiration) เด็กควรมีเสรีภาพในการแสดงออกทั้งรูปแบบสีสรรและความรู้สึกนึกคิด

สรวยพร กุศลสง (2532 : 9) กล่าวว่า เกมการศึกษาแบบประสาทสัมผัส หมายถึง การจัดกิจกรรมการเล่นของเด็ก โดยครูแนะนำให้เด็กในเรื่องของการชิม การดมกลิ่น การฟัง การสัมผัส การมองเห็น ซึ่งจะได้ใช้ประสาทสัมผัสในการเรียนรู้ จากการสังเกตและจับต้อง เปรียบเทียบส่วนที่หยาบละเอียด เป็นการเพิ่มพูนความสามารถในการรับรู้จากการสัมผัส ให้เกิดความรู้สึกถาวร

กล่าวสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมโดยใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า หรือพหุสัมผัส ในการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในกิจกรรมการเล่นของผู้เรียน หรือกิจกรรมทางด้านศิลปะ ซึ่งการวาดภาพก็เป็นศิลปะอย่างหนึ่งที่สามารถนำกิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าหรือพหุสัมผัส ไปใช้ในการเรียนรู้ได้

#### **ลำดับขั้นตอนการสอนตามแนวคิดพหุสัมผัส**

ผู้วิจัยหลายท่าน ได้อธิบายขั้นตอนการสอนและวิธีการสอนพหุสัมผัส ดังนี้

ณัฐวรรณ ขนชัยภูมิ (2546 : 4) กล่าวถึงลำดับขั้นตอนในการจัดกิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นการเร้าความสนใจให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสเพื่อการรับรู้ โดยการใช้น้ำคำถาม ปริศนาคำทาย เพลง หรือเกม

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ ประกอบด้วย

1. ขั้นกิจกรรม ให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้าในการสัมผัสสิ่งต่างๆ เพื่อรับรู้สิ่งเร้าที่กำหนด ดังนี้ กิจกรรมดมทิ้วทัศน์ตามมุมต่างๆ ในบริเวณโรงเรียน กิจกรรมฟังนิทานจากวิทยุเทป กิจกรรมดมกลิ่นน้ำหอม กิจกรรมชิมรสอาหาร และกิจกรรมสัมผัสวัตถุสิ่งของต่างๆ หลายชนิด แต่ละกิจกรรมผู้เรียนจะใช้ประสาทสัมผัสทีละด้านสัมผัสสิ่งเร้าที่กำหนด และจะเปลี่ยนไปใช้ประสาทสัมผัสด้านอื่นในกิจกรรมต่อไป

2. ขั้นการวาดภาพ ให้ผู้เรียนวาดภาพตามความคิดหรือจินตนาการโดยอิสระจากการรับรู้โดยการใช้นประสาทสัมผัสในแต่ละครั้ง

3. ขั้นนำเสนอผลงาน ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานการวาดภาพประกอบการบอกเล่าเรื่องประกอบภาพ

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับเรื่องที่เรียนหรือที่ปฏิบัติโดยผู้สอนเป็นผู้ถามนำ หลังจากนั้นผู้สอนจึงสรุปให้ผู้เรียนฟังอีกครั้งหนึ่ง

พีระพร รัตนาเกียรติ์ (2548 : 19) กล่าวถึงกิจกรรมการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

ขั้นนำ เตรียมผู้เรียนสู่กิจกรรมการเรียนการสอนโดยการสนทนาซักถามจากสื่อของจริง เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจที่จะร่วมกิจกรรม จากนั้นผู้สอนแนะนำกิจกรรม สื่อ วัสดุ และ อุปกรณ์ ที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นดำเนินกิจกรรม ผู้เรียนสังเกต ค้นคว้า ทดลอง ลงมือปฏิบัติกับสื่อวัสดุ อุปกรณ์ โดยมี ครูคอยชี้แนะ กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดระหว่างทำกิจกรรม

ขั้นสรุป ผู้เรียนเสนอแนวคิดเห็นจากกิจกรรม โดยการสนทนาซักถามร่วมกัน

ขั้นการบันทึก ผู้เรียนบันทึกกิจกรรมที่ได้ทำลงสมุดบันทึกการเรียนรู้

ศิริลักษณ์ พันธุ์เวียง (2550 : 9) กล่าวถึงกิจกรรมการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเพื่อให้เกิดความพร้อมที่จะใช้ประสาทสัมผัสเพื่อการรับรู้ โดยการใช้คำถาม ปริศนาคำทาย เพลง เกม สื่อของจริงหรือสัญลักษณ์

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ เป็นขั้นการเรียนรู้โดยใช้ประสาทสัมผัส เป็นขั้นที่กำหนดให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ในการสัมผัสสิ่งเร้า เพื่อรับรู้สิ่งเร้าที่กำหนด ได้แก่ การมองเห็น การฟัง การดมกลิ่น การชิมรส และการสัมผัส ในการปฏิบัติกิจกรรมแต่ละครั้งจะให้ผู้เรียนใช้ประสาทสัมผัสเพียง 1 ด้านเพื่อสัมผัสสิ่งเร้า และจึงเปลี่ยนไปใช้ประสาทสัมผัสด้านอื่นในการปฏิบัติกิจกรรมครั้งต่อไป

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปเกี่ยวกับศิลปะปฏิบัติโดยครูเป็นผู้ถามนำ เพื่อเป็นการกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปการเรียนรู้

ศศิธร ธนะบุตร (2551 : 7) กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ คือการเตรียมผู้เรียนให้พร้อมโดยใช้กิจกรรมต่างๆ เช่น การสนทนา การเล่านิทาน เล่นเกม การร้องเพลง การท่องคำคล้องจอง ปริศนาคำทาย เพื่อนำเข้าสู่บทเรียนพร้อมทั้งบอกจุดมุ่งหมายในการเรียน และกำหนดปัญหา โดยครูกับผู้เรียนตั้งประเด็นปัญหาจากสิ่งต่างๆ ที่อยู่ แวดล้อม การตั้งข้อสงสัยเกี่ยวกับปรากฏการณ์ตามธรรมชาติ ความประหลาดมหัศจรรย์ของสิ่งเร้า ด้วยความอยากรู้อยากเห็น มีการตั้งคำถามเพื่อเร้าให้ผู้เรียนพยายามหาคำตอบ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินกิจกรรม คือ การที่ผู้สอนดำเนินกิจกรรมโดยใช้การจัดกิจกรรมที่เน้น การกระทำ เรียนรู้ด้วยการค้นพบและการสำรวจการปฏิบัติทดลองและการให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ ด้วยตนเองทั้งในรูปแบบรายบุคคลและกิจกรรมกลุ่ม เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเกิดการเรียนรู้ได้อย่าง สูงสุด และบูรณาการทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ที่ประกอบด้วย

1. การตั้งสมมุติฐาน เป็นขั้นของการวางแผนร่วมกันในการทดลองหาคำตอบจากการคาดคะเนหรือการพยากรณ์คำตอบที่อาจเป็นจริงได้

2. การเก็บรวบรวมข้อมูลเพื่อการตรวจสอบสมมุติฐาน เป็นขั้นที่ผู้สอนกับผู้เรียนร่วมกันดำเนินการตามแผนการทดลองตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้โดยเน้นทักษะ กระบวนการ ด้านการสังเกต การจำแนกประเภท การให้ผู้เรียนได้ใช้ประสาทสัมผัสเข้าไปมีส่วนในการรับรู้จากการสื่อของจริง

3. การวิเคราะห์ข้อมูล ผู้สอนและผู้เรียนนำผลการทดลองมาสนทนาอภิปรายแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน โดยเก็บข้อมูลที่สัมผัสจากสื่อของจริง แล้วนำมาวิเคราะห์ ว่าทำไมจึงเกิดปรากฏการณ์เช่นนั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป คือ การอภิปรายและลงข้อสรุป ผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันอภิปรายถึงปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นเพื่อจะได้ลงข้อสรุปว่าผลที่เกิดขึ้นคืออะไร เพราะอะไร ทำไมปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นมีสาเหตุมาจากสิ่งใด แล้วผลที่เกิดขึ้นตามมาเป็นอย่างไร โดยผู้เรียนและผู้สอนร่วมกันสรุปการอภิปรายเรื่องที่เรียนด้วยกิจกรรมอย่างใดอย่างหนึ่ง เช่น การสาธิต การสนทนาซักถาม การตอบคำถาม หรือ การเสนอผลงานตามลักษณะของเนื้อหา

อัมรา พรหมสาขา ณ สกลนคร (2553 : 10) กล่าวถึงกิจกรรมการสอนศิลปะตามแนวคิดพุทธสัมพัทธ์ โดยมีขั้นตอนการสอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำความคิดสร้างสรรค์ เป็นขั้นของการกระตุ้นความสนใจ เพื่อนำความคิดจินตนาการของผู้เรียนให้พร้อมที่จะเรียนรู้โดยใช้วิธีการที่หลากหลาย เช่น เพลง การสนทนาและตั้งคำถาม การใช้สื่อประกอบ ใช้คำคล้องจอง ใช้เสียงและดนตรี ใช้ปริศนาคำทาย ใช้สื่อของจริง และสัญลักษณ์ต่างๆ ตามความเหมาะสม

ขั้นที่ 2 ขั้นจินตนาการจากการรับสัมผัส

1. ขั้นรับรู้การสัมผัส เพื่อนำความคิดของผู้เรียนด้วยการสร้างผลงานตามจินตนาการให้เป็นไปตามธรรมชาติให้มากที่สุดตามความเหมาะสม ขั้นขยายความรู้สึกรู้สึกคิด เป็นขั้นขยายความคิดของผู้เรียนหลังจากที่ได้สังเกตและเรียนรู้โดยใช้พหุสัมผัสแล้ว โดยผู้สอนจะใช้วิธีการตั้งคำถาม ให้ผู้เรียนได้ใช้ความคิดจินตนาการ

2. ขั้นสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ เป็นขั้นที่ผู้เรียนได้ถ่ายทอดความคิดจินตนาการออกมาเป็นรูปปั้น การวาดภาพระบายสี การฉีกปะติดกระดาษ การพิมพ์ภาพ การเป่าสี กระตุ้นให้ผู้เรียนได้มีการตั้งชื่อผลงานของตนเองตามจินตนาการ

3. ขั้นนำเสนอผลงาน เป็นขั้นที่ให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงานจากกิจกรรมสร้างสรรค์ โดยกระตุ้นชักชวนให้ผู้เรียนได้สนทนา เล่าเรื่อง อธิบาย ผลงานของตนที่จัดทำขึ้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป เป็นขั้นสรุปกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นขั้นที่ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน สนทนาสรุปความรู้ที่ได้รับจากการรับรู้ การสังเกตสิ่งต่างๆ ด้วยประสาทสัมผัสหลายทางแล้วปฏิบัติ กิจกรรมเพื่อสื่อสารสิ่งที่ตนรับรู้ออกมาเป็นผลงานตามจินตนาการของผู้เรียนเอง

### **การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**

#### **ความหมายและความสำคัญ**

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ชื่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ เป็นการช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ผู้เรียน มีความตื่นตัวและสนใจที่จะร่วมกิจกรรมต่างๆ จากการสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนขณะทำกิจกรรม ผู้เรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กล่าวพูด กล่าวแสดงความคิดเห็น ได้ มีการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการปฏิบัติด้วยตนเองทั้งนี้ผู้เรียนยังมีโอกาสแสวงหาความรู้ เรียนรู้จาก สภาพจริง มีการสร้างและนำเสนอผลงานด้วยตนเอง

#### **ลักษณะเด่นของการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**

การเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะเด่นดังนี้

1. ผู้เรียนมีความคิดที่อิสระ
2. ไม่มีรูปแบบตายตัว
3. ใช้ได้ทุกโอกาสทุกเวลา
4. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
5. มีการบูรณาการในตัวเอง
6. มีความยืดหยุ่นคล่องตัวสูง
7. เปิดทางเลือกให้ผู้เรียนหาคำตอบที่หลากหลาย
8. ชื่อรูปแบบมีนัยเชิงบวก ทำทนาย กระตือรือร้น
9. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในการคิดที่สันติสุข
10. ผู้เรียนสร้างชิ้นงานผลงานสิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่ที่เป็นรูปธรรม
11. เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอนจากง่ายไปยากและใกล้ตัวไปไกลตัว
12. นำไปจัดการเรียนรู้ได้ทุกกลุ่มสาระและสามารถเชื่อมโยงได้กับรูปแบบการเรียนรู้

อื่นๆ



## ขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่ผู้สอนใช้เทคนิคต่างๆในการกระตุ้น เร้าเรียกร้องความสนใจของผู้เรียนเข้าสู่เรื่องที่จะเรียนรู้ เช่น เกม เพลง นิทาน ลิขิตาทำทางต่าง ๆ ที่ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดจินตนาการ

2. ขั้นระดมพลังความคิด เป็นการตั้งศักยภาพของผู้เรียนทุกคน เพื่อให้สามารถค้นหาคำตอบผู้เรียนทุกคนจะต้องมีส่วนร่วม โดยมีผู้สอนทำหน้าที่เหมือนผู้อำนวยการความสะดวกทุกขั้นตอน

3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน เมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนรู้หาคำตอบแล้ว ผู้เรียนเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบต่าง ๆ เช่น บทร้อยกรองบทเพลง ปริศนาคำทาย งานประดิษฐ์ รูปทรง มิติ ฯลฯ

4. ขั้นนำเสนอผลงาน เป็นขั้นตอนสำคัญที่ผู้เรียนได้มีโอกาสนำเสนอผลงาน วิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นจากการนำเสนอของผู้อื่น เป็นขั้นที่ส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์ การรู้จักการยอมรับ การมีเหตุผล การประยุกต์ การนำไปใช้ ทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ

5. ขั้นวัดและประเมินผล เป็นการวัดและประเมินผลตามสภาพจริงโดยใช้เครื่องมือที่หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนรู้จักประเมินผลงานตนเองและผู้อื่น มีการยอมรับแก้ไข บนพื้นฐานของหลักการทางประชาธิปไตย คือ ปัญญาธรรม ความซื่อสัตย์ และสามัคคีธรรม

6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน ผลงานของผู้เรียนทุกคนทุกกลุ่ม ได้นำไปเผยแพร่ในรูปแบบต่าง ๆ อาทิเช่น จัดนิทรรศการ และการนำผลงานสู่สาธารณชน เป็นการนำเสนอความรู้และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน เพื่อให้เพื่อน ผู้ปกครอง ชุมชนและบุคคลที่เกี่ยวข้องได้ชื่นชมผลงาน

จากข้อมูลดังกล่าวสรุปได้ว่าการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยความอิสระ ได้ลงมือปฏิบัติจริง มีทางเลือกที่หลากหลายมีความยืดหยุ่น เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบ โดยมีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างความตระหนัก 2) ขั้นระดมพลังความคิด 3) ขั้นสร้างชิ้นงาน 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นวัดประเมินผล และ 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ เช่นกิจกรรมทางด้านภาษา กิจกรรมการแสดงออกทางจินตนาการ การวาดรูป การเล่านิทาน การเล่นเกม การสร้างสรรค์งานกระดาษ การปั้น การประดิษฐ์ รวมทั้งการฝึกแก้ปัญหาในทางสร้างสรรค์ เป็นต้น

## ความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณลักษณะอย่างหนึ่งของมนุษย์ เป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมให้สังคม และประเทศชาติมีการพัฒนาขึ้น หากปราศจากความคิดสร้างสรรค์แล้ว สังคมและประเทศชาติก็จะขาดความเจริญก้าวหน้า ชุมชนหรือสังคมนั้นอาจล่มสลายลงได้ หากประเทศใดสามารถดึงศักยภาพทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของประชาชนให้มีศักยภาพสูงสุดได้ ประเทศนั้นๆ ก็จะเจริญก้าวหน้าได้อย่างรวดเร็ว ดังที่เห็นจากตัวอย่างประเทศในกลุ่มประเทศพัฒนาแล้ว เช่น สหรัฐอเมริกา ญี่ปุ่น เยอรมัน เป็นต้น (อภิรักษ์ จิตรกร, 2555)

อารี พันธมณี (2546 : 153 อ้างถึงใน อภิรักษ์ จิตรกร, 2555 : 81) กล่าวว่า ประเทศใดที่สามารถแสวงหา พัฒนาและใช้ศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของมนุษย์ได้มากเท่าไร ก็มีโอกาสนั้นได้มากเท่านั้น ประเทศญี่ปุ่น สหรัฐอเมริกา สหพันธ์สาธารณรัฐเยอรมัน เป็นตัวอย่างที่เห็นได้ชัดว่ามีความก้าวหน้า และเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา พลเมืองของเขามีคุณค่า มีความสามารถและมีความกล้าที่จะใช้จินตนาการคิดค้นสิ่งใหม่โดยทำให้เป็นความจริง และเกิดประโยชน์เป็นผลิตภัณฑ์ต่างๆ เป็นต้น ความคิดสร้างสรรค์ทำให้มนุษย์สามารถประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ ขึ้น เช่น เครื่องอิเล็กทรอนิกส์ เครื่องมือแพทย์ ยานอวกาศ การสำรวจดาวเคราะห์ต่างๆ รถยนต์ และเครื่องบินที่มีสมรรถภาพสูง ซึ่งสิ่งเหล่านี้ล้วนเกิดขึ้นจากจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น ความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์และทำให้ชีวิตมีการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาไปในทางที่ดีขึ้น

จากความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น หลายประเทศจึงสนับสนุนและส่งเสริมให้ประชาชนได้รับการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น สอดคล้องกับ อารี พันธมณี (2543 : 120-126 อ้างถึงใน วันชัย ก่อนกำเนิด, 2557 : 45) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคน สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง คือ การสอน การฝึกฝนอบรม โดยพ่อแม่ผู้ปกครองและครู ทางอ้อม คือการสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อม ในวัยเด็กนั้นพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา เด็กจะมีความอยากรู้อยากเห็น และจินตนาการทางสร้างสรรค์ของเด็กจะเปลี่ยนไปสู่ความเป็นจริงมากขึ้น

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่เป็นคุณลักษณะพิเศษที่มีอยู่ในตัวมนุษย์อันเกิดจากจินตนาการ เป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์เพื่อสามารถดำรงชีวิตอย่างสร้างสรรค์ ความเจริญ ทั้งทางเทคโนโลยี นวัตกรรมต่างๆ เกิดขึ้นได้เพราะความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ซึ่งมีมากน้อยต่างกัน แต่หากได้รับการฝึกฝนที่ถูกต้องวิธีก็สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นได้

### ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

Guilford (1963 อ้างถึงในอารี พันธุ์ณี,2540) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น ลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้ กว้างไกล ลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่ความคิด การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งการคิดหา วิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย ความคิดอเนกนัย ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิด คล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) จากที่ กล่าวมาสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมอง เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกลลักษณะความคิด เช่นนี้จะนำไปสู่ความคิด การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมทั้งการคิดหาวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย ความคิดอเนกนัย ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิด ยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้ให้ความหมายของความคิด สร้างสรรค์ ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการทางปัญญาระดับสูง ที่ใช้กระบวนการทางความคิดหลาย ๆ อย่างมารวมกันเพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาสิ่งที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์มีอิสรภาพทางความคิด ความคิดสร้างสรรค์ถือว่าเป็นคุณลักษณะทางความคิด อย่างหนึ่ง ที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน การสอนความคิดสร้างสรรค์และการฝึกฝนให้ผู้เรียนสามารถคิด อย่างสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนมีชีวิตอย่างมั่นใจใน ตนเอง และมีคุณภาพมากขึ้น

ขวัญตา ทุนเทพย์ (2545) ได้ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลในการคิดหาคำตอบหลายๆ คำตอบเพื่อสนองต่อสิ่งเร้า ทำให้เกิด การคิดที่หลากหลาย สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่และแปลกแตกต่างไปจากคน อื่น ซึ่งประกอบด้วยความคิดคล่อง ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกันและสามารถ ส่งเสริมพัฒนาขึ้นได้

อารี พันธุ์ณี (2546) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ปُرุงแต่งความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์ค้นพบสิ่งต่างๆตลอดจนวิธีการ คิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มีไม่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่ง ที่เป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิด

ความแปลกใหม่แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่า จินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เรียกว่าความคิดแบบอเนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เกิดการเรียนรู้เข้าใจ จนปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดคิดเชิงจินตนาการซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์อันจะนำไปสู่การประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือ เพื่อการแก้ไขปัญหา ซึ่งต้องอาศัยการบูรณาการจากประสบการณ์และความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมา

สุวิทย์ มูลคำ (2547) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางปัญญาที่สามารถขยายขอบเขตความคิดที่มีอยู่เดิมสู่ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดเดิม และเป็นความคิดที่ใช้ประโยชน์ได้อย่างเหมาะสม

เกษร ธิตะจारी (2550) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวของมนุษย์เอง ซึ่งบางคนก็มีมากบางคนก็น้อยหรือที่เข้าใจว่า ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในความถนัด (Aptitude) หรือความสามารถ (Ability) ความคิดสร้างสรรค์นอกจากจะเกิดมาเฉพาะตัวบุคคลแล้วยังสามารถเกิดขึ้นได้ จากการสะสมประสบการณ์ และการแก้ปัญหา

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรธน์ (2537) ได้สรุปความหมายไว้ 3 ลักษณะ คือ 1) ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน (Product) หมายถึง ผลงานที่แปลกใหม่มีคุณค่าคนทั่วไปยอมรับ 2) ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (Process) หมายถึง การเชื่อมโยงสัมพันธ์ของหรือความคิด ที่มีความแตกต่างกันมาเข้าด้วยกัน 3) ความคิดสร้างสรรค์ในเชิงบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความแปลก เป็นตัวของตัวเอง (Originality) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Elaboration)

จากการศึกษาเอกสาร สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดของบุคคลในการประยุกต์ใช้ความรู้ ความคิด และจินตนาการ ในการสร้างความรู้ การสร้างสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่ หรือ การปรับประยุกต์ใช้ความรู้ที่มีอยู่ ไปใช้ในสถานการณ์ใหม่ ที่แตกต่างไปจากเดิมในทางที่สร้างสรรค์

### ประเภทของความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้แบ่งประเภทของความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประเภทคือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการเปลี่ยนแปลง (Innovation) คือ แนวคิด ที่สร้างสรรค์สิ่งใหม่ เช่น ทฤษฎีใหม่ การประดิษฐ์สิ่งใหม่ เป็นต้น เป็นการคิดโดยภาพรวมมากกว่าแยกเป็นส่วนย่อย บางครั้ง เรียกว่า “นวัตกรรม” ที่เป็นการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่มาใช้เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น การใช้สมองกล เป็นต้น

2. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการสังเคราะห์ (Synthesis) คือการผสมผสานแนวคิดจากแหล่งต่างๆ เข้าด้วยกันแล้วก่อให้เกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปแก้ปัญหาการบริหาร การใช้หลักการคำนวณของลูกคิดและหลักทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาผสมผสานเป็นคอมพิวเตอร์ ซึ่งกลายเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่ง

3. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง (Extension) เป็นการผสมผสานกันระหว่างความคิดสร้างสรรค์ประเภทเปลี่ยนแปลงและความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์ คือเป็นโครงสร้างหรือกรอบที่ได้กำหนดไว้กว้างๆ แต่ความต่อเนื่องเป็นรายละเอียดที่จำเป็นในการปฏิบัติงานนั้น เช่น งานอุตสาหกรรม การสร้างรถยนต์ ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องจากต้นแบบเดิม

4. ความคิดสร้างสรรค์ประเภทการลอกเลียนแบบ (Duplication) เป็นลักษณะการจำลองหรือลอกเลียนแบบจากความสำเร็จอื่นๆ โดยอาจจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แปลกไปจากเดิมเพียงเล็กน้อยแต่ส่วนใหญ่ยังคงแบบเดิมอยู่

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์แต่ละประเภทจะไม่สามารถอยู่ได้โดยลำพัง แต่จะบูรณาการและผสมผสานกันอยู่เสมอ กล่าวคือ เมื่อมีการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้น จะมีการพิจารณาสังเคราะห์โดยดำเนินการตามความคิดนั้นอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้มาซึ่งความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างกัน หรือเพื่อให้เกิดการเลียนแบบที่ดีกว่าเดิม

### องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

Jellen and Urban (1986 : 141) กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว
2. ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่ม
4. ความคิดละเอียดลออ
5. การกระทำที่แสดงออกถึงการเสี่ยงอันตราย
6. การผสมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่นการจัดรวมสิ่งต่างๆ ให้มีความต่อเนื่อง

Dalton (1988 อ้างถึงใน อรทัย สุนทรกิจวิทยา, 2542 : 18 ) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ควรมีองค์ประกอบ 8 ประการ โดย 4 องค์ประกอบแรกเป็นความสามารถทางสติปัญญาและ 4 องค์ประกอบหลัง เป็นความสามารถทางด้านจิตใจ และความรู้สึก กล่าวคือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่อง (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความประณีตหรือความละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)
6. ความสลับซับซ้อน (Complexity)
7. ความกล้าเสี่ยง (Risk-Taking)
8. ความคิดคำนึงหรือจินตนาการ (Imagination)

Guilford (1950 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2540) ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงลักษณะความคิดแปลกใหม่ซึ่งแตกต่างไปจากความคิดคุ้นเคย ความคิดริเริ่มแปลกใหม่ในที่นี้อาจจะแสดงออกในรูปแบบผลผลิตหรือกระบวนการคิดก็ได้

2. ความคล่องแคล่วในการคิด (Luency) หมายถึง ความสามารถในการผลิตความคิดที่แตกต่างและหลากหลายได้กรอบจำกัดของเวลาเป็นความสามารถเบื้องต้นซึ่งจะนำไปสู่การคิดอย่างมีคุณภาพและการคิดเพื่อการแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

1) ความคิดคล่องแคล่วในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2) ความคิดคล่องตัวในการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด

3) ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค หรือความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดนอกกรอบไม่ตกอยู่ภายใต้กฎเกณฑ์หรือความคุ้นเคย ความยืดหยุ่นช่วยให้สามารถมองเห็นสิ่ง ๆ ต่าง ในแง่มุมใหม่ ๆ จึงนับเป็นปัจจัยสนับสนุนให้เกิดความคล่องแคล่วให้พัฒนาความคิดแตกแขนงในทิศทางที่แตกต่างไม่ซ้ำซ้อน นำไปสู่การคิดอย่างมีคุณภาพ และการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ความยืดหยุ่นมีส่วนสัมพันธ์กับความคิดในการดัดแปลงและความอิสระในการคิด

4. ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration) หมายถึงการคิดตกแต่งในรายละเอียด เพื่อขยายความคิดหลักให้สมบูรณ์ ความละเอียดลออสัมพันธ์กับความสามารถในการสังเกต ไม่ละเอียด ในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ผู้อื่นอาจมองข้ามไป ผลสำเร็จของสิ่งประดิษฐ์หรือองค์ความรู้ต่างๆ ต้องอาศัยความคิดละเอียดลออ

กล่าวได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึงปริมาณของความคิดที่ไม่ซ้ำกัน ความคิดยืดหยุ่นหมายถึง ความคิดได้หลายประเภท ความคิดริเริ่ม หมายถึงความคิดที่แปลกใหม่ และความคิดละเอียดลออหมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อขยายความคิดหลักให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น เป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ ส่วนความคิดริเริ่มนั้นทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมาและความคิดละเอียดลออ ทำให้ความคิดนั้นมีรายละเอียดในการคิดมากขึ้น

#### กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมอง อย่างเป็นขั้นตอน ตลอดจนมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้สำเร็จ นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้กล่าวถึงขั้นตอนของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

Wallas (1962 : 36) ได้แบ่งขั้นตอนเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียม (Period of Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อเท็จจริงเรื่องราว และแนวคิดต่างๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างของปัญหาประเมินผลถึงวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหานั้น

2. ขั้นเพาะความรู้ (Period of Incubation) ระยะเวลาที่ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนักเพื่อนำความรู้ที่รวบรวมไว้แต่แรกประสมกลมกลืนเข้าเป็นร่องรอยและเกิดการครุ่นคิด ซึ่งจิตใต้สำนึก (Unconscious Mind) ก็มีส่วนเกี่ยวข้องด้วย

3. ขั้นเกิดความคิด (Period of Illumination) เป็นระยะที่เกิดการหยั่งรู้ตระหนักถึงคำตอบที่สำคัญ และจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหานั้น

4. ขั้นพิสูจน์ (Period of Verification) คือการเก็บรวบรวมความรู้ที่ได้จากการหยั่งรู้แล้วทดสอบว่าสิ่งนั้นสามารถแก้ปัญหานั้นได้หรือไม่ และสรุปเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป

Junge (1963 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2545) ได้อธิบายถึงวิธีการสร้างความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะที่คล้ายคลึงกัน โดยเขาเสนอวิธีการคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้นตอน และเรียกขั้นเหล่านี้ว่า “ ห้าขั้นแห่งการสร้างความคิด ” ดังนี้

1. คิดรวบรวมข้อมูล หมายถึง การใช้ใจคิดรวบรวมวัตถุดิบต่างๆ คิดถึงข้อมูลต่างๆ ทุกอย่างที่เรากระทำ เช่นการโฆษณา หรือจะเขียนรูป เป็นต้น เราก็คิดถึงภาพที่เรากระทำมา เช่น เส้นสี

การวาดรูป ที่เขาทำกันมา พยายามใช้ความคิดกับสิ่งต่างๆ เหล่านี้ อย่างกระตือรือร้น ให้หลังเข้ามาสู่ใจหรือสมองของเรา

2. กระบวนการใช้วัสดุดิบ หมายถึง การคิดถึงข้อมูลต่างๆ ที่ได้รวบรวมอยู่ในใจครั้งแล้วครั้งเล่า ว่าการทำอย่างนี้จะเป็นที่สนใจและได้ประโยชน์หรือไม่ แล้วนำมาเปรียบเทียบกับความคิดอันอื่นที่เรารวบรวมอยู่ในใจ หากสมองเหนื่อยก็จะหยุดพักไว้ก่อน

3. ทำให้ใจว่าง หมายถึง การหยุดคิดแล้วทำจิตใจให้ว่าง ลืมปัญหาต่างๆ ในขั้นที่สองแล้วหันเหความสนใจไปยังสิ่งอื่นๆ อีก ปล่อยให้จิตใจได้สำนึกของกลไกความคิดทำงานของมันต่อไป

4. ยูริกา หมายถึง ขึ้นเกิดความคิดแวบขึ้นมา บางครั้งความคิดอาจหลังไหลเข้ามาโดยไม่คาดฝัน อาจเป็นเวลาไหนก็ได้ แต่ส่วนใหญ่มักเกิดขึ้นในตอนเราครึ่งหลับครึ่งตื่นในตอนเช้า และเขาเรียกขั้นนี้ว่า “ยูริกา” ซึ่งแปลว่า “ข้าพเจ้าได้พบแล้ว” ซึ่งเป็นคำกล่าวของ Archimedes กล่าวในขณะที่เขาได้พบวิธีหาน้ำหนักของวัตถุเพื่อพิสูจน์ความบริสุทธิ์ของทองคำ

5. พินากษ์วิจารณ์ หมายถึง เป็นขั้นที่ต้องใช้เวลาวิพากษ์วิจารณ์อย่างจริงจังต่อความคิดใหม่ที่คิดได้ แล้วพยายามจัดความคิดนั้นให้เป็นรูปร่าง เพื่อที่จะนำไปใช้ประโยชน์ เป็นโอกาสดีที่มีผู้ช่วยวิพากษ์วิจารณ์ เพราะบางทีคำพูดสักเพียงประโยคเดียว อาจทำให้ความคิดใหม่ที่คิดนั้นยิ่งดีขึ้น

Torrance (1965 : 121-124) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) แบ่งเป็น 5 ขั้นดังนี้

1. ขั้นพบความจริง (Fact Finding) ขั้นนี้เริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึกกังวลใจ มีความสับสน วุ่นวายเกิดขึ้นในใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติ และพิจารณาดูว่าความยุ่งยาก สับสน วุ่นวาย หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

2. ขั้นค้นพบปัญหา (Problem Finding) เมื่อพิจารณาโดยรอบคอบแล้วจึงสรุปได้ว่าความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวาย หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

3. ขั้นตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็พยายามคิดตั้งสมมติฐานขึ้นและรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นตอนต่อไป

4. ขั้นค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลและพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

