การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย

นางสาวสายใจ ตะพองมาตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต

สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

ปีการศึกษา 2557

ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

โดย
นางสาวสายใจ ตะพองมาตร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต
สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ปีการศึกษา 2557
ลิขสิทธิ์ของบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร

THE DEVELOPMENT ART LESSON PLANS WITH SYNTHETIC METHOD USE TO THE CONCEPTS OF FAMOUS ARTISTS TO ENHANCE THE CREATIVITY OF THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS

By

Miss Saichai Taphongmart

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree

Master of Fine Arts Program in Visual Arts Education

Graduate School, Silpakorn University

Academic Year 2014

Copyright of Graduate School, Silpakorn University

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร อนุมัติให้วิทยานิพนธ์เรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” เสนอโดย นางสาวสายใจ ตะพองมาตร เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา

……..
(รองศาสตราจารย์ ดร.ปานใจ ธารทัศนวงศ์)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
วันที่.....เดือน..... พ.ศ.....

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

1. อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน
2. รองศาสตราจารย์ศิริพงศ์ พยอมแย้ม
3. อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร

คณะกรรมการตรวจสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย)
...../...../.....

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว)
...../...../.....

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน)
...../...../.....

.....กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ศิริพงศ์ พยอมแย้ม)
...../...../.....

.....กรรมการ
(อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร)
...../...../.....

53901324: สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา
คำสำคัญ: แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ / แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง/ความคิดสร้างสรรค์

สายใจ ตะพองมาตร: การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์: อ.ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน, รศ.ศิริพงศ์ พยอมแย้ม และ อ.ดร.เตยงาม คุปตะบุตร. 266 หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ และ3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 4 โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย และ 3) แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิจัย พบว่า

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด ผลการประเมินคุณภาพมีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.39 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.20 เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก

2. ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายภาพรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$) เท่ากับ 8.31 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.53

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนักเรียนมีความพึงพอใจ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) เท่ากับ 4.32 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.40

สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร
ลายมือชื่อนักศึกษา..... ปีการศึกษา 2557
ลายมือชื่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ 1..... 2..... 3.....

53901324: MAJOR: VISUAL ARTS EDUCATION.
KEY WORD: SYNTHETIC LESSON PLANS / CONCEPTS OF FAMOUS ARTISTS/ CREATIVE THINKING

SAICHAI TAPHONGMART: THE DEVELOPMENT ART LESSON PLANS WITH SYNTHETIC METHOD USE TO THE CONCEPTS OF FAMOUS ARTISTS TO ENHANCE THE CREATIVITY OF THE SECONDARY SCHOOL STUDENTS. THESIS ADVISORS: WISUD PO-NGERN, Ph.D., ASSOC.PROF. SIRIPONG PAYOMYAM, AND T0EINGAM GUPTABUTRA, Ph.D. 266 pp.

This research aims to: 1) develop synthetic lesson plans by using the concepts of famous artists to enhance the creativity of upper secondary school students 2) to assess the creativity from working processes and art works of students through synthetic lesson plans, and 3) to study the satisfaction of students toward synthetic lesson plans by using the concepts of famous artists. The subjects were simple random sampling from 30 students who are studying in Matthayomsuksa 4, Satreeprasertsin School, Trat, Secondary Educational Service Area Office 17, Arts subject (Visual Arts), first semester, year 2015.

The instrument used in this study were 1) synthetic lesson plans by using the concepts of famous artists for developing the creativity of upper secondary school students 2) evaluation of the creativity toward working processes and art works of students through synthetic lesson plans by using the concepts of famous artists for developing the creativity of upper secondary school students, and 3) satisfied evaluation of students toward synthetic learning plans by using the concepts of famous artists for developing the creativity of upper secondary school students.

The results indicated that:

1. Synthetic lesson plans by using the concepts of the famous artists for developing the creativity of students in upper secondary school which built in criteria quality. The quality with an average total ($\overline{X}$) was 4.39 and a standard deviation (S.D.) was 0.20 when compared with the satisfied evaluated criteria resulted in high level.

2. Assessment of the creativity toward working processes and art works of students through synthetic lesson plans by using the concepts of famous artists for developing the creativity of upper secondary school students. The overall is high level, the average total ($\overline{X}$) was 8.31 and a standard deviation (S.D.) was 0.53.

3. Satisfaction of students toward synthetic lesson plans by using the concepts of famous artists for developing the creativity of upper secondary school students, the overall students satisfied in high level, The average total ($\overline{X}$) was 4.32 and a standard deviation (S.D.) was 0.40.

Program of Visual Arts Education Graduate School, Silpakorn University

Student's signature..... Academic Ye ar 2014

Thesis Advisors' signature 1……. 2……. 3…….

กิตติกรรมประกาศ

การค้นคว้าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี เนื่องจากได้รับความอนุเคราะห์อย่างดียิ่ง จาก อาจารย์ ดร.วิสูตร โพธิ์เงิน อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ที่ได้ให้คำแนะนำจนประสบผลสำเร็จด้วยดี รองศาสตราจารย์ศิริพงศ์ พยอมแย้ม และอาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร อาจารย์ที่ปรึกษา ที่ได้กรุณาให้คำปรึกษาให้ความรู้และให้คำแนะนำข้อคิดเห็น ตลอดจนแก้ไขปรับปรุงงานวิจัยฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงด้วยดี ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

กราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.คณิต เขียววิชัย ที่กรุณาเป็นประธานกรรมการสอบ และผู้ทรงคุณวุฒิอาจารย์ ดร.วิรัตน์ ปิ่นแก้ว ในการตรวจสอบงานวิจัย

กราบขอบพระคุณ อาจารย์อติยศ สรรคบุรานุรักษ์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขนบพร แสงวณิช อาจารย์ประติมา ธัญบูรตระกูล อาจารย์ ดร.อินทิรา พรมพันธ์ อาจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล และอาจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันท์ ที่กรุณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

กราบขอบพระคุณ ท่านผู้อำนวยการ คณาจารย์ และขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทุกคน ในโรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ ที่สละเวลา อำนวยความสะดวกในการทดลอง และเก็บรวบรวมข้อมูลของผู้วิจัยเป็นอย่างดี

ขอบคุณ นักศึกษาระดับศิลปมหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา คณะจิตรกรรม ประติมากรรมและภาพพิมพ์ และคณะศึกษาศาสตร์ ทุก ๆ ท่าน ที่ให้คำปรึกษา ตลอดจนช่วยเหลืออำนวยความสะดวกในเรื่องต่าง ๆ และเป็นกำลังใจให้แก่ผู้วิจัยได้ต่อสู้ปัญหา ฝ่าฟันอุปสรรคจนทำให้งานวิจัยสำเร็จลุล่วงลงด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์จากการค้นคว้าวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเพื่อระลึกถึงแก่คุณบิดามารดาผู้อบรมและมอบมรดกทางปัญญาอันล้ำค่าแก่ผู้วิจัย ครู-อาจารย์ พี่น้องและเพื่อน ๆทุกคนที่เป็นกำลังใจ ให้ความช่วยเหลือทุกสิ่งทุกอย่างแก่ผู้วิจัยมาตลอด และสุดท้ายนี้ผู้วิจัยขอขอบพระคุณผู้เกี่ยวข้องทุก ๆ ท่านที่ผู้วิจัยมิได้กล่าวนามไว้ ณ ที่นี้ด้วย