5. ขั้นยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ขั้นนี้เป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์ อันจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไปเรียกว่า New Challenge



Sullivan (1967 : 33) ได้กล่าวถึง กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ว่ามีขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นประสบปัญหา (Puzzlement) เป็นขั้นซึ่งบุคคลเกิดความรู้สึกว่ามีบางสิ่งบางอย่างเกิดความเข้าใจผิด ไม่แจ่มชัด หรือไม่สามารรถเข้าใจได้
2. ขั้นคิดไตร่ตรองอย่างหนัก (Mental Labor) เป็นขั้นที่บุคคลคิดถึงวิธีการและความรู้ต่างๆที่สะสมไว้ ขั้นนี้สมองทำงานอย่างหนักแต่ยังไม่สามารถแก้ปัญหาได้
3. ขั้นเพาะความคิด (Incubation) เป็นขั้นที่ความคิดหยุดอยู่ขณะหนึ่ง เพื่อคอยดูว่ามีอะไรเกิดขึ้น
4. ขั้นเกิดความกระจ่าง (Illumination) เป็นขั้นที่เกิดความคิดอย่างทะลุปรุโปร่ง หรือเกิดการค้นพบแล้ว
5. ขั้นกลั่นกรองความคิด (Elaboration) เป็นขั้นที่ทำการพิสูจน์ทบทวนเหตุและผลที่ได้จากการกระทำนั้น

Guilford (1967) กล่าวว่าคนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จะต้องมีความฉับไวที่จะรับรู้ปัญหา มองเห็นปัญหา สามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ๆ และปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น มีวิธีคิดตามลำดับขั้นดังนี้

1. การรับรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึงความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่างๆ ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มาและสามารถระลึกออกมาได้ตามต้องการ
3. ความคิดแบบเบนกนัย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตอบสนองได้หลายๆอย่าง จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ
4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent) หมายถึง ความสามารถของสมองในการให้การตอบสนองที่ถูกต้องและดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้
5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

Weigand (1971 : 208) กล่าวว่า กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นวิเคราะห์ปัญหา (Analysis) เป็นการกำหนดตัวปัญหาให้แจ่มชัด
2. ขั้นปฏิบัติการ (Manipulation) เป็นขั้นรวบรวมวิธีการแก้ปัญหาที่เป็นไปได้
3. ขั้นความคิดติดขัด (Impasse) เป็นขั้นที่ยังไม่สามารถแก้ไขปัญหาได้
4. ขั้นเกิดความกระจ่าง (Eureka) เป็นขั้นที่เกิดความคิดขึ้น มองเห็นทางแก้ไขปัญหา

ทันที

### 5. ขั้นพิสูจน์ (Verification) เป็นขั้นตรวจสอบให้แน่ใจ

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2545 อ้างถึงใน อภินิภัส จิตรกร, 2555 : 95) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์ เป็นการคิดที่มีลักษณะเป็นกระบวนการ (Process) โดยทั่วไป การแก้ปัญหาโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ มักประกอบด้วยขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นกำหนดเป้าหมายการคิด การคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดที่มีเป้าหมายการคิดชัดเจน ไม่ใช่จินตนาการเรื่อยเปื่อยอย่างไร้จุดหมาย ต้องเริ่มต้นด้วยการกำหนดวัตถุประสงค์ของปัญหาที่ต้องการแก้ไขด้วยการคิดเชิงสร้างสรรค์ โดยการตั้งคำถามที่ชัดเจนเพื่อให้ได้รับคำตอบที่ตรงประเด็น กล่าวกันว่า การระบุปัญหาได้ถูกต้อง เท่ากับแก้ปัญหาไปได้มากกว่าครึ่งแล้ว

2. ขั้นการแสวงหาแนวคิดใหม่ เมื่อกำหนดคำถามที่ชัดเจนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการขั้นต่อไปคือต้องพยายามคิดถึงวิธีการที่จะพาไปสู่วัตถุประสงค์ หรือคิดถึงคำตอบของคำถามให้มากที่สุด เท่าที่จะคิดได้ โดยยังไม่ต้องจำกัดว่าจะสามารถทำได้ในทางปฏิบัติจริงมากนักน้อยเพียงใด แล้วบันทึกคำตอบเหล่านั้นลงในกระดาษ เพื่อนำมาใคร่ครวญคิดในทางปฏิบัติต่อไป ขั้นนี้จึงเป็นขั้นการคิดวิธีการต่างๆ เพื่อนำไปสู่ทางออกของปัญหาที่เกิดขึ้นโดยให้ความสำคัญที่การหาแนวคิดที่แปลกใหม่ ออกนอกกรอบที่เป็นอยู่ โดยไม่ได้ดำเนินตามขั้นตอน ตามกฎเกณฑ์ตามปกติเพื่อกระตุ้นให้สามารถผลิตความคิดใหม่ๆ ทางเลือกใหม่ๆ จินตนาการแปลกๆ ออกมาให้มากที่สุด ขั้นตอนนี้เป็นลักษณะเด่นที่สุดของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ นักคิดจำนวนมากได้สร้างสรรค์เทคนิคการคิดสร้างสรรค์ไว้อย่างมากมาย ในขั้นแสวงหาแนวคิดนี้ เราคิดอะไรได้ให้คิดออกมาให้หมด อย่าเพิ่งประเมินว่าดีหรือไม่ดี เราจะพบว่าศักยภาพการสร้างสรรค์ของเรามีอยู่อย่างมากที่สุด เพียงแต่ไม่ถูกบังคับให้นำออกมาใช้เท่านั้น

3. ขั้นการประเมินและคัดเลือกแนวคิด ความคิดสร้างสรรค์จะสามารถผลิตผลงานทางความคิดออกมาอย่างสมบูรณ์และไม่เป็นเพียงจินตนาการเพื่อฝัน ต่อเมื่อความคิดใหม่ๆ แปลกแหวกแนวนั้นได้รับการนำมาถ่วงดุลด้วยความคิดที่ต้องใช้เหตุผล ถ่วงดุลลงมาจนเหลือแต่ความคิดที่จะสามารถนำไปสู่ภาคปฏิบัติได้จริง ดังนั้นเมื่อเราได้ความคิดแปลกใหม่ในจำนวนที่คิดว่าเพียงพอแล้วต่อไปจะเป็นขั้นของการทบทวนแนวคิดใหม่เหล่านั้น เพื่อพิจารณาว่าใช้ได้จริงหรือไม่ เกิดปัญหาหรือไม่ สมเหตุสมผลหรือไม่ ตอบสนองต่อวัตถุประสงค์มากนักน้อยเพียงใด ก่อนตัดสินใจเลือกความคิดที่ใช้การได้มากที่สุด หรือทำการผสมผสานแนวคิดเหล่านั้นให้เหมาะสม หรือสังเคราะห์เพื่อดึงส่วนที่ใช้การได้ของแต่ละแนวคิด ซึ่งในขั้นตอนนี้จะต้องใช้การคิดในมิติอื่นๆ เข้ามาช่วย โดยเฉพาะอย่างยิ่งการคิดเชิงวิเคราะห์ การคิดเชิงสังเคราะห์ การคิดเชิงอนาคต การคิดเชิงบูรณาการ เป็นต้น อย่างไรก็ตาม สิ่งที่แปลกอาจจะไม่สร้างสรรค์ ถ้าสิ่งที่เราคิดขึ้นมาไม่ได้ดีกว่าเดิม ไม่ตอบวัตถุประสงค์ ไม่สามารถทำได้จริง

จากการศึกษาข้อมูล สรุปได้ว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมอง มีขั้นตอนที่เป็นระบบ เริ่มตั้งแต่การรับปัญหา การใช้ความคิดวิเคราะห์ที่ตรงตรง เมื่อค้นพบคำตอบแล้วจึงตั้งสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน และเกิดแนวทางหรือความคิดใหม่แล้วพิจารณาปรับปรุงแนวทางหรือความคิดนั้นๆ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

### ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์ (2532 อ้างถึงใน ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง, 2548 : 52-58) กล่าวถึง ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

#### 1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักจิตวิทยา จิตวิเคราะห์

ฟรอยด์ (Sigmund Freud) จิตแพทย์ชาวออสเตรียเป็นผู้นำกลุ่มให้ความเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศซึ่งถูกผลักดันออกมาโดยจิตใต้สำนึกกับความรู้สึกผิดชอบชั่วดีในสังคม ดังนั้นเองจึงทำให้แรงขับทางเพศได้แสดงออกมา ความขัดแย้งที่เกิดขึ้นอาจเป็นความขัดแย้งเรื่องความไม่พอใจในสภาพของตนจึงต้องการปรับสภาพเดิมให้เป็นไปตามที่ตนพอใจ เช่น รุจิรา เด็กวัยรุ่นอายุประมาณ 15 ปี ไม่พอใจสภาพห้องนอนของเธอ เพราะมันเรียบจนเธอคิดตกแต่งห้องด้วยการติดภาพประดับฝาผนัง และโยกย้ายเฟอร์นิเจอร์บางชิ้นให้อยู่ในที่ที่เหมาะสมขึ้น เพิ่มแจกันดอกไม้ให้ห้องดูสดชื่นสวยงาม ติดมาน้ำต่างและอื่นๆ เป็นต้น

ฟรอยด์ (Freud) มีความคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศกับความรู้สึกผิดชอบในสังคม แรงขับทางเพศจึงถูกกลั่นกรองออกมาในรูปแบบพฤติกรรมที่สังคมยอมรับเป็นความคิดสร้างสรรค์

#### 2. ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมองหรือทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา

กิลฟอร์ด (Guilford) นักจิตวิทยาชาวเยอรมัน ได้ศึกษาและวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) ทางสติปัญญาเป็นเวลาประมาณ 20 ปี โดยค้นพบความคิดเอเจนัย และเอเนกนัยเป็นความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหา กิลฟอร์ดได้แบ่งสมรรถภาพทางสมองออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้อหาข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อ ในการคิดที่สมองรับเข้าไปคิด แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะคือ

1. ภาพ (Figural : F) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือ รูปที่แน่นอน ซึ่งสามารถรับรู้ และทำให้เกิดความรู้สึกสำนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้นไม้

2. สัญลักษณ์ (Symbolic : S) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี และสัญลักษณ์อื่นๆ

3. ภาษา (Semantic : M) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ กันใช้ติดต่อสื่อสาร ได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ เสียใจ เป็นต้น

4. พฤติกรรม (Behavior : B) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกกิริยา อากาการ การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การสั้นศีรษะ การแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมอง แบ่งออกได้ 5 ลักษณะคือ

1. การรับกาเข้าใจ (Cognition : C) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่ตีความเมื่อเห็นสิ่งเร้าได้

2. การจำ (Memory : M) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ แล้วสามารถระลึกได้เมื่อต้องการ

3. การคิดแบบอนกนัย หรือความคิดกระจาย (Divergent Thinking : D) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่มุม

4. การคิดแบบเอกนัย หรือความคิดรวม (Convergent Thinking : N) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนด

5. การประเมินค่า (Evaluation : E) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลสามารถตัดสินเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสม สามารถสรุปได้ว่าข้อมูลอื่นใดบ้างที่สอดคล้องกับเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น

มิติที่ 3 ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงผล (Product) ที่ได้จากการทำงาน การจัดการกระทำ วิธีการคิดจากข้อมูลจากเนื้อหา ผลการคิดออกมาในรูปลักษณะต่างๆ กัน ดังนี้

1. หน่วย (Unit : U) หมายถึง สิ่งที่คุณสมบัติเฉพาะตัว และแตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ  
2. จำพวก (Class : C) หมายถึง ประเภท จำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะร่วมกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relation : R) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางอย่างเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์อาจจะอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบ

4. ระบบ (System : S) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้า โดยอาศัยเกณฑ์ หรือระเบียบแบบแผนบางอย่าง

5. การแปลงรูป (Transformation : T) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลง ตีความ ขยายความให้นิยามใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้า หรือข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่

6. การประยุกต์ (Implication) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนาย จากข้อมูลสิ่งเร้าที่กำหนดไว้ โครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง หรือการวัดเชาวน์ปัญญาของกิลฟอร์ด แบ่งออกเป็น 120

เซลล์ หรือ 120 องค์ประกอบ โดยในแง่แต่ละตัวจะประกอบด้วยหน่วยย่อยของสามมิติ เรียงจากเนื้อหา วิธีการคิด ผลของการคิด (Content Operation-Product)

### 3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักมนุษยนิยม

มาสโลว์ (Abraham H. Maslow) และโรเจอร์ (Rogers) เป็นผู้มีบทบาทสำคัญของแนวคิดกลุ่มนี้โดยมีความคิดว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้รู้จักตนเองตรงตามสภาพจริงที่เป็นจริง เข้าใจตนเอง ยอมรับตนเองทั้งในส่วนบกพร่องและส่วนดี รู้ทั้งจุดอ่อนและตระหนักในความสามารถของตนเอง พึ่งตนเอง ริเริ่มและนำตนเองได้ สามารถพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ มีอิสรภาพในการคิด ตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่างๆ โดยไม่ให้ตนเองและผู้อื่นเดือดร้อน มองเห็นศักดิ์ศรี และคุณค่าของตนเอง สามารถสร้างสรรค์ตนเองและสังคมให้เกิดประโยชน์สุข การที่บุคคลจะสามารถพัฒนาแล้วไปถึงเป้าหมายดังกล่าว กลุ่มมนุษยนิยม เน้นถึงสถานการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่าต้องประกอบด้วย

#### 1. ภาวะความปลอดภัยทางจิต

1.1 การยอมรับในค่าของคนแต่ละคนเคารพในสิทธิและความคิดเห็น

1.2 ไม่มีการตีราคา ประเมิน หรือเปรียบเทียบความคิดเห็นและผลงาน ทุกคนทำงานด้วยความสบายใจ

1.3 ความมั่นใจในตนเอง มีแนวโน้มที่จะตัดสินใจด้วยตนเอง และเต็มใจที่จะรับผิดชอบในความสำเร็จหรือความล้มเหลวของตนได้

#### 2. ภาวะเสรีภาพในการแสดงออก

2.1 มีจิตใจกว้างที่จะเปิดรับประสบการณ์ เต็มใจจะรับรู้ความคิด มีความสนใจต่อเหตุการณ์ และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ ที่เกิดขึ้นในโลก

2.2 ประารถนาที่จะเล่นกีฬาเกี่ยวกับความคิดและสิ่งแปลกใหม่ นักมานุษยวิทยา มีความเชื่อว่า บุคคลที่รู้จักตนตรงตามสภาพจริง จะสามารถพัฒนาศักยภาพของตนให้เต็มที่ ภายใต้อิสรภาพ รู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ และการมีเสรีภาพในการแสดงออก จะทำให้เกิดผลผลิตในทางสร้างสรรค์ได้

### 4. ทฤษฎีความคิดสองลักษณะ

เป็นทฤษฎีเกี่ยวกับการทำงานของสมองของมนุษย์ มีแนวคิดเบื้องต้นว่า ฝ่าพันธ์ของมนุษย์อยู่รอดสืบสายมาจนถึงคนรุ่นปัจจุบันได้ เพราะมีสมองอันเชี่ยวชาญซึ่งเกิดจากการทำงานของสมองที่มีสองส่วน โดยแบ่งหน้าที่กันทำในแต่ละส่วน และจากการค้นคว้าทดลองเกี่ยวกับการทำงานของสมองสองซีกของมนุษย์มาเป็นเวลา 15 ปี นักวิทยาศาสตร์ในปัจจุบันสรุปได้ว่ามนุษย์แต่ละคนมีสมองสองซีก คือสมองซีกซ้าย และสมองซีกขวา ซึ่งทำหน้าที่แตกต่างกันอย่างเด่นชัดในการรับรู้ความเป็นไปของสิ่งต่างๆ

ความคิดสร้างสรรค์ เกิดจากการทำงานของสมองซีกซ้าย ซึ่งทำหน้าที่คิด จินตนาการ ความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ ความซาบซึ้งในดนตรี ศิลปะ วรรณคดี เป็นต้น ส่วนสมองซีกขวา เป็นส่วนที่คิดและมีการทำงานออกมาเป็นรูปธรรม เช่น การวิเคราะห์ การหาเหตุผล กฎเกณฑ์

#### สมองซีกซ้าย

- สรรหาถ้อยคำ
- วิเคราะห์
- ใช้เหตุผล
- เชิงตรรกวิทยา
- ความแบ่งแยก
- มีกาลเวลา
- โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ของคณิตศาสตร์

#### สมองซีกขวา

- ไม่มีถ้อยคำ
- สังเคราะห์
- หยั่งรู้เอง
- ความคิดเชิงสร้างสรรค์
- ความเป็นอันหนึ่งอันเดียว
- ไม่มีกาลเวลา
- โน้มเอียงเข้าหากฎเกณฑ์ของดนตรี ศิลปะ และวิทยาศาสตร์

ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการทำงานของสมองซีกขวา จะสามารถแสดงหรือบอกให้ผู้อื่นทราบได้ต้องเกิดจากการรวบรวมวิเคราะห์ และหาถ้อยคำของสมองซีกขวาเท่านั้น

ดังนั้น หากสมองทั้ง 2 ซีก คือซีกซ้าย และซีกขวา ได้พัฒนาอย่างเหมาะสมทั้ง 2 ซีก ก็จะสามารถทำคุณประโยชน์ต่างๆ แก่มนุษยชาติอย่างมหาศาล ทฤษฎีความคิดสองลักษณะจึงเป็นทฤษฎีหนึ่งในการจัดและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

#### 5. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของโอตา (The Model AUTA)

เป็นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่เดวิส (Davis) และซัลลิแวน (Sullivan) คิดขึ้นในปี ค.ศ. 1980 อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ด้วยการส่งเสริมความคิดอย่างสร้างสรรค์ และลำดับขั้นตอนของการพัฒนา 4 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การตระหนักรู้ถึงความสำคัญของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นขั้นตอนแรกที่จะทำให้บุคคลเพิ่มความสำนึกในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล เช่น การพัฒนาปรัชญาญาณ การรู้จักและเข้าใจตนเอง การมีสุขภาพจิตที่สมบูรณ์และการมีชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม และเข้าใจนวัตกรรมต่างๆ ที่ผ่านมาในประวัติศาสตร์ ซึ่งส่งผลกระทบต่อความเจริญก้าวหน้า และวิธีการแก้ปัญหาในปัจจุบัน และอนาคต

ขั้นตอนที่ 2 ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง และแจ่มชัดในธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การที่บุคคลจะสนใจ และให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น เมื่อได้รับความรู้ เนื้อหาสาระที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จะช่วยให้บุคคลเข้าใจและเห็นความสำคัญยิ่งขึ้น สาระที่ควรจัดให้บุคคลได้เรียนรู้ได้แก่

1. บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ลักษณะกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถสร้างสรรค์ด้านต่างๆ
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบสอบถาม แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. เทคนิควิธีการฝึกคิดสร้างสรรค์
7. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 เทคนิควิธีการที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เทคนิควิธีการ กลยุทธ์ในการฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ ซึ่งรวมเทคนิคและวิธีการต่อไปนี้ด้วย คือ การระดมพลังสมอง การคิดเชิงเทียบเคียง การคิดจินตนาการ เป็นต้น

ขั้นตอนที่ 4 การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง เป็นการพัฒนาบุคคลไปสู่การรู้จักตนเองตามสภาพที่เป็นจริง เป้าหมายสูงสุด คือบุคคลสามารถดึงศักยภาพและปรัชญาของแต่ละบุคคลมาใช้ให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคมอย่างเต็มที่ การรู้จักตนเองตรงตามสภาพเป็นจริง จะประกอบด้วย

1. เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่างๆ มาปรับเข้ากับตนได้
2. สนใจศึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของมนุษย์
3. มีความคิดริเริ่มในการนำตนเอง และริเริ่มผลิตสิ่งต่างๆด้วยตนเอง
4. มีความสามารถในการคิดยืดหยุ่น เพื่อปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงแนวทางในการ

ดำเนินชีวิตให้เหมาะสมได้

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ สรุปได้เป็น 5 ทฤษฎีด้วยกัน คือทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เป็นทฤษฎีที่มีแนวความคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากความขัดแย้งระหว่างแรงขับเคลื่อนทางเพศกับความรู้สึกผิดชอบในสังคม แรงขับเคลื่อนทางเพศจึงจะถูกกลั่นกรองออกมาในรูปแบบพฤติกรรมที่สังคมยอมรับเป็นความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักจิตวิทยาวิเคราะห์ ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง หรือทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาเป็นการวัดเชาว์ปัญญาของ กิลฟอร์ด ซึ่งแบ่งออกเป็น 120 เซลล์ หรือ 120 องค์ประกอบ โดยในแต่ละตัวจะประกอบด้วยหน่วยย่อยของสามมิติ เรียงเนื้อหาวิธีการคิด ผลของการคิด ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของนักมนุษยนิยมมีความเชื่อว่าบุคคลรู้จักตนตรงตามสภาพจริง จะสามารถพัฒนาศักยภาพของตนให้เต็มที่ ภายใต้ความรู้สึกปลอดภัยทางจิตใจ และมีเสรีภาพในการแสดงออกจะทำให้เกิดผลผลิตที่สร้างสรรค์ได้ ทฤษฎีความคิดสองลักษณะมีความเชื่อว่าถ้าสมองได้รับการพัฒนาให้ทำหน้าที่อย่างเต็มที่ทั้ง 2 ด้าน ก็จะสามารถสร้างสรรค์และสร้างประโยชน์ต่อมวลมนุษยชาติอย่างมหาศาล และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของโอ

ตา มีลำดับขั้นตอนดังนี้ คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เข้าใจอย่างลึกซึ้ง แจ่มชัด ในความคิดสร้างสรรค์มีเทคนิควิธีการ และกลยุทธ์ในการฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มพูนศักยภาพในมนุษย์

### การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ผู้เรียนทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์ และความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ ผู้เรียนที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์จะเจริญเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สูงนั้น จะต้องได้รับการส่งเสริมคุณลักษณะด้านความคิดสร้างสรรค์ให้ได้พัฒนาอย่างเต็มที่ตั้งแต่ในวัยเด็ก

Blaunt and Klausmeier (1965 อ้างถึงในอารี พันธมณี, 2546) เสนอวิธีส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดหลายๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์
2. เน้นสถานการณ์ที่ส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคิดริเริ่มเป็นต้น ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของผู้เรียนให้เป็นไปในรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง
3. อย่าพยายามหล่อหลอมหรือกำหนดแบบให้ผู้เรียนมีความคิดและมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตที่แปลกๆ ใหม่ๆ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลกๆ ใหม่ๆ ด้วย
4. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีตประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานอยู่เพียง 1 2 หรือ 3 อย่างเท่านั้น สิ่งใดสิ่งอื่นนอกเหนือจากแบบแผนเป็นสิ่งผิดไปเสียหมด
5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะผลงานหรือการกระทำ ซึ่งมีผู้ทดลองทำเป็นที่นิยมทำกันแล้ว ผลงานแปลกๆ ใหม่ๆ ก็จะได้มีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

อารี รังสินันท์ (2532) ได้เสนอแนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยให้ผู้สอนควรปรับปรุงวิธีสอนและยึดหยุ่นเนื้อหาวิชาในลักษณะดังต่อไปนี้

1. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง พยายามอย่าบังคับผู้เรียนทำตามคำสั่งของครูอยู่ตลอดเวลา เช่น ให้ฝึกวาดภาพตามที่ครูกำหนดให้
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนเป็นคนช่างสังเกต ช่างซักถาม และตอบคำถามหรือพยายามค้นหาตอบด้วยความกระตือรือร้น
3. สนใจและตั้งใจฟังคำถามแปลก ๆ ใหม่ๆ ของผู้เรียน และยอมรับความคิดใหม่ ๆ ของผู้เรียน
4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของผู้เรียนมีคุณค่า เป็นประโยชน์ โดยการให้กำลังใจและชมเชย ยกย่อง และนำผลงานมาใช้ให้เกิดประโยชน์



5. ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม นอกจากจะยอมรับความคิดแปลกๆ ของผู้เรียนแล้ว ก็ไม่ควรตำหนิหรือวิจารณ์ความคิดของผู้เรียน

6. ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ด้วยความสนใจของตนเองมิใช่เพื่อหวังคะแนนที่จะได้รับ

7. กระตุ้นให้ผู้เรียนมีบุคลิกภาพสร้างสรรค์ด้วยการส่งเสริมความอยากรู้ อยากรู้อเห็น และลงมือปฏิบัติด้วยตัวเอง

8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จ ให้กำลังใจ ยกย่องและชมเชย

9. จัดความกลัวและความก้าวร้าวของผู้เรียน สร้างความเชื่อมั่น ความมั่นคง และความปลอดภัยให้ผู้เรียน

กรมวิชาการ (2534) ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ยอมรับคุณค่าและความสามารถของบุคคลอย่างไม่มีเงื่อนไข
2. แสดงและเน้นให้เห็นว่าความคิดของผู้เรียนมีคุณค่าสามารถนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์
3. ให้เข้าใจและเห็นใจตัวของผู้เรียนและความรู้สึกของผู้เรียน
4. อย่าพยายามกำหนดแบบเพื่อให้ทุกคนมีความคิดและบุคลิกเดียวกัน
5. อย่าสนับสนุนให้รางวัลเฉพาะผลงานที่มีผู้ทำเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ควรให้ผลงานแปลกใหม่มีโอกาสได้รับรางวัลและได้รับคำชมบ้าง
6. ส่งเสริมให้ใช้จินตนาการของตนเอง โดยยกย่องเมื่อได้ใช้จินตนาการที่แปลก มีคุณค่า
7. กระตุ้นให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ
8. ส่งเสริมให้ถามและให้ความสนใจคำถามรวมทั้งชี้แนะแหล่งคำตอบ
9. ตั้งใจและเอาใจใส่ความคิดแปลกๆ ของผู้เรียนด้วยใจเป็นกลาง
10. พึงระลึกถึงเสมอว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องใช้เวลา ค่อยเป็นค่อยไป

อุษณีย์ โพธิ์สุข (2537) ได้เสนอหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายประการ โดยเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนและผู้เรียน ดังนี้

1. การส่งเสริมให้ผู้เรียนถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกๆ ของผู้เรียน พ่อแม่หรือผู้สอนไม่ควรมุ่งคำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม้ผู้เรียนจะใช้วิธีเดาหรือเสี่ยงบ้างก็ควรยอมรับ แต่ควรกระตุ้นให้ผู้เรียนได้วิเคราะห์ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของผู้เรียนเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆ ของผู้เรียนด้วยใจเป็นกลางเมื่อผู้เรียนแสดงความคิดเห็น แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและลิดรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตุ้นหรือรื้อฟื้นต่อคำถามที่แปลกๆ ของผู้เรียนด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้ผู้เรียนหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงให้ผู้เรียนเห็นว่าความคิดนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้เช่น จากภาพที่ผู้เรียนวาด อาจนำไปเป็นลวดลายถ้วยชาม เป็นภาพปฏิทิน บัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กผู้เรียนความภูมิใจ และมีกำลังใจที่จะสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรให้โอกาสและเตรียมการให้ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง และยกย่องผู้เรียนที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีชู้ด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียนต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชย เมื่อผู้เรียนมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

### ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียด ดังนี้  
อารี พันธมณี (2543) สรุปลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้อยู่เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถามและถามคำถามแปลกๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลกผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและ

รวดเร็ว

6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดจะถามหรือพยายามหาคำตอบโดยไม่

ลังเล

7. อารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. สมารถในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
10. สนใจสิ่งต่างๆ อย่างกว้างขวาง
11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

สรุปได้ว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีความคิดอิสระไม่ชอบแบบใครชอบคิด หรือทำสิ่งที่ซับซ้อนแปลกใหม่และมีอารมณ์ขัน มีความตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีสมาธิ มีความพยายาม สามารถพินิจพิเคราะห์ความคิดอย่างถี่ถ้วนในการแก้ปัญหา

### อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จะมีอุปสรรคที่จะสกัดกั้นหรือกีดขวางไม่ให้ความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาไปเท่าที่ควร อุปสรรคเหล่านั้นเกิดขึ้นจากปัจจัยหลายๆ ด้าน ซึ่งนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้รายละเอียดไว้ดังนี้

Simpberg (1971 : 119 อ้างถึงใน โรจณี กิมสูงเนิน, 2537 : 34) กล่าวว่า อุปสรรคที่ขัดขวางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลมี 3 ประการ คือ

1. อุปสรรคด้านการรับรู้ (Perceptual Block) อุปสรรคด้านการรับรู้ ได้แก่ การที่คนเราไม่สามารถมองเห็นปัญหาที่แท้จริงได้ เป็นเหตุให้การแก้ปัญหานั้นดำเนินไปโดยปราศจากเป้าหมายที่ชัดเจนและแน่นอน ดังตัวอย่างอุปสรรคประเภทนี้

1.1 ความยากในการจำแนกปัญหาที่แท้จริงจากปัญหาทั่วไปเปรียบเทียบเหมือน นายแพทย์ที่พยายามรักษาคนไข้โดยไม่ทราบสาเหตุของโรคที่แท้จริง

1.2 การมองปัญหาแคบเกินไปขาดการพิจารณาสภาพแวดล้อมของปัญหานั้น

1.3 ความสามารถที่จะทำให้คำจำกัดความหรือนิยามของปัญหาเป็นเหตุให้สื่อความเข้าใจให้ตรงกันไม่ได้

1.4 ความไม่สามารถที่จะใช้ประสาทสัมผัสทั้งหลายในการสังเกต การสังเกตนั้นเราสามารถที่ใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมด คือ หู ตา จมูก และกายสัมผัส ช่วยในการสังเกตได้

1.5 ความยากที่จะมองเห็นความสัมพันธ์ของวัตถุ หรือเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกันน้อย (Remote Relationship) ทำให้สามารถแก้ปัญหาได้

1.6 การมองข้ามสิ่งใกล้ตัวหรือสิ่งที่เด่นชัด ซึ่งบางครั้งความเคยชินกับปัญหาหรือสถานการณ์ที่คุ้นเคยอาจทำให้มองข้ามประเด็นที่น่าสนใจไปได้

1.7 ความล้มเหลวในการจำแนกเหตุและผล มีหลายสถานการณ์ที่ยากแก่การแยกแยะได้อย่างชัดเจนว่า อะไรเป็นผลแก่กัน เช่น จากการสังเกตพบว่า นักศึกษาที่เริ่มเรียนอ่อนมักจะสุขุบทวีรมากกว่านักศึกษาที่เรียนเก่ง จึงเป็นปัญหาว่า การสุขุบทวีร เป็นสาเหตุต่อการเรียนอ่อน และการสุขุบทวีรเป็นผลรวมมาจากสาเหตุอื่น หรือไม่ได้เกี่ยวข้องกันเลย เป็นต้น ผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงไม่ด่วนสรุปสาเหตุและผลจนกว่าจะรู้แน่ชัดเสียก่อน

2. อุปสรรคด้านวัฒนธรรม (Cultural Block) อุปสรรคด้านวัฒนธรรม เป็นผลเนื่องมาจากกฎเกณฑ์ของสังคม ซึ่งเป็นสิ่งกำหนดให้บุคคลต้องมีพฤติกรรมอยู่ในกรอบระเบียบแบบ

แผนทำให้มีผลต่อการสกัดกั้นความท้าทายต่อการคิดและความเปลี่ยนแปลง อันเป็นคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลอุปสรรคประเภทนี้ได้แก่

2.1 ความต้องการทำตามแบบอย่างนอกกรอบที่ไม่แตกต่างจากผู้อื่นทำให้รูปแบบพฤติกรรมและการมองปัญหาที่คล้ายคลึงกัน การหาวิธีแก้ปัญหาก็ยึดกับระเบียบแบบแผนมากไปทำให้บางครั้งไม่สามารถแก้ปัญหาได้ เช่น ให้ลากเส้นผ่านจุดที่กำหนดให้ 9 จุด โดยไม่ยกปากกาหรือไม่ขีดซ้ำเส้นที่ขีดแล้ว

2.2 การมุ่งเน้นในความประหยัด และให้สามารถปฏิบัติได้เกินไป ซึ่งมีผลทำให้เกิดการตัดสินใจที่รวดเร็วเกินไป ทำให้บุคคลไม่พยายามที่จะใช้ความคิดของตนในสิ่งที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับของเดิม เพราะการกระทำเช่นนี้ต้องลงทุนทั้งเวลาและเงินมากขึ้นซ้ำยังไม่แน่ใจในความสำเร็จด้วย