สารบัญ

หน้า

บทคัดย่อภาษาไทย ..... ง

บทคัดย่อภาษาอังกฤษ ..... จ

กิตติกรรมประกาศ ..... ฉ

สารบัญตาราง ..... ฎ

สารบัญภาพ ..... ต

บทที่

1 บทนำ 1

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา 1

วัตถุประสงค์ของการวิจัย 5

สมมติฐานของการวิจัย 6

ขอบเขตของการวิจัย 6

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย 7

นิยามศัพท์เฉพาะ 10

ประโยชน์ที่ที่คาดว่าจะได้รับ 11

2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง 13

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 13

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 13

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ 15

ความคิดสร้างสรรค์ 17

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ 17

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ 17

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Person) 19

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ 22

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 28

บทที่ หน้า

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Process) 30
พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ 32
กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 35
ลักษณะพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ 41
การวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ 42
ลักษณะผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ 44
กิจกรรมศิลปะ 45
จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะ 45
ความหมายของศิลปะสำหรับเด็ก 48
คุณค่าของกิจกรรมศิลปะ 48
ประเภทของกิจกรรมศิลปะ 51
เทคนิคซินเนคติกส์ 51
ความหมายของซินเนคติกส์ (Synectics) 51
การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์ 53
วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์ 55
ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์ 55
เทคนิคการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion) 57
แนวคิดศิลปินที่มีชื่อเสียง 59
แนวคิดศิลปะที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศ 59
ลัทธิคิวบิสม์ 59
ลัทธินามธรรม 65
ลัทธิเซอเรียลิสม์ 68
แนวคิดศิลปินที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย 74
ลัทธิคิวบิสม์ 76
ลัทธินามธรรม 77
ลัทธิเซอเรียลิสม์ 78

บทที่ หน้า
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ... 83
งานวิจัยในประเทศ ... 83
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ... 83
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ ... 85
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซินเนคติกส์ ... 86
งานวิจัยต่างประเทศ ... 87
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ... 87
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ ... 88
งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซินเนคติกส์ ... 89
3 วิธีดำเนินการวิจัย ... 91
วิธีและขั้นตอนการวิจัย ... 91
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ... 91
ตัวแปรที่ศึกษา ... 92
แบบแผนการวิจัย ... 92
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ... 94
การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ... 94
การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล ... 109
การจัดกระทำต่อข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล ... 111
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ... 111
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล ... 113
ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ... 114
ผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ... 120

บทที่ หน้า
ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 136
5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ 139
สรุปผลการวิจัย..... 141
อภิปรายผล 141
ข้อเสนอแนะ..... 145
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้..... 145
ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป 145
รายการอ้างอิง 146
ภาคผนวก 152
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย..... 153
ภาคผนวก ข การจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)..... 156
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 158
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 232
ภาคผนวก จ ตัวอย่างผลงานนักเรียนและภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน.... 239
ประวัติผู้วิจัย 266

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
1	ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์	98
2	สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน	105
3	สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน	105
4	ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200 ของผู้เชี่ยวชาญ	114
5	ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัว คนในจักรวรรดิเรขาคณิตของผู้เชี่ยวชาญ	116
6	ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉันของผู้เชี่ยวชาญ	118
7	สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของผู้เชี่ยวชาญ	120

ตารางที่ หน้า

8 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลสิม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200)” 121

9 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” 123

10 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” 125

11 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 127

12 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลสิม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200)” 127

13 แสดงผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” 129

ตารางที่ หน้า

14 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” 131

15 สรุปผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 133

16 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะชิ้นสุดท้าย หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง 133

17 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะชิ้นสุดท้าย หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง 135

18 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 137

19 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิเซอเรียลิสม์) 233

20 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิเซอเรียลิสม์) 233

ตารางที่ หน้า

21 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายข้อ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิเซอเรียลิสม์) 234

22 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิคิวบิสม์) 234

23 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิคิวบิสม์)..... 235

24 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายข้อ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิคิวบิสม์)..... 235

25 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธินามธรรม)..... 236

26 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธินามธรรม)..... 236

27 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายข้อ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (นามธรรม) 237

ตารางที่ หน้า

28 สรุปภาพรวมผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 237

29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” 238

30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 2 เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” 238

31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 เรื่อง ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” 241

32 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน 243

33 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน 245

34 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติสก์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรัดของฉัน” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน 247

ตารางที่ หน้า

35 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิด ของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 249

36 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียน รายบุคคลที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้ แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 249

37 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้ แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอร์เรียสลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง จำนวน 30 คน 251

38 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้ แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง จำนวน 30 คน 253

39 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้ แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลอง จำนวน 30 คน 255

40 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของ ศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน 257

ตารางที่ หน้า

41 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนรายบุคคล ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย กลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน 257

มหาวิทยาลัยศิลปากร

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1	กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย	9
2	แสดงแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองของกิลฟอร์ด (Guilford)	22
3	แสดงคำตอบของความคิดแบบอเนกนัย	24
4	แสดงคำตอบของการคิดแบบอเนกนัย และการเปรียบเทียบคำตอบของความคิดอเนกนัยและคำตอบของความคิดแบบเอกนัย	24
5	แสดงพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างจินตนาการและเหตุผลของเด็กทั่ว ๆไป	33
6	ผลงานจิตรกรรมชื่อสุภาพสตรีแห่งเมืองอาวิญา โดย ปาโปล ปิกัสโซ	64
7	ผลงานจิตรกรรมชื่อ Guemica ภาพสะท้อนความสะเทือนใจ ความสูญเสียจากการปะทุของสงครามกลางเองสเปน	64
8	ผลงานจิตรกรรมชื่อ ความปิติ Small Pleasure โดยวาสลิสี แคนดินสกี	68
9	ผลงานจิตรกรรมชื่อ วันเกิด Birthday โดย มาร์ค ชากาล	72
10	ผลงานจิตรกรรมชื่อ The falling Angle โดย มาร์ค ชากาล	72
11	ผลงานจิตรกรรมชื่อ ความทรงจำที่ฝังแน่น (The Persistence of Memory) โดย ซัลวาดอร์ ดาลี	73
12	ผลงานจิตรกรรมชื่อ Eye of Silence โดย มัทซ์ แอนส์	73
13	ผลงานจิตรกรรมชื่อ เทศกาลตลก โดย โยฮัน มิโร	74
14	ผลงานจิตรกรรมของ อาจารย์เฟื้อ หริพิทักษ์	77
15	ผลงานจิตรกรรมชื่อ แถบแดดสีทอง	78
16	ผลงานจิตรกรรมชื่อ บัวเบิกอรุณ 2	78
17	ผลงานจิตรกรรมชื่อ คันไถ	78
18	ผลงานจิตรกรรมชื่อ แสงสีของเมือง	78
19	ผลงานจิตรกรรมชื่อ จิตรกรรม	79
20	ผลงานจิตรกรรมชื่อ พลังชีวิต	79

ภาพที่ หน้า

21 ผลงานจิตรกรรมชื่อ หลายชีวิต 80
22 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ภาวะของจิตใต้สำนึก 80
23 ผลงานจิตรกรรมชื่อ โครงสร้างสังคม ผลงานของสมชัย หัตถกิจโกศล..... 80
24 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ฝันของเด็กสาว..... 82
25 ผลงานจิตรกรรมชื่อ พระพุทธเจ้าทรงบำเพ็ญทุกรกริยา..... 82
26 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ธรรม อธรรม..... 82
27 ผลงานจิตรกรรมชื่อ แสงจันทร์..... 83
28 ผลงานจิตรกรรมชื่อ วันเสาร์..... 83
29 แบบแผนการวิจัย 93
30 ขั้นตอนการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion) 97
31 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของ
ศิลปินที่มีชื่อเสียง 106
32 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดและประเมินกระบวนการและผลงาน จากการเรียนด้วย
รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง 107
33 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้
แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง..... 109
34 ขั้นตอนการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล..... 110
35 สรุปวิธีดำเนินการวิจัยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์
ใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย..... 112
36 สนทนากลุ่ม (Focus group discussion) 157
37 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลัทธิศิลปะ..... 260
38 นำเสนอผลงาน..... 261
39 บรรยากาศในการเรียนศิลปะ..... 262
40 ผลงานนักเรียนลัทธิเซอเรียลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค คศ. 2200”..... 263
41 ผลงานนักเรียนลัทธิเซอเรียลิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”..... 264
42 ผลงานนักเรียนลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน”..... 265

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สภาพปัญหาสังคมไทยในปัจจุบันมีความแตกต่างระหว่างสังคมเมืองที่พัฒนากับสังคมชนบทที่ก้าวตามการพัฒนาไม่ทัน ทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจนและระหว่างผู้ที่มีโอกาส มีความพร้อม กับผู้ที่ด้อยโอกาส ขาดความพร้อมในสังคม กระแสการปฏิรูปสังคมจึงเกิดขึ้น รัฐต้องวางแผนการพัฒนาคนท่ามกลางสภาพการเปลี่ยนแปลงที่หลากหลาย กระทรวงศึกษาธิการจึงมีหน้าที่ในการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของทรัพยากรมนุษย์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้ออกมาตรการหนึ่งในการกู้วิกฤต คือ การปฏิรูปการศึกษา เพราะการศึกษาเป็นกระบวนการที่ทำให้คนมีความรู้ และมีคุณสมบัติต่างๆ ที่ช่วยให้คนนั้นอยู่รอดในโลกได้ การศึกษายังเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2550: 1-2) วิถีชีวิตไทยมีการเปลี่ยนแปลงเชื่อมเข้ากับวัฒนธรรมจากนานาอารยประเทศที่มีความหลากหลายมากขึ้น เศรษฐกิจและสังคมโลกที่ได้ปรับเปลี่ยนจาก “สังคมเกษตรกรรม” สู่ “สังคมอุตสาหกรรม” “สังคมฐานความรู้” และ “สังคมเศรษฐกิจสร้างสรรค์” ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยี ได้เข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม และตอบสนองต่อการดำรงชีวิตของประชาชน โดยเฉพาะเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร ทำให้ประเทศต่าง ๆ ปรับโครงสร้างเศรษฐกิจจากภาคอุตสาหกรรมไปเป็นภาคบริการ และการนำเทคโนโลยีมาใช้เพื่อเพิ่มประสิทธิภาพ การบริหารจัดการทั้งด้านการเงิน การผลิตและการควบคุมคลังสินค้าเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสารจะมีบทบาทเพิ่มขึ้นในช่วงของแผนพัฒนาฯ ฉบับที่ 11 และเทคโนโลยีอื่น ๆ ของศตวรรษที่ 21 ได้แก่ นาโนเทคโนโลยี เทคโนโลยีชีวภาพ และเทคโนโลยีเกี่ยวกับการทำงานของสมองและจิต จะเริ่มมีบทบาทเพิ่มขึ้นเช่นกัน ความก้าวหน้าด้านเทคโนโลยีเป็นโอกาสในการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคม เช่น การส่งเสริมเศรษฐกิจสร้างสรรค์ เศรษฐกิจสร้างสรรค์มีบทบาทมากขึ้นในการขับเคลื่อนเศรษฐกิจทั้งสินค้าบริการที่มีการสร้างสรรค์เพื่อเพิ่มมูลค่ามากขึ้น และการทำธุรกิจที่ต้องใช้ความสร้างสรรค์สูงโดยเฉพาะในกลุ่มคนรุ่นใหม่ เช่น สาขาภาพยนตร์แอนิเมชั่น การเขียนซอฟท์แวร์และเกมส์คอมพิวเตอร์ แฟชั่น (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2553: 10-14) ทำให้วัฒนธรรมของโลกแพร่เข้าสู่ประเทศไทยผ่านกระแสโลกาภิวัตน์และโลกไซเบอร์อย่างรวดเร็ว เป็นปัจจัยสำคัญที่ส่งผลต่อวัฒนธรรมไทย

ทั้งทางด้านวิถีชีวิต ทัศนคติ ความเชื่อ ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคลกระบวนการเรียนรู้ และพฤติกรรมการบริโภค คนไทยมุ่งแสวงหาความสุขและสร้างอัตลักษณ์ส่วนตัวมากขึ้น มีแนวโน้มสร้างเครือข่ายทางสังคมผ่านโลกไซเบอร์เกิดเป็นวัฒนธรรมย่อยร่วมสมัยมากมายในรูปแบบของการรวมกลุ่มของบุคคลที่สนใจเรื่องเดียวกัน ขณะที่วัฒนธรรมที่บ่งบอกความเป็นไทยไม่สามารถแสดงบทบาทที่ชัดเจน

การศึกษาเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับธรรมชาติของมนุษย์ที่มีศักยภาพ และอัตราแห่งการเจริญเติบโตของตนเองดังนั้นวัตถุประสงค์ของการศึกษาจึงไม่ใช่เพื่อหล่อหลอม แต่เพื่อช่วยให้ปัจเจกชนได้เจริญเติบโตและพัฒนาไปเป็นมนุษย์ที่รู้จักสร้างสรรค์เป็นคนดีของสังคม และมีอิสระที่จะเลือกทำอะไรก็ได้ในชีวิตตน ฉะนั้นจึงต้องมีความละเอียดอ่อนในการวางแผนและกำหนดจุดหมายของการศึกษาตลอดจนวิธีการที่จะบรรลุถึงจุดหมายนั้น (เทวี ประสาท, 2546: 3-4) หมายความว่า แผนการศึกษาเป็นเครื่องมือที่จะทำให้นักเรียนรู้จักธรรมชาติและสามารถใช้ประโยชน์จากศักยภาพที่ไร้ขีดจำกัดของตนเอง การศึกษาจะต้องปลูกฝังให้นักเรียนเกิดสำนึก ในการใช้วิจารณญาณเกิดความรู้สึกเคารพตนเอง มีเสรีภาพในการคิดและเลือกที่จะเรียนรู้ ฉะนั้นแผนการศึกษาจะดีได้ก็ต่อเมื่อก่อให้เกิดดุลยภาพที่งดงามระหว่างอุดมการณ์ทางสังคมวัฒนธรรม โดยต้องไม่ไปขัดขวางอิสระหรือกำหนดขีดจำกัดให้แก่ผู้เรียนไม่เป็นการใช้กำลังบีบบังคับหรือยัดเยียดความรู้ให้กับผู้เรียน สำหรับทิศทางในการคิดนั้นพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวได้พระราชทานพระบรมราโชวาทไว้ว่า

> “การคิดนั้นอาจคิดได้หลายอย่าง จะคิดให้วัฒนะคือคิดแล้วทำให้เจริญงอกงามก็ได้ จะคิดให้หายนะ คือ คิดแล้วทำให้พินาศฉิบหายก็ได้ การคิดให้เจริญงอกงาม จึงต้องมีหลักอาศัย หมายความว่าเมื่อคิดเรื่องใด สิ่งใด ต้องตั้งใจให้มั่นคงในความเป็นกลางไม่ปล่อยให้อคติอย่างหนึ่งอย่างใดครอบงำ ให้มีแต่ความจริงใจตรงตามเหตุผลที่ถูกแท้และเป็นธรรม”

พระบรมราโชวาท ได้ชี้ให้เห็นถึงทิศทางในการคิดว่าต้องเป็นไปในทางสร้างสรรค์หรือเป็นความคิดที่เป็นไปในทางที่ถูกต้อง โดยปราศจากอคติใด ๆ มาครอบงำจึงก่อให้เกิดประโยชน์ทั้งต่อตนเองและส่วนร่วม (ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์, 2546: 27) ดังนั้น การพัฒนาเด็กที่เป็นอนาคตของชาติต้องเริ่มจากการศึกษาเป็นรากฐานสำคัญซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 หมวด 6 มาตรา 1 มีความมุ่งหมายให้ผู้ผ่านระบบการศึกษาเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ทั้งร่างกาย สติปัญญา ความรู้ มีคุณธรรม จิตใจ จริยธรรมและวัฒนธรรมในการดำรงชีวิตสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ, 2540: 1) โดยเฉพาะอย่างยิ่งประชากรที่มีคุณภาพและประสิทธิภาพนั้นจำเป็นต้องมีลักษณะประการหนึ่งคือ มีความคิด