2.3 ความกลัวที่จะเป็นคนไม่สุภาพเรียบร้อย กลัวผู้อื่นเห็นว่าเป็นบุคคลที่น่ารำคาญ จึงทำให้ขาดความอยากรู้อยากเห็น ไม่กล้าซักถาม หรืออภิปรายในสิ่งที่ตนยังไม่เข้าใจ ทำให้กลายเป็นคนที่ขาดจิตสำนึกแห่งการสืบค้น (Inquiring Mind)

2.4 การมุ่งเน้นในเรื่องการแข่งขัน หรือความร่วมมือกันมากเกินไปบุคคลทั่วไปมักคิดว่าความร่วมมือกันแต่ละคนต้องลดความคิดของตนเองเพื่อให้สอดคล้องกับความคิดของกลุ่ม หรือลดความขัดแย้งลง ซึ่งเป็นความเข้าใจที่ไม่ถูกต้อง ความจริงความร่วมมือ หมายถึง การทำงานร่วมกับบุคคลอื่นได้โดยต้องสามารถอธิบายหรือชี้แจงความคิดของตนให้ผู้อื่นเข้าใจหรือยอมรับได้ ส่วนการมุ่งแข่งขันจนเกินไปนั้นก็มีผลทำให้บุคคลมองข้ามเป้าหมายที่แท้จริงของงานนั้นไป โดยจะมุ่งเอาชนะแต่อย่างเดียวทำให้ละเลยความคิดริเริ่มของตนเองไป

2.5 การยึดมั่นสถิติมากเกินไป การยึดมั่นหรือเชื่อในตัวเลขโดยไม่ได้พิจารณาตัวแปรอื่นๆ ที่เกี่ยวข้องรวมทั้งสถานการณ์ที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้เข้าใจสภาพความเป็นจริงผิดไปได้

2.6 ความยากในการสรุปอ้างอิงพฤติกรรมของบุคคล เพราะแต่ละคนก็มีพฤติกรรมเป็นเอกลักษณ์ของตนเอง จึงเป็นการยากในการมอบหมายงานที่เหมาะสมกับแต่ละบุคคล

2.7 การยึดมั่นในเหตุผลและความจริงมากเกินไป หรือการหลงเชื่อความจริงในอดีตมากเกินไป มีผลทำให้บุคคลขาดความคิดสร้างสรรค์ได้ เช่น ถ้าหากเชื่อว่าพายุที่เบากว่าอากาศเท่านั้นที่สามารถบินได้แล้วบัดนี้ก็ยังคงไม่มีเครื่องบิน

2.8 การขาดความประนีประนอมในความคิดเห็นไม่สอดคล้องกันเข้าด้วยกันส่วนมากแล้วบุคคลจะมีแนวโน้มที่จะต่อต้านไม่ยอมรับความคิดที่ไม่ตรงกับตนโดยสิ้นเชิง และจะยอมรับความคิดที่ตรงกับตนในทันที ลักษณะเช่นนี้มีผลทำให้ไม่เกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นมา

2.9 การมีความรู้เกี่ยวกับขอบข่ายงานที่ปฏิบัติมากหรือน้อยเกินไป บุคคลที่มีความรู้ น้อยหรือแคบเกินไป ก็ไม่สามารถนำมาอภิปรายและสร้างสรรค์ให้เกิดความคิดริเริ่มใหม่ๆ ขึ้นมา เช่นเดียวกันบุคคลที่มีความรู้มากหรือเป็นผู้เชี่ยวชาญในเรื่องนั้นๆ จะมีความรู้ลึกกว่าความคิดของตน

ถูกต้องดีกว่าผู้อื่นเสมอ จึงไม่รับฟังความคิดเห็นของผู้อื่นเลย ลักษณะเช่นนี้ก็เป็นอุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลในองค์กรนั้นๆ

2.10 การมีความเชื่อว่าความคิดความฝันเป็นสิ่งที่ไร้ค่า บุคคลจึงไม่ยอมรับฟังความคิดฝันในสิ่งแปลกๆใหม่ๆ โดยเห็นว่าเป็นเรื่องเพ้อฝันไร้สาระ ซึ่งความจริงแล้วประดิษฐ์กรรมใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นนั้น ส่วนใหญ่จะได้จากความคิดฝันมาก่อนทั้งนั้น

3. อุปสรรคด้านอารมณ์ (Emotional Block) จัดเป็นอุปสรรคที่สำคัญประการหนึ่ง ทั้งนี้เพราะอารมณ์ของบุคคลอันได้แก่ความกลัว ความโกรธ ความรัก และความเกลียด เป็นต้น นับว่าสำคัญมากต่อปัญหาและเหตุผล ถ้ามีอารมณ์เกิดขึ้นสูงความสามารถทางปัญญาและเหตุผลของบุคคลนั้นก็ต่ำลง นั่นคืออารมณ์เป็นตัวสกัดกั้นความคิดและเหตุผล ตลอดจนความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล อุปสรรคทางอารมณ์ที่สำคัญคือ

3.1 ความกลัวที่จะทำผิดหรือทำในสิ่งที่ผู้อื่นมองว่าโง่ ด้วยความกลัวเช่นนี้ จึงทำให้สูญเสียความคิดที่ดีๆไป เพราะเจ้าของความคิดไม่กล้าที่จะเสนอความคิดนั้นออกมา ด้วยเกรงจะถูกผู้อื่นมองว่าเป็นเรื่องที่ไร้สาระ

3.2 การด่วนตัดสินใจรับความคิดอันแรกที่เกิดขึ้น โดยไม่เปิดโอกาสคิดหาแนวทางอื่นที่แตกต่างออกไป ความจริงความคิดอันแรกอาจจะไม่ใช่ความคิดที่ดีที่สุดเสมอไป อาจจะมีความคิดอื่นที่ดีกว่าได้ถ้ายอมรับตั้งแต่ความคิดแรกแล้วจะเป็นการสกัดความคิดอื่นๆ ไป

3.3 การยึดติดกับความคิดของตน บุคคลมักจะยึดความคิดความเชื่อของตน และยากที่จะเปลี่ยนแปลงตามความคิดหรือข้อเสนอแนะของบุคคลอื่น และจะต่อต้านความคิดที่ไม่ตรงกับความคิดของตนเองด้วย

3.4 ความไม่อดทนอดกลั้นต่อการแสวงหาวิธีแก้ปัญหายที่ยุ่งยาก บุคคลทั่วไปจะมุ่งหวังในผลสำเร็จไว้อย่างสูง เมื่องานนั้นประสบปัญหาก็จะเกิดความคับข้องใจและมุ่งแก้ปัญหานั้นแบบหัวชนฝาไม่พยายามที่จะรวบรวมสติและความคิดในการหาหนทางอื่นๆ

3.5 ความต้องการความปลอดภัยสูงเกินไป ทุกคนมีความต้องการความปลอดภัย แต่ถ้าความต้องการสูงเกินไปก็ทำให้เป็นโรคประสาทได้และเมื่อบุคคลต่างมุ่งไปที่ความปลอดภัยของตนเองแล้วก็จะมิให้ละเลยต่อโอกาสที่จะได้รับรู้สิ่งใหม่ๆไปอย่างน่าเสียดาย

3.6 ความกลัวต่อการนิเทศแนะนำและไม่ไว้วางใจเพื่อนร่วมงาน ความรู้สึกเช่นนี้ ทำให้บุคคลขาดความเชื่อมั่นและความไว้วางใจซึ่งกันและกัน อันเป็นพื้นฐานสำคัญต่อการสกัดกั้นความสามารถในการแก้ปัญหาและกระทำกิจกรรมสร้างสรรค์

3.7 การขาดความพยายามที่จะแก้ปัญหาโดยตลอดจนสำเร็จ บุคคลส่วนมากชอบที่จะดำเนินโครงการใหม่ๆ และให้ความสนใจกับโครงการนั้นในระยะสั้นๆ ในระยะยาว บุคคลมักขาดการเอาใจใส่ติดตามแก้ปัญหา และหาวิธีการใหม่ๆ มาดำเนินให้โครงการนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

3.8 การขาดแรงจูงใจในการแก้ปัญหา สาเหตุเนื่องจากขาดผู้เห็นด้วย หรือขาดผู้สนใจ ในแนวทางแก้ปัญหาที่ตนได้เสนออาจเป็นเพราะไม่แน่ใจแนวทางแก้ปัญหานั้น หรือมีความรู้ความเข้าใจไม่ดีพอจึงมีผลทำให้ผู้เสนอทางแก้ไขนั้น ขาดแรงจูงใจที่จะคิดต่อไป

อารี พันธุ์ณี (2540 : 130) กล่าวถึง อุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

1. การไม่ชอบให้ซักถาม หมายถึง การที่ผู้ใหญ่ไม่ชอบและไม่สนับสนุนให้เด็กเป็นคนช่างซักถาม ช่างถาม หรือยับยั้งการถามและรู้สึกรำคาญ ไม่พอใจที่เด็กซักถามบ่อยๆ โดยเฉพาะคำถามที่แปลกๆ การกระทำดังกล่าวจะไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และยับยั้งลึตรอนขจัดความอยากรู้ อยากเห็นของเด็ก

2. การเอาอย่างกันหรือการทำตามอย่างกัน หมายถึง การกระทำที่ชอบเอาอย่างกัน คิดตามกัน คิดในสิ่งที่เคยมี เลียนแบบของเดิม ไม่กล้าคิดและกระทำให้แตกต่างจากคนอื่นหรือของเดิม เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวสังคมไม่ยอมรับ

3. การเน้นบทบาทและความแตกต่างทางเพศมากเกินไป หมายถึง การที่สังคมได้กำหนดบทบาทของเพศหญิงและเพศชายอย่างเคร่งครัด ทำให้ทั้งสองเพศไม่กล้าล่วงล้ำในเส้นที่กำหนดไว้ทั้งที่ตนมีความสามารถ

4. วัฒนธรรมที่เน้นความสำเร็จและประณามความล้มเหลว หมายถึง การที่สังคมมีค่านิยมต่อความสำเร็จมากเกินไป เมื่อทำอะไรแล้วก็ต้องทำให้สำเร็จ ความล้มเหลวเป็นสิ่งที่ไม่ยอมรับ และทำให้อับอายลักษณะเหล่านี้เป็นเหตุทำให้เกิดความหวาดกลัว ไม่กล้าทดลองความคิดความสนใจ หรือวิพากษ์วิจารณ์ใหม่ๆ ซึ่งนำไปสู่การสร้างสรรค์

5. บรรยากาศที่เคร่งเครียด และเอาจริงเอาจังมากเกินไป หมายถึง การกระทำและความคิดทุกอย่างจะต้องอยู่ในระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัด จะคลาดเคลื่อนแม้แต่เล็กน้อยถือเป็นความผิดอันยิ่งใหญ่และไม่สามารถให้อภัยได้ บรรยากาศที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไปจะทำให้เด็กรู้สึกอึดอัด หวาดกลัว และไม่กล้าคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัว หมายถึง ความไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดง และไม่กล้ากระทำสิ่งใหม่ เพราะกลัวการถูกหัวเราะเยาะ ถูกตำหนิติเตียน ความกลัวทำให้เป็นคนลึงเล ขาดความเชื่อมั่น อึดอัดใจและตื่นตื้นง่าย เป็นเหตุให้สมองไม่สามารถคิดและทำงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

7. ความเคยชิน หมายถึง การยอมรับหรือการติดอยู่กับรูปแบบหรือ การกระทำเดิมที่เคยทำเป็นประจำโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลง ความเคยชินเป็นอุปสรรคต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่

8. ความมัวเมาหรือความลำเอียง หมายถึง ความเชื่อและติดตามทัศนคติของตน ลำเอียงและยึดมั่นกับความเข้าใจตนเอง โดยไม่ยอมรับรู้สิ่งใหม่ ทำให้เกิดทัศนคติที่คับแคบไม่ยอมเชื่อถือแนวทางอื่นๆ คิดเพียงว่าคำตอบที่ถูกมีเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น

9. ความเฉื่อยชา หมายถึง ความอืดอาด เชื่องช้า และความล่าช้าในการริเริ่มทั้งความคิดและการกระทำ ความเฉื่อยชาเป็นอุปสรรคที่สำคัญอย่างยิ่งต่อการสร้างสรรค์แสดงถึงการขาดความริเริ่มขาดแรงกระตุ้นที่จะผลักดันให้ทำสิ่งใหม่ๆ ความเฉื่อยชาจึงเป็นศัตรูที่สำคัญของงานทุกชนิดและไม่เหมาะสมในสภาพสังคมที่กำลังเปลี่ยนแปลงก้าวหน้าอย่างรวดเร็ว ทั้งทางด้านเทคโนโลยีและอื่นๆ

10. ความเกียจคร้าน หมายถึง ลักษณะที่ทำให้เพียงให้ผ่านไป ไม่เอาจริงเอาจังในสิ่งใดทำงานไม่เต็มที่ ไม่เต็มความสามารถ ขอบเขตความสะดวก บุคคลที่มีความเกียจคร้านจะไม่สามารถสร้างสรรค์ผลงานที่ดีได้

### การวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ ทำได้โดยการสังเกตพฤติกรรม การทำงานหรือการวัดจากผลงาน เช่น การวาดภาพ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่าง ๆ อาจใช้ควบคู่กับแบบสำรวจพฤติกรรม หรือแบบสังเกตพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ ก็จะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้อง ตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น ซึ่งมีแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

#### 1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ อารี พันธุ์มณี

เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอน และกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนให้สูงขึ้นเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นปัญหาต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์ จะทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ สรุปไว้ดังนี้ (อารี พันธุ์มณี, 2532 : 184-185)

1) การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์

2) การวาดภาพ หมายถึง การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอด ความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้ผู้เรียนอาจเป็นวงกลมสี่เหลี่ยม แล้วให้ผู้เรียนวาดภาพต่อเติมเป็นภาพ

3) รอยหยดหมึก หมายถึง การดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่ผู้เรียนเห็น มักใช้กับผู้เรียนวัยประถมศึกษา เพราะผู้เรียนสามารถอธิบายได้ดี

4) การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การเขียนเรียงความจากหัวข้อ ที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของผู้เรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่า ผู้เรียนในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นจุดวิกฤตของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ จากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์ของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสคาลร์ พบว่า กลุ่ม

บุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

5) แบบทดสอบ หมายถึง การทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเราให้ผู้เรียนแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับให้กันมากขึ้น เช่นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ เป็นต้น

2. แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ด และคริสเตนเซน (Guilford and Christensen) (Guilford, 1967 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2526: 54-56)

แบบทดสอบนี้ กิลฟอร์ด และคณะ แห่งมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียตอนใต้คิดขึ้น เพื่อวัดความคิดกระจาย (Divergent Thinking) โดยมุ่งวัดตัวประกอบในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหาที่คิด (Content) วิธีการคิด (Operation) และผลิตผลแห่งความคิด (Product) ตามลำดับ เช่น DSU ซึ่งหมายถึงวิธีการคิดแบบผลิต จำแนกเนื้อหาที่คิดเป็นแบบสัญลักษณ์ และผลิตผลแห่งความคิดออกมาในรูปของหน่วย เป็นต้น แบบทดสอบความคล่องแคล่วของ กิลฟอร์ด และคริสเตนเซน ประกอบด้วย แบบทดสอบย่อย 4 ชุด 11 ฉบับ โดยแบ่งออกเป็นทางด้านภาษาเขียน 7 ฉบับ ทางด้านรูปภาพ 3 ฉบับ และเป็นโจทย์ปัญหา 1 ฉบับ แบบทดสอบนี้เหมาะกับผู้เรียนระดับมัธยมศึกษาและผู้ใหญ่

1) ความคล่องแคล่วในการใช้คำ (Word Fluency, DSU) เขียนคำประกอบด้วย อักษรที่กำหนดให้ เช่น ป ปด ปัด ปาด เป็นต้น

2) ความคล่องแคล่วทางความคิด (Ideational Fluency, DMU) เขียนชื่อสิ่งของที่อยู่ในพวก หรือประเภทเดียวกัน เช่น ของเหลวที่เป็นเชื้อเพลิง ได้แก่ น้ำมันก๊าด แกซโซลีน เป็นต้น

3) ความคล่องแคล่วด้านเชื่อมโยง (Associational Fluent, DMR) เขียนคำต่าง ๆ ที่มีความหมายคล้ายคลึงกับคำที่กำหนดให้ เช่น หนัก ยาก แข็ง เป็นต้น

4) ความคล่องแคล่วในการแสดงออก (Expressional Fluency, DSS) เขียนประโยคประกอบด้วยคำสี่คำ ในแต่ละคำเริ่มต้นตัวอักษรที่กำหนดให้ เช่น K-u-y-i Keep up your interest, Kill useless yellow insects

5) การใช้ประโยชน์อย่างอื่น (Alternate Uses, DMC) บอกประโยชน์อย่างอื่นของสิ่งเฉพาะที่กำหนดให้ มิใช่เป็นการใช้ประโยชน์โดยทั่วไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำประโยชน์ อย่างไรได้บ้าง



6) การสรุปผล (Consequence, DMU, DMC) บอกเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นอันเป็นผลเนื่องจากเหตุการณ์สมมติฐานที่กำหนดให้ เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนพักผ่อนจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง : คนทำงานได้มากขึ้น ไม่จำเป็นต้องใช้นาฬิกาปลุก

7) ประเภทของงานอาชีพ (Possible Jobs, DMI) บอกรายชื่อของงานอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับคำที่กำหนดให้ เช่น หลอดไฟฟ้า วิศวกร ไฟฟ้า เจ้าของโรงงานทำหลอดไฟฟ้าและ อื่นๆ เป็นต้น

8) การวาดรูป (Making Objects, DFS) วาดรูปสิ่งของเฉพาะโดยใช้เซตของรูปที่กำหนดให้ เช่น รูปวงกลมและรูปสามเหลี่ยม เป็นต้น ในการวาดรูปสิ่งของรูปหนึ่ง อาจใช้รูปที่กำหนดให้ซ้ำกันได้ และเปลี่ยนแปลงขนาดได้ แต่จะต้องไม่เติมรูปหรือเส้นอื่น ๆ เพิ่มขึ้นอีก

9) การสเก็ตช์รูป (Sketches, DFU) ต่อเติมให้เป็นรูป จากภาพร่างที่กำหนดไว้ เช่น วงกลม สามเหลี่ยม แล้วต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ และแตกต่างกันให้มากที่สุด

10) การแก้ปัญหา (Match Problem, DFT) แก้ปัญหาจากโจทย์ที่กำหนดให้ เช่น ปัญหาไม้ขีดไฟ ให้เอาจำนวนก้อนไม้ขีดไฟจำนวนหนึ่งออก โดยใช้ก้อนไม้ขีดไฟที่เหลือประกอบกันเป็นรูป สี่เหลี่ยมจัตุรัส หรือรูปสามเหลี่ยมที่มีจำนวนรูปตามต้องการ

11) การตกแต่ง (Decorations, DFI) ตกแต่งรูปวาดเกี่ยวกับสิ่งของทั่วไปที่ร่างเอาไว้แล้ว ด้วยแบบที่แตกต่างกัน

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance Tests of Creative Thinking) (1966 อ้างถึงใน แคทลียา ปักโคทานัง, 2557)

แบบทดสอบนี้สร้างขึ้นโดย Torrance ในปี ค.ศ.1966 ภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา ซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียนที่จะสนับสนุนและเร้าให้ผู้เรียนทดสอบเน้นให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนุกสนาน ขจัดความกลัว สร้างความรู้สึกอบอุ่นใจ การทดสอบนี้ใช้ได้ตั้งแต่อนุบาลถึงระดับอุดมศึกษา แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ประกอบด้วยแบบทดสอบที่เป็นแบบภาษา (Verbal) Verbal Form A และ B และแบบทดสอบที่เป็นรูปภาพ (Figural) คือแบบทดสอบรูปภาพแบบ ก และแบบทดสอบรูปภาพแบบ ข (Form A, B)

1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively With Words) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อ เร้าให้ผู้เรียนแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมา ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม (Asking) ตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มาให้มากที่สุด เพื่อให้ได้คำตอบที่ตนเองอยากรู้

กิจกรรมที่ 2 การเดาสาเหตุ (Guessing Causes) เขียนเดาสาเหตุ หรือเหตุการณ์ที่จะเกิดก่อนเหตุการณ์ในภาพให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การเดาผลที่เกิดมา (Guessing Consequences) เขียนผล หรือ เหตุการณ์ที่เกิดต่อจากเหตุการณ์ในภาพ

กิจกรรมที่ 4 การปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product Improvements) คิดดัดแปลง หรือปรับปรุงภาพข้างที่กำหนดให้ ให้เป็นภาพที่น่ารัก หรือเป็นของเล่นที่สนุกสนาน บอกมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 5 การใช้ประโยชน์ของสิ่งของ (Unusual Uses) บอกประโยชน์ของกล่อง กระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 6 การตั้งคำถามแปลก ๆ (Unusual Questions) ตั้งคำถาม แปลก ๆ เกี่ยวกับกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล (Just Suppose) คาดคะเน เหตุการณ์ที่จะ เกิดขึ้นจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้าง เขียนตอบมาให้มากที่สุด

2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อมี 2 แบบคือ แบบ ก และ แบบ ข

2.1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ประกอบด้วยกิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) ต่อเติมภาพจากรูปวงรีที่กำหนดให้ ให้เป็นภาพที่แปลกใหม่ พร้อมกับตั้งชื่อภาพที่วาดด้วย

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) ต่อเติม ภาพเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้ จำนวน 10 ภาพ ให้ได้ภาพที่น่าสนใจมาให้มากที่สุดพร้อมกับตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Lines) ต่อเติมภาพจากเส้นขนาน จำนวน 30 คู่ ให้ได้ภาพที่แปลกมาให้มากที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

2.2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ข มีลักษณะคล้ายกับแบบทดสอบรูปภาพแบบ ก แตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดให้ คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ ต่อเติมภาพจากรูปคล้ายไส้กรอกสีส้ม

กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ ต่อเติมจากเส้นลักษณะต่างๆซึ่งต่างจากแบบ ก

กิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) ต่อเติมภาพจากรูปวงกลมจำนวน 30 รูป

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์นั้น ความเร็วในการทำแบบทดสอบเป็นตัวประกอบที่สำคัญโดยแต่ละกิจกรรมใช้เวลาทำ 5 หรือ 10 นาที

จากการศึกษาเอกสาร สรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ทำให้ทราบระดับความคิดของผู้เรียน ซึ่งใช้เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้สอดคล้องกับความต้องการและ พัฒนาการด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนให้เพิ่มมากขึ้น

## งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับพหุสัมพันธ์

มณฑา ไรท์มิม (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการวาดภาพระบายสี โดยใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วย การสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับการสอนตามแนวคิดของเบอร์โนซ์ แมคคาร์ธี 4 แมท ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 40 คน โรงเรียนวัดสระบัว และแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 20 คน โดยใช้แบบแผนการทดลองด้วยการจับฉลาก กิจกรรมประสาทสัมผัสทั้งห้า ประกอบด้วย การใช้ประสาทสัมผัสเบื้องต้นของการรับรู้ทางด้านการมองเห็น การรับรู้ทางการฟัง การรับรู้ทางการดมกลิ่น การรับรู้ทางการชิมรส การรับรู้ทางการสัมผัส ผลการศึกษาพบว่า การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการวาดภาพระบายสี โดยใช้กิจกรรมที่ฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าของผู้เรียนทั้ง 2 กลุ่ม แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ แต่การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการวาดภาพระบายสีจากวัสดุสัมผัส แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง (2548 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนากิจกรรมการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านปากอูน จำนวน 33 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ แบบวัดความสามารถในการวาดภาพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ของปัทมา กัมพลานนท์ (ดัดแปลงของ Wallach and Kogan) ผลการศึกษาพบว่า 1) ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ มีความสามารถในการวาดภาพระบายสีอยู่ในระดับคุณภาพดีมาก

นภาพร พักมี (2552 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานครปีการศึกษา 2551 กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะน้อย จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน กลุ่มทดลองได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี ส่วนกลุ่มควบคุม ไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ คือแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ผลการศึกษาพบว่า 1) ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเพิ่มขึ้นหลังจากไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรีอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่

ระดับ .01 3) ผู้เรียนที่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรีมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะมากกว่าผู้เรียนที่ไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วันชัย ก่อนกำเนิด (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนบางน้อย (แจ่มประชานุกูล) จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนผู้เรียน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนศิลปะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 สาระการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อรูปแบบการสอนศิลปะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจ อยู่ในระดับมาก

#### งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับพหุสัมผัส

Flynn (1997 : Abstract) ได้ทำการศึกษาวิจัย เรื่องความรู้สึกล้มผัสของสมาชิกโรงเรียน และกิจกรรมหลักสูตรพิเศษ ซึ่งเป็นการศึกษาที่ให้การรับรองว่า ความรู้สึกสัมผัสของผู้เรียนที่เป็นสมาชิกโรงเรียน และการมีส่วนร่วมในกิจกรรม หลักสูตรพิเศษมีความสัมพันธ์เช่นเดียวกัน การศึกษาได้พิจารณาถึงความสัมพันธ์ของสมาชิกโรงเรียน จนถึงตัวแปรต่างๆ ด้วย เช่น คะแนนเฉลี่ยของผลการทดสอบ ความสัมพันธ์ผลของสแตนด์พอร์ด, การศึกษาถึงความปรารถนาอันบรรเจิด, การใช้เวลาว่างทั้งหมดไปกับการทำที่บ้าน ความสนใจวันที่เฉื่อยชา, และการยินยอมผ่อนปรนกับระเบียบของโรงเรียน ปริมาณขนาดของการศึกษาครั้งนี้เป็นการดำเนินการที่ใช้การสำรวจ และรายละเอียดกิจกรรมหลักสูตรพิเศษ ผู้เรียนจำนวน 200 คน แยกตามเมืองในโรงเรียนขนาดกลาง ซึ่งเป็นนักเรียนเกรด 8 จำนวน 25 ห้องเรียน มีส่วนร่วมในการดำเนินการศึกษา ระหว่างเดือนธันวาคม ค.ศ. 1996 พบข้อดีของจิตวิทยาที่ได้สำรวจความรู้สึกสัมผัส โรงเรียนสมาชิกเป็นการกำหนดความรู้สึกสัมผัสให้กับผู้เรียน หรือการมีส่วนร่วมของโรงเรียนสมาชิก เป็นคำถามในการสืบค้นข้อเท็จจริง มีมาตรวัดจำนวน 16 ข้อ จำนวนผู้เรียนที่ตอบสนองด้วยการเข้าไปมีส่วนร่วมกิจกรรมหลักสูตรพิเศษในระหว่างโรงเรียนขนาดกลาง จำนวนชั่วโมงของการบ้าน และการศึกษาความปรารถนาอันบรรเจิด ผู้วิจัยได้ประชาสัมพันธ์ให้ผู้เรียนเก็บสะสมคะแนนเฉลี่ย เอาใจใส่สิ่งที่เฉื่อยชา และการยินยอมผ่อนปรนระเบียบโรงเรียนใช้เป็นข้อมูลพื้นฐาน และทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเป็นการสะสมหัวข้อมาจากโรงเรียน ค่าสหสัมพันธ์ของเพียร์สัน ไพรดักส์ เป็นตัวกำหนดความรู้สึกสัมผัสของผู้เรียน ของโรงเรียนสมาชิก และการศึกษาตัวแปร ผลการศึกษาครั้งนี้แสดงให้เห็นถึงผู้เรียนที่เก่งของโรงเรียนสมาชิกที่มีความรู้สึกสัมผัสที่ดี จะมีส่วนร่วมกิจกรรมหลักสูตรพิเศษอย่างมากมีคะแนนเฉลี่ยสูงมีการศึกษาความปรารถนาอันบรรเจิดสูง และมีปฏิริยาขัดแย้งการยินยอมผ่อนปรนระเบียบของโรงเรียน ความสัมพันธ์ทั้งหมดอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลจากการสืบค้นแสดงว่า โรงเรียนที่มีความรู้สึกสัมผัสที่ดีเป็นโรงเรียน

สมาชิกติดตามมาเป็นโรงเรียนปกติ และมีคะแนนสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง ความสัมพันธ์เหล่านี้เป็นความสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ความสัมพันธ์ที่ไม่มีนัยสำคัญทางสถิติคงอยู่ระหว่างคะแนนโรงเรียนสมาชิก และจำนวนชั่วโมงในการใช้ทำการบ้านหรือจำนวนวันที่เฉื่อยชา

จากงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าการจัดการเรียนรู้โดยใช้พหุสัมผัส หรือประสาทสัมผัสทั้ง 5 เป็นการสอนที่ส่งเสริมทักษะ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างเต็มศักยภาพ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมวาดภาพระบายสี หรือการเล่นเกมส์ ล้วนแล้วแต่ส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาสูงขึ้นสามารถสร้างผลงานศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์ และยังมีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนอีกด้วย

### งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

พฤษ สเนไสย (2551 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการพัฒนาแบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง ความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองโป่งราษฎร์บำรุง จังหวัดนครราชสีมา จำนวน 7 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย 1) แบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ จำนวน 12 แบบฝึก 2) แบบทดสอบทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ จำนวน 9 แบบทดสอบ 3) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 9 แผน ผลการศึกษาพบว่า การใช้แบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ เรื่อง ความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์ ทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 84.81

แคทลียา ปักโคทานัง (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนผาขามวิทยายน อำเภอสีชมพู จังหวัดขอนแก่น จำนวน 12 คนสรุป ผลการศึกษาพบว่าผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ 1) ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 76.63 และมีผู้เรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 2) ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีผู้เรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 100 เปอร์เซ็นต์ ผ่านเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านพัฒนาการทางอารมณ์และการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

นิตยา วงศ์ชู (2555 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โรงเรียนบ้านหนองตาไ้ตลาดหนองแก จังหวัดขอนแก่น จำนวน 16 คน ผลการศึกษาพบว่า 1) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียน การสอน ที่เน้นให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมอย่างหลากหลาย ในขั้นสร้างความตระหนัก มีการกระตุ้นเร้าความสนใจให้ผู้เรียนอยากรู้ อยากเรียน ในขั้นระดมพลังความคิด ในขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน ฝึกการคิดอิสระจินตนาการและมีความคิดสร้างสรรค์ ในขั้นประเมินผลงาน ในขั้นวัด/ประเมินผล และในขั้นเผยแพร่ผลงาน ส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะสูงขึ้น 2) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่า คะแนนความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับสูง ( $\bar{X}$ =21.56) ความคิดคล่อง อยู่ในระดับสูง ( $\bar{X}$ =20.19) ความคิดยืดหยุ่นอยู่ในระดับสูง ( $\bar{X}$ =8.25) ความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับสูง ( $\bar{X}$ =9.06) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องการวาดภาพระบายสี พบว่า ผู้เรียนที่มี ( $\bar{X}$ =23.31) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.70 และมีจำนวนผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์ 14 คน จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ 4) ด้านความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในด้านบทบาทครูด้านบทบาทผู้เรียน และด้านการวัดประเมินผล มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจมาก ( $\bar{X}$ = 4.43) สรุปภาพรวม ของคะแนนเฉลี่ยได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X}$  = 4.50)

#### งานวิจัยในต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

Foster and Penick (1985 : 89-90 อ้างถึงใน สุพรรณณี ดวงแก้ว, 2555 : 161) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มผู้เรียนที่มีความร่วมมือกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนเกรด 5 จำนวน 60 คน และผู้เรียนเกรด 6 จำนวน 61 คน จากโรงเรียนประถมศึกษาโดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มย่อยและกลุ่มที่เรียนเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยจะเริ่มจากกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สอนจัดให้ ส่วนกลุ่มที่เรียนเป็นรายบุคคลให้เรียนจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติโดยเรียนด้วยตนเอง และทดสอบด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนระดับเกรด 5 และระดับเกรด 6 ที่ทำงานกลุ่มย่อยมีความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าผู้เรียนที่เรียนรายบุคคลเมื่อทำการทดสอบด้วยการเขียนภาพวงจรไฟฟ้า

Londner (1988 : Abstract อ้างถึงใน สุพรรณณี ดวงแก้ว, 2555 : 161) ได้ศึกษากระบวนการต่อเนื่องโดยใช้กิจกรรมรูปภาพ และสำรวจความสัมพันธ์ของความคิดริเริ่ม ซึ่งเป็นส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ศึกษากับผู้เรียนเกรด 6 จำนวน 8 คน โดยใช้แบบทดสอบ