สร้างสรรค์ (กระทรวงศึกษาธิการ, กรมวิชาการ, 2534: 1) และเป็นเงื่อนไขของการจัดการศึกษาตามที่กฎหมายกำหนดในพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 มาตรา 24 (2) ระบุให้สถานศึกษาต้องฝึกกระบวนการคิดให้กับผู้เรียน คำว่า กระบวนการคิด ได้แก่ การคิดสร้างสรรค์ การคิดไตร่ตรอง การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์, 2537: 1) กระบวนการปฏิรูปการศึกษาในสังคมไทยปัจจุบันเราไม่ค่อยให้ความสำคัญหรือวิพากษ์วิจารณ์แก่นสาระของการปฏิรูปการศึกษาไม่ได้ให้ความสำคัญกับการปฏิรูปบุคลากรทางการศึกษา ปฏิรูปสื่อทางการศึกษา ปฏิรูปการเรียนรู้ ปฏิรูปจิตสำนึกทางการศึกษา กระบวนการเรียนรู้ (Learning Process) ขั้นพื้นฐาน เราล้มเหลวที่จะทำให้คนไทย เยาวชนไทย เด็กไทย รักการเรียนรู้ รักการอ่าน รักการฟัง เรามีทฤษฎีการเรียนรู้ จิตวิทยาการเรียนรู้ กระบวนการเรียนรู้มากมายที่จำมาจากตะวันตก แต่ถูกนำมาใช้โดยขาดการไตร่ตรองวิเคราะห์สังเคราะห์ด้วยปัญญา เพื่อให้เป็นผลึกความรู้ความคิดสำหรับสังคมไทย ถ้าเราพัฒนากระบวนการเรียนรู้ในสังคมไทยไม่ได้ทั้งการศึกษาขั้นพื้นฐานและอุดมศึกษารวมทั้งในบ้านและสังคมด้วยก็จะล้มเหลว (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 180) ความคิดสร้างสรรค์นับได้ว่าเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ และเป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหนึ่งของประเทศชาติ ประเทศใดก็ตามที่สามารถแสวงหาพัฒนาและดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประเทศออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ซึ่งก็มีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น (อารี พันธ์มณี, 2546: 1) ความคิดสร้างสรรค์เข้ามามีบทบาทสำคัญที่เป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าโดยเฉพาะกับบุคคล ผลผลิต การจัดการ และองค์กร เพราะพลังอำนาจแห่งความคิดสร้างสรรค์ บนรากฐานแห่งจินตนาการจะชักนำโลกของเราให้ก้าวเดินสู่การค้นพบวิทยาการใหม่ๆที่แตกต่างไปจากสิ่งเดิม ๆ ต่างก็ต้องอาศัยสะพานแห่งจินตนาการเพื่อจะเข้าถึงและเรียนรู้ด้วยกันทั้งนั้น “จินตนาการสำคัญกว่าความรู้” (Imagination is More Important Than Knowledge) อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ ได้เคยกล่าวไว้ จินตนาการเป็นหนทางที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ (จารุวรรณ ปะกัง, 2550: 101) จินตนาการเป็นความคิดที่กว้างขวาง ไม่มีขอบเขต ความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่จำเป็นต้องใช้จินตนาการในการริเริ่มซึ่งจะทำให้ค้นพบนวภาพหรือสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อน (ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์, 2546: 46) ทั้งนี้เพราะความรู้ของมนุษย์มีขอบเขตจำกัด ทว่าจินตนาการกว้างไกลไร้ขอบเขตความก้าวหน้าและวิวัฒนาการของสิ่งต่าง ๆ มาจากจินตนาการของมนุษย์ ฉะนั้นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้ฝึกสร้างจินตนาการจึงเป็นการส่งเสริมด้านการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ทอแรนท์ (Torrance, 1961, อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี, 2546: 2-74) ได้กล่าวไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอนฝึกฝนและฝึกปฏิบัติที่ถูกวิธีและเขายังเสนอแนะว่า ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยก็ยิ่งจะเป็นผลดีมากเท่านั้น

ศิลปะจึงเป็นแนวทางหนึ่งที่จะช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถและความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาในรูปของภาพหรือสิ่งของจะสามารถแลเห็น เด็กจะใช้ศิลปะเพื่อเป็นสื่ออธิบายสิ่งที่ทำ เห็น รู้สึก และคิดออกมาเป็นผลงาน การจัดกิจกรรมศิลปะให้แก่เด็ก จะช่วยให้เด็กมีโอกาสค้นคว้า ทดลอง และสื่อสารความคิดความรู้สึกของตนให้ผู้อื่นและโลกที่อยู่รอบตัวเขาเข้าใจได้นอกจากนั้นเขายังมีโอกาสได้พัฒนาความสามารถในการคิด และการใช้จินตนาการการสังเกตและเพิ่มพูนการรับรู้ที่มีต่อตนเองและผู้อื่น ศิลปะสำหรับเด็กจึงเป็นการสร้างสรรค์เพื่อแสดงออกถึงความรู้สึกนึกคิดเป็นการสำรวจตรวจสอบสื่อศิลปะและเป็นเรื่องราวของเกณฑ์ภายในมากกว่าภายนอกเป็นสื่อที่ชี้ให้เห็นแบบแผนของความคิดและความรู้สึกส่วนตัวความสนุกสนานเพลิดเพลิน (ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล, 2532: 5) ศิลปะทำให้เด็กรู้จักสังเกตและคิดสร้างสรรค์ สร้างฝันจินตนาการ ศิลปะสร้างรายละเอียดของอารมณ์และความรู้สึกให้ละเอียดอ่อนประณีต (เกริก ยุ้นพันธ์, 2544: 197) วิรัตน์ พิชญไพบูลย์ (2543, อ้างถึงใน จารุวรรณ ปะกัง, 2551: 103) กล่าวว่า ศิลปะ (Art) คือ การสื่อสารความคิดจินตนาการ และความรู้สึกออกมาเป็นชิ้นงาน ซึ่งแสดงออกมาจากพลังภายในของศิลปินคือจิตใจโดยไม่มีใครสั่งการหรือกำหนดให้ได้ หากแต่ศิลปินปรารถนาที่จะสร้างสรรค์ งานจากอารมณ์และความรู้สึกที่ได้รับจากความจริงหรือจากจินตนาการให้ผู้อื่นได้รับรู้ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2536: 292) ได้เสนอแนวคิดว่าการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะของเด็กจะช่วยให้เด็กรู้วิธีการทำงาน กระบวนการทำงานศิลปะ และได้ทำงานร่วมกันนอกจากนั้นกิจกรรมศิลปะยังสร้างเสริมให้เกิดคุณค่าด้านต่าง ๆ แก่เด็ก เช่น คุณค่าทางด้านประสาทสัมผัส จินตนาการ การแสดงออก การสร้างสรรค์ รสนิยม ยังเป็นสิ่งสร้างความภูมิใจและมั่นใจในการแสดงออกให้กับเด็กอีกด้วย ซึ่งสอดคล้องกับ เทวี ปราสาท (2546: 48) ได้กล่าวว่ากิจกรรมศิลปะจะช่วยขยายโลกแห่งจินตนาการของเด็กให้กว้างไกลออกไปและช่วยให้เขาเกิดความกระตือรือร้นที่จะทำซ้ำประสบการณ์นี้ทุกครั้งที่เขาสามารถทำได้ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ์ (2537: 129) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะมีประโยชน์ต่อเด็กมากโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นการสร้างศิลปะนิสัยให้กับเด็กทั้งนี้เพราะกิจกรรมศิลปะมีคุณลักษณะพิเศษแตกต่างไปจากกิจกรรมอื่น ๆ กล่าวคือ มีธรรมชาติที่ยืดหยุ่นสูงและมีลักษณะหลายรูปแบบตลอดจนสามารถเลือกระดับกิจกรรมตั้งแต่ระดับง่ายไปจนถึงระดับที่ยากเพื่อตอบสนองความสามารถของเด็กที่มีความแตกต่างกันได้เป็นอย่างดียิ่ง (เลิศ อานันทนะ, 2535: 45)

จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นทำให้เห็นประโยชน์ของศิลปะในฐานะที่เป็นพื้นฐานของการศึกษา หนทางแห่งศิลปะดูจะเป็นเพียงหนทางเดียวที่จะหยิบยื่นศักยภาพนั้นให้แก่การศึกษาโดยเฉพาะในสภาพปัจจุบันนี้ศิลปะควรได้รับบทบาทที่เหมาะสมในการวางแผนการศึกษาหรือการพัฒนารูปแบบในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นใน

ตัวบุคคล การคิดจึงเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญของมนุษย์ โดยมีการคิดที่วัตถุประสงค์ที่แตกต่างกัน จุดหมายสำคัญของการคิดคือจุดมุ่งหมายและการแสวงหาคุณค่าในชีวิต หากไม่มีความสามารถในการคิดบุคคลก็จะไม่สามารถดำเนินชีวิตไปในทางดีขึ้น หรือไม่สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆได้ ความสามารถในการผลิตความคิดที่มีคุณภาพหรือการคิดแบบสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งจำเป็นต่อการดำรงชีวิต ความคิดสร้างสรรค์ จะช่วยยกระดับความสามารถ ความอดทน และความคิดริเริ่มของบุคคล อีกทั้งยังช่วยให้คนได้พัฒนาตนพัฒนางานมีโอกาสใช้ความสามารถอย่างเต็มพัฒนาศักยภาพ สามารถสร้างสรรค์ผลงานหรือนวัตกรรมต่างๆซึ่งเป็นประโยชน์ส่วนตนและส่วนร่วมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

จากเหตุผลดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งถือว่าเป็นช่วงของวัยรุ่น วัยรุ่นเป็นประเด็นจำเพาะในตัวมันเองสำหรับนักการศึกษาหลายคนมองว่าเป็นวัยที่มีปัญหา บางคนถึงกับเรียกว่าเป็นวัยวิกฤต ผู้เชี่ยวชาญด้านการศึกษา หลายคนบอกว่า การสร้างสรรค์เชิงศิลปะจะเริ่มหดหายไปเมื่อเด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่น ดังนั้นทำอย่างไรเพื่อให้การศึกษาศิลปะสำหรับวัยรุ่นดำเนินต่อไปได้ไม่หยุดชะงัก เป้าหมายของการศึกษาก็ควรเป็นการปฏิบัติต่อการเปลี่ยนแปลงนี้ในฐานะที่เป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาที่สมบูรณ์ รูปแบบการเรียนศิลปศึกษาก็ต้องต่างไปจากเดิมและเมื่อเป็นเช่นนั้นเทคนิคการทำกิจกรรมศิลปะก็ย่อมซับซ้อนมากขึ้น ต้องมีการนำวัสดุ หรือเทคนิคใหม่ ๆ เข้ามาเพิ่ม ซินเนคติกส์เป็นกิจรรมที่มีพื้นฐานมาจากการคิดประดิษฐ์สร้างสรรค์ สามารถทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้โดยอาศัยการเปรียบเทียบหรืออุปมา (Metaphoric Activity) ในสิ่งที่ขัดแย้งหรือไม่คุ้นเคยมาก่อน ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิด แปลกใหม่ สามารถสร้างผลงานในแนวใหม่หรือเป็นตัวของตัวเองซึ่งเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

สมมติฐานของการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงสามารถส่งเสริมระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมาก

2. การประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะอยู่ในระดับดี

3. ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงอยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 รายวิชาศิลปะ (ศ31101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 360 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 รายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) จำนวน 30 คน

2. ตัวแปรที่ศึกษา

2.1 ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2.2 ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.2.1 ความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

2.2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

3. เนื้อหา ที่ใช้ในการศึกษาวิจัยค้นคว้า คือ เนื้อหาจากการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง คือ สาระที่ 1

ทัศนศิลป์ เป็นเนื้อหาในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาศิลปะ เรื่องการแสดงออกทางทัศนศิลป์ของศิลปิน แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

3.1 ตอนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลิสม์

3.1.1 ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินลัทธิเซอเรียลิสม์

3.1.2 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัวเรื่อง “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200”

3.2 ตอนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์

3.2.1 ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินลัทธิคิวบิสม์

3.2.2 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัวเรื่อง “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

3.3 ตอนที่ 3 ลัทธินามธรรม

3.3.1 ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินลัทธินามธรรม

3.3.2 สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัวเรื่อง “ความรักของฉัน”

4. ระยะเวลา ที่ใช้ในการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เป็นเวลาทั้งหมด 10 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งหมด 20 คาบ โดยทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ระหว่างเดือนพฤษภาคม 2558 ถึงเดือนมิถุนายน 2558

กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

ในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนั้น มุ่งเน้นให้ผู้เรียนใช้กลไกการคิดความคิด 2 ลักษณะ คือ ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้เป็นสิ่งใหม่และทำสิ่งใหม่ให้เป็นสิ่งคุ้นเคยโดยใช้การอุปมา อุปมัย เปรียบเทียบจากลักษณะหรือหน้าที่ของสิ่งที่เห็น 4 ประการ ได้แก่

1. การอุปมาโดยตรง (Direct Analogy) พิจารณาถึงสิ่งอื่น ๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งที่กำหนดให้

2. การอุปมาตนเอง (Personal Analogy) เปรียบเทียบตนเองกับสิ่งที่กำหนดให้

3. การอุปมาสัญลักษณ์ (Symbolic Analogy) ใช้สัญลักษณ์เพื่ออธิบายลักษณะของบางสิ่งที่กำหนดให้

4. การอุปมาเพ้อฝัน (Fantasy Analogy) จินตนาการสิ่งที่กำหนดให้ซินเนคติกส์เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกัน หรือไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยใช้การเปรียบเทียบ เพื่อสร้างผลงานให้แปลกใหม่แนวคิดของการสอนแบบซินเนคติกส์กับความคิดสร้างสรรค์ ซินเนคติกส์เป็นแนวคิดที่ได้ถูกคิดค้นขึ้น เพื่อมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

โดยกลุ่มนักวิชาการที่เรียกว่า กลุ่มซินเนคติกส์ ซึ่งมีศาสตราจารย์วิลเลี่ยม เจเจ การ์ดอน ได้ปรับพัฒนาซินเนคติกส์ให้ใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียน โดยจะใช้การเปรียบเทียบหรืออุปมาเป็นสำคัญ นักเรียนจะเกิดความสนุกสนานกับความคิดเปรียบเทียบเกิดผ่อนคลายจนสามารถนำการอุปมา เปรียบเทียบเหล่านั้น มาใช้แก้ไขปัญหาหรือสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ รูปแบบซินเนคติกส์เป็นรูปแบบการสอนที่น่าสนใจและเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดี และไม่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหาความรู้แต่อย่างใด แต่กลับช่วยส่งเสริมและทำให้โลกของเนื้อหามีชีวิต นักเรียนมีความคิดเป็นอิสระและสามารถพัฒนาจินตนาการหยั่งรู้ของตนเองไปสู่กิจกรรมประจำวันได้ รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ “Synectics Instructional Model” เป็นรูปแบบที่มีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นอยู่เสมอ และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์

2. กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งลึกลับซับซ้อน แต่สามารถอธิบายและฝึกฝนคนให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