ความคิดสร้างสรรค์ชุดรูปภาพแบบ A ของ Torrance พบว่า กระบวนการต่อเนื่องจากแบบทดสอบได้ ถูกจัดเป็นกลุ่มการสานต่อภาพ การเลื่อนเพื่อให้เกิดการโยงสัมพันธ์ และการหมุน การจัดมุม เพื่อให้ เกิดความสมบูรณ์ของภาพเหล่านี้ เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่มีความสัมพันธ์กับความคิดริเริ่ม

Wright (1998 อ้างถึงใน นิตยา วงศ์ชู, 2555 : 61) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจ และพฤติกรรมต่อต้านที่มีต่อการรับรู้ของเด็กวัยรุ่น ต่อประสบการณ์ในโรงเรียนมัธยมต้น กลุ่ม ตัวอย่างเป็นผู้เรียนที่มีแรงจูงใจทางวิชาการต่ำและมีพฤติกรรมต่อต้าน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่มี แรงจูงใจ มีสติในการแก้ปัญหา และฉลาด การรวบรวมข้อมูลใช้ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ได้แก่ การ สังเกต การสัมภาษณ์ แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม และการทดลอง ภาคสนาม ผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนที่มีแรงจูงใจ มีความสามารถทางด้านสร้างสรรค์สูงกว่าค่าเฉลี่ย และมีลักษณะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น มีความเป็นตัวของตัวเองสูง และมีความฉลาด ทางด้านอารมณ์

จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ และความคิดสร้างสรรค์สามารถฝึกฝนได้ โดยครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการใช้กิจกรรมที่หลากหลาย กระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความคิด สร้างสรรค์ได้เต็มตามศักยภาพของตนเอง ผู้วิจัยจึงนำหลักการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดทฤษฎีสัมพันธ์และการ จัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งส่งผลให้ ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาที่สูงขึ้น สามารถสร้างผลงานศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียนของผู้เรียนอีกด้วย

### บทที่ 3

#### วิธีการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ 2) ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียน 3) ศึกษาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและการหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 ห้องเรียนได้แก่ ห้อง 5/8, 5/9 และ 5/10 โรงเรียนย่อแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 136 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็น ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนย่อแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 47 คน ได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยได้แก่

ตัวแปรต้น คือ

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม คือ

- 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์
- 2) ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
- 3) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์



### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 6 แผน ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์
3. แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

### การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ

#### แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เรื่องแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีกระบวนการหลักในการออกแบบประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analyze)

ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (Design)

ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา (Develop)

#### ขั้นที่ 1 ขั้นการวิเคราะห์ (Analyze)

ขั้นตอนการวิเคราะห์การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ตารางที่ 5 วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา และผู้เรียน

ลำดับขั้น	ผลการวิเคราะห์ที่ได้
1. วิเคราะห์หลักสูตร	หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 <b>วิสัยทัศน์</b> มุ่งพัฒนาผู้เรียน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติ มีความสมดุลทั้งร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในระบบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษา ต่อการประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

ตารางที่ 5 วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา และผู้เรียน (ต่อ)

ลำดับชั้น	ผลการวิเคราะห์ที่ได้
1. วิเคราะห์หลักสูตร (ต่อ)	<p><b>หลักการ</b> มีเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรม ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น การศึกษามีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้ เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ</p> <p><b>สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน</b> 5 ประการ 1) ความสามารถในการสื่อสาร มีวัฒนธรรมในการถ่ายทอดภาษา ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ 2) ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ คิดมีวิจรรณญาณ และคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ 3) ความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล 4) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต นำกระบวนการต่างๆไปใช้ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน เรียนรู้ด้วยตนเอง เรียนรู้อย่างต่อเนื่อง และการอยู่ร่วมกันในสังคม 5) ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสมและมีคุณธรรม (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)</p> <p><b>สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ</b> สาระที่ 1 ทักษะศิลป์</p> <p>มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน</p> <p>มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล</p> <p><b>ตัวชี้วัด</b></p> <p>ศ 1.1 ป. 5/1 บรรยายเกี่ยวกับจังหวะตำแหน่ง ของสิ่งต่าง ๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์</p> <p>ศ 1.1 ป. 5/2 เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการที่ต่างกัน</p>

ตารางที่ 5 วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา และผู้เรียน (ต่อ)

ลำดับชั้น	ผลการวิเคราะห์ที่ได้
<p>1. วิเคราะห์หลักสูตร (ต่อ)</p>	<p>ศ1.1 ป. 5/3 วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี</p> <p>ศ1.1 ป. 5/4 สร้างสรรค์งานปั้นจาก ดินน้ำมัน หรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ</p> <p>ศ1.1 ป. 5/5 สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ โดยเน้นการจัดวางตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ในภาพ</p> <p>ศ1.1 ป. 5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น</p> <p>ศ1.1 ป. 5/7 บรรยายประโยชน์และคุณค่า ของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคน ในสังคม</p> <p>ศ 1.2 ป. 5/1 ระบุและบรรยายเกี่ยวกับลักษณะรูปแบบของงานทัศนศิลป์ในแหล่งเรียนรู้หรือนิทรรศการศิลปะ</p> <p>ศ 1.2 ป. 5/2 อภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและภูมิปัญญาในท้องถิ่น (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)</p>
<p>2. วิเคราะห์เนื้อหาวิชา</p>	<p><b>คำอธิบายรายวิชา</b> บรรยายและเปรียบเทียบจังหวะและตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ น้ำหนักแสงเงาและวรรณะสี การปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียวตามจินตนาการ กิจกรรมการเรียนรู้มุ่งเน้นให้มีความรู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่างรูปทรงและทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติและงานทัศนศิลป์ มีทักษะพื้นฐานการใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างผลงาน เพื่อถ่ายทอดความคิด ความรู้สึ้ออกมาเป็นผลงาน มีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ส่งเสริมกิจกรรมที่บูรณาการร่วมกับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่น และส่งเสริมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ในท้องถิ่น มีการประเมินชิ้นงานโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนน (Rubrics) มีการร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงาน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ สนใจในการปฏิบัติงานศิลปะ และทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, 2545)</p> <p><b>การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะ</b> มีรูปแบบการสอนที่หลากหลาย ควรเลือกใช้รูปแบบที่มีความเหมาะสม และสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาผู้เรียน ทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์และทักษะ ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533) กล่าวว่า ศิลปศึกษาเป็นศาสตร์ที่มุ่งเป้าหมายไปที่กระบวนการกับความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออก การรับรู้เกี่ยวกับความงาม กิจกรรมศิลปะจึงเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้</p>

## ตารางที่ 5 วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา และผู้เรียน (ต่อ)

ลำดับชั้น	ผลการวิเคราะห์ที่ได้
2.วิเคราะห์เนื้อหาวิชา (ต่อ)	<p>ผู้เรียนแสดงออกทางความคิดและจินตนาการอย่างอิสระจากประสบการณ์ของตนเอง ผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ เช่น เช่น การวาดภาพ ระบายสี การปั้น การพิมพ์ภาพ การพับ ตัด ฉีก ปะ และการประดิษฐ์วัสดุต่างๆ ฯลฯ โดยครูเป็นผู้ชี้แนะ จัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมต่อการเรียนรู้และพัฒนาการด้านต่างๆ ของผู้เรียน</p> <p><b>แนวคิดพหุสัมผัส</b> หมายถึง การรับรู้ข้อมูลจากความรู้สึกสัมผัส โดยอวัยวะรับสัมผัสทั้งห้า ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น และกายสัมผัสจากนั้นสมองจึงจำแนก แยกแยะ คัดเลือก วิเคราะห์ และแปลสิ่งนั้นออกมาเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไป (แสงเดือน ทวีสิน, 2545)</p> <p><b>การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์</b> สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้ชื่อว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กล่าวพูด กล่าวแสดงความคิดเห็น ส่งเสริมการเรียนรู้อย่างอิสระ การลงมือปฏิบัติจริง สร้างและนำเสนอผลงานด้วยตนเอง เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบ การจัดการเรียนรู้มี 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างความตระหนัก 2) ขั้นระดมพลังความคิด 3) ขั้นสร้างชิ้นงาน 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นวัดประเมินผล และ 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน มาเพื่อนำไปใช้ในการเรียนรู้ต่อไป (แสงเดือน ทวีสิน, 2545)</p>
3. วิเคราะห์ผู้เรียน	<p>เป็นผู้เรียนแผนกสามัญหญิงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม</p> <p><b>ช่วงอายุ ระหว่าง 11-12 ปี</b> พัฒนาการในช่วงนี้ เป็นวัยที่มีความเปลี่ยนแปลงทางอารมณ์ และร่างกายเข้าสู่วัยรุ่นมีความรับผิดชอบในตนเองมากขึ้น มีช่วงความสนใจยาวนาน เด็กผู้หญิง มีพัฒนาการด้านต่างๆ เร็วกว่าเด็กผู้ชาย การแสดงออกในด้านศิลปะจะแสดงออกในรูปแบบที่เหมือนจริง โดยนำสภาพแวดล้อมรอบตัวมาสร้างสรรค์งานศิลปะ สนใจการวาดภาพที่แสดง แสง-เงา ให้เป็นภาพ สามมิติ แต่ยังไม่ใช้วิธีการลอกเลียนแบบ</p> <p><b>ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5</b> การแสดงออกของเด็กในระดับนี้ จะสนใจรูปแบบที่เหมือนจริงโดยอาศัยแบบหรือตัวอย่างจากประสบการณ์ของตนเอง งานศิลปะมีความ</p>

ตารางที่ 5 วิเคราะห์หลักสูตร เนื้อหารายวิชา และผู้เรียน (ต่อ)

ลำดับชั้น	ผลการวิเคราะห์ที่ได้
3. วิเคราะห์ผู้เรียน (ต่อ)	<p>ละเอียดมากขึ้น เช่น วาดภาพคน จะมีหน้าตา คิ้ว นิ้วมือ ใช้สีได้ใกล้เคียงกับธรรมชาติ การปั้นจะปั้นสัดส่วนต่างๆ ได้ใกล้เคียงกับของจริงมากขึ้น (นิตยา วงศ์ชู, 2555)</p> <p>ศิลปะในระดับประถมศึกษา เป็นศิลปะที่มุ่งเน้นการแสดงออกในเชิงปฏิบัติเป็นสิ่งสำคัญเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความดีพร้อมทางด้านสติปัญญา อารมณ์ และสังคม โดยเฉพาะอย่างยิ่งต้องการให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ งานศิลปะของผู้เรียนระดับนี้ ต้องการความเป็นอิสระจึงจะเกิดจินตนาการจากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัว ไปสู่รูปแบบความเป็นจริงตามธรรมชาติ และเหตุการณ์ที่สำคัญในชุมชน</p>

จากการวิเคราะห์สรุปได้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์นั้น สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เนื่องจากมีความสอดคล้องกันระหว่างหลักสูตร เนื้อหารายวิชา กิจกรรมการเรียนรู้ และช่วงวัยของผู้เรียน

### ขั้นที่ 2 ขั้นการออกแบบ (Design)

ออกแบบการจัดการเรียนรู้โดยกำหนดวิธีการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ ใช้เวลา 10 ชั่วโมง โดยแผนที่ 1 และแผนที่ 6 ใช้เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง ส่วนแผนที่ 2, 3, 4 และ 5 ใช้เวลาสอนแผนละ 2 ชั่วโมง ตารางที่ 6 กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้

สัปดาห์ที่	จุดประสงค์เรียนรู้	เนื้อหา / กิจกรรม	วิธีดำเนินการ		ประเมินผล
			ผู้สอน	ผู้เรียน	
1	<p>1.ความหมายของพหุสัมพันธ์</p> <p>2.วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้</p> <p>3.ความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์</p>	<p>- ชี้แจงเนื้อหา รายวิชา</p> <p>- อธิบาย วัตถุประสงค์ ของการจัดการเรียนรู้</p>	<p>- ชี้แจงเนื้อหารายวิชา</p> <p>- สนทนาเรื่องการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์</p> <p>- อธิบายวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้</p> <p>- ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเรื่องความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์</p> <p>- ให้ผู้เรียนวัดความรู้ก่อนเรียน</p>	<p>- แสดงความคิดเห็นตามความเข้าใจ</p> <p>- แสดงความคิดเห็นตามความเข้าใจ</p> <p>- วัดความรู้ก่อนเรียน</p> <p>- ชักถามข้อสงสัยเพิ่มเติม</p>	<p>- สังเกต</p> <p>ความสนใจ</p> <p>ความตั้งใจ</p> <p>ในการร่วมกิจกรรม</p> <p>- สังเกตการแสดงความความคิดเห็น</p> <p>- วัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน</p>

ตารางที่ 6 กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ ที่	จุดประสงค์เรียนรู้	เนื้อหา / กิจกรรม	วิธีดำเนินการกิจกรรม		ประเมินผล
			ผู้สอน	ผู้เรียน	
2	1. การจัด องค์ประกอบ ศิลป์และสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์ 2. วาดภาพสื่อ ความหมายโดยใช้ ประสาทสัมผัส ด้านการดมกลิ่น 3. พัฒนาความคิด สร้างสรรค์	- การจัด องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์ -วาดภาพสื่อ ความหมายโดยใช้ ประสาทสัมผัส ด้านการดมกลิ่น	<u>ชั่วโมงที่ 1</u> 1. ชั้นสร้างความตระหนัก - ให้ผู้เรียนฟังเพลง - ตั้งคำถามเกี่ยวกับเพลง 2. ชั้นระดมพลังความคิด - ให้ผู้เรียนเล่าประสบการณ์ เกี่ยวกับดอกไม้ที่เคยเห็น หรือสัมผัส - ผู้สอนเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับ ดอกไม้ที่มีกลิ่นเหม็น - อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับ การใช้สี รูปร่าง รูปทรงเพื่อ วาดภาพสื่อความหมาย 3. ชั้นสร้างชิ้นงาน - แบ่งกลุ่มผู้เรียน 6 กลุ่ม - นำกลองที่บิเจาะรู ด้านบน ภายในใส่กลิ่นต่างๆ - ให้แต่ละกลุ่มดมกลิ่นที่อยู่ใน กลอง - ให้ผู้เรียนวาดภาพจากการ ดมกลิ่น	- ฟังเพลง - ตอบคำถามและแสดง ความคิดเห็นตามความรู้สึ - เล่าประสบการณ์ ความรู้สึกของตนเอง	-สังเกต ความสนใจ ความตั้งใจ ในการร่วม กิจกรรม -สังเกตการ แสดง ความคิดเห็น และ การตอบ คำถาม
			<u>ชั่วโมงที่ 2</u> 4. ชื่นนำเสนอผลงาน - ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน 5. ชื่นวัดประเมินผล - ชื่นชมและให้คำแนะนำ - ให้ผู้เรียนร่วมสรุปความรู้ 6. ชื่นเผยแพร่ผลงาน - ให้ผู้เรียนจัดนิทรรศการใน ชั้นเรียน	- นำเสนอผลงาน และ อธิบายแนวความคิด - สรุปความรู้และประโยชน์ ที่ได้รับจากกิจกรรม - จัดแสดงผลงานในชั้นเรียน - นำผลงานกลับไปให้ ผู้ปกครองชื่นชม	

ตารางที่ 6 กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา / กิจกรรม	วิธีดำเนินการกิจกรรม		ประเมินผล
			ผู้สอน	ผู้เรียน	
3	1. รู้และเข้าใจเกี่ยวกับ ความสำคัญของศิลปะ ความคิด สร้างสรรค์ และ การใช้จินตนาการ สร้างสรรค์ และ การใช้จินตนาการ 2. วาดภาพแสดง จังหวะและ ตำแหน่งตาม จินตนาการ โดย ใช้ประสาทสัมผัส ด้านการได้ยิน 3. พัฒนาความคิด สร้างสรรค์	- ความสำคัญของ ศิลปะ ความคิด สร้างสรรค์ และ การใช้จินตนาการ - วาดภาพแสดง จังหวะและ ตำแหน่งของสิ่ง ต่างๆตาม จินตนาการ โดย ใช้ประสาทสัมผัส ด้านการได้ยิน	<u>ชั่วโมงที่ 1</u> 1. ชั้นสร้างความตระหนัก - ให้ผู้เรียนดูภาพศิลปะลง ตาที่มองได้หลายมุมมอง แล้วสนทนาเกี่ยวกับภาพที่ เห็น 2. ชั้นระดมพลังความคิด - ให้ผู้เรียนอธิบายความรู้สึก จากที่ได้เห็นภาพ - อธิบายเกี่ยวกับมุมมอง ของแต่ละคนที่ต่างกัน 3. ชั้นสร้างชิ้นงาน - ให้ผู้เรียนฟังคลิปเสียงของ ธรรมชาติ - ให้ผู้เรียนวาดภาพแสดง จังหวะและตำแหน่งตาม จินตนาการ จากการได้ฟัง คลิปเสียงธรรมชาติ <u>ชั่วโมงที่ 2</u> 4) ชั้นนำเสนอผลงาน - ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน 5) ชั้นวัดประเมินผล - ตรวจสอบผลงาน และแนะนำ เพิ่มเติม - กระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกัน สรุปความรู้ 6) ชั้นเผยแพร่ผลงาน - ให้ผู้เรียนจัดนิทรรศการใน ชั้นเรียน	-ร่วมแสดงความคิดเห็น -อธิบายความรู้สึกจากสิ่งที่ สัมผัส -เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการ วาดภาพระบายสี -วาดภาพตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้าน การได้ยินเสียง -นำเสนอผลงาน อธิบายแรง บันดาลใจในการสร้างงาน -สรุปความรู้และประโยชน์ ที่ได้รับจากกิจกรรม - จัดแสดงผลงานในชั้นเรียน -นำผลงานกลับไปให้ ผู้ปกครองชื่นชม	-สังเกต ความสนใจ ความตั้งใจ ในการร่วม กิจกรรม -สังเกตการ แสดงความคิด เห็น และ การตอบ คำถาม

ตารางที่ 6 กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา / กิจกรรม	วิธีดำเนินการกิจกรรม		ประเมินผล
			ผู้สอน	ผู้เรียน	
4	1. ขั้นตอนการปั้น ตามจินตนาการ 2. ปั้นตาม จินตนาการ โดย ใช้ประสาทสัมผัส รับรู้รสด้วยการชิม 3. พัฒนาความคิด สร้างสรรค์	-ขั้นตอนการปั้น ตามจินตนาการ -ปั้นตาม จินตนาการ โดย ใช้ประสาทสัมผัส รับรู้รสด้วยการชิม	<u>ชั่วโมงที่ 1</u> 1. ขั้นสร้างความตระหนัก - แบ่งกลุ่มผู้เรียน 6 กลุ่ม - เตรียมน้ำเปล่า และน้ำ ผสมเกลือ ให้ผู้เรียนสังเกต และหาทางพิสูจน์ 2. ขั้นระดมพลังความคิด - ตั้งคำถามเกี่ยวกับกิจกรรม การพิสูจน์สิ่งที่อยู่ในแก้ว 3. ขั้นสร้างชิ้นงาน - เตรียมลูกอมรสต่างๆ ให้ ผู้เรียนชิมทีละคนละ 1 เม็ด - ให้ผู้เรียนชิมรสของลูกอม แล้วฝึกปฏิบัติการปั้นตาม จินตนาการ โดยใช้ประสาท สัมผัสรับรู้รส - ให้ผู้เรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ หลังปฏิบัติงานเสร็จ <u>ชั่วโมงที่ 2</u> 4. ขั้นนำเสนอผลงาน - ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน หน้าชั้นเรียน 5. ขั้นวัดประเมินผล - กล่าวชื่นชมผลงานและให้ กำลังใจผู้เรียน - กระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกัน สรุปความรู้ 6. ขั้นเผยแพร่ผลงาน - ให้ผู้เรียนจัดนิทรรศการ แสดงผลงานในชั้นเรียน	- ร่วมกันสังเกต และหาทาง พิสูจน์ - อธิบายลำดับขั้นตอนใน การพิสูจน์ - ชิมหยิบลูกอม ชิมรสแล้ว ฝึกปฏิบัติการปั้นตาม จินตนาการ - เก็บวัสดุอุปกรณ์	-สังเกต ความสนใจ ความตั้งใจ ในการร่วม กิจกรรม -สังเกตการ แสดงความคิดเห็น และ การตอบ คำถาม



ตารางที่ 6 กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

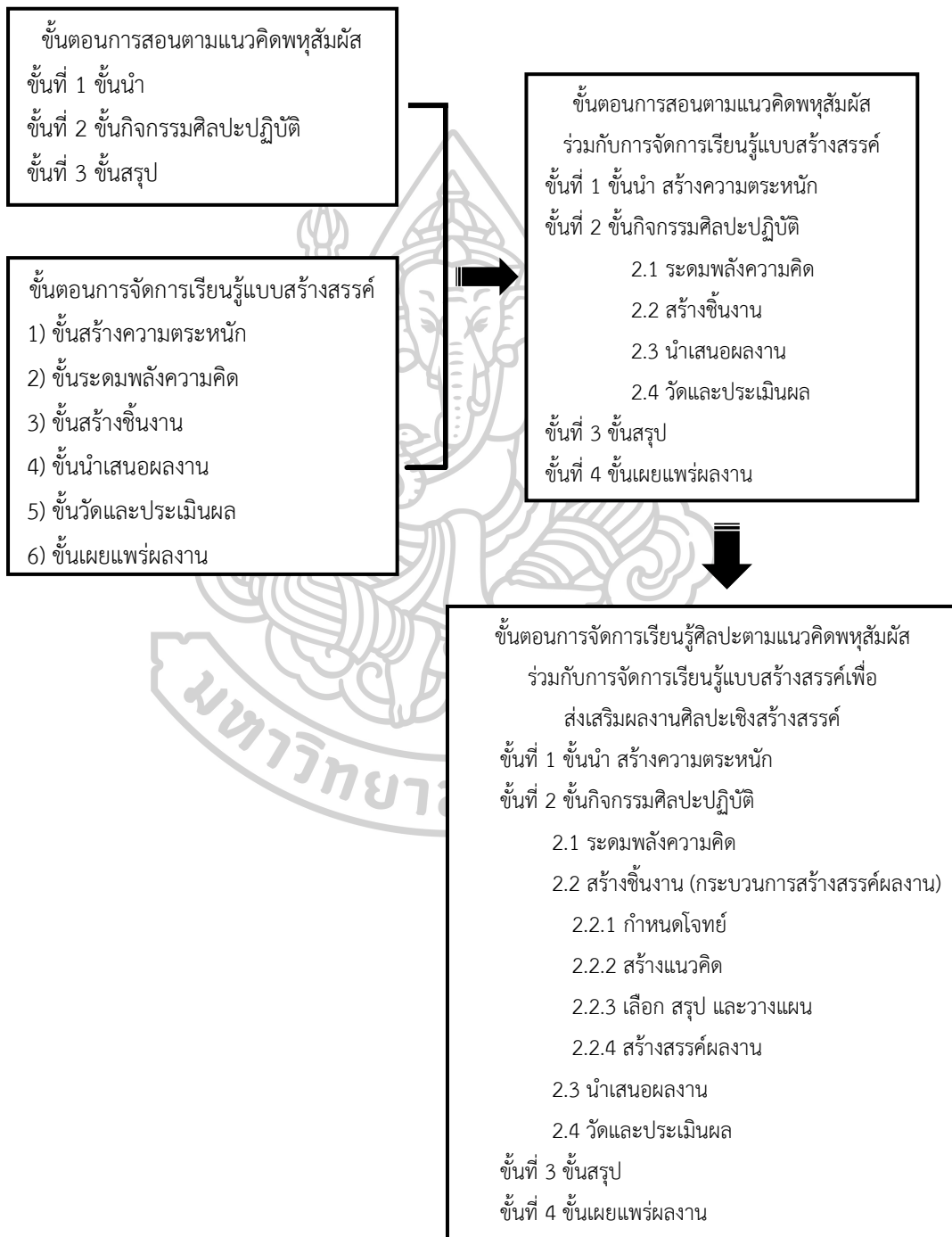
ลำดับ ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา / กิจกรรม	วิธีดำเนินการกิจกรรม		ประเมินผล
			ผู้สอน	ผู้เรียน	
5	1. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้น 2. ฝึกปฏิบัติการปั้นตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส 3. ความสำคัญของจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 4. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์	- บอกวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้น - ปฏิบัติการปั้นตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส	<u>ชั่วโมงที่ 1</u> 1. ชั้นสร้างความตระหนัก - ร่วมสนทนากับผู้เรียนเรื่อง สัตว์เลี้ยง - ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงของตนเอง 2. ชั้นระดมพลังความคิด - ให้ผู้เรียนดูคลิป Giant Pet Tegu Lizard is Basically a Puppy - ให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกจากการดูคลิป - อธิบายความรู้เรื่องพื้นผิวหรือ ผิวสัมผัส 3. ชั้นสร้างชิ้นงาน - แบ่งกลุ่มผู้เรียน 6 กลุ่ม - ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสัมผัสพื้นผิวของสิ่งต่างๆ - เตรียมวัสดุอุปกรณ์ในการปั้น ได้แก่ ดินน้ำมัน กิ่งไม้เล็ก ใบไม้ ฯลฯ - ให้แต่ละกลุ่มปั้นรูปสัตว์ประหลาดที่มีพื้นผิวในลักษณะต่างๆ จากวัสดุที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ - ให้ผู้เรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์และล้างมือให้สะอาด	- แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงของตนเอง - แสดงความรู้สึกหลังจากดูคลิป - สัมผัสพื้นผิวของสิ่งต่างๆ	- สังเกต - ความสนใจ - ความตั้งใจ - ในการร่วมกิจกรรม - สังเกตการแสดงความคิดเห็น และการตอบคำถาม

ตารางที่ 6 กำหนดเนื้อหาบทเรียน จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ (ต่อ)

ลำดับ ที่	จุดประสงค์การเรียนรู้	เนื้อหา / กิจกรรม	วิธีดำเนินการกิจกรรม		ประเมินผล
			ผู้สอน	ผู้เรียน	
5			<p><u>ชั่วโมงที่ 2</u></p> <p>4. ชื่นนำเสนอผลงาน</p> <p>-ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน</p> <p>5. ชื่นวัดประเมินผล</p> <p>-ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันวิจารณ์ผลงาน</p> <p>-ผู้สอนกระตุ้นให้ผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้</p> <p>-ให้ผู้เรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน</p> <p>6. ชื่นเผยแพร่ผลงาน</p> <p>-ให้ผู้เรียนจัดมุมแสดงผลงานภายในชั้นเรียน</p>	<p>- นำเสนอและอธิบายขั้นตอนการสร้างสรรคงาน</p> <p>- วิจารณ์ผลงานอย่างมีเหตุผลตามความรู้สึก</p> <p>- สรุปความรู้และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม</p> <p>- ทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียน</p> <p>- จัดมุมแสดงผลงานภายในชั้นเรียน</p>	<p>-สังเกต</p> <p>ความสนใจ</p> <p>ความตั้งใจ</p> <p>ในการร่วมกิจกรรม</p> <p>-สังเกตการ</p> <p>แสดงความคิดเห็น</p> <p>และการตอบคำถาม</p> <p>-วัดผล</p> <p>สัมฤทธิ์หลังเรียน</p>
6	สรุปเนื้อหาการเรียนรู้	- สรุปกิจกรรมการเรียนการสอน และประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม	<p>- ร่วมสนทนากิจกรรมการเรียนการสอน</p> <p>- ตั้งคำถามกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ</p> <p>- ให้ผู้เรียนทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน โดยสร้างผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ถ่ายทอดความคิดความสนใจ หรือประสบการณ์ที่ประทับใจ</p> <p>- ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะ</p>	<p>- ตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ</p> <p>- สร้างผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์</p> <p>- ทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะ</p>	<p>- สังเกต</p> <p>ความสนใจ</p> <p>ความตั้งใจ</p> <p>ในการร่วมกิจกรรม</p> <p>- สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม</p> <p>- ประเมินความคิดสร้างสรรค์</p> <p>- ประเมินความพึงพอใจ</p>

### ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา (Develop)

นำข้อมูลด้านเนื้อหา และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ทำการวิเคราะห์และออกแบบ มาเขียนเป็นรายละเอียดในรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์



แผนภูมิที่ 2 วิเคราะห์ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้

2. เมื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เรียบร้อยแล้ว จึงเสนอแผนการจัดการเรียนรู้ต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และนำมาปรับปรุงแก้ไข จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ และเชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ท่าน คือ

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณัฐสุภา เจริญยิ่ง
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อินทิรา นาควัชระ
- 3) อาจารย์ ดร. วัชรธร เพ็ญศิริธร

เพื่อทำการประเมิน แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) ระหว่างวัตถุประสงค์ เนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (มาเรียม นิลพันธ์, 2549 : 177) โดยกำหนดคะแนนการพิจารณา ดังนี้

- +1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ไม่มีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหาและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตรการคำนวณ (มาเรียม นิลพันธ์, 2549 : 177)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 $\sum R$  แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

ซึ่งการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) อยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 ถือว่ามีคุณภาพ มีความเหมาะสมสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้

3. ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับสื่อให้สอดคล้องกับกิจกรรมและปรับจุดประสงค์ให้สอดคล้องกับรูปแบบการสอน

4. นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้กับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อหาข้อควรปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยนำไปทดลองกับผู้เรียนกลุ่มย่อยจำนวน 3 คน พบว่า ควรปรับการอธิบายเนื้อหาให้กระชับขึ้น จากนั้นนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่แก้ไขแล้วไปทดลองกับกลุ่มผู้เรียนใหญ่จำนวน 10 คน พบว่าผู้เรียนให้ความสนใจใน

การเรียนรู้ มีความกระตือรือร้นและให้ความร่วมมือกับผู้สอนในการปฏิบัติกิจกรรม มีความตื่นตัวที่ได้สัมผัสสื่อการเรียนรู้จากของจริง และสนุกกับการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยตนเองอย่างอิสระ

5. นำแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยโดยทดสอบกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ อยู่ใน ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 47 คน

### สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 3 สรุปขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

### แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ก่อนและหลังเรียน เป็นแบบทดสอบชนิดปรนัยเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 10 ข้อ มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ ศ 15101 ศึกษาเนื้อหา และวิธีการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามแนวคิดของ J.S. Bloom

2. สร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ตามแนวคิดของ J.S. Bloom ที่วัดระดับความรู้ ความจำ ความเข้าใจ และการวิเคราะห์ เป็นแบบทดสอบปรนัยชนิดเลือกตอบ (Multiple Choice) 4 ตัวเลือก แบบคู่ขนาน 2 ฉบับ จำนวน 20 ข้อ

3. เสนอแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไข นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน คือ

- 1) อาจารย์ ดร. นพดล ผู้มีจรรยา
- 2) อาจารย์ ดร. สุมาลี ลิกเสน
- 3) อาจารย์ประติมา ฉันทบูรณตระกูล

เพื่อทำการประเมิน แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence : IOC) โดยผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง อยู่ระหว่าง 0.67 - 1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องสามารถนำไปใช้ทดสอบได้

4. ปรับปรุงแก้ไขแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ โดยปรับตัวเลือกให้สอดคล้องกับตัวชี้วัด

5. ตรวจสอบประสิทธิภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยนำไปทดลองใช้ กับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 10 คน แล้วนำคะแนนที่ได้จากการตรวจมาหาค่าระดับความยากง่าย (Difficulty) โดยกำหนดค่าความยากง่าย ให้มีค่าอยู่ระหว่าง 0.20-0.80 (กรมวิชาการ, 2545) ซึ่งค่าความยากง่ายอยู่ระหว่าง 0.40 - 0.70

6. คัดเลือกข้อสอบจำนวน 10 ข้อนำมาพิจารณาค่าอำนาจจำแนก ซึ่งควรจะมีค่าตั้งแต่ 0.20 ขึ้นไป (กรมวิชาการ, 2545) ได้ค่าอำนาจจำแนกอยู่ระหว่าง 0.20 - 0.80

7. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่หาค่าความยากง่ายและอำนาจจำแนกแล้วมาหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ -Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) ที่ควรมีค่าตั้งแต่ 0.70 ขึ้นไป (บุญชม ศรีสะอาด, 2537) ผลค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.88 สามารถนำไปใช้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยได้

8. นำแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่หาค่าความเชื่อมั่นแล้วไปทดสอบวัดผลการเรียนรู้ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

#### สรุปขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 4 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ เป็นแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะของผู้เรียนที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะ และ เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะ
  2. สร้างแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ โดยพัฒนาจากรูปแบบการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของ ASCD (Association for Supervision and Curriculum Development) มาใช้อ้างอิงการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ในรูปแบบรูบริกสกอร์ 4 ระดับ มีรายการประเมิน ดังนี้ 1) ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท 2) ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ 3) ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ 4) สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์
- ตารางที่ 7 แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท (Variety of Ideas and Contexts)	แสดงแนวคิดสำคัญที่หลากหลาย แปลกใหม่ น่าสนใจ แตกต่าง ไม่ซ้ำใคร	แสดงแนวคิดสำคัญที่น่าสนใจ แตกต่าง ไม่ซ้ำใคร	แสดงแนวคิดสำคัญ คล้ายผู้อื่น	ไม่แสดงแนวคิดสำคัญ
2. ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ (Variety of Sources)	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิควิธีการที่หลากหลาย มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิควิธีการที่เหมาะสม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิค วิธีการจากความคิดที่จำกัด	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิค วิธีการที่ไม่เหมาะสม
3. ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Combining Ideas)	สร้างผลงานใหม่จากการต่อยอดความคิดเดิมของตนเอง ด้วยวิธีที่น่าสนใจ	สร้างผลงานใหม่จากการต่อยอดความคิดเดิมของตนเอง	สร้างผลงานจากการต่อยอดความคิดของผู้อื่น	สร้างผลงานจากการเลียนแบบความคิดผู้อื่น



ตารางที่ 7 แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
4. สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ (Communicating Something New)	ผลงานที่สร้างขึ้นมีความแปลกใหม่น่าสนใจ ใช้เป็นต้นแบบ/ตัวอย่างได้ สามารถระบุปัญหาและอธิบายการแก้ไขปัญห ด้วยวิธีการใหม่ๆ อย่างโดดเด่น	ผลงานที่สร้างขึ้นมีความแปลกใหม่น่าสนใจ ใช้เป็นต้นแบบ/ตัวอย่างได้ สามารถระบุปัญหาและอธิบายการแก้ไขปัญห ด้วยวิธีการทั่วไป	ผลงานที่สร้างขึ้นสามารถระบุปัญหาและอธิบายการแก้ไขปัญหาได้ บางส่วน	ผลงานที่สร้างขึ้นไม่สามารถระบุปัญหาและไม่สามารถอธิบายการแก้ไขปัญหาได้

ค่าระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์

ดีมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ 4
ดี	ให้ค่าระดับเท่ากับ 3
พอใช้	ให้ค่าระดับเท่ากับ 2
ปรับปรุง	ให้ค่าระดับเท่ากับ 1

ในการแปลความหมายของแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ เบสท์ (Best) จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ย และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยให้ค่าเฉลี่ย ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 3.51 – 4.00	หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับดีมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 – 3.50	หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับดี
ค่าเฉลี่ย 1.51 – 2.50	หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับพอใช้
ค่าเฉลี่ย 1.00 – 1.50	หมายถึง มีความคิดสร้างสรรค์ระดับต้องปรับปรุง

3. นำแบบประเมินผลงานศิลปะ เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4. นำแบบประเมินผลงานศิลปะที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา  
เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปะ และเชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 3 ท่าน คือ

- 1) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ณิชสุภา เจริญยิ่ง
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อินทิรา นาควัชร
- 3) อาจารย์ ดร. วัชรธร เพ็ญศิริธร

เพื่อทำการประเมิน แล้วนำไปหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective  
Congruence : IOC) โดยผลการประเมินความสอดคล้องจากผู้เชี่ยวชาญ (IOC) มีค่าดัชนีความ  
สอดคล้อง เท่ากับ 1.00 ซึ่งมีความสอดคล้องสามารถใช้ประเมินผลงานผู้เรียนได้

5. ปรับปรุงแก้ไขแบบประเมินผลงานศิลปะให้ถูกต้องสมบูรณ์มากยิ่งขึ้นตามคำแนะนำของ  
ผู้เชี่ยวชาญ ก่อนนำไปให้อาจารย์ผู้เชี่ยวชาญด้านศิลปะ 2 ท่าน ได้แก่

- 1) อาจารย์ไพสมนต์ ศรีสัมฤทธิ์ ตำแหน่งหัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- 2) อาจารย์ธนกกาญจน์ เอี้ยวรัตนวดี ตำแหน่ง ครูประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ  
สาระทัศนศิลป์ ระดับมัธยมศึกษา โรงเรียนยอแซฟอุปถัมภ์ ใช้ประเมินผลงานศิลปะของผู้เรียน

#### สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 5 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

### แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

2. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ที่มีข้อความครอบคลุมโครงสร้างการจัดการเรียนการสอน ได้แก่ 1) ด้านกิจกรรม 2) ด้านสื่อการเรียนรู้ 3) ด้านการประเมินผล 4) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ โดยแบบ ประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า ( Rating Scale ) 5 ระดับ ของ ลีเคิร์ท มีเกณฑ์การประเมินดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

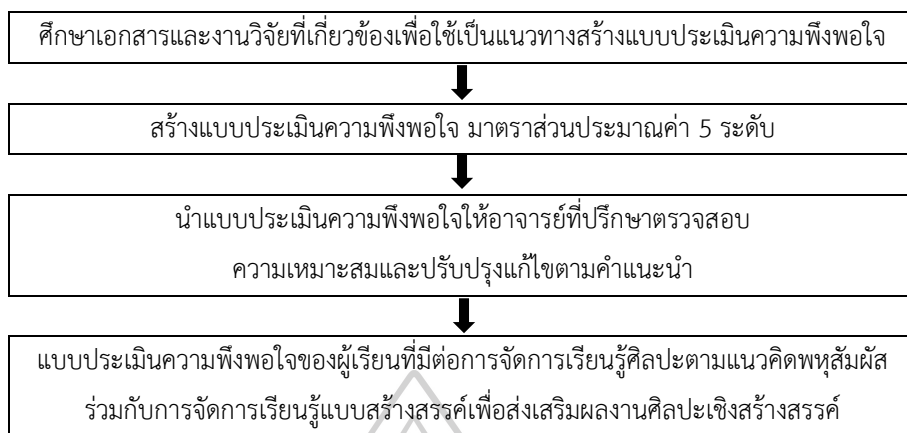
วิเคราะห์ข้อมูลของแบบประเมินความพึงพอใจโดยหาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ซึ่งได้มีการแปลความหมายของค่าเฉลี่ยดังนี้

4.51 - 5.00	หมายความว่า	พึงพอใจระดับมากที่สุด
3.51 - 4.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับมาก
2.51 - 3.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับปานกลาง
1.51 - 2.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับน้อย
1.00 - 1.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3. นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4. นำแบบประเมินความพึงพอใจที่แก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัยต่อไป

### สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนได้ดังนี้



แผนภูมิที่ 6 สรุปขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

#### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลในครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการด้วยตนเองโดยรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1. ปฐมนิเทศผู้เรียนให้มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ชี้แจงบทบาทระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน อธิบายวิธีวัดและประเมินผลให้ผู้เรียนเข้าใจ

2. ประเมินความรู้ก่อนเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ แล้วนำผลสัมฤทธิ์ที่ได้มา หาค่าความต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนและหลังการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

3. ดำเนินการจัดการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ใช้เวลาสอน 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ชั่วโมง รวมระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทั้งหมด 10 ชั่วโมง มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1) ขั้นนำ สร้างความตระหนัก กระตุ้นเร้าความสนใจของผู้เรียนให้เกิดความอยากรู้ อยากเรียน โดยใช้สื่อการเรียนรู้ที่เป็นรูปภาพ หรือของจริงให้ดูพร้อมอธิบายเพิ่มเติมแล้วตั้งคำถามชวนคิด ให้ผู้เรียนหาคำตอบที่หลากหลาย

2) ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ จัดกิจกรรมที่เน้นการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้สิ่งเร้าเพื่อแปลความหมาย และค้นหาคำตอบสู่แนวทางการสร้างสรรค์ผลงาน

2.1) ระดมพลังความคิด เป็นลักษณะของการทำงานกลุ่ม ร่วมระดมสมอง ค้นหาคำตอบจากการรับรู้สิ่งที่ได้สัมผัส แล้วนำไปสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

2.2) สร้างชิ้นงาน นำคำตอบที่ได้จากการเรียนรู้มาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต้องอาศัยกระบวนการคิดและทักษะฝีมือในการทำงาน ผู้เรียนจึงต้องเรียนรู้

กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างเป็นขั้นตอน เพราะเมื่อเกิดทักษะก็สามารถคิด ออกแบบ ตัดสินใจ และแก้ปัญหา นำไปสู่การสร้างงานที่สร้างสรรค์และมีคุณภาพ กระบวนการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะมี 4 ขั้นตอน คือ

2.2.1) กำหนดโจทย์ การกำหนดทิศทางการทำงานโดยผู้สอน

2.2.2) สร้างแนวคิด วิเคราะห์เทคนิค วัสดุและอุปกรณ์ ให้เหมาะสมกับงาน

2.2.3) เลือก สรุปรูป และวางแผน ใช้จินตนาการและเหตุผลตัดสินใจ เลือกใช้ สื่อ ในการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยตนเองอย่างเหมาะสม

2.2.4) สร้างสรรค์ผลงาน เรียนรู้ด้วยตนเองจากการเผชิญปัญหา ทั้งเรื่องความ งาม การจัดองค์ประกอบ และปัญหาจากวัสดุอุปกรณ์

2.3) นำเสนอผลงาน ในขั้นนี้เป็นการฝึกความกล้าแสดงออกของผู้เรียนและฝึกการ นำเสนอผลงานของตนเองที่ทำเสร็จแล้วหน้าชั้นเรียน โดยอภิปรายถึงลักษณะของผลงานและแนวคิด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ทั้งนี้เมื่อผู้เรียนได้มีโอกาสชื่นชม ผลงานของผู้อื่นก็สามารถนำไปปรับปรุงแก้ไขผลงานของตนเองให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

2.4) วัดและประเมินผล ประเมินผลงานงานตามสภาพจริง ด้วยเครื่องมือที่ หลากหลาย เน้นให้ผู้เรียนรู้จักประเมินผลงานตนเองและผู้อื่น ยอมรับอย่างมีเหตุผลและแก้ไข ปรับปรุง

3) ขั้นสรุป ทบทวนความรู้ในเรื่องที่เรียนมา โดยร่วมกันสรุปความสำคัญจากสิ่งที่ได้ เรียนรู้

4) ขั้นเผยแพร่ผลงาน ผู้เรียนนำผลงานไปให้ผู้ปกครองชื่นชม และนำกลับมาจัด นิทรรศการในชั้นเรียนต่อไป

4. ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะหลังเรียนด้วยแบบประเมินผลงานศิลปะ เจริญสร้างสรรค์

5. ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

6. รวบรวมข้อมูลเพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล และอภิปรายผล

### สถิติและการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
2. วิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะด้วยแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ นำคะแนนจากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านมาวิเคราะห์โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง
3. วิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วนำเสนอในรูปแบบตารางประกอบความเรียง

### สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence)

(มาเรียม นิลพันธุ์, 2553)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้  
 $\sum R$  แทน คะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด

การหาค่าความเชื่อมั่นโดยการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา ( $\alpha$ - Coefficient) ของครอนบาค (Cronbach) (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left[ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t^2} \right]$$

เมื่อ  $\alpha$  แทน ค่าความเชื่อมั่นของแบบวัดผลสัมฤทธิ์  
 $n$  แทน จำนวนข้อของแบบวัดผลสัมฤทธิ์  
 $S_i^2$  แทน ความแปรปรวนของแบบวัดผลสัมฤทธิ์  
 $S_t^2$  แทน ความแปรปรวนของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทั้งฉบับ

การหาค่าความยากง่าย ( $p$ ) (กรมวิชาการ, 2545)

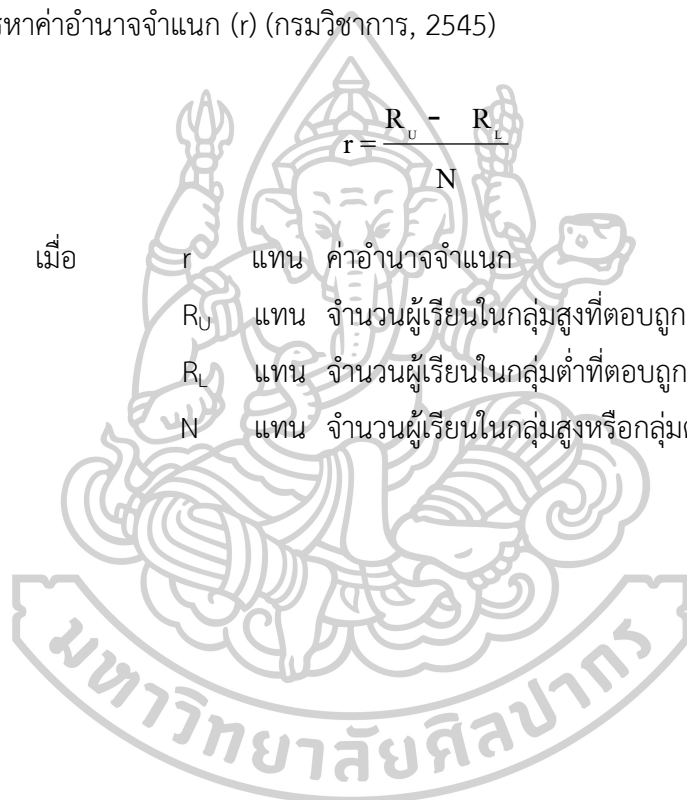
$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ	P	แทน	ดัชนีความยากของแบบวัดผลสัมฤทธิ์
	R	แทน	จำนวนผู้เรียนที่ตอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์นั้นได้ถูกต้อง
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนที่ตอบแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทั้งหมด

การหาค่าอำนาจจำแนก ( $r$ ) (กรมวิชาการ, 2545)

$$r = \frac{R_u - R_L}{N}$$

เมื่อ	r	แทน	ค่าอำนาจจำแนก
	$R_u$	แทน	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มสูงที่ตอบถูก
	$R_L$	แทน	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มต่ำที่ตอบถูก
	N	แทน	จำนวนผู้เรียนในกลุ่มสูงหรือกลุ่มต่ำ



## สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (Mean) (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum X$	แทน	ผลรวมของคะแนน
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	X	แทน	คะแนนแต่ละตัว
	$\bar{x}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	N	แทน	จำนวนคะแนนในกลุ่ม
	$\sum$	แทน	ผลรวม

ร้อยละ (Percentage) (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

$$p = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	p	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่
	N	แทน	จำนวนกลุ่มตัวอย่าง



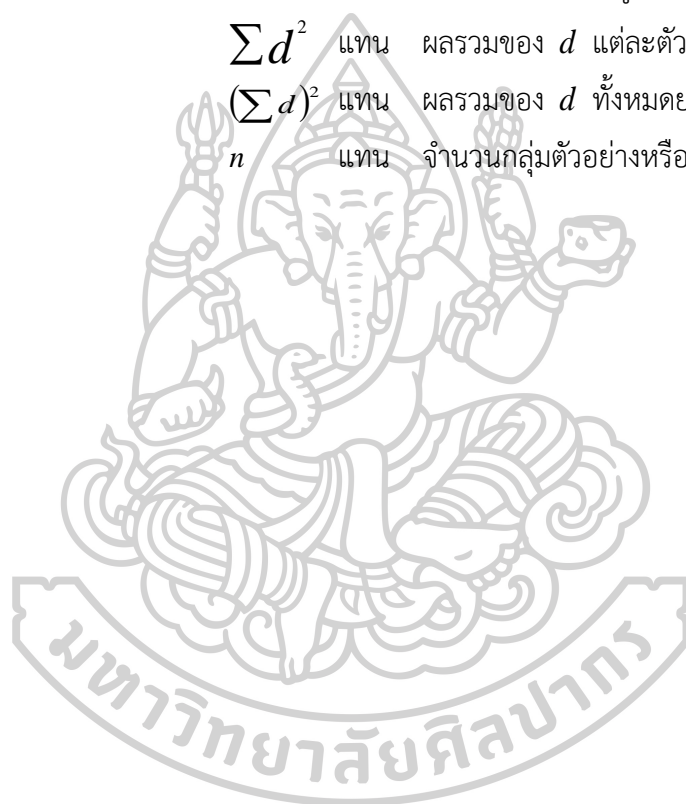
## สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐาน

t - test แบบ Dependent Samples (บุญชม ศรีสะอาด, 2537)

$$t = \frac{\sum d}{\sqrt{\frac{n \sum d^2 - (\sum d)^2}{n-1}}}$$

เมื่อ  $df = n-1$ 

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

 $\sum d^2$  แทน ผลรวมของ  $d$  แต่ละตัวยกกำลังสอง $(\sum d)^2$  แทน ผลรวมของ  $d$  ทั้งหมดยกกำลังสอง $n$  แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 4 ตอน คือ

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ตอนที่ 3 ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ตอนที่ 4 ผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

**ตอนที่ 1 ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์**

#### ผลการประเมินคุณภาพเครื่องมือ

1. ประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ โดยอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องและให้ข้อเสนอแนะ จากนั้นผู้วิจัยจึงนำข้อเสนอแนะดังกล่าวมาปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ ก่อนนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความสอดคล้อง โดยใช้แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

ตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ลำดับ ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ / เรื่อง	IOC
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้พหุสัมพันธ์สู่งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์	0.67 – 1.00
2	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส	0.67 – 1.00
3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง	0.67 – 1.00
4	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม	1.00
5	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา	0.67 – 1.00
6	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปรูปเนื้อหา	1.00
	รวม	0.67 – 1.00

จากตารางที่ 8 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ จากผู้เชี่ยวชาญได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ดังนี้ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้พหุสัมพันธ์สู่งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา ได้ดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปรูปเนื้อหา ได้ค่าดัชนีความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 รวมทุกแผนการจัดการเรียนรู้ มีค่าดัชนีความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 – 1.00 มีคุณภาพสามารถนำไปใช้ในการจัดการเรียนรู้ได้ ซึ่งยอมรับสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่ว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีคุณภาพ

### ผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้

นำแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ที่ปรับปรุงแก้ไขสมบูรณ์แล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยโดยนำไปทดลองกับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 47 คน โรงเรียนหอแซฟอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 มีรายละเอียดของระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทดลอง ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 9 ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทดลอง

ลำดับ ที่	แผนการจัดการเรียนรู้ / เรื่อง	เวลา / ชั่วโมง
1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้พหุสัมพันธ์สูงงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์	1
2 - 3	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมพันธ์	2
4 - 5	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง	2
6 - 7	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ขึ้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม	2
8 - 9	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมพันธ์ด้วยสายตา	2
10	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปเนื้อหา	1

จากตารางที่ 9 ระยะเวลาที่ใช้ดำเนินการทดลอง มีรายละเอียดผลการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ดังนี้

#### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรียนรู้พหุสัมพันธ์สูงงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

พบว่า ผู้เรียนให้ความสนใจในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ เข้าใจความหมายของพหุสัมพันธ์และความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ มีส่วนร่วมในการแสดงความคิดเห็นและตอบคำถามตามความเข้าใจของตนเอง ผู้เรียนส่วนใหญ่ขาดความมั่นใจและไม่กล้าแสดงความคิดเห็น

## แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส

ชั่วโมงที่ 1 พบว่า ผู้เรียนสนใจกิจกรรม มีความอยากรู้อยากเห็นและตื่นตัวกับกลิ่นที่ได้สัมผัส ผู้เรียนกล้าและมีความมั่นใจในการแสดงความคิดเห็น สามารถวาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกจากกลิ่นที่ได้สัมผัสด้วยความสนุกสนาน ผู้เรียนบางคนขาดความมั่นใจไม่กล้าวาดภาพเพราะกลัวผลงานไม่สวย ผู้สอนกล่าวให้กำลังใจและทบทวนเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

ชั่วโมงที่ 2 พบว่า ผู้เรียนขาดความเชื่อมั่นในตนเอง มีความกังวลและตื่นตัวกับการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนเป็นครั้งแรก ผู้เรียนบางคนขออาสาแนะนำผลงานก่อนเพื่อนที่ยังไม่พร้อม นอกจากนี้ยังพบว่านักเรียนไม่กล้าวิจารณ์ผลงานของเพื่อนเพราะเกรงว่าเพื่อนจะไม่พอใจ ก่อนหมดเวลาผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันติดผลงานที่ป้ายนิเทศและห้องศิลปะเพื่อให้ผู้เรียนชั้นอื่นๆ ได้ชื่นชมผลงาน



ภาพประกอบที่ 1 การร่วมกิจกรรมการสื่อความหมายจากการสัมผัสกลิ่น

จากภาพ ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมพิจสุจน์กลิ่นที่อยู่ในขวดทึบด้วยความตื่นตัวและอยากรู้อยากเห็น บางคนลังเลและไม่มั่นใจว่ากลิ่นที่ได้สัมผัสเป็นกลิ่นอะไร จึงขออนุญาตผู้สอนดมกลิ่นซ้ำอีกครั้ง ผู้เรียนทุกคนวาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกจากกลิ่นที่ได้สัมผัสด้วยความตั้งใจและมุ่งมั่น



ภาพประกอบที่ 2 ผลงานการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลืนที่สัมผัส  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่าได้กลืนคล้ายนมเปรี้ยวทำให้นึกถึงผลไม้ ต้นไม้ ธรรมชาติ  
จึงวาดภาพเสือซึ่งเป็นสัตว์ที่อาศัยอยู่ในธรรมชาติ



ภาพประกอบที่ 3 ผลงานการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลืนที่สัมผัส  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่ากลืนที่ตมคล้ายกลืนน้ำปลา ทำให้นึกถึงสุนัขจรจัดที่ไม่ได้  
อาบน้ำยังสุนัขตัวเปียกจะมีกลิ่นเหม็นเค็มคล้ายกลืนของน้ำปลา



ภาพประกอบที่ 4 ผลงานจากการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลืนที่สัมผัส  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่ามีใจว่าเป็นกลืนกาแพ ทำให้นึกถึงพ่อที่มักจะตีหมาแพ  
ก่อนทำงานดึกๆ เพราะพ่อเคยบอกว่าเวลาที่ตีหมาแพจะทำให้ ไม่ง่วง แล้วจึงจินตนาการถึงสัตว์ที่ชอบ  
หากินเวลากลางคืน ตาสว่าง ภาพของนกฮูกตาโตจึงปรากฏในใจทันที



ภาพประกอบที่ 5 ผลงานเรื่องการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลืนที่สัมผัส  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่าได้กลิ่นคล้ายสบู่ แชมพู หอมๆ ทำให้นึกถึงกลิ่นแชมพูที่  
ใช้อาบให้สุนัขของตนเอง



ภาพประกอบที่ 6 ผลงานเรื่องการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่าได้ดมกลิ่นหอมแต่ไม่แน่ใจว่าเป็นกลิ่นอะไร ทำให้นึกถึง  
กลิ่นตรงข้ามกับกลิ่นหอม จึงวาดภาพแมลงสาบที่สื่อถึงกลิ่นเหม็นและความสกปรก



ภาพประกอบที่ 7 การนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน  
จากภาพ ผู้เรียนตื่นเต้นกับการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียนเป็นครั้งแรก แสดงออกถึงความ  
กังวลและไม่มั่นใจผู้สอนและเพื่อนๆจึงร่วมให้กำลังใจ ทำให้การนำเสนอผลงานครั้งนี้ผ่านไปด้วยดี



### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง

ชั่วโมงที่ 1 พบว่า ผู้เรียนเริ่มคุ้นเคยกับรูปแบบของการจัดการเรียนรู้ สนใจในสื่อการเรียนรู้ที่ผู้สอนนำเสนอ มีความมั่นใจในการตอบคำถามและร่วมแสดงความคิดเห็นมากขึ้น บรรยากาศในการเรียนมีความเป็นกันเอง ทำให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลายและมีสมาธิ สามารถใช้จินตนาการสร้างผลงานจากเสียงที่ได้สัมผัส แสดงแนวความคิดที่ชัดเจนมากขึ้นซึ่งแตกต่างจากครั้งที่ผ่าน ทั้งนี้ยังพบว่า ผู้เรียนบางคนไม่มีสมาธิในการทำงาน ขาดความมั่นใจในตนเอง สร้างผลงานเลียนแบบความคิดของเพื่อน ผู้สอนจึงทบทวนกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและอธิบายความรู้เพิ่มเติม

ชั่วโมงที่ 2 พบว่า ผู้เรียนบางส่วนขาดความเชื่อมั่นในตนเอง ไม่กล้านำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานและวิจารณ์ข้อผิดพลาดในผลงานของเพื่อนอย่างตรงไปตรงมา ผู้เรียนสามารถสรุปเนื้อหาในกิจกรรมและบอกความสำคัญของการใช้ประสาทสัมผัสด้านการฟัง ผู้เรียนร่วมกันติดผลงานบนป้ายนิเทศบริเวณหลังห้องศิลปะให้ผู้เรียนชั้นอื่นๆ ได้เยี่ยมชมเป็นเวลาหนึ่งสัปดาห์ จากนั้นจึงนำผลงานกลับไปให้ผู้ปกครองประเมินและชื่นชม



ภาพประกอบที่ 8 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง

จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่า ได้ยิน เสียงน้ำตก เสียงนก เสียงสัตว์ ทำให้นึกถึงป่าที่อุดมสมบูรณ์ ตนจึงวาดภาพธรรมชาติและวาดภาพนกสีชมพูประกอบในภาพเพราะมีความประทับใจนกชนิดนี้ และอยากวาดภาพที่สื่อถึงความสุขของตนเอง



ภาพประกอบที่ 9 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดที่ว่า ได้ยินเสียงน้ำตกชัดมากที่สุด จึงตั้งใจวาดภาพต้นไม้ และ  
น้ำตก เพื่อต้องการถ่ายทอดสิ่งที่ได้ฟังให้ชัดเจนที่สุด



ภาพประกอบที่ 10 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดที่ว่า ได้ยินเสียงน้ำ เสียงสัตว์ป่า ภาพที่เกิดขึ้นในใจเป็นภาพ  
ความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ จึงวาดภาพต้นไม้ ลำธาร และสัตว์ป่า



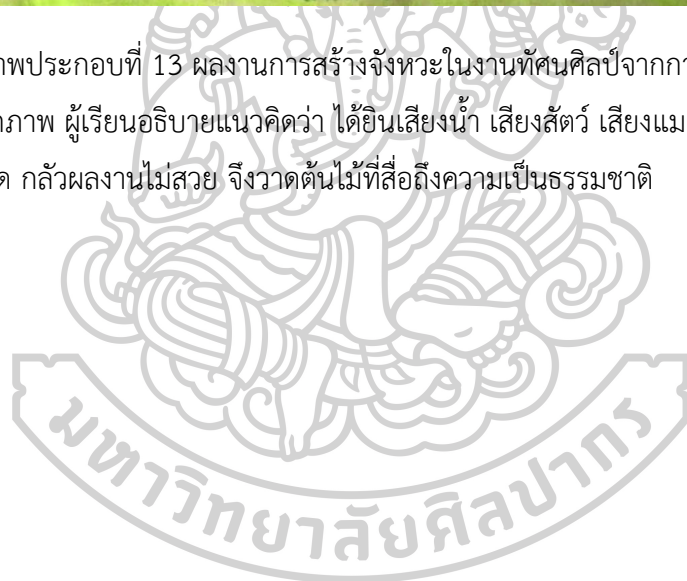
ภาพประกอบที่ 11 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่าได้ยินเสียงน้ำ เสียงสัตว์ จึงวาดภาพแม่น้ำ ดอกไม้สีสัน  
ต่างๆ ที่แสดงถึงความสุข ส่วนภาพข้างเคยฝึกวาดมาก่อนจึงอยากนำมาวาดประกอบด้วย



ภาพประกอบที่ 12 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่าได้ยินเสียงน้ำ เสียงสัตว์ต่างๆมากมาย แต่มีความคิดว่า  
กำลังเรียนเรื่องจังหวะในงานทัศนศิลป์ จึงวาดภาพต้นไม้แสดงจังหวะและระยะห่าง



ภาพประกอบที่ 13 ผลงานการสร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง  
จากภาพ ผู้เรียนอธิบายแนวคิดว่า ได้ยินเสียงน้ำ เสียงสัตว์ เสียงแมลง แต่เพราะวาดไม่เป็น  
และไม่กล้าวาด กลัวผลงานไม่สวย จึงวาดต้นไม้ที่สื่อถึงความเป็นธรรมชาติ



#### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 ปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม

ชั่วโมงที่ 1 พบว่า ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น เข้าห้องเรียนก่อนถึงเวลาเรียน มีการสนทนาและร่วมแสดงความคิดเห็นกันภายในกลุ่ม ผู้เรียนกล้าคิด กล้าแสดงออกมากขึ้น ผู้เรียนชื่นชอบและสนุกสนานกับกิจกรรมการชิมรส ปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจ ผลงานมีความแปลกใหม่และสร้างสรรค์ ผู้เรียนบางคนสร้างผลงานคล้ายของเพื่อน

ชั่วโมงที่ 2 พบว่า ผู้เรียนมีความมั่นใจในตนเอง และกล้าแสดงออกมากขึ้น มีส่วนร่วมในการประเมินผลงานและวิจารณ์ โดยแสดงความคิดเห็นตามความรู้สึกของตนเองอย่างมีเหตุผล ผู้เรียนสามารถสรุปความรู้ที่ได้จากกิจกรรมการสัมผัสด้วยการชิมรส ผู้เรียนร่วมกันจัดมุมแสดงผลงานในห้องศิลปะให้ผู้เรียนชั้นอื่นๆได้เยี่ยมชม



ภาพประกอบที่ 14 ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

จากภาพ ผู้เรียนให้ความร่วมมือในการทำกิจกรรมปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจ กล้าคิด กล้าแสดงออกมากขึ้น ชื่นชอบและสนุกสนานกับกิจกรรมการชิมรส



ภาพประกอบที่ 15 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม  
จากภาพ ผู้เรียนสร้างผลงานที่แตกต่างมีความหลากหลายตามรสชาติที่ตนเองได้สัมผัส



ภาพประกอบที่ 16 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม  
ผลงานสื่อถึงรสชาติและความรู้สึกต่างๆที่ผู้เรียนได้สัมผัส เช่น ผลงานยาสีฟัน และไอศกรีม  
จากที่ได้ชิมลูกอมรสมินท์ที่ให้ความรู้สึกเย็นสดชื่น ผลงานสตรอเบอร์รี่ จากการชิมลูกอมที่มีรสหอม  
หวานของผลไม้



ภาพประกอบที่ 17 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม  
 ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงาน จากระสชาติที่ตนเองได้สัมผัส เช่น ผลงานผึ้งและดอกบัว จากการ  
 ชิมลูกอมบัวที่มีรสหวาน ผลงานบิงซู จากที่ได้ชิมลูกอมรสหวานที่ให้ความรู้สึกเย็น



ภาพประกอบที่ 18 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม  
 การสร้างสรรค์ผลงานปั้นเกิดจากการชิมลูกอมรสนม แล้วจึงจินตนาการถึงแม่วัวที่ผลิต  
 น้ํานมเพื่อใช้เป็นส่วผสมของลูกอม

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา

ชั่วโมงที่ 1 พบว่า ผู้เรียนคุ้นเคยและปรับตัวได้ดีกับกิจกรรมการเรียนการสอน ร่วมสนทนาและแสดงความคิดเห็นตามความรู้สึกด้วยความมั่นใจ ผู้เรียนส่วนใหญ่ร่วมทำกิจกรรมกลุ่มด้วยความกระตือรือร้น จัดการทำงานกลุ่มได้ดีขึ้น ผู้เรียนร่วมกันทำงานด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน แต่ละกลุ่มสร้างสรรค์ผลงานที่มีรูปแบบแปลกใหม่ แตกต่างกันและเลือกใช้วัสดุที่มีจำกัดได้อย่างคุ้มค่า

ชั่วโมงที่ 2 พบว่า ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกมากขึ้น สมาชิกในกลุ่มร่วมกันนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ผู้เรียนทุกคนร่วมประเมินและวิจารณ์ผลงานของแต่ละกลุ่มอย่างตรงไปตรงมา ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาสามารถอธิบายความหมายของพื้นผิวที่ให้ความรู้สึกในลักษณะต่างๆได้อย่างถูกต้อง ผู้เรียนร่วมจัดแสดงผลงานบริเวณหน้าห้องเรียน เพื่อให้ผู้ที่สนใจได้เยี่ยมชม



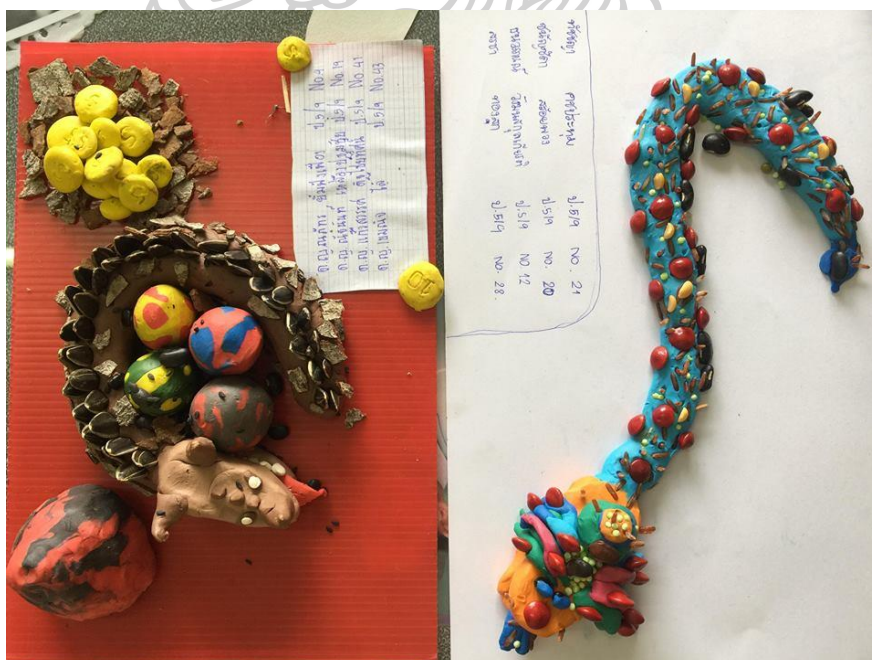
ภาพประกอบที่ 19 ผู้เรียนร่วมกิจกรรมกลุ่ม และร่วมวางแผนการทำงาน

ผู้เรียนให้ความร่วมมือในกิจกรรมกลุ่มด้วยความกระตือรือร้น สามารถจัดการทำงานกลุ่มได้ดีขึ้น และร่วมกันทำงานด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน





ภาพประกอบที่ 20 ภาพการทำกิจกรรมเรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา  
 ผู้เรียนส่วนใหญ่ร่วมทำกิจกรรมกลุ่มด้วยความกระตือรือร้น เข้าร่วมกิจกรรมด้วยความ  
 สนุกสนานและปฏิบัติงานด้วยความตั้งใจ



ภาพประกอบที่ 21 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา  
 ผู้เรียนทุกกลุ่มพยายามสร้างสรรค์ผลงานของตนเองให้มีรูปแบบแปลกใหม่ แตกต่างกัน



ภาพประกอบที่ 22 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา  
พื้นผิวที่ปรากฏในผลงานปั้นมีความน่าสนใจ และสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 23 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา  
ผลงานมีรูปแบบที่น่าสนใจ พื้นผิวที่ปรากฏในผลงานให้ความรู้สึกสัมผัสที่ชัดเจน



ภาพประกอบที่ 24 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา  
ผลงานมีรูปแบบน่าสนใจ และสามารถเลือกใช้วัสดุตกแต่งได้อย่างคุ้มค่า



ภาพประกอบที่ 25 ผลงานจากการเรียนรู้เรื่องสร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา  
ผลงานมีรูปแบบแปลกใหม่ น่าสนใจ สามารถใช้วัสดุในการตกแต่งได้อย่างคุ้มค่า

### แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6 สรุปเนื้อหาการเรียนรู้

พบว่า ผู้เรียนร่วมกิจกรรมด้วยความตั้งใจ กล่าวพูด กล่าวคิด กล่าวตัดสินใจ บรรยายภาคในการเรียนมีความเป็นกันเอง พฤติกรรมของผู้เรียนในขณะทำงานมีความสุข สนุกสนาน ผู้เรียนส่วนใหญ่มีศักยภาพในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ผลงานมีรูปแบบแปลกใหม่แสดงออกถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการพัฒนาผลงานตั้งแต่การจัดการเรียนรู้ที่ 2 ถึงการจัดการเรียนรู้ที่ 5



ภาพประกอบที่ 26 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้

ผู้เรียนวาดภาพระบายสีด้วยสีสันทันทีสดใส แสดงออกถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

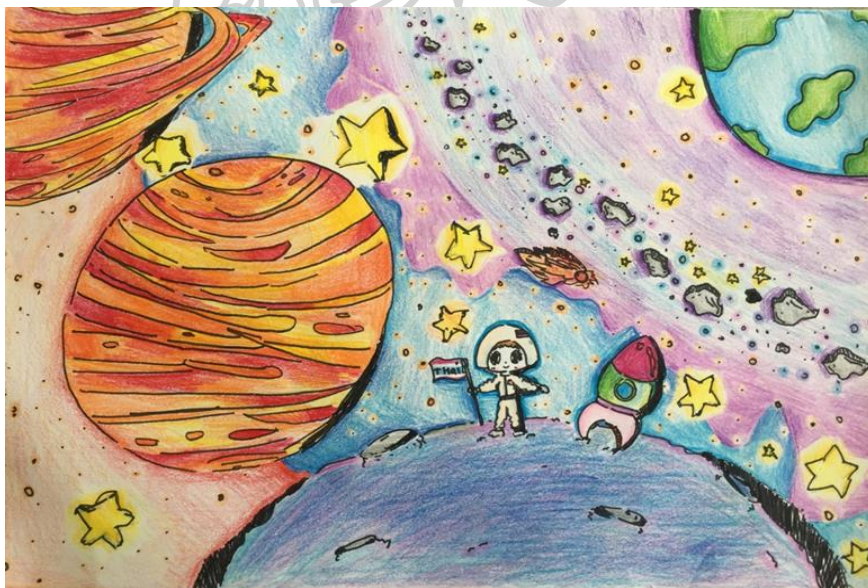


ภาพประกอบที่ 27 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้

ผู้เรียนระบายสีด้วยเทคนิคที่น่าสนใจ แสดงออกถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์



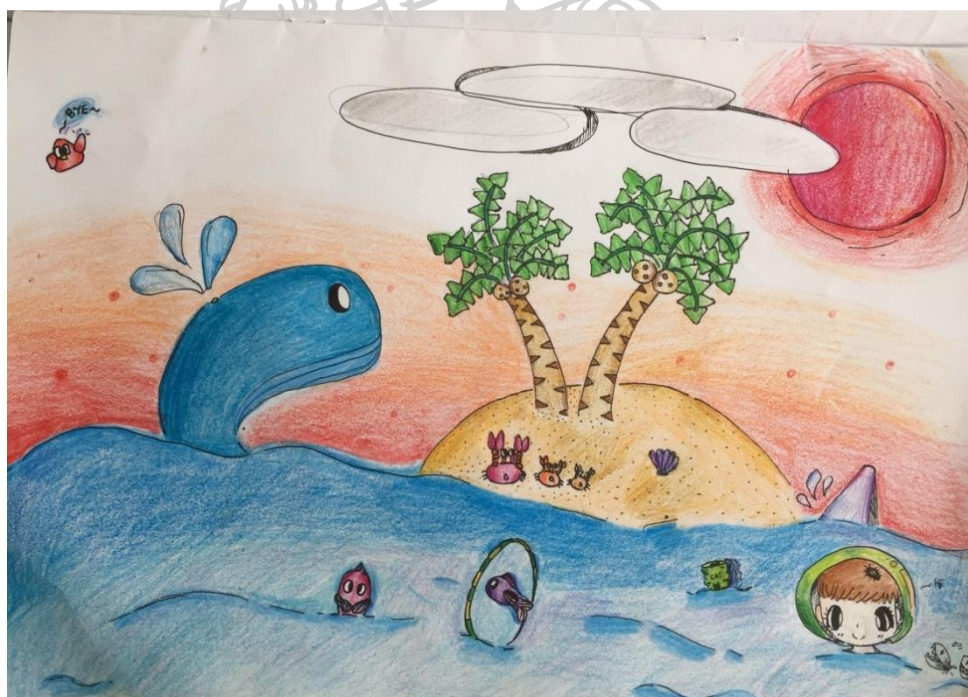
ภาพประกอบที่ 28 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้  
ผู้เรียนวาดภาพระบายสีด้วยสีสันทันทีสดใส แสดงออกถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 29 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้  
ผู้เรียนวาดภาพถ่ายทอดความชอบ ความสนใจของตนเอง ระบายสีด้วยสีสันทันทีสดใส  
แสดงออกถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 30 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้  
 ผู้เรียนวาดภาพเกี่ยวกับประสบการณ์ที่ตนเองประทับใจระบายสีด้วยสีสันสดใส แสดงออก  
 ถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์



ภาพประกอบที่ 31 ผลงานจากการสรุปเนื้อหาการเรียนรู้  
 ผู้เรียนวาดภาพถ่ายทอดเรื่องราวความชอบ และความสนใจของตนเอง ระบายสีด้วยสีสัน  
 แสดงออกถึงจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

**ตอนที่ 2 ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์**

ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 10 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน	จำนวนผู้เรียน	คะแนนเต็ม	$\bar{X}$	S.D.	ร้อยละ	t	sig
ก่อนเรียน	47	10	4.74	1.64	47.40	20.23*	.00
หลังเรียน	47	10	8.62	0.97	86.20		

\* มีระดับนัยสำคัญที่ 0.05

จากตารางที่ 10 พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ จำนวน 10 ข้อ (10 คะแนน) ของผู้เรียนจำนวน 47 คน ผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียน ( $\bar{X} = 4.74$ , S.D. = 1.64) คิดเป็นร้อยละ 47.40 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียน ( $\bar{X} = 8.62$ , S.D. = 0.97) คิดเป็นร้อยละ 86.20 ส่วนค่าสถิติ t มีค่าเท่ากับ 20.23 แสดงให้เห็นว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนด อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

### ตอนที่ 3 ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ผลการประเมินผลจากแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่ประเมินโดยผู้วิจัย หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และครูประจำกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ร่วมให้คะแนนและประมวลผล ซึ่งผลการประเมิน ปรากฏดังนี้

ตารางที่ 11 ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน

รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
	$\bar{X}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท	3.43	0.07	ระดับดี
ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ	3.20	0.01	ระดับดี
ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ	3.33	0.03	ระดับดี
สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์	3.28	0.02	ระดับดี
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>3.31</b>	<b>0.03</b>	<b>ระดับดี</b>

จากตารางที่ 11 ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.43$ , S.D. = 0.07) ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.20$ , S.D. = 0.01) ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.33$ , S.D. = 0.03) และสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.28$ , S.D. = 0.02) รวมผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.31$ , S.D. = 0.03) สรุปได้ว่า ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ที่ว่า ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี



**ตอนที่ 4 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์  
ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์**

ประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน จำนวน 47 คน หลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ จากแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ปรากฏผลดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 12 ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ข้อความ	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ	ลำดับที่
1. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก และน่าสนใจ	4.62	0.49	มากที่สุด	2
2. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดอย่างอิสระ	4.60	0.50	มากที่สุด	3
3. กิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.60	0.50	มากที่สุด	3
4. กิจกรรมสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี	4.70	0.46	มากที่สุด	1
<b>เฉลี่ยด้านกิจกรรม</b>	<b>4.63</b>	<b>0.49</b>	<b>มากที่สุด</b>	<b>1</b>
1. วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมครบถ้วนเพียงพอต่อผู้เรียน	4.49	0.51	มาก	4
2. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.57	0.50	มากที่สุด	3
3. สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	4.60	0.50	มากที่สุด	2
4. สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.70	0.46	มากที่สุด	1
<b>เฉลี่ยด้านสื่อการเรียนรู้</b>	<b>4.59</b>	<b>0.49</b>	<b>มากที่สุด</b>	<b>2</b>
1. มีความพึงพอใจที่เพื่อนร่วมประเมินผลงานของตนเอง	4.45	0.50	มาก	2
2. มีความพึงพอใจที่ได้ร่วมประเมินผลงานของเพื่อน	4.47	0.62	มาก	1
3. มีความพึงพอใจต่อการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	4.38	0.74	มาก	3
<b>เฉลี่ยด้านการประเมินผล</b>	<b>4.43</b>	<b>0.62</b>	<b>มาก</b>	<b>4</b>
1. ได้รับการพัฒนาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์	4.53	0.50	มากที่สุด	2
2. นำทักษะความคิดสร้างสรรค์ ไปปรับใช้ในวิชาอื่น	4.62	0.49	มากที่สุด	1
<b>เฉลี่ยด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>	<b>4.57</b>	<b>0.49</b>	<b>มากที่สุด</b>	<b>3</b>
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.56</b>	<b>0.52</b>	<b>มากที่สุด</b>	

จากตารางที่ 12 ความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ผลจากการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า โดยรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.52) ซึ่งยอมรับสมมุติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ที่ว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน ตามลำดับจะเห็นได้ว่า ด้านกิจกรรมมีค่าเฉลี่ยสูงสุด ( $\bar{X} = 4.63$ , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ ด้านสื่อการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.59$ , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด รวมทั้งด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด เช่นเดียวกัน ส่วนด้านการประเมินผลมีค่าเฉลี่ยต่ำสุด ( $\bar{X} = 4.43$ , S.D. = 0.12) อยู่ในระดับมาก

ระดับความพึงพอใจด้านกิจกรรม พบว่า กิจกรรมสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.46) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือกิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก และน่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.62$ , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนกิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดอย่างอิสระและ กิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีค่าเฉลี่ยเท่ากัน ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.05) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ระดับความพึงพอใจด้านสื่อการเรียนรู้ พบว่า สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 4.70$ , S.D. = 0.46) อยู่ในระดับมากที่สุด รองลงมาคือ สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้ ( $\bar{X} = 4.60$ , S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมากที่สุด และสื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ ( $\bar{X} = 4.57$ , S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมากที่สุด ส่วนวัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมครบถ้วนเพียงพอต่อผู้เรียน ( $\bar{X} = 4.49$ , S.D. = 0.51) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

ระดับความพึงพอใจด้านประโยชน์ที่ได้รับ พบว่า สามารถนำทักษะความคิดสร้างสรรค์ไปปรับใช้ในวิชาอื่น ( $\bar{X} = 4.62$ , S.D. = 0.49) อยู่ในระดับมากที่สุด และได้รับการพัฒนาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 4.53$ , S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

ระดับความพึงพอใจด้านการประเมินผล พบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่ได้ร่วมประเมินผลงานของเพื่อน ( $\bar{X} = 4.47$ , S.D. = 0.62) อยู่ในระดับมาก รองลงมาคือมีความพึงพอใจที่เพื่อนร่วมประเมินผลงานของตนเอง ( $\bar{X} = 4.45$ , S.D. = 0.50) อยู่ในระดับมาก และมีความพึงพอใจต่อการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ( $\bar{X} = 4.38$ , S.D. = 0.74) อยู่ในระดับมาก ตามลำดับ

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research Design) มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ 2) ศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียน 3) ศึกษาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน และ 4) ศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร คือ ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 ห้องเรียนได้แก่ ห้อง 5/8, 5/9 และ 5/10 โรงเรียนयोแซพอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 136 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็น ผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/8 โรงเรียนयोแซพอุปถัมภ์ จังหวัดนครปฐม ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 47 คน ได้จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

3. ตัวแปรที่ใช้ในการศึกษาวิจัยได้แก่

ตัวแปรต้น คือ

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม คือ

1) ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์

3) ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 6 แผน ใช้เวลาสอน 10 ชั่วโมง
2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์
3. แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
4. แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์

### สรุปผล

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลการวิจัยดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ จำนวน 6 แผนการจัดการเรียนรู้ 1) เรียนรู้พหุสัมพันธ์สู่งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ 2) สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมผัส 3) สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง 4) ปั่นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม 5) สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา 6) สรุปเนื้อหา โดยมีกระบวนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ชี้นำสร้างความตระหนัก 2) ชี้นำกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ 3) ชี้นำสรุป และ 4) ชี้นำเผยแพร่ผลงาน ทั้งนี้พบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผ่านการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ มีคุณภาพ ค่าความสอดคล้องอยู่ระหว่าง 0.67 -1.00 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 ที่ว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ มีคุณภาพ

2. ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 2 ที่ว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80

3. ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท 2) ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอต่างๆ 3) ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และ 4) สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ พบว่า การประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับดี ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 3 ที่ว่า ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

4. ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ พบว่า โดยรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งยอมรับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 4 ที่ว่า ความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดี

### อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 อภิปรายผลได้ ดังนี้

1. ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีคุณภาพ ทั้งนี้ เนื่องจาก ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนของการวิจัยอย่างเป็นระบบ เริ่มจากการศึกษาข้อมูลเพื่อนำไปใช้เป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ จากหนังสือ เอกสาร ตำราและงานวิจัย ที่เกี่ยวข้องกับหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะในระดับประถม ทฤษฎีแนวคิดพหุสัมพันธ์ และกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ แล้วจึงนำข้อมูลที่ได้ศึกษามาวิเคราะห์ และออกแบบ โดยกำหนดวิธีการนำเสนอเนื้อหาบทเรียนให้สอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ จำนวน 6 กิจกรรมการเรียนรู้ ได้แก่ 1) เรียนรู้พหุสัมพันธ์สู่งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ 2) สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลิ่นที่สัมพันธ์ 3) สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง 4) ปั่นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม 5) สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมพันธ์ด้วยสายตา และ 6) สรุปเนื้อหา จากนั้นนำข้อมูลด้านเนื้อหา และขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่ทำการวิเคราะห์และออกแบบ มาพัฒนาโดยเขียนเป็นรายละเอียดในรูปแบบของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ประกอบด้วยขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำ สร้างความตระหนัก 2) ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ 3) ขั้นสรุป และ 4) ขั้นเผยแพร่ผลงาน ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อตรวจสอบความถูกต้องแล้วจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญเพื่อประเมินความสอดคล้อง (IOC) และปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ แล้วจึงนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วทั้ง 6 แผนการจัดการเรียนรู้ ไปทดลองใช้กับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อควรปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ให้สมบูรณ์

ยิ่งขึ้น ก่อนนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยกับผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 47 คน ซึ่งการดำเนินการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ดังกล่าวการสอดคล้องกับงานวิจัยของ ศิริรักรักษ์ พันธุ์เวียง (2548 : 132 -133) ที่กล่าวว่า กิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะที่ได้รับการพัฒนาอย่างเป็นระบบ โดยมีแนวคิด ทฤษฎี ผลงานการวิจัยเป็นแนวทางในการพัฒนา และได้ผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพ สนองวัตถุประสงค์เฉพาะของกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสีแก่ผู้เรียน การดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพุทธสัมพันธ์เป็นการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะที่มีแนวคิดทฤษฎีรองรับ ได้แก่ แนวคิดทฤษฎีพุทธสัมพันธ์ความคิดสร้างสรรค์ โดยออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนให้มีวัตถุประสงค์เฉพาะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสี มีการประเมินความเป็นไปได้ในเชิงทฤษฎี โดยการตรวจสอบของผู้ทรงคุณวุฒิ นำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขก่อนนำไปตรวจสอบคุณภาพในเชิงปฏิบัติการ จึงทำให้ได้ กิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะที่มีคุณภาพ จึงกล่าวได้ว่า แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพุทธสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีคุณภาพ สามารถนำไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยได้

จากการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพุทธสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กับผู้เรียนกลุ่มตัวอย่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 47 คน ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ ภาคเรียนที่ 2 ปี การศึกษา 2560 พบว่า ผู้เรียนสนใจรูปแบบการเรียนรู้ มีความกระตือรือร้น ให้ความร่วมมือในการปฏิบัติกิจกรรม ผู้เรียนมีพัฒนาการทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ และทักษะดีขึ้น กล้าคิด กล้าแสดงออก เรียนรู้ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน สามารถแก้ปัญหาและจัดการทำงานกลุ่มได้ดี สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยแนวความคิดที่แปลกใหม่ น่าสนใจ กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพุทธสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จากการวิเคราะห์แนวคิดพุทธสัมพันธ์ และกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ (สทศ.) มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้น เป็นไปตามหลักการของสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่กล่าวว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษยกิจกรรมทางศิลปะ ช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจึงมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนง

ต่างๆ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2552) ทั้งนี้การแสดงออกทางศิลปะของผู้เรียนจะเริ่มจากการรับรู้ รู้สึก เกิดประสบการณ์ ประสบการณ์จะนำไปสู่การสร้างสรรค์รูปแบบใหม่ๆ ตามความคิด จินตนาการของแต่ละคน (นิพนธ์ ชันแก้ว, 2551)

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมที่เน้นการใช้ประสาทสัมผัสรับรู้สิ่งที่ได้สัมผัส แล้วจินตนาการให้เกิดความคิดแปลกใหม่ถ่ายทอดเป็นผลงานศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ฝึกทักษะ การสร้างสรรค์ถ่ายทอดจินตนาการพร้อมกับกระบวนการทำงาน ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง เรียนรู้การแก้ปัญหาและสร้างผลงานศิลปะอย่างมีความสุข ส่งเสริมให้ผู้เรียนคิดและแสดงออกในทางที่สร้างสรรค์ สอดคล้องกับ ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง (2548 : 133) ที่กล่าวเกี่ยวกับการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ในงานวิจัยเรื่องพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสีของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ว่าเป็นกิจกรรมศิลปะที่ทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้สิ่งต่างๆ โดยผ่านประสาทสัมผัสหลายด้าน ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรง เป็นกิจกรรมที่หลากหลาย ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง เน้นให้ผู้เรียนได้คิด และจินตนาการด้วยวิธีชนิดต่างๆ อย่างอิสระ สอดคล้องกับ นิพนธ์ ทวีกาญจน์ (2533) กล่าวว่า จินตนาการบ่อเกิดความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ในงานศิลปะนั้น เกิดจากการใช้จินตนาการอย่างอิสระ จินตนาการเป็นสิ่งสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ยังทำให้ผู้เรียน สนุกสนานเพลิดเพลิน อยากรู้อยากเห็น ตื่นเต้น ในขณะร่วมกิจกรรม สอดคล้องกับ สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2544 : 5-13) ที่กล่าวว่าการรับรู้จากประสาทสัมผัส ส่งผลกระทบต่อความรู้สึก ความพึงพอใจ ความรู้สึก อารมณ์ ความคิด ความจำ เป็นการพัฒนาผู้เรียนที่เป็นองค์รวม ทำให้เกิดความพร้อมในทุกๆด้าน รู้จักการเรียนรู้ การคิดเป็นระบบ รู้จักแก้ปัญหา และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น สอดคล้องกับงานวิจัยของ มณฑา ไร่ทิม (2544 : 61) ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการวาดภาพระบายสีโดยใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการสอนแบบกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ กับการสอนตามแนวคิดของเบอร์นีย์ แมคคาร์ธี 4 แม่ท พบว่า ผู้เรียนที่เรียนโดยใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า มีความกระตือรือร้นในการเรียน อยากรู้อยากเรียนในสิ่งต่างๆ ที่ผู้สอนได้จัดเตรียมไว้ ผู้เรียนมีการพัฒนาการ ในด้านการรับรู้ เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพการเรียนรู้ กล่าวพูด กล่าวคิด กล่าวทำ และเก่งดี มีความสุข เพราะเมื่อผู้เรียนได้รับการกระตุ้นและส่งเสริมประสบการณ์ทางด้านความรู้สึกสัมผัส โดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ออกแบบได้สอดคล้องกับระดับวุฒิภาวะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกอย่างเสรีภาพ คุณภาพของการรับรู้ ย่อมพัฒนาดีขึ้นด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ, 2539)

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เป็นการสอนที่ส่งเสริมให้ผู้เรียน เรียนรู้อย่างอิสระ ได้ลงมือปฏิบัติจริง เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอน ช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ซึ่งผู้วิจัยได้ยึดหลักการตามรูปแบบของการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เปิดทางเลือกให้ผู้เรียนหาคำตอบที่หลากหลาย มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ส่งเสริมแสดงออกทางความคิดเห็น เน้นให้ผู้เรียนสร้างและนำเสนอผลงานเพื่อถ่ายทอดความคิดและจินตนาการที่แปลกใหม่ให้ผู้อื่นได้ชื่นชม ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะสร้างสรรค์ต่อไป เปิดโอกาสให้ผู้เรียนร่วมประเมินผลงานตามสภาพจริง ฝึกการวิพากษ์ผลงานด้านศิลปะตนเองและผู้อื่นด้วยความมีเหตุผลเพื่อให้เกิดแนวคิดที่แปลกใหม่ และพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเอง

2. ผลการศึกษาและเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน ก่อนและหลังเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ของผู้เรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนด กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าใจสิ่งที่เรียนมากยิ่งขึ้น เพราะผู้เรียนได้รับประสบการณ์จากการเรียนรู้ และลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเอง ทำให้ผู้เรียนสามารถจดจำสิ่งที่เรียนโดยผ่านประสบการณ์ตรง ผู้เรียนจะประมวลความรู้ความเข้าใจจากการร่วมกิจกรรม สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเกิดเป็นความรู้ที่คงทน และนำองค์ความรู้นั้นไปประยุกต์ใช้ได้ ส่งผลให้ผู้เรียนสามารถทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์รายวิชาทัศนศิลป์จากเนื้อหาที่กำหนดได้ สอดคล้องกับความเห็นของ สมศักดิ์ ภูวิภาดารวรรณ์ (2542 : 163) กล่าวว่า กิจกรรมตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้สรรพสิ่งต่างๆ อย่างมีประสิทธิภาพ และถือว่า การใช้พหุสัมพันธ์เป็นเครื่องมือสำคัญในการเรียนรู้ของมนุษย์ นับเป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนาสติปัญญา ทั้งด้านความรู้ ทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ รวมถึงทักษะกระบวนการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ และคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิตยา วงศ์ชู (2555 : 115) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของผู้เรียนจากการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์จำนวน 14 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 ของจำนวนผู้เรียนทั้งหมด มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 77.70 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด คือ ร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือ คือมีจำนวนผู้เรียนไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 70 ขึ้นไป ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้



3. ผลการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ของผู้เรียน ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ได้แก่ 1) ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท 2) ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอต่างๆ 3) ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ และ 4) สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ พบว่า การประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน อยู่ในระดับดี กล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นสามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์อยู่ในระดับดี เนื่องจากกิจกรรมส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับบุคลิกภาพและความสนใจของผู้เรียน เรียนรู้จากการเชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอน ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง ฝึกทดลองใช้วัสดุ อุปกรณ์ รู้จักวิธีการและกระบวนการทำงานศิลปะ ด้วยความสนุกสนานเพลิดเพลิน ฝึกการทำงานร่วมกันเพื่อแลกเปลี่ยนแนวคิดใหม่ๆ แลกๆ ซึ่งกันและกัน ผลงานศิลปะที่เกิดขึ้นจะทำให้มีความมั่นใจในการแสดงออก สอดคล้องกับ ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533) กล่าวว่า ศิลปศึกษาเป็นศาสตร์ที่มุ่งเป้าหมายไปที่กระบวนการกับความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออก การรับรู้เกี่ยวกับความงาม กิจกรรมศิลปะจึงเป็นกิจกรรมที่จัดขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนแสดงออกทางความคิดและจินตนาการอย่างอิสระจากประสบการณ์ของตนเองผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ ทั้งนี้ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้สร้างสรรค์มีอิสรภาพทางความคิด สอดคล้องกับงานวิจัยของ วันชัย ก่อนกำเนิด (2557 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 สารระการการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผลการเรียนรู้ของผู้เรียนที่เรียนด้วยรูปแบบการสอนศิลปะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 สารระการการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มทัศนศิลป์ ของผู้เรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ดังนั้น การจัดประสบการณ์ที่ทำท่ายและสนุกสนาน ย่อมช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็น และส่งเสริมให้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะยังคงอยู่และพัฒนาต่อไป ทั้งนี้การจัดการเรียนรู้ยังครอบคลุมทั้งด้านทักษะกระบวนการ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ด้วยกระบวนการทำงานเป็นกลุ่ม ฝึกการวางแผนการทำงาน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ในสิ่งที่ตัวเองไม่เคยรู้มาก่อน ส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเพิ่มมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ แคทลียา ปักโคทานัง (2557 : 78) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีผู้เรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ผ่านเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ และยังสอดคล้องกับงานวิจัยของ รังสรรค์ ต้นทัพไทย (2553 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ที่ส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ตามการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ของ สกศ. ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

4. ผลประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ พบว่า โดยรวมผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ทำให้ผู้สอนและผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อกัน บรรยากาศในการเรียนรู้จึงมีความเป็นกันเอง พฤติกรรมของผู้เรียนในขณะที่ทำงานมีความสุข รู้สึกสบายใจ ไม่น่าเบื่อ ด้วยกิจกรรมที่มีความหลากหลายและสนุกสนาน ผู้เรียนได้คิด และแสดงออกอย่างอิสระ ส่งผลให้ผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ รวมทั้งมีเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะ ทำให้ผู้เรียนอยากเรียนมากขึ้น สอดคล้องกับงานวิจัยของ วันชัย ก่อนกำเนิด (2557 : 45) ได้ศึกษาผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 สาระการเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนมีความพึงพอใจ ต่อรูปแบบการสอนศิลปะโดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 อยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 สอดคล้องกับงานวิจัยของ นิตยา วงศ์ชู (2555 : บทคัดย่อ) ทำการศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในด้านบทบาทครู ด้านบทบาทผู้เรียน และด้านการวัดประเมินผล มีระดับความพึงพอใจมากที่สุด ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ระดับความพึงพอใจในมาก ( $\bar{X} = 4.43$ ) สรุปภาพรวมของคะแนนเฉลี่ยได้ว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ( $\bar{X} = 4.50$ )

#### ข้อเสนอแนะ

จากการวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่เห็นว่าจะจะเป็นประโยชน์ต่อการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้และการศึกษาครั้งต่อไป ดังนี้

##### ข้อเสนอแนะเพื่อการนำไปใช้

1. ควรจัดการเรียนรู้นอกห้องเรียน ให้ผู้เรียนได้สัมผัสกับธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่เป็นจริง เช่น บรรยากาศท้องฟ้า พื้นผิวดินไม้ ดอกไม้ เสียงนก เสียงแมลง อาคารเรียน เป็นต้น เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการรับรู้จากการสัมผัส

2. ในการนำเสนอผลงานศิลปะควรให้ผู้เรียนเขียนเรื่องราว หรือเขียนคำบรรยายประกอบภาพผลงาน เพื่อส่งเสริมการถ่ายทอดความคิดและจินตนาการให้มีความชัดเจนมากขึ้น อีกทั้งผู้สอนยังสามารถนำข้อมูลมาใช้ประกอบการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่ผลงานศิลปะมีลักษณะคล้ายคลึงกัน

3. ควรจัดเตรียมอุปกรณ์ และสื่อการเรียนรู้ให้เพียงพอต่อจำนวนผู้เรียน และสื่อการเรียนรู้  
 ในชั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ ควรเน้นสื่อที่ดึงดูดความสนใจ และท้าทาย เพื่อพัฒนาความอยากรู้อยาก  
 เห็น และส่งเสริมให้ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเกิดการพัฒนาต่อไป

4. ควรจัดกลุ่มผู้เรียนแบบคละความสามารถกันเพื่อส่งเสริมผู้เรียนได้ช่วยเหลือซึ่งกันและ  
 กัน และฝึกให้ผู้เรียนที่มีความสามารถต่ำได้เรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาจากผู้เรียนที่มีความสามารถต่างกัน

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรทำการศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและ  
 หลังเรียน ด้วยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์  
 เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2. ควรทำการศึกษาตัวแปรอื่น นอกเหนือจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลงานศิลปะเชิง  
 สร้างสรรค์ และความพึงพอใจ เช่น ทักษะการสร้างผลงานศิลปะ ความมุ่งมั่นในการทำงานกลุ่ม