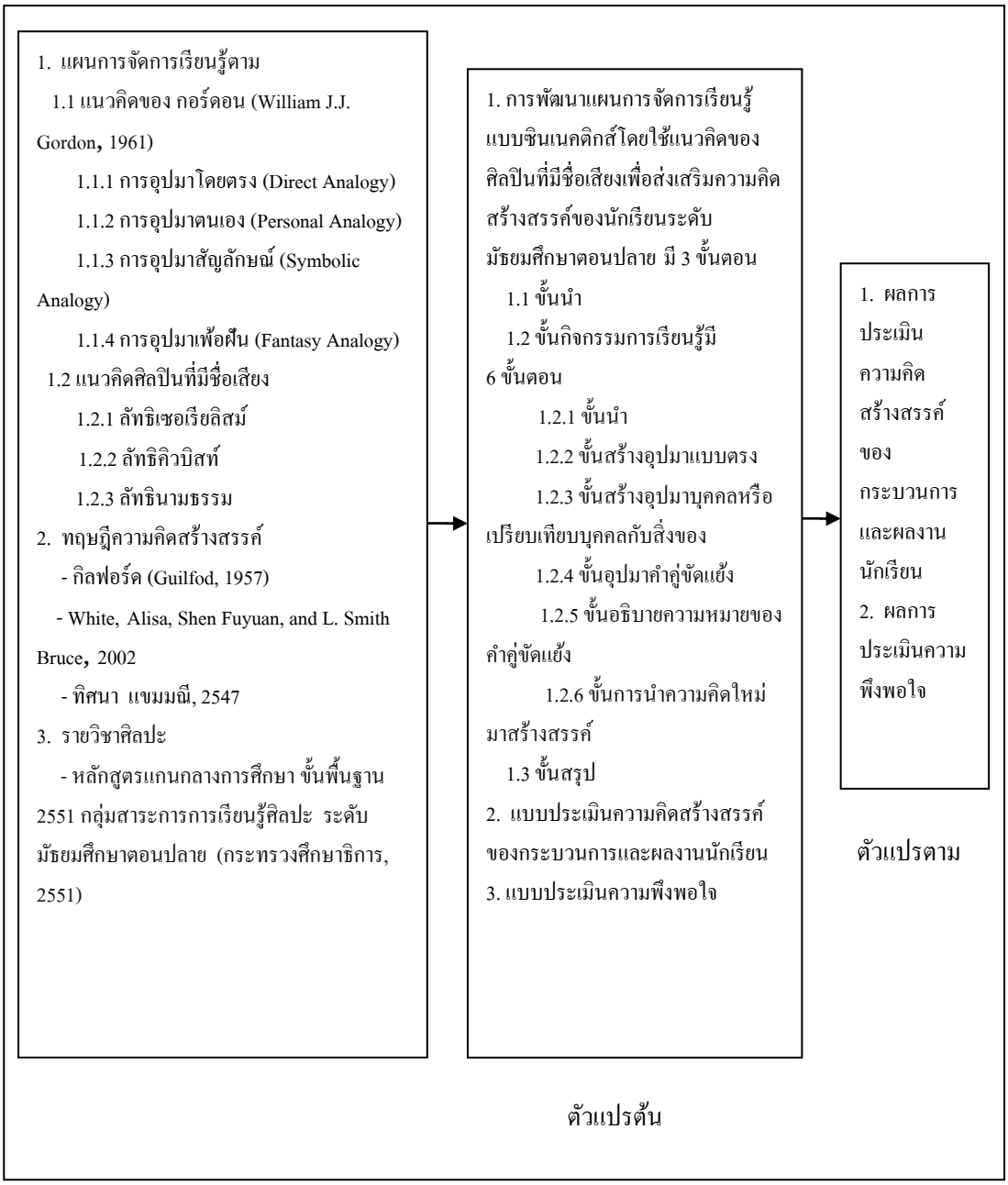
3. การคิดสร้างสรรค์ที่เกิดในศาสตร์วิชาการสาขาต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือวิศวกรรมศาสตร์ ศาสตร์เหล่านี้จำเป็นต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาเข้ามาเกี่ยวข้องในการคิดสร้างสรรค์ทั้งนั้น

4. การคิดสร้างสรรค์ของคนคนเดียวหรือกลุ่มคนมีลักษณะใกล้เคียงกันมากทั้งกระบวนการคิดและผลงานที่ได้ จอยส์ และวีล กล่าวว่า การสอนแบบซินเนคติกส์ มี 2 วิธีด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และแบบที่ 2 ใช้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จัก การจะใช้วิธีแบบที่ 1 หรือแบบที่ 2 ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอน

ในที่นี้ผู้วิจัยได้นำเอาวิธีการสอนแบบซินเนคติกส์แบบที่ 1 นำมาใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

จากหลักการแนวคิดวิธีการสอนแบบซินเนคติกส์และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผู้วิจัยจึงสนใจ นำเทคนิคการสอนแบบซินเนคติกส์มาแผนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้เป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นกิจกรรมการเรียนรู้ในขั้นตอนนี้ดำเนินการสอนตามแบบซินเนคติกส์ 6 ขั้นตอน ได้แก่ 2.1) ขั้นนำ 2.2) ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง 2.3) ขั้นสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ 2.4) ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง 2.5) ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง 2.6) ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ และ 3) ขั้นสรุปผลการเรียนรู้

จากข้อมูลดังกล่าวข้างต้น ได้นำมากำหนดกรอบแนวคิดการพัฒนาแผนการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามภาพที่ 1 ดังนี้



ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

เพื่อให้คำศัพท์ในการศึกษาในครั้งนี้เป็นที่เข้าใจตรงกัน ผู้วิจัยจึงขอกำหนดความหมายของคำศัพท์เฉพาะที่ใช้ในการวิจัยดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง หมายถึงกระบวนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยวิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกัน หรือไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยใช้การเปรียบเทียบ เพื่อสร้างผลงานให้แปลกใหม่โดยใช้แนวคิดของศิลปินมาเป็นตัวจุดประกายซึ่งการอุปมามี 4 แบบ ดังนี้

1.1 การอุปมาโดยตรง (Direct Analogy) พิจารณาถึงสิ่งอื่นๆที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับสิ่งที่กำหนดให้

1.2 การอุปมาตนเอง (Personal Analogy) เปรียบเทียบตนเองกับสิ่งที่กำหนดให้

1.3 การอุปมาสัญลักษณ์ (Symbolic Analogy)ใช้สัญลักษณ์เพื่ออธิบายลักษณะของบางสิ่งที่กำหนดให้

1.4 การอุปมาเพ้อฝัน (Fantasy Analogy) จินตนาการสิ่งที่กำหนดให้โดยมีขั้นตอนการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 ขั้นนำ ครูให้นักเรียนวาดภาพตามที่ต้องการให้ทำให้ผู้เรียนทำงานตามปกติ เสร็จแล้วเก็บผลงานไว้ก่อน

ขั้นตอนที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง เปรียบเทียบสิ่งที่คุ้นเคยเป็นการเปรียบเทียบของสองสิ่งหรือมากกว่าโดยการเปรียบเทียบความเหมือนหรือความแตกต่างเพื่อให้ผู้เรียนมองเห็นอีกมุมมองหนึ่ง

ขั้นตอนที่ 3 ขั้นสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ เป็นการเปรียบเทียบตนเองกับสิ่งอื่น ๆ ซึ่งผู้เรียนต้องทำตนเหมือนสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบและบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้น เมื่อตนเองเป็นสิ่งนั้น

ขั้นตอนที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง ให้นักเรียนนำคำหรือวลีที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายของคำคู่ขัดแย้งกันในตัวเอง ครูและผู้เรียนร่วมกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นตอนที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นตอนที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ ครูให้นักเรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่และลองเลือกแนวคิดที่ได้ใหม่มาสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง

2. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้เกิดผลผลิตในด้านการคิดค้น ประดิษฐ์ และคิดดัดแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ได้สำเร็จ ประกอบด้วย

2.1 กระบวนการของผลงานนวัตกรรม

2.1.1 ผลงานแปลกใหม่ในฐานะต้นคิด (New Product)

2.1.2 เทคนิคและวิธีการแปลกใหม่ในฐานะต้นคิด (New Techniques/ Method)

2.1.3 มีแนวคิดใหม่ที่แตกต่างซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตน (New Concept)

2.2 กระบวนการของผลงานดัดแปลง

2.2.1 มีการแก้ไขปรับปรุง ดัดแปลง ต่อเติมผลงานจากเดิมเพื่อให้เกิดความเหมาะสม มีการแก้ปัญหาและการตัดสินใจอย่างมีเหตุผล (Resolution/Development)

2.2.2 มีเทคนิควิธีการที่มีการปรับปรุงมาจากของเดิม (Techniques)

2.2.3 การพัฒนาแนวความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วนำไปสู่สร้างการสร้างผลงานใหม่ (Concept)

2.3 กระบวนการของผลงานสังเคราะห์

2.3.1 เป็นกระบวนการซึ่งเกิดจากการรวบรวมผลงานต่างๆ โดยนำผลงานที่มีอยู่เดิมมาสังเคราะห์จนเกิดเป็นสิ่งใหม่เกิดขึ้นเพื่อให้เกิดความเหมาะสม และมีการแก้ปัญหาที่พอเพียงสมเหตุสมผล สามารถนำไปใช้ประโยชน์ได้ (Resolution/Development)

2.3.2 เป็นการนำหลาย ๆ เทคนิคมาสังเคราะห์ สร้างจนเกิดผลงานใหม่ (Techniques)

2.3.3 เป็นการนำแนวคิดหลายๆแนวคิดมาสร้างเป็นแนวคิดหรือผลงานใหม่ (Concept)

3. ลักษณะผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ลักษณะของผลงานคิดอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

3.1 ความคิดริเริ่ม (Originality)

3.2 ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency)

3.3 ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

3.4 ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration)

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2. ได้แนวทางในการประเมินกระบวนการและผลงานความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจ

3. เป็นแนวทางให้แก่ผู้ที่เกี่ยวข้องกับการสอนได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการและความสนใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การพัฒนารูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามลำดับดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. ความคิดสร้างสรรค์
3. กิจกรรมศิลปะ
4. เทคนิคซินเนคติกส์
5. เทคนิคการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)
6. แนวคิดศิลปินที่มีชื่อเสียง
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

หลักสูตรแกนกลางและหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

1.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์การคิดอย่างมีวิจารณญาณและการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

1.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้น ต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

1.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงานและการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

1.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคมในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

2. คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

2.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

2.2 ซื่อสัตย์สุจริต

2.3 มีวินัย

2.4 ใฝ่เรียนรู้

2.5 อยู่อย่างพอเพียง

2.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

2.7 รักความเป็นไทย

2.8 มีจิตสาธารณะ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

1. สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

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

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

2. คุณภาพผู้เรียน จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

2.1 รู้และเข้าใจเกี่ยวกับทัศนธาตุและหลักการออกแบบในการสื่อความหมาย สามารถใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์ อธิบายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์ มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์ วิเคราะห์เนื้อหาและแนวคิด เทคนิควิธีการ การแสดงออกของศิลปินทั้งไทยและสากล ตลอดจนการใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในการออกแบบสร้างสรรค์งานที่เหมาะสมกับโอกาส สถานที่ รวมทั้งแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสภาพสังคมด้วยภาพล้อเลียนหรือการ์ตูน ตลอดจนประเมินและวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ด้วยหลักทฤษฎีวิจารณ์ศิลปะ

2.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก เข้าใจอิทธิพลของมรดกทางวัฒนธรรมภูมิปัญญาระหว่างประเทศที่มีผลต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในสังคม

3. ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม. 4-6	1. วิเคราะห์การใช้ทัศนธาตุ และหลักการออกแบบในการสื่อความหมายในรูปแบบต่าง ๆ	● ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ
	2. บรรยายจุดประสงค์และเนื้อหาของงานทัศนศิลป์โดยใช้ศัพท์ทางทัศนศิลป์	● ศัพท์ทางทัศนศิลป์
	3. วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์	● วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปิน ในการแสดงออกทางทัศนศิลป์
ม. 4–6	4. มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์ และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์	● เทคนิควัสดุอุปกรณ์ กระบวนการในการสร้างงานทัศนศิลป์
	5. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยเทคโนโลยีต่าง ๆ โดยเน้นหลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์	● หลักการออกแบบและการจัดองค์ประกอบศิลป์ด้วยเทคโนโลยี
	6. ออกแบบงานทัศนศิลป์ได้เหมาะกับโอกาสและสถานที่	● การออกแบบงานทัศนศิลป์
	7. วิเคราะห์และอธิบายจุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคและเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์	● จุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ เทคนิคและเนื้อหาในการสร้างงานทัศนศิลป์
	8. ประเมินและวิจารณ์งานทัศนศิลป์ โดยใช้ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ	● ทฤษฎีการวิจารณ์ศิลปะ
	9. จัดกลุ่มงานทัศนศิลป์เพื่อสะท้อนพัฒนาการและความก้าวหน้าของตนเอง	● การจัดทำแฟ้มสะสมงานทัศนศิลป์
	10. สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย สากล โดยศึกษาจากแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ	● การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปิน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม. 4–6	1. วิเคราะห์ และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ในรูปแบบตะวันออกและรูปแบบตะวันตก	● งานทัศนศิลป์รูปแบบตะวันออกและตะวันตก
	2. ระบุงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง และบรรยายผลตอบรับของสังคม	● งานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง
	3. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์ในสังคม	● อิทธิพลของวัฒนธรรมระหว่างประเทศที่มีผลต่องานทัศนศิลป์

ความคิดสร้างสรรค์

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ในปัจจุบันการแข่งขันมีมากขึ้น ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงย่อมประสบผลสำเร็จ และเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่าคนทุกคนล้วนมีความคิดสร้างสรรค์ แต่มากน้อยไม่เท่ากัน ซึ่งในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์นั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเสนอดังต่อไปนี้

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford, 1950, อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี, 2546: 3) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิด เอนกอนัย (Divergent Thinking) คือ ความคิดหลายทิศทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการ แก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย และเขายังอธิบายเพิ่มเติมความคิดอเนกอนัยว่าประกอบด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม

ทอแรนซ์ (Torrance, 1962: 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึงเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้อาจเกิดจากการรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเห็นเพียงขบวนการเท่านั้น

วอลเลซ และโคแกน (Wallach and Kogan, 1965: 13-20) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความคิดโยงสัมพันธ์ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์คือคนที่สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็นคำว่าปากกาก็นึกถึงกระดาษ ดินสิ ขวดหมึก โต๊ะ เก้าอี้ และสมุดบันทึก ฯลฯ ยิ่งคิดได้มากเท่าไร ยิ่งแสดงถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น

เอ็ดวาร์ด เดอ โบโน (Edward De Bono, 1972) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการมองหาทางเลือกหลายทิศทาง โดยการคิดอย่างรอบด้าน คลอบคลุมทั้งในแนวกว้างและแนวลึก ตลอดจนสามารถสร้างแนวคิดใหม่ ซึ่งอาจต่างไปจากแนวความคิดเดิมบ้างเล็กน้อย หรือแปลกไปจนไม่คงแนวความคิดเดิมไว้เลย

ขวัญตา ทุนเทพย์ (2545: 10) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าหมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลในการคิดหาคำตอบหลาย ๆ คำตอบเพื่อสนองต่อสิ่งเร้า ทำให้เกิดการคิดที่หลากหลาย สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่และแปลกแตกต่างไปจากคนอื่น ซึ่งประกอบด้วยความคิดคล่อง ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกันและสามารถส่งเสริมพัฒนาขึ้นได้

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2544: 2) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่การให้จำกัดความที่แน่นอนตายตัว

2. ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงาน (Product) ผลงานนั้นต้องเป็นผลงานที่แปลกใหม่และมีคุณค่า กล่าวคือ ใช้ได้โดยมีคนยอมรับ ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (Process) กระบวนการคิดความคิดสร้างสรรค์ คือ การเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่แตกต่างกันมากเข้าด้วยกัน ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคล บุคคลนั้นจะต้องเป็นบุคคลที่แปลก เป็นตัวของตัวเอง (Originally) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และมีความสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้น ๆ ได้ (Elaboration)

อารี พันธ์มณี (2544: 35) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดค้นสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่มีประโยชน์และเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่สังคม และผลจากการค้นพบสิ่งนี้ก็จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่อื่น ๆ ติดตามมาด้วย

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2545: 16) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าหมายถึง ความคิดที่มุ่งแก้ปัญหา หรือประดิษฐ์คิดค้นในแนวทางที่ใหม่แปลกแตกต่างจากเดิม และมีคุณค่าประโยชน์

ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์ (2546: 7) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองที่ติดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เรียกว่า ความคิดแบบอเนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิมเป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ ซึ่งเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์อันนำไปสู่การประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งแปลกใหม่ หรือเพื่อการแก้ปัญหา ซึ่งจะต้องอาศัยการบูรณาการจากประสบการณ์หรือความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมา

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 33) ได้กล่าวว่าการคิดสร้างสรรค์ หรือการออกแบบสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย ที่ทำให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการดัดแปลง ปรับปรุงผสมผสานรวมถึงการประดิษฐ์และค้นพบสิ่งต่าง ๆ เป็นการคิดทั้งเหตุผลและจินตนาการจนเกิดผลงาน สามารถพัฒนาได้ด้วยการทำกิจกรรมอิสระในการคิดการสังเกต