3. ควรศึกษาถึงองค์ประกอบอื่น ที่มีผลทำให้การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์  
 ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์บรรลุตามจุดประสงค์  
 เช่น สภาพแวดล้อมของผู้เรียนที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างแรงบันดาลใจทางด้าน  
 ศิลปะให้กับผู้เรียน







แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

เรียนรู้พหุสัมพันธ์งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

สาระการเรียนรู้ที่ 1 : ทักษะศิลป์ รหัส 15101

เวลา 1 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกาน  
ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถบอกความหมายของพหุสัมพันธ์หรือวัยะรับสัมพันธ์
2. ผู้เรียนทราบวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
3. ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ชิ้นงานหรือภาระงาน(หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

-

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ผู้สอนชี้แจงเนื้อหาวิชาตลอดปีการศึกษา
2. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดพหุสัมพันธ์หรือวัยะรับสัมพันธ์ โดยผู้สอนใช้คำถามดังนี้
  - ผู้เรียนคิดว่าร่างกายของเรามีวัยะรับสัมพันธ์ส่วนใดที่มีความสำคัญมากที่สุด  
(ผู้เรียนตอบตามประสบการณ์และความเข้าใจ)
3. ผู้สอนอธิบายวัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์
4. ผู้สอนให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นเรื่องความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
5. ผู้สอนอธิบายให้ผู้เรียนทราบถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่เป็นคุณลักษณะพิเศษที่มีอยู่ในตัวมนุษย์อันเกิดจากจินตนาการเป็นเครื่องมือที่สำคัญอย่างยิ่งสำหรับมนุษย์เพื่อสามารถดำรงชีวิตอย่างสร้างสรรค์ ความเจริญ ทั้งทางเทคโนโลยี นวัตกรรมต่างๆ เกิดขึ้นได้เพราะความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ซึ่งมีอย่างน้อยต่างกัน

6. ให้ผู้เรียนทำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนเพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลด้านผล  
การเรียนรู้

7. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสนทนา ซักถามข้อสงสัยเพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจในการปฏิบัติ  
กิจกรรม ครั้งต่อไป

สื่อ

-

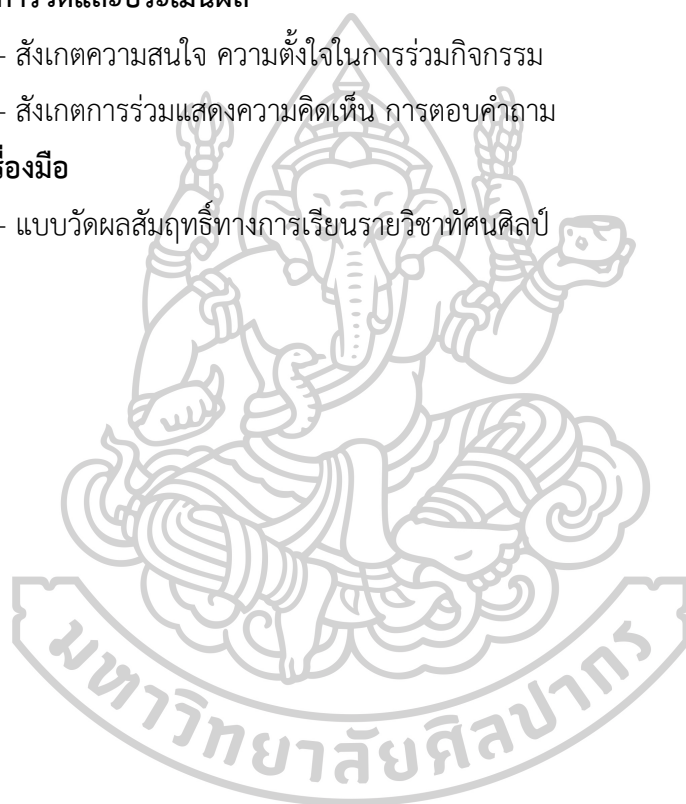
การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

#### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม
- สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม

#### 2. เครื่องมือ

- แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลืนที่สัมผัส  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 : ภาพนี้มีปัญหา เวลา 2 ชั่วโมง  
 สาระการเรียนรู้ที่ 1 : ทัศนศิลป์ รหัส 15101 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

**มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด**

**มาตรฐานการเรียนรู้**

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
 วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องาน  
 ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

**ตัวชี้วัด**

มฐ. ศ 1.1 ป. 5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงาน  
 ทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

**จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด**

1. ผู้เรียนสามารถจัดองค์ประกอบศิลป์และสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์
2. วาดภาพสื่อความหมายโดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการดมกลิ่น
3. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

**สาระสำคัญ**

สิ่งสำคัญในการสร้างงานทัศนศิลป์ คือ การถ่ายทอดความคิด ของผู้สร้างลงไปในผลงาน แล้ว  
 ผลงานนั้นสามารถสื่อความหมายหรือถ่ายทอดเรื่องราวได้ตรงกับความคิด

**สาระการเรียนรู้**

**ความรู้**

การวาดภาพสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์

**ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด**

การสังเคราะห์ การปฏิบัติ การประเมินค่า การสรุปความรู้

**คุณลักษณะอันพึงประสงค์**

ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

**ชิ้นงานหรือภาระงาน(หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)**

ภาพวาดสัตว์สื่อความหมายจากการใช้ประสาทสัมผัสด้านการดมกลิ่น



## ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

### ( ชั่วโมงที่ 1)

#### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ สร้างความตระหนัก

- 1) ให้ผู้เรียนฟังเพลง ดอกไม้ให้คุณ
- 2) ร่วมสนทนาและถามคำถามเกี่ยวกับเนื้อหา และความหมายของเพลงที่ได้ฟัง
  - เพลงที่ผู้เรียนได้ฟังเป็นเพลงอะไร มีเนื้อหาเกี่ยวกับเรื่องใด (ผู้เรียนตอบตามความเข้าใจ)
  - เมื่อผู้เรียนได้ฟังแล้วรู้สึกอย่างไรบ้าง (ผู้เรียนตอบตามความรู้สึก)

#### ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

##### 2.1 ระดมพลังความคิด

- 1) ให้ผู้เรียนเล่าประสบการณ์ความรู้สึกเกี่ยวกับดอกไม้ที่ผู้เรียนเคยเห็นหรือสัมผัส
- 2) ผู้สอนเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับดอกบูกียักษ์ มีรูปร่างรูปทรงและสีสันกลับตรงข้ามกับกลีบบน ซึ่งดอกชนิดนี้จะมีกลิ่นเหม็น
- 3) อธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการใช้สี การสร้างรูปร่างรูปทรงเพื่อวาดภาพให้สื่อความหมายตามความรู้สึก

##### 2.2 สร้างชิ้นงาน (กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน)

###### 2.2.1 กำหนดโจทย์

- 1) แบ่งกลุ่มผู้เรียน 6 กลุ่ม
- 2) ผู้สอนนำกล่องทิบเจาะรูด้านบน ภายในใส่สิ่งของที่มีกลิ่นต่างๆ กัน ได้แก่ แอมโมเนีย น้ำหอม ดอกไม้ที่มีกลิ่นฉุน เพื่อให้ผู้เรียนดมกลิ่น จำนวน 6 กล่อง
- 3) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มดมกลิ่นสิ่งของในกล่องจนครบทุกคน

###### 2.2.2 สร้างแนวคิด

ให้ผู้เรียนเตรียมอุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี เช่น ดินสอ สีน้ำ สีไม้ สีเทียนหรือสีโปสเตอร์ ตามความชอบ และความถนัดของตนเอง

###### 2.2.3 เลือก สรุปล และวางแผน

ผู้สอนแนะนำเรื่องการใช้เส้นร่าง และหลักการจัดองค์ประกอบภายในภาพ

###### 2.2.4 สร้างสรรค์ผลงาน

ผู้เรียนลงมือวาดภาพสัตว์ตามจินตนาการเพื่อสื่อความหมายหลังจากใช้ประสาทสัมผัสด้านการดมกลิ่น

## ( ชั่วโมงที่ 2)

### 2.3 นำเสนอผลงาน

ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน พร้อมอธิบายความรู้สึกจากกลิ่นที่ได้สัมผัส

### 2.4 วัดและประเมินผล

ผู้สอนและผู้เรียน ร่วมชื่นชมในผลงาน ให้ผู้เรียนลงความเห็นว่างานของใครมีความสวยงามที่สุด ให้เพื่อนๆ ปรบมือแสดงความชื่นชม

## ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปสิ่งสำคัญในการสร้างงานทัศนศิลป์ คือ การถ่ายทอดความคิด ของผู้สร้างลงไปในงาน การวาดภาพระบายสีที่ดี เราควรวาดให้ภาพสามารถสื่อความหมายหรือถ่ายทอดเรื่องราวต่างๆ ให้ตรงกับความคิด และความรู้สึก

## ขั้นที่ 4 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

ให้ผู้เรียนนำผลงานจัดนิทรรศการในชั้นเรียน

### สื่อการเรียนรู้

1. เพลง ดอกไม้ให้คุณ
2. กล้องปริศนา

### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

1. วิธีการวัดและประเมินผล
  - สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม
  - สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม

### 2. เครื่องมือ

-

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

เรื่อง สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 : วาดแสงเล่นสี

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระการเรียนรู้ที่ 1 : ทัศนศิลป์ รหัส 15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องาน  
ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

มฐ. ศ 1.1 ป. 5/1 บรรยายเกี่ยวกับจังหวะตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อมและ  
งานทัศนศิลป์

มฐ.ศ 1.1 ป. 5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงาน  
ทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. สามารถวาดภาพแสดงจังหวะและตำแหน่งของสิ่งต่างๆตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน
2. ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นกับภาพวาดของตนเองและเสนอแนะแนวทางแก้ไข
3. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

สาระสำคัญ

จังหวะที่มองเห็นได้คือตำแหน่งของเส้น สี รูปร่าง รูปทรงที่ปรากฏเป็นระยะที่มีความสม่ำเสมอหรือเป็นระยะที่กำหนดไว้ตามอารมณ์และความรู้สึกของผู้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ผู้เรียนอาจพบปัญหาหลายอย่าง ดังนั้นควรหาสาเหตุแล้วแก้ไข เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์

สาระการเรียนรู้

ความรู้

ฝึกปฏิบัติการวาดภาพระบายสีจากจินตนาการ

ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

การสังเคราะห์ การปฏิบัติ การประเมินค่า การสรุปความรู้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

## ชิ้นงานหรือภาระงาน (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

ฝึกปฏิบัติการวาดภาพระบายสีจากจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน

### ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

#### (ชั่วโมงที่ 1)

ขั้นที่ 1 ชี้นำ สร้างความตระหนัก

- 1) ให้ผู้เรียนดูภาพศิลปะลงตาที่มองได้หลายมุมมอง
- 2) สนทนาเกี่ยวกับภาพที่เห็น โดยใช้คำถามดังนี้
  - ภาพที่ผู้เรียนเห็นเป็นรูปภาพอะไรบ้าง (ผู้เรียนตอบตามความเข้าใจ)

ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

#### 2.1 ระดมพลังความคิด

- 1) ให้ผู้เรียนอธิบายความรู้สึกจากที่ได้เห็นภาพศิลปะลงตา
- 2) ผู้สอนสรุปว่าการได้เห็น และร่วมแสดงความคิดเห็นนั้นเป็นมุมมองของแต่ละคน ซึ่งก็

มีความคิดที่ต่างกันออกไป ขึ้นอยู่กับประสบการณ์พื้นฐานของแต่ละคน

#### 2.2 สร้างชิ้นงาน (กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน)

##### 2.2.1 กำหนดโจทย์

ให้ผู้เรียนฟังเสียงของธรรมชาติที่ผู้สอนเตรียมไว้

##### 2.2.2 สร้างแนวคิด

ให้ผู้เรียนเตรียมอุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี เช่น ดินสอ สีน้ำ สีไม้ สีเทียนหรือสีโปสเตอร์ ตามความชอบของตนเอง

##### 2.2.3 เลือก สรุปล และวางแผน

ผู้สอนแนะนำเรื่องการใช้เส้นร่าง และหลักการจัดองค์ประกอบภายในภาพ

##### 2.2.4 สร้างสรรค์ผลงาน

ให้ผู้เรียนฝึกปฏิบัติการวาดภาพระบายสีจากจินตนาการโดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการได้ยินเสียงของธรรมชาติที่ ซึ่งในขณะที่นักเรียนวาดภาพก็จะได้ยินเสียงอย่างต่อเนื่อง

#### (ชั่วโมงที่ 2)

#### 2.3 นำเสนอผลงาน

ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงาน อธิบายแรงบันดาลใจในการสร้างผลงาน พร้อมอธิบายถึงปัญหาที่เกิดขึ้นในการผลงานและแนวทางการแก้ไข

#### 2.4 วัดและประเมินผล

ผู้สอนตรวจผลงานของผู้เรียนในกิจกรรมที่ 3 เพื่อให้คำแนะนำเพิ่มเติมสำหรับนำไปปรับใช้ในครั้งต่อไป

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้เรียนร่วมกันสรุป ว่าการวาดภาพพระบายสีจากจินตนาการโดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการได้ยิน จะทำให้ได้ผลงานที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ที่สุด รวมถึงการค้นหาปัญหาต่างๆ ที่เกิดขึ้นในการ วาดภาพและหาแนวทางแก้ไข จะทำให้เราพัฒนาทักษะและฝีมือในการวาดภาพให้ดีขึ้น

### ขั้นที่ 4 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

จัดนิทรรศการในชั้นเรียน และนำผลงานให้ผู้ปกครองชื่นชม

### สื่อการเรียนรู้

ภาพศิลปะลวงตา

### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

#### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม
- สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม

#### 2. เครื่องมือ

-



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

เรื่อง ปั้นตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : ปั้นตามจินตนาการ

เวลา 2 ชั่วโมง

สาระการเรียนรู้ที่ 1 : ทักษะศิลป์ รหัส 15101

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกาน  
ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

มฐ.ศ 1.1 ป. 5/4 สร้างสรรค์งานปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอด  
จินตนาการ

จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. อธิบายขั้นตอนการปั้นตามจินตนาการ
2. สามารถปั้นตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้รสด้วยการชิม
3. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

สาระสำคัญ

จินตนาการเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นจากความคิดสร้างสรรค์ การถ่ายทอดจินตนาการผ่านการปั้น เป็น  
การพัฒนาจินตนาการให้องกวม การใส่จินตนาการลงไปบนผลงานอย่างเต็มที่ ผลงานที่ออกมาจะ  
เป็นผลงานที่แปลกและไม่ซ้ำใคร

สาระการเรียนรู้

ความรู้

การปั้นตามจินตนาการ

ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

การสังเคราะห์ การปฏิบัติ การประเมินค่า การสรุปความรู้

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

ชิ้นงานหรือภาระงาน (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

ผลงานปั้นตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้รสด้วยการชิม

## ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

### (ชั่วโมงที่ 1)

#### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ สร้างความตระหนัก

1) แบ่งกลุ่มผู้เรียน 6 กลุ่ม จากนั้นเตรียมแก้วใส่น้ำเปล่า และน้ำผสมเกลือ ให้ผู้เรียนสังเกตความแตกต่างระหว่างน้ำในแก้วทั้ง 2 ใบ ที่ไม่มีสีและกลืน

2) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันหาทางพิสูจน์ว่าสิ่งที่อยู่ในแก้วคืออะไร

#### ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

##### 2.1 ระดมพลังความคิด

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับกิจกรรมการพิสูจน์สิ่งที่อยู่ในแก้ว โดยการตั้งคำถาม ถามผู้เรียนดังนี้

- สิ่งที่อยู่ในแก้วคืออะไร (ผู้เรียนตอบตามความเข้าใจ)
- มีความเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร (ไม่มีสี ไม่มีกลิ่น มีลักษณะเป็นน้ำเหมือนกัน)
- ผู้เรียนพิสูจน์สิ่งที่อยู่ในแก้วด้วยวิธีการใด (ผู้เรียนตอบจากประสบการณ์ที่ได้พิสูจน์)

##### 2.2 สร้างชิ้นงาน (กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน)

###### 2.2.1 กำหนดโจทย์

1) ผู้สอนเตรียมลูกอมรสต่างๆ ได้แก่ รสเปรี้ยว รสหวาน และลูกอมที่ทำให้ความรู้สึกเย็น แกะกระดาษห่อก่อนใส่ถุงแล้วให้ผู้เรียนทุกคนสุมหยิบคนละ 1 เม็ด เพื่อชิมรส

2) เมื่อผู้เรียนชิมรสของลูกอมแล้วให้จินตนาการถึงสิ่งที่ได้สัมผัสในทันที

###### 2.2.2 สร้างแนวคิด

ให้ผู้เรียนเตรียมอุปกรณ์การปั้นดินน้ำมัน หรือ ดัดแปลงสิ่งต่างๆ รอบตัวเพื่อใช้แทนเครื่องมือและอุปกรณ์ ตามความเหมาะสม

###### 2.2.3 เลือก สรุปลง และวางแผน

ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนร่างภาพก่อนปั้นเพราะจะช่วยให้ภาพจินตนาการก่อนปั้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น และช่วยให้สามารถปรับปรุงแก้ไขผลงานการปั้นให้ตรงกับความต้องการได้ง่ายขึ้น

###### 2.2.4 สร้างสรรค์ผลงาน

1) ให้ผู้เรียนปฏิบัติกรปั้นตามแบบที่ร่างไว้จากจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการรับรู้รสด้วยการชิม

2) เมื่อเสร็จแล้วให้ผู้เรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและล้างมือให้สะอาด

## (ชั่วโมงที่ 2)

### 2.3 นำเสนอผลงาน

ให้ผู้เรียนนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน และให้อธิบายขั้นตอนการปั้นอย่างละเอียด บอกถึงความคิดและจินตนาการในขณะปั้น จากการรับรู้วัสดุด้วยการชิม

### 2.4 วัดและประเมินผล

ผู้สอนกล่าวชื่นชมผลงานและความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและให้กำลังใจว่า ผลงานทุกชิ้นมีความสวยงามแตกต่างกัน เพราะเป็นสิ่งที่ออกมาจากความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไม่มีขีดจำกัด

## ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปความรู้ว่าเราสามารถใช้เวลาสัมผัสด้านการรับรู้วัสดุด้วยการชิม มาสร้างสรรค์งานปั้นตามจินตนาการ การใส่จินตนาการลงไปบนผลงานอย่างเต็มที่ ผลงานที่ออกมาจะเป็นผลงานที่แปลกและไม่ซ้ำใคร

## ขั้นที่ 4 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

ผู้เรียนจัดมุมแสดงผลงานในห้องศิลปะเพื่อให้ผู้เรียนชั้นอื่นๆ ได้ชื่นชม

## สื่อการเรียนรู้

1. แก้วใส่น้ำเปล่า และน้ำผสมเกลือ
2. ลูกอมรสต่างๆ
3. ดินน้ำมัน
4. วัสดุอุปกรณ์ในการปั้น

## การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม
- สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม

### 2. เครื่องมือ

-



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	เรื่อง สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมผัสด้วยสายตา
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 : ปั้นตามจินตนาการ	เวลา 2 ชั่วโมง
สาระการเรียนรู้ที่ 1 : ทักษะศิลป์ รหัส 15101	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

### มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องาน ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### ตัวชี้วัด

มฐ.ศ 1.1 ป. 5/4 สร้างสรรค์งานปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ

#### จุดประสงค์การเรียนรู้สู่ตัวชี้วัด

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของจินตนาการ และบอกวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการปั้น
2. ฝึกปฏิบัติการปั้นตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส
3. เห็นความสำคัญของจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์
4. พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

#### สาระสำคัญ

จินตนาการ คือ การคิดสร้างสรรค์ถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น หรือการคิดสร้างสรรค์ถึงสิ่งที่ยังไม่มีหรือมีแล้วแต่ยังดูธรรมดา การมีจินตนาการทำให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ขึ้น

#### สาระการเรียนรู้

##### ความรู้

การปั้นตามจินตนาการ

##### ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

การสังเคราะห์ การปฏิบัติ การประเมินค่า การสรุปความรู้

##### คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้ มุ่งมั่นในการทำงาน

#### ชิ้นงานหรือภาระงาน(หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

ผลงานปั้นตามจินตนาการ โดยใช้ประสาทสัมผัสด้านการสัมผัส

## ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

### (ชั่วโมงที่ 1)

#### ขั้นที่ 1 ขั้นนำ สร้างความตระหนัก

- 1) ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสนทนาเรื่อง สัตว์เลี้ยง โดยถามคำถาม เช่น
  - สัตว์เลี้ยงที่ผู้เรียนรู้จักได้แก่สัตว์ชนิดใดบ้าง (แมว สุนัข ปลา นก ฯลฯ)
  - ผู้เรียนมีสัตว์เลี้ยงหรือไม่ (มี ไม่มี)
- 2) ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสัตว์เลี้ยงของตนเอง โดยใช้คำถามดังนี้
  - สัตว์เลี้ยงของผู้เรียนมีลักษณะเป็นอย่างไร (มีขนนุ่ม มีสีสวย)
  - ผู้เรียนมีความรู้สึกอย่างไรต่อสัตว์เลี้ยงของตนเอง (ผู้เรียนตอบตามความรู้สึก)

#### ขั้นที่ 2 ขั้นกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ

##### 2.1 ระดมพลังความคิด

- 1) ให้ผู้เรียนดูคลิป Giant Pet Tegu Lizard is Basically a Puppy
- 2) ให้ผู้เรียนร่วมแสดงความรู้สึกที่มีต่อสัตว์เลี้ยงในคลิป
- 3) ผู้สอนอธิบายความรู้เพิ่มเติมเรื่องพื้นผิว หรือ ผิวสัมผัส เป็นสิ่งที่ปรากฏให้เห็น รับรู้ได้ด้วยการ รับสัมผัสทางตาและกายสัมผัส ก่อให้เกิดความรู้สึกใน ลักษณะต่าง ๆ กัน เช่น หยาบ ละเอียด มัน วาว ด้าน และขรุขระ นอกจากงานวาดแล้ว งานปั้นที่มีมิติ สามารถสัมผัสและรับรู้ได้ทั้งทางตาและกาย ไม่ว่าจะงานปั้นนั้นจะเป็นนูนสูง นูนต่ำหรือลอยตัว ก็สามารถแสดงพื้นผิวได้ด้วยการแปะ ปะ กัด หรือขูดขีดเพื่อให้เกิดผลงานที่แปลกแตกต่างอย่างสร้างสรรค์

##### 2.2 สร้างชิ้นงาน (กระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน)

แบ่งกลุ่มผู้เรียน 6 กลุ่ม โดยกำหนดว่าสมาชิกแต่ละกลุ่มต้องไม่ซ้ำกับสัตว์ที่ผ่านมา

##### 2.2.1 กำหนดโจทย์

1) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มสัมผัสพื้นผิวของสิ่งต่างๆ เช่น ตุ๊กตา กระดาษทราย เมล็ดถั่ว เปลือกผลไม้ แผ่นซีดี ไหมพรม กรวด

2) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์ประหลาด โดยผลงานการปั้นสัตว์ประหลาดจะต้องให้ความรู้สึกน่ากลัว พื้นผิวสัมผัสมีความน่าสนใจ และสร้างสรรค์มากที่สุด

##### 2.2.2 สร้างแนวคิด

ให้ผู้เรียนเตรียมอุปกรณ์ในการปั้นดินน้ำมัน และเลือกวัสดุที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ ได้แก่ ดินน้ำมัน กิ่งไม้เล็ก ใบไม้ เศษหญ้าแห้ง หรือฟาง ข้าวเปลือก กรวด ไม้จิ้มฟัน สำลีก้อน หลอดดูด เมล็ดถั่ว เปลือกผลไม้ แผ่นซีดีตัดเป็นชิ้นเล็กๆ ไหมพรม กรวด และแผ่นรองผลงานปั้น จากกระดาษแข็ง หรือกระดาษลัง ตามความต้องการ

### 2.2.3 เลือก สรุปล และวางแผน

ผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนร่างภาพก่อนปั้นเพราะจะช่วยให้ภาพจินตนาการก่อนปั้นมีความชัดเจนมากยิ่งขึ้น

### 2.2.4 สร้างสรรค์ผลงาน

1) ผู้เรียนแต่ละกลุ่มลงมือปั้นดินน้ำมันรูปสัตว์ประหลาด โดยใช้วัสดุต่างๆ ประกอบเข้ากันงานปั้น อาจใช้วิธีการกด หรือต่อเติมตกแต่ง ลงในเนื้อดินน้ำมันเพื่อให้ได้ผลงานที่ปรากฏพื้นผิวในลักษณะต่างๆ

2) ผู้สอนสังเกตขั้นตอนการปฏิบัติงาน และวิธีการแก้ปัญหาในแต่ละกลุ่ม

3) หลังการปฏิบัติงานให้ผู้เรียนเก็บวัสดุอุปกรณ์ให้เรียบร้อยและล้างมือให้สะอาด

### (ชั่วโมงที่ 2)

#### 2.3 นำเสนอผลงาน

ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน โดยอธิบายถึงลักษณะของวัสดุที่เลือกใช้ในงาน และวิธีการขั้นตอนในการสร้างสรรค์งาน

#### 2.4 วัดและประเมินผล

1) ให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันพิจารณาว่าผลงานของกลุ่มใดมีรูปแบบ ที่ให้ความรู้สึกน่ากลัว มีพื้นผิวสัมผัสที่น่าสนใจ และสร้างสรรค์ที่สุด ให้เพื่อนๆ ประเมินแสดงความชื่นชม

2) ให้ผู้เรียนทำแบบวัดผลสัมฤทธิ์หลังเรียนด้วยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์

### ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป

ผู้สอนและผู้เรียนสรุปความรู้ที่ได้ว่างานปั้นเป็นงานทัศนศิลป์ที่มนุษย์รับสัมผัสได้ด้วยการมองเห็นและจับต้องหรือสัมผัส วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการปั้นมีหลายชนิด เราสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ในการปั้นสร้างสรรค์ผลงานปั้นตามจินตนาการเพื่อให้เกิดผลงานที่แปลกแตกต่างอย่างสร้างสรรค์

### ขั้นที่ 4 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

ให้ผู้เรียนนำผลงานจัดนิทรรศการในชั้นเรียน

### สื่อการเรียนรู้

1. คลิป Giant Pet Tegu Lizard is Basically a Puppy
2. วัสดุอุปกรณ์ในการปั้น

### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

#### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม
- สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม

#### 2. เครื่องมือ

- แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

เรื่อง สรุบน้ำ

สาระการเรียนรู้ที่ 1 : ทศศิลป์ รหัส 15101

เวลา 1 ชั่วโมง

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องาน  
ศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จุดประสงค์

1. ผู้เรียนสามารถอธิบายความหมายของพหุสัมพันธ์หรือวิยะรับสัมพันธ์
2. ผู้เรียนบอกประโยชน์ที่ได้รับจากกิจกรรม
3. ผู้เรียนเห็นความสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ชิ้นงานหรือภาระงาน(หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

ผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ถ่ายทอดความความชอบ ความสนใจ หรือประสบการณ์ที่  
ประทับใจ

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม

1. ร่วมสนทนากี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้การสอน
2. ผู้สอนตั้งคำถามและให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ โดยใช้คำถามเช่น
  - จากกิจกรรมการเรียนรู้ที่ผ่านมาผู้เรียนได้ใช้วิยะรับสัมพันธ์ด้านใดบ้าง
  - ผู้เรียนชอบกิจกรรมใดมากที่สุด เพราะอะไร
3. ผู้สอนให้ผู้เรียนทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน โดยกำหนดโจทย์ ดังนี้
  - ให้ผู้เรียนสร้างผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์เพื่อถ่ายทอดความชอบ ความสนใจ หรือ  
ประสบการณ์ที่ประทับใจ โดยไม่จำกัดประเภทของผลงาน และวัสดุที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน
4. ให้ผู้เรียนทำแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะ
5. ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันสรุปถึงประโยชน์ที่ได้รับจากการร่วมกิจกรรม

ข้อ

### การวัดและประเมินผลการเรียนรู้

#### 1. วิธีการวัดและประเมินผล

- สังเกตความสนใจ ความตั้งใจในการร่วมกิจกรรม
- สังเกตการร่วมแสดงความคิดเห็น การตอบคำถาม

#### 2. เครื่องมือ

- แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
- แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะ





**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

เมื่อแน่ใจว่าสอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน+1  
 เมื่อไม่แน่ใจว่าสอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน 0  
 เมื่อแน่ใจว่าไม่สอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน -1

ตารางที่ 13 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
1 เรียนรู้พหุสัมพันธ์ สู่งานศิลปะเชิง สร้างสรรค์	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์				
	<b>การวัดและประเมินผล</b>				
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					



ตารางที่ 13 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
2 สื่อความหมาย ในงาน ทัศนศิลป์จาก กลืนที่สัมพันธ์	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	<b>สาระสำคัญ</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์				
	5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน				
	<b>สื่อการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
	<b>การวัดและประเมินผล</b>				
	1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ตารางที่ 13 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
3 สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	<b>สาระสำคัญ</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์				
	5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน				
	<b>สื่อการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
	<b>การวัดและประเมินผล</b>				
	1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ตารางที่ 13 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
4 ปฏิบัติตาม จินตนาการผ่าน รสชาติที่ชิม	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	<b>สาระสำคัญ</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์				
	5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน				
	<b>สื่อการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
	<b>การวัดและประเมินผล</b>				
	1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ตารางที่ 13 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
5 สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมพันธ์ด้วยสายตา	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	<b>สาระสำคัญ</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์				
	5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน				
	<b>สื่อการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน				
	<b>การวัดและประเมินผล</b>				
	1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					

ตารางที่ 13 แบบประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ระดับความสอดคล้อง			ข้อเสนอแนะ
		+1	0	-1	
6 สรุปเนื้อหา	<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>				
	1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
	2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์				
	3. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์				
	<b>การวัดและประเมินผล</b>				
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					



**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาคุณภาพของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในส่วนต่างๆ ต่อไปนี้ว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

เมื่อแน่ใจว่าสอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน+1

เมื่อไม่แน่ใจว่าสอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน 0

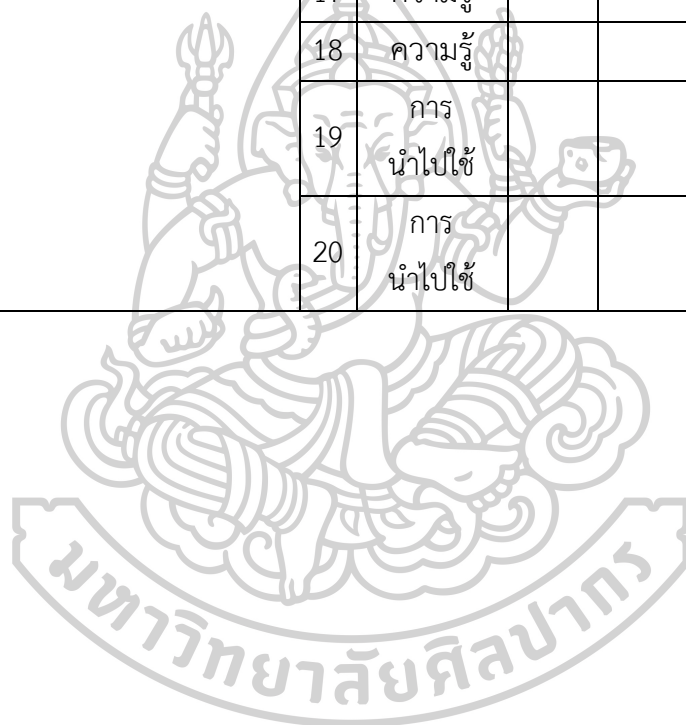
เมื่อแน่ใจว่าไม่สอดคล้องและเหมาะสม ให้คะแนน -1

ตารางที่ 14 แบบประเมินคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ประเด็น		ระดับความสอดคล้อง			ข้อควรปรับปรุง	
ตัวชี้วัด	ข้อที่	ประเภทคำถาม	+1	0		-1
ศ 1.1 ป. 5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเองและบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น	1	ความเข้าใจ				
	2	การวิเคราะห์				
	3	การนำไปใช้				
	4	ความรู้				
	5	การวิเคราะห์				
	6	การนำไปใช้				
ศ 1.1 ป. 5/3 วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี	7	ความรู้				
	8	ความรู้				
	9	ความเข้าใจ				
	10	การวิเคราะห์				
	11	ความรู้				
	12	การนำไปใช้				
	13	การนำไปใช้				

ตารางที่ 14 แบบประเมินคุณภาพแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (ต่อ)

ประเด็น			ระดับความสอดคล้อง			ข้อควร ปรับปรุง
ตัวชี้วัด	ข้อ ที่	ประเภท คำถาม	+1	0	-1	
ศ 1.1 ป. 5/4 สร้างสรรค์งานปั้นจาก ดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการ ถ่ายทอดจินตนาการ	14	ความรู้				
	15	ความรู้				
	16	การ นำไปใช้				
	17	ความรู้				
	18	ความรู้				
	19	การ นำไปใช้				
	20	การ นำไปใช้				



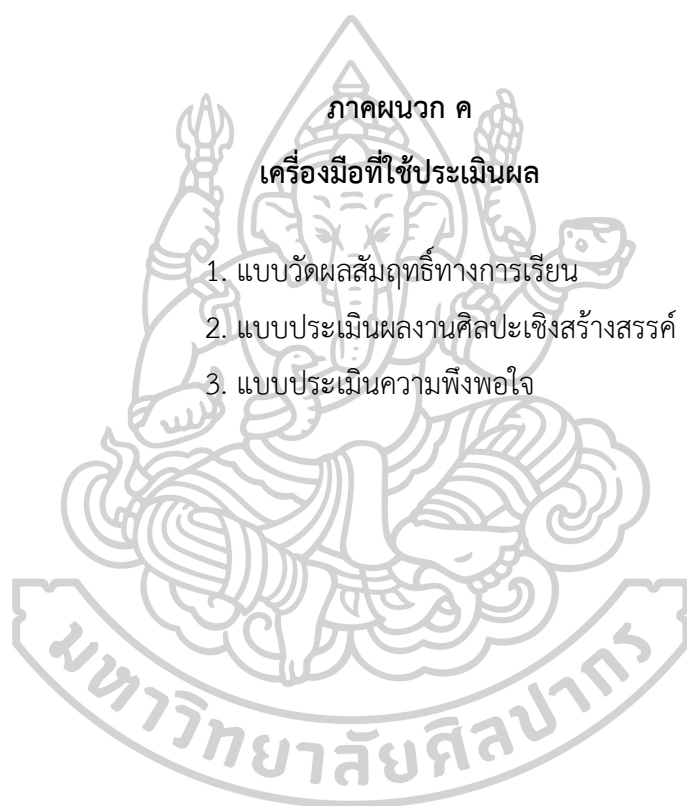
**คำชี้แจง** โปรดพิจารณาคุณภาพของแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ ว่ามีความสอดคล้องและเหมาะสมมากน้อยเพียงใด โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านมากที่สุด

เมื่อแน่ใจว่าสอดคล้องและเหมาะสม	ให้คะแนน	+1
เมื่อไม่แน่ใจว่าสอดคล้องและเหมาะสม	ให้คะแนน	0
เมื่อแน่ใจว่าไม่สอดคล้องและเหมาะสม	ให้คะแนน	-1

ตารางที่ 15 แบบประเมินคุณภาพแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ระดับความสอดคล้อง			ข้อควรปรับปรุง
		+1	0	-1	
1	รายการประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์				
	1.1 ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท (Variety of Ideas and Contexts)				
	1.2 ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ (Variety of Sources)				
	1.3 ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ (Combining Ideas)				
	1.4 สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ (Communicating Something New)				
2	ระดับคุณภาพแบบประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์				
3	รายการประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับนิยามความหมายของระดับคุณภาพแบบประเมิน				
	3.1 ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท (Variety of Ideas and Contexts)				
	3.2 ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ (Variety of Sources)				
	3.3 ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ (Combining Ideas)				
	3.4 สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ (Communicating Something New)				





แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ15101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....  
สอบวันที่.....เดือน.....พ.ศ.....ปีการศึกษา.....

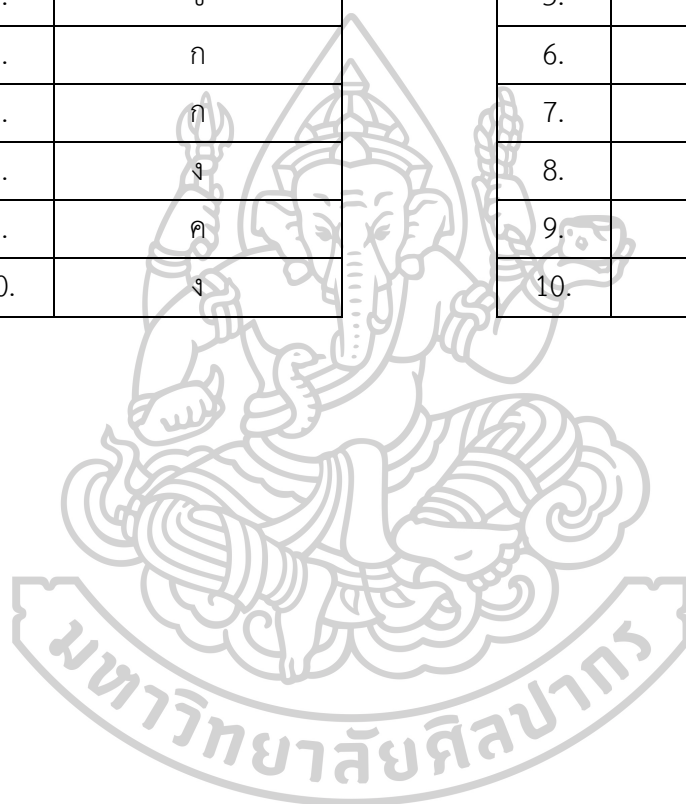
คำชี้แจง - แบบทดสอบปรนัยจำนวน 10 ข้อ คะแนนเต็ม 10 คะแนน ใช้เวลา 30 นาที	
- ให้ทำเครื่องหมายกากบาท (X) ทับตัวอักษรหน้าคำตอบที่ถูกต้อง	
หน้า 1	
<p><b>ตัวชี้วัด ศ 1.1 ป. 5/6</b> ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเองและบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น</p> <p>1. ถ้าต้องการวาดภาพท้องฟ้าในเวลากลางวัน ควรใช้สีใดจึงจะเหมาะสม</p> <p>ก. สีขาว                      ค. สีแดง ข. สีดำ                         ง. สีน้ำเงิน</p> <p>2. ถ้าต้องการวาดเส้นบนปีกนกตัวเล็กที่มีความละเอียดควรเลือกใช้สิ่งใด</p> <p>ก. สีชอล์ก ข. สีเทียน ค. พู่กันขนาดใหญ่ ง. สีไม้ปลายแหลม</p> <p>3. ข้อใด<u>ไม่ใช่</u>ปัญหาในงานทัศนศิลป์</p> <p>ก. ภาพไม่สื่อความหมาย ข. ภาพไม่มีจุดเด่น ค. ภาพใช้สีน้อย ง. ภาพไม่มีความสมดุล</p>	<p><b>ตัวชี้วัด ศ 1.1 ป. 5/3</b> วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี</p> <p>4. ถ้าต้องการให้ภาพวาดดูสว่าง ควรใช้สีใดระบาย แสงเงา</p> <p>ก. สีน้ำเงิน                      ข. สีเหลือง ค. สีม่วง                         ง. สีน้ำตาล</p> <p>5. ภาพที่มีเอกภาพมีลักษณะอย่างไร</p> <p>ก. ดูสวยงาม ข. ดูมีจุดเด่น ค. ดูแตกต่างกัน ง. ดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน</p> <p><b>ตัวชี้วัด ศ 1.1 ป. 5/4</b> สร้างสรรค์งานปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ</p> <p>6. การปั้นตามจินตนาการหมายถึงข้อใด</p> <p>ก. ปั้นตามรูปแบบที่กำหนดไว้ ข. ปั้นโดยใช้วัสดุ อุปกรณ์ง่ายๆใกล้ตัว ค. ปั้นโดยการใช้ความคิดสร้างสรรค์ ง. ปั้นของนักปั้นที่มีชื่อเสียงระดับโลก</p> <p style="text-align: right;">(โปรดพลิกด้านหลัง)</p>

<b>แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ</b> <b>รายวิชาทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ15101 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5</b>	
(หน้า 2)	
<p>7. การเก็บวัสดุ อุปกรณ์ในการปั้นให้เป็นระเบียบเรียบร้อยมีประโยชน์อย่างไร</p> <p>ก. สะดวกต่อการหยิบใช้</p> <p>ข. ทำให้งานปั้นมีความสวยงาม</p> <p>ค. ทำให้อุปกรณ์เงางามอยู่เสมอ</p> <p>ง. ไม่ต้องซื้ออุปกรณ์ในการปั้นใหม่</p> <p><b>ตัวชี้วัด ศ 1.1 ป. 5/6</b> ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเองและบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น</p> <p>8. ถ้าต้องการวาดเส้นบนปีกนกตัวเล็กที่มีความละเอียดควรเลือกใช้สิ่งใด</p> <p>ก. สีชอล์ก</p> <p>ข. สีเทียน</p> <p>ค. พู่กันขนาดใหญ่</p> <p>ง. สีไม้ปลายแหลม</p>	<p>9. ข้อใดไม่ใช่ปัญหาในงานทัศนศิลป์</p> <p>ก. ภาพไม่สื่อความหมาย</p> <p>ข. ภาพไม่มีจุดเด่น</p> <p>ค. ภาพใช้สีน้อย</p> <p>ง. ภาพไม่มีความสมดุล</p> <p>10. ถ้าต้องการวาดภาพท้องฟ้าในเวลากลางวันควรใช้สีใดจึงจะเหมาะสม</p> <p>ก. สีขาว                      ค. สีแดง</p> <p>ข. สีดำ                         ง. สีน้ำเงิน</p>

\*\*\*\*\*

เฉลยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ก่อนเรียน	
1.	ง
2.	ง
3.	ค
4.	ข
5.	ข
6.	ก
7.	ก
8.	ง
9.	ค
10.	ง

เฉลยแบบวัดผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน หลังเรียน	
1.	ข
2.	ง
3.	ค
4.	ข
5.	ข
6.	ก
7.	ก
8.	ง
9.	ค
10.	ง



ตารางที่ 16 แบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ระดับคุณภาพ			
	ดีมาก	ดี	พอใช้	ปรับปรุง
1. ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท (Variety of Ideas and Contexts)	แสดงแนวคิดสำคัญที่หลากหลาย แปลกใหม่ น่าสนใจ แตกต่าง ไม่ซ้ำใคร	แสดงแนวคิดสำคัญที่น่าสนใจ แตกต่าง ไม่ซ้ำใคร	แสดงแนวคิดสำคัญ คล้ายผู้อื่น	ไม่แสดงแนวคิดสำคัญ
2. ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ (Variety of Sources)	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิค วิธีการที่หลากหลาย มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิค วิธีการที่เหมาะสม มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิค วิธีการจากความคิดที่จำกัด	สร้างผลงานด้วยวัสดุ เทคนิค วิธีการที่ไม่เหมาะสม
3. ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Combining Ideas)	สร้างผลงานใหม่จากการต่อยอดความคิดเดิมของตนเอง ด้วยวิธีที่น่าสนใจ	สร้างผลงานใหม่จากการต่อยอดความคิดเดิมของตนเอง	สร้างผลงานจากการต่อยอดความคิดของผู้อื่น	สร้างผลงานจากการเลียนแบบความคิดผู้อื่น
4. สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจ และมีประโยชน์ (Communicating Something New)	ผลงานที่สร้างขึ้นมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ใช้เป็นต้นแบบ/ตัวอย่างได้ สามารถระบุปัญหาและอธิบายการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการใหม่ๆ อย่างโดดเด่น	ผลงานที่สร้างขึ้นมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ใช้เป็นต้นแบบ/ตัวอย่างได้ สามารถระบุปัญหาและอธิบายการแก้ไขปัญหาด้วยวิธีการทั่วไป	ผลงานที่สร้างขึ้นสามารถระบุปัญหาและอธิบายการแก้ไขปัญหาได้ บางส่วน	ผลงานที่สร้างขึ้นไม่สามารถระบุปัญหาและไม่สามารถอธิบายการแก้ไขปัญหาได้



- คำชี้แจง** 1. แบบประเมินนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเก็บรวบรวมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อนำผลมา ใช้เป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะต่อไป ซึ่งข้อมูลนี้จะไม่ผลต่อคะแนน ของผู้เรียน
2. ให้ผู้เรียนทำเครื่องหมาย / ลงในช่องระดับความพึงพอใจ ที่ตรงกับความคิดเห็นของ ตนเองมากที่สุด ดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

ตารางที่ 18 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อคำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านกิจกรรม</b>					
1. กิจกรรมมีความหลากหลาย สนุก และน่าสนใจ					
2. กิจกรรมกระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดอย่างอิสระ					
3. กิจกรรมกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					
4. กิจกรรมสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี					
<b>ด้านสื่อการเรียนรู้</b>					
1. วัสดุอุปกรณ์ที่จัดเตรียมมีความครบถ้วนเพียงพอต่อผู้เรียน					
2. สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ					
3. สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้					
4. สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					

ตารางที่ 18 แบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุ  
 สัมผัสร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์  
 สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ต่อ)

ข้อคำถาม	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
<b>ด้านการประเมินผล</b>					
1. พึงพอใจที่เพื่อนมีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของตนเอง					
2. พึงพอใจที่ได้มีส่วนร่วมในการประเมินผลงานของเพื่อน					
3. มีความพึงพอใจต่อการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน					
<b>ด้านประโยชน์ที่ได้รับ</b>					
1. ได้รับการพัฒนาผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์					
2. เกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ นำไปปรับใช้ในวิชาอื่น ๆ ได้					

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....

.....

.....

.....

.....



ขอขอบคุณในความร่วมมือ



### ภาคผนวก ง

#### ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ และคะแนนการประเมินผล

1. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้
2. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3. ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ( $p$ ) และค่าอำนาจจำแนก ( $r$ )
4. ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์
5. คะแนนเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังเรียน
6. คะแนนประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์



ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความ สอดคล้อง	ความหมาย
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรียนรู้พหุสัมพันธ์สู่งานศิลปะเชิงสร้างสรรค์					
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับ จุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ 2 สื่อความหมายในงานทัศนศิลป์จากกลืนที่สัมพันธ์					
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>สาระสำคัญ</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>สื่อการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความ สอดคล้อง	ความหมาย
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ 3 สร้างจังหวะในงานทัศนศิลป์จากการได้ยินเสียง					
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
<b>สาระสำคัญ</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
<b>สื่อการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความ สอดคล้อง	ความหมาย
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ 4 ปีตามจินตนาการผ่านรสชาติที่ชิม					
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>สาระสำคัญ</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>สื่อการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความสอดคล้อง	ความหมาย
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ 5 สร้างพื้นผิวในงานปั้นที่สัมพันธ์ด้วยสายตา					
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>สาระสำคัญ</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับสาระสำคัญ	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
5. สอดคล้องและเหมาะสมกับเนื้อหาในบทเรียน	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>สื่อการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
4. สอดคล้องและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 19 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ร่วมกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์ (ต่อ)

รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			ค่าดัชนีความ สอดคล้อง	ความหมาย
	1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้ 6 สรุปเนื้อหา					
<b>จุดประสงค์การเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>กิจกรรมการเรียนรู้</b>					
1. สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับแนวคิดพหุสัมพันธ์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3. สอดคล้องและเหมาะสมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
<b>การวัดและประเมินผล</b>					
1. การกำหนดโจทย์สอดคล้องและเหมาะสมกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2. สอดคล้องและเหมาะสมกับกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง



ตารางที่ 20 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์  
ก่อนและหลังเรียน

ประเด็น			ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความ สอดคล้อง	ความหมาย
ตัวชี้วัด	ข้อที่	ประเภท คำถาม	1	2	3		
ศ 1.1 ป. 5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเองและบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น	1	วิเคราะห์	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	2	วิเคราะห์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3	นำไปใช้	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
	4	ความรู้	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
	5	เข้าใจ	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	6	วิเคราะห์	+1	0	+1	0.67	สอดคล้อง
ศ 1.1 ป. 5/3 วาดภาพโดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี	7	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	8	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	9	เข้าใจ	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง
	10	ความรู้	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	11	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	12	วิเคราะห์	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	13	วิเคราะห์	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
ศ 1.1 ป. 5/4 สร้างสรรค์งานปั้นจากดินน้ำมันหรือดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ	14	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	15	นำไปใช้	+1	+1	0	0.67	สอดคล้อง
	16	นำไปใช้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	17	นำไปใช้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	18	ความรู้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	19	นำไปใช้	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	20	นำไปใช้	0	+1	+1	0.67	สอดคล้อง



ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ค่าความยากง่าย ( p ) และค่าอำนาจจำแนก ( r ) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชาทัศนศิลป์ ก่อนและหลังเรียน

แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน					แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน				
ข้อที่	จำนวนคนที่ตอบถูก	p	r	คุณภาพข้อสอบ	ข้อที่	จำนวนคนที่ตอบถูก	p	r	คุณภาพข้อสอบ
1	9	0.90	0.20	ใช้ไม่ได้	11*	5	0.50	0.60	ใช้ได้
2*	7	0.70	0.60	ใช้ได้	12	10	1.00	0.00	ใช้ไม่ได้
3*	7	0.70	0.60	ใช้ได้	13	8	0.90	0.40	ใช้ไม่ได้
4*	6	0.60	0.80	ใช้ได้	14*	7	0.70	0.60	ใช้ได้
5	2	0.20	0.00	ใช้ไม่ได้	15*	6	0.60	0.40	ใช้ได้
6	9	0.90	0.20	ใช้ไม่ได้	16*	7	0.70	0.60	ใช้ได้
7*	7	0.70	0.20	ใช้ได้	17*	5	0.50	0.60	ใช้ได้
8	10	1.00	0.00	ใช้ไม่ได้	18	4	0.40	0.00	ใช้ไม่ได้
9	1	0.10	0.20	ใช้ไม่ได้	19*	4	0.40	0.80	ใช้ได้
10	2	0.20	0.00	ใช้ไม่ได้	20	4	0.40	0.00	ใช้ไม่ได้

หมายเหตุ หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยคัดเลือกข้อสอบที่มีคุณภาพ จำนวน 10 ข้อ ได้แก่ ข้อสอบข้อที่ 2, 3, 4, 7, 11, 14, 15, 16, 17 และ 19 สรุปผลได้ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) เท่ากับ 0.88

ตารางที่ 22 ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์

ข้อ	ประเด็นพิจารณา	ผู้เชี่ยวชาญ			ดัชนีความ สอดคล้อง	ความหมาย
		1	2	3		
1	รายการประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์					
	1.1 ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท (Variety of Ideas and Contexts)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.2 ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอต่างๆ (Variety of Sources)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	1.3 ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ (Combining Ideas)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
1.4 สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ (Communicating Something New)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง	
2	ระดับคุณภาพแบบประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับการประเมินผลงานศิลปะเชิงสร้างสรรค์	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	รายการประเมินสอดคล้องและเหมาะสมกับนิยามความหมายของระดับคุณภาพแบบประเมิน					
	3.1 ความหลากหลายทางด้านความคิดและบริบท (Variety of Ideas and Contexts)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.2 ความหลากหลายในการเลือกใช้ทรัพยากร และสื่อในการนำเสนอ (Variety of Sources)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3.3 ความคิดแปลกใหม่ในการแก้ปัญหา หรือการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ (Combining Ideas)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3.4 สร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่น่าสนใจและมีประโยชน์ (Communicating Something New)	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง	

ตารางที่ 23 คะแนนการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียน

เลขที่	คะแนนหลังเรียน (10)	เลขที่	คะแนนหลังเรียน (10)
1	10	25	8
2	8	26	8
3	7	27	9
4	10	28	9
5	10	29	8
6	9	30	8
7	9	31	8
8	8	32	9
9	9	33	7
10	7	34	8
11	9	35	9
12	10	36	8
13	8	37	8
14	8	38	9
15	7	39	10
16	9	40	10
17	8	41	10
18	7	42	8
19	10	43	9
20	8	44	9
21	8	45	7
22	9	46	10
23	10	47	9
24	6		



## → Descriptives

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
a1	3	.67	.577
a2	3	1.00	.000
a3	3	.67	.577
a4	3	.67	.577
a5	3	.67	.577
a6	3	.67	.577
a7	3	1.00	.000
a8	3	1.00	.000
a9	3	.67	.577
a10	3	.67	.577
a11	3	1.00	.000
a12	3	.67	.577
a13	3	.67	.577
a14	3	1.00	.000
a15	3	.67	.577
a16	3	1.00	.000
a17	3	1.00	.000
a18	3	1.00	.000
a19	3	1.00	.000
a20	3	.67	.577
Valid N (listwise)	3		

## Descriptives

[DataSet0]

Descriptive Statistics

	N	Mean	Std. Deviation
a1	3	1.00	.000
a2	3	1.00	.000
a3	3	1.00	.000
a4	3	1.00	.000
a5	3	1.00	.000
a6	3	1.00	.000
a7	3	1.00	.000
a8	3	1.00	.000
a9	3	1.00	.000
Valid N (listwise)	3		

## → T-Test

[DataSet0]

### Paired Samples Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 pretest	4.74	47	1.635	.238
posttest	8.62	47	.968	.141

### Paired Samples Correlations

	N	Correlation	Sig.
Pair 1 pretest & posttest	47	.596	.000

### Paired Samples Test

		Paired Differences				t	df	Sig. (2-tailed)	
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower				Upper
Pair 1	pretest - posttest	-3.872	1.312	.191	-4.258	-3.487	-20.228	46	.000

## → Descriptives

[DataSet0]

### Descriptive Statistics

	N	Mean
a1	10	.90
a2	10	.70
a3	10	.70
a4	10	.60
a5	10	.20
a6	10	.90
a7	10	.70
a8	10	1.00
a9	10	.10
a10	10	.20
a11	10	.50
a12	10	1.00
a13	10	.90
a14	10	.70
a15	10	.60
a16	10	.70
a17	10	.50
a18	10	.40
a19	10	.40
a20	10	.40
Valid N (listwise)	10	

## → Reliability

[DataSet0]

### Scale: ALL

**Case Processing Summary**

		N	%
Cases	Valid	10	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	10	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

**Reliability Statistics**

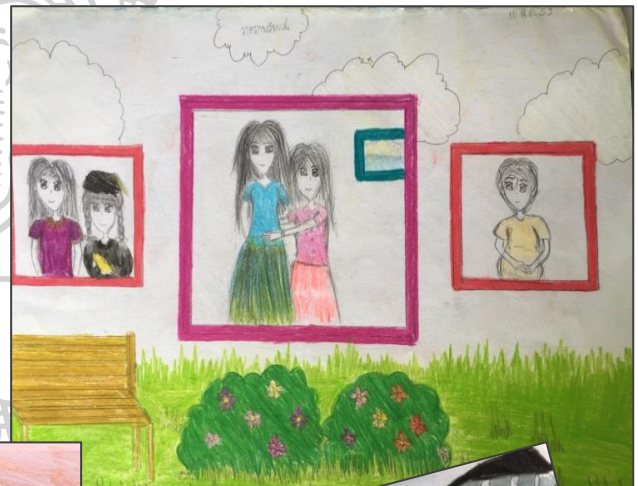
Cronbach's Alpha	N of Items
.877	10







ตัวอย่างผลงานศิลปะก่อนเรียน



ตัวอย่างผลงานศิลปะหลังเรียน



ตัวอย่างผลงานศิลปะหลังเรียน



## รายการอ้างอิง

- Chapman, L. H. (1978). *Approaches to Art in Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc. Group for Environmental Education.
- Clark, J. H. (1991). *Pattern of Thinking: Integrating Skills in Content*. Boston: Allyn and Bacon.
- Dobbs, S. (1992). *Mark, The DBAE Handbook. An Overview of Discipline-Based Art Educaiton*. California: Satua Monica.
- Guilford J. P. (1967). *The Nature Intelligence*. New York: McGraw-Hill Book.
- Joyce, B. (1996). *Model of teaching* (5th ed ed.). London: Allyn and Bacon.
- Osborn, A. F. (1957). *Applied Imagination*. New York: Scribner.
- Taba, H. (1962). *Curriculum Development : Theory and Practice*. New York: Harcourt.
- Taylor, C. W. (1964). *Creativity : Progress and Potential*. New York: McGraw – Hill.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding Creative Talent*. New York: Prentice Hill.
- กรมวิชาการ. (2537). *ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล* (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.). กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- กรมวิชาการ. (2545). *คู่มือการจัดกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน*. กรุงเทพฯ: กระทรวงศึกษาธิการ.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2553). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551* (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). *การคิดเชิงสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ชักเชสมิเดีย.
- เกษร ธิตะจारी. (2542). *ศิลปศึกษาขั้นนำ*. กรุงเทพฯ: ภาควิชาศิลปศึกษา.
- เกษร ธิตะจारी. (2543). *กิจกรรมศิลปะสำหรับครู* (พิมพ์ครั้งที่ 1 ed.). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เกียรติวรรณ อมาตยกุล. (2539). *โรงเรียนนิโอฮิวแมนนิส*. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- โกวิทย์ ประวาลพฤกษ์และคณะ. (2541). *ประสาห์สัมพันธ์*. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- แคทลียา ปักโคทานัง. (2557). "ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1". (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน ), มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. (2533). *พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: แพลน พับลิชชิงจำกัด.
- ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). *ระบบสื่อการสอน*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2548). *การวิจัยทางศิลปะ* (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์

มหาวิทยาลัย.

ฐาปนีย์ ธรรมเมธา. (2541). **สื่อการศึกษาเบื้องต้น**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.

ณัฐวรรณ ขนชัยภูมิ. (2546). "การเปรียบเทียบผลการใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในหารวาดภาพกับการปั้นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวัดสระบัว เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร". (การศึกษามหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ทศนา แคมมณี. (2541). **การเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิด การปฏิบัติการเรียนรู้ตามแนวคิด 5 ทฤษฎี**. กรุงเทพฯ: ไอเดียสแควร์.

চারঙ্গ บัวศรี. (2542). **ทฤษฎีหลักสูตร : การออกแบบและการพัฒนา**. กรุงเทพฯ.

นภาพร ฟ้ามี. (2552). "ผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร". (สารนิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาจิตวิทยาการศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

นฤมล พันธุ์พาณิชย์. (2547). "การสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จังหวัดร้อยเอ็ด". (วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิตสาขาวิชาวัดผลการศึกษา), มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.

นวลน้อย บุญวงศ์. (2542). **หลักการออกแบบ (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.)**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

นิตยา วงศ์ชู. (2555). "การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์". (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน), มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

นิพนธ์ ทวีกาญจน์. (2533). **3 มิติ ทักษะทางศิลปะ และศิลปศึกษา**. กรุงเทพฯ: กรมฝึกหัดครู.

บุญชม ศรีสะอาด. (2537). **การพัฒนาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.

ปราณีย์ ดั่งอิม. (2553). "ผลของการสอนการออกแบบงานทัศนศิลป์โดยใช้แผนผังกราฟิกที่มีผลต่อการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 4". จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ปริญญา ทนชัยบุตร. (2553). "การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์". (วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการเรียนการสอน), มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ปิยะพงษ์ ทรงประวัตติ. (2557). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ด้วยวิธีชินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพวาด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4". (ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต), มหาวิทยาลัยศิลปากร.

- พริณา ธิกุลสุรگان. (2549). **คู่มือครูสำหรับเสริมสร้างสมองของเด็กวัยเรียน ระดับปฐมวัย-  
อุดมศึกษา**. กรุงเทพฯ: แอสปี้ แฟมิลี่.
- มณฑา ไกรทิม. (2544). "การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการวาดภาพพระบายสี โดยใช้กิจกรรมที่  
ฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้า ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนด้วยการสอนแบบ  
กระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนตามแนวคิดของเบอร์ไนซ์ แมคคาร์ธี 4 แมท".  
(ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม.ศิลปศึกษา), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). **กระบวนการเรียนการสอนทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครู  
ยุคใหม่**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช จำกัด.
- มาเรียม นิลพันธุ์. (2553). **วิธีวิจัยทางการศึกษา**. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- รังสรรค์ ต้นทัพไทย. (2553). "ผลการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามการจัด  
กิจกรรมการเรียนรู้ของ สกศ". (ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการ  
สอน), มหาวิทยาลัยมหาสารคาม.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). **พจนานุกรมศิลปะ อังกฤษ - ไทย** (พิมพ์ครั้งที่ 2 ed.). กรุงเทพฯ:  
ราชบัณฑิตยสถาน.
- เลิศ อานันทนง. (2535). **เทคนิควิธีการสอนศิลปะเด็ก**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วัชรา เล่าเรียนดี. (2554). **รูปแบบและกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาทักษะการคิด** (พิมพ์ครั้งที่ 7  
ed.). นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร
- วันชัย ก่อนกำเนิด. (2557). "ผลการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 สาระ  
การเรียนรู้ศิลปะ กลุ่มทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5". มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- วิชัย วงศ์ใหญ่. (2535). **ศิลปศึกษา-ศึกษาศิลปะ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ.  
(2551). **ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ** (พิมพ์ครั้งที่ 1  
ed.). กรุงเทพฯ: ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ. (2539). **ศิลปศึกษา**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ. (2543). **โครงการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มี  
ความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์ กรณีศึกษา: โรงเรียนผไทยอุดมศึกษา**. กรุงเทพฯ: คณะ  
ศิลปศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง. (2548). "การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนตามแนวคิดพหุสัมผัสเพื่อส่งเสริม  
ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพพระบาย ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปี  
ที่ 3". มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2545). **ศิลปะเพื่อการสื่อสาร**. กรุงเทพฯ: มิตรสัมพันธ์กราฟฟิค.

- สมภพ ปู่ไทย. (2550). "การสร้างแบบประเมินภาคปฏิบัติกิจกรรมศิลปะการวาดภาพพระบายสี  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ช่วงชั้นที่ 1". (บัณฑิตวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ), กรุงเทพฯ.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ. (2537). **เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สมศักดิ์ สิ้นธุระเวช. (2544). **กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนระดับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สังคม ทองมี. (2534). **ทัศนะของผู้เชี่ยวชาญทางด้านการพัฒนาหลักสูตร นักวิชาการทางด้าน  
ศิลปศึกษาและผู้ใช้หลักสูตรที่มีต่อวิชาชีพศิลปศึกษา ในหลักสูตรมัธยมศึกษาตอนต้น**.  
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2531). **ประโยชน์ของทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, สำนักนายกรัฐมนตรื. (2559).  
**แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 12 พ.ศ.2560-2564**. สำนักงาน  
คณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). **การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม  
ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: กลุ่มส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและบุคลากรทางการ  
ศึกษา.
- สุชาติ เถาทอง. (2538). **หลักการทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: อักษรกราฟฟิค.
- สุรพันธ์ ต้นศรีวงษ์. (2538). **วิธีการสอน = Teaching methods**. กรุงเทพฯ: สกายบุ๊กส์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2548). **จิตวิทยาการศึกษา** (พิมพ์ครั้งที่ 6 ed.). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์  
มหาวิทยาลัย.
- สุเรชา นามแฝง. (2541). **กิจกรรมฝึกการใช้ประสาทสัมผัส** (Vol. วารสารสถานปฎิรูป 4 pp. 32-33).
- สุวิทย์ มูลคำ. (2545). **19 วิธีจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความรู้และทักษะ** (พิมพ์ครั้งที่ 3 ed.).  
กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์.
- หทัยชนันท์ กานต์การ์นกุล. (2556). "การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่าง  
ภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึ่ม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่ 4". มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อภินิศา จิตรกร. (2555). "ปฏิสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ร่วมกันแบบผสมผสานที่ใช้เทคนิคการฝึกคิด  
แนวข้างต่างกับกับนักศึกษาที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่างกัน ที่ส่งผลต่อความคิด  
สร้างสรรค์ของนักศึกษาคณะนิเทศศาสตร์ สาขาวิชาการโฆษณา". (ปริญาปรัชญาดุษฎี  
บัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน), มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2550). **หลักการสอน** (พิมพ์ครั้งที่ 4 ed.). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธุ์มณี. (2544). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ธนาการพิมพ์.
- อารี รังสินันท์. (2529). **รวมบทความการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก**. กรุงเทพฯ: ธนาการพิมพ์.





## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล Phatnaree Aroonsit  
วัน เดือน ปี เกิด 24 April 1985  
สถานที่เกิด Chiang mai  
วุฒิการศึกษา Bachelor's Degree, Rajamangala University of Technology Lanna  
ที่อยู่ปัจจุบัน 678/55 Phra Pathom Chedi, Muang District, Nakhon Pathom  
73000