สุวิทย์ มูลคำ (2547: 9) ได้อธิบายไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสำคัญต่อเด็ก ทำให้เด็กสามารถสร้างความคิด สร้างจินตนาการ ไม่จนต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้ ความคิดสร้างสรรค์คือพลังทางความคิดที่เด็ก ๆ ทุกคนมีมาแต่กำเนิด หากได้รับการกระตุ้น การพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์จะทำให้เด็กเป็นคนมีอิสระทางความคิด มีความคิดที่ฉีกกรอบและสามารถหาหนทางในการที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้เสมอ

อารี พันธ์มณี (2547: 45) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าหมายถึง ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์ คิดค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยี เป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดคิดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล มีทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากความคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิมให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

จากความหมายดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถในการคิดที่หลากหลาย แปลกใหม่ สามารถเชื่อมโยงจากสิ่งหนึ่งไปหาหลาย ๆ สิ่งใด อาจมีการเปลี่ยนแปลง ปรับปรุงหรือประยุกต์ให้เกิดความสมบูรณ์มากขึ้น ซึ่งส่งผลให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Creative Person)

หมายถึง ลักษณะพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกมา แมคคินนอน (Mackinnon, 1960, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11) ได้ศึกษาคุณลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา (Alert) มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการพินิจพิเคราะห์ความคิดอย่างถี่ถ้วน เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและมีความสามารถในการสอบสวน ค้นหารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดกว้างขวาง

คุณลักษณะอีกประการหนึ่งก็คือ เป็นผู้ที่เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ อย่างไม่หลีกเลี่ยง (Openness to Experience) ชอบแสดงออกมากกว่าที่จะเก็บกดไว้ และยังกล่าวเพิ่มเติมว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักเป็นคนที่รับรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดีกว่าสถาปนิกที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ

กูซ (Gouth, 1961, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11) ได้ศึกษากับนักศึกษาวิทยาศาสตร์ก็พบผลสอดคล้องกัน

กรีซวอล (Griswald, 1966, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11) ยังพบอีกว่าบุคคลดังกล่าวจะมองเห็นลู่ทางที่จะแก้ปัญหาได้ดีกว่า เนื่องจากมีความตั้งใจดี มีการรับรู้เร็วและง่าย และมีแรงจูงใจสูง

ครอพเล่ย์ (Cropley, 1970, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11) ได้สรุปลักษณะพฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ กล่าวคือ เป็นผู้มีประสบการณ์กว้างขวาง มีความเต็มใจจะเสี่ยง มีความรักที่จะก้าวไปข้างหน้า และมีความสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดได้อย่างคล่องแคล่วในระดับสูง

ฮิลการ์ด และแอทคินสัน (Hilgard and Atkinson,1956, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11) ได้เพิ่มเติมคุณลักษณะว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้มีความคิดอิสระ ไม่ชอบตามอย่างใคร ชอบคิดหรือทำสิ่งซับซ้อนหรือแปลกใหม่ และมีอารมณ์ขัน

กิลฟอร์ด (Guilfod, 1957, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11)พบว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้ที่มีความอดทนต่อสิ่งที่ยังไม่แน่ชัด และเป็นผู้ที่เต็มใจที่จะทำงานหนักและอุทิศเวลาเพื่องาน ทั้งยังเป็นบุคคลที่มีความคิดยืดหยุ่น พร้อมที่จะเปลี่ยนแปลงจากการยึดถือวิธีการเก่า ๆ มาสู่แนวใหม่ ๆ

มาสโล (Maslow, 1953, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 12)) ได้ให้คำอธิบายว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีความแตกต่างไปจากบุคคลโดยทั่วไปในลักษณะเฉพาะบางอย่าง คือ มีความเป็นตัวของตัวเองและไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งที่เขายังไม่ทราบต่อสิ่งลึกลับและน่าสงสัยหรือประหลาดใจ แต่กลับรู้สึกพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น

สตาคเวคเตอร์ (Starkweather, 1962, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 11) พบว่า ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่ไม่ยอมคล้อยตามความคิดเห็นของคนอื่นอย่างง่ายดาย และมีความมานะบากบั่นอย่างที่สุด ที่จะทำงานที่ยากและค่อนข้างสลับซับซ้อนให้สำเร็จจนได้

ฟรอม (Fromm, 1963, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 12) กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ค่อนข้างละเอียดดังนี้

1. มีความรู้สึกทึ่ง ประหลาดใจที่พบที่เห็นของใหม่ที่น่าทึ่ง (Capacity to be Puzzled) หรือประหลาดใจ สนใจสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่หรือของใหม่ ๆ

2. มีสมาธิสูง (Ability to Concentrate) การที่จะสร้างสิ่งใดได้ คิดอะไรออกก็ต้องไตร่ตรองในเรื่องนั้นเป็นเวลานาน ผู้ที่สร้างสรรค์จำเป็นจะต้องมีความสามารถทำจิตใจให้เป็นสมาธิ

3. สามารถที่จะยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอนและสิ่งที่เป็นข้อขัดแย้ง และความตึงเครียดได้ (Ability to Accept Conflict and Tension)

4. มีความเต็มใจที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน (Willingness to be Born Everyday) คือ มีความกล้าหาญและศรัทธาที่จะผจญต่อสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ทุก ๆ วัน

ทอแรนซ์ (Torrance, 1963, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 12) พบว่า วิธีการเรียนรู้ของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ชอบการเรียนรู้โดยการตั้งคำถาม ซักถาม เสาะแสวงหา ทดลอง เพื่อพยายามที่จะค้นพบความจริงหรือคำตอบด้วยตนเอง

แมสัน (Mason, 1960, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 12) ได้อธิบายสิ่งที่ค้นพบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของความสามารถในการ “เชื่อมโยง” คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่แล้ว ตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไปให้สัมพันธ์กัน โดยที่ความสัมพันธ์เช่นนั้นไม่เคยมีมาก่อน และสามารถมองเห็นความสัมพันธ์นั้นได้ ในขณะที่คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมองข้ามไป

เมคนิค (Mednick, 1961, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 12) ได้ขยายความหมายของกระบวนการคิดแบบ “โยงสัมพันธ์” ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่สามารถคิดโยงสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองต่าง ๆ ที่แปลกใหม่ได้มากกว่าและมีประสิทธิภาพกว่าผู้ที่คิดในทิศทางเดียว

โรเจอร์ (Rogers, 1959, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2528: 13) ได้นิยามลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เผชิญกับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยไม่ถอยหนี หรือรับประสบการณ์ต่าง ๆ ไม่หลีกเลี่ยงหนีหรือหลบถอย

2. ทำงานเพื่อความสุขของตนเอง มิใช่เพื่อหวังการประเมินผล หรือยกย่องจากผู้อื่น

3. มีความสามารถในการคิดและประดิษฐ์ต่าง ๆ

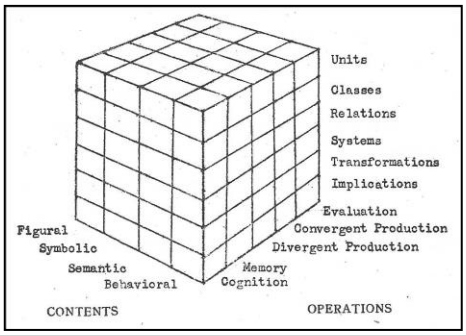
จากผลการศึกษาวิจัยอย่างกว้างขวาง เรื่องลักษณะบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีข้อพึงสังเกตว่าคุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่ได้จากการศึกษา ส่วนใหญ่จะพบลักษณะที่คล้ายคลึงกัน สอดคล้องกัน และขยายความคิดเพิ่มเติมให้ครอบคลุมลักษณะต่าง ๆ มากยิ่งขึ้น จะเห็นได้ว่าคุณลักษณะที่ขัดกันจะไม่ปรากฏเลย

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่าลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. มีความสามารถในการคิดพลิกแพลงแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลุล่วงด้วยดี
2. ไม่ชอบทำตามอย่างผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล
3. มีจิตใจจดจ่อและผูกพันกับงาน และมีความอดทนอย่างทรหด
4. เป็นผู้ที่ไม่ยอมเลิกล้มอะไรง่าย ๆ หรือเป็นนักสู้ที่ดี
5. มีความคิดคำนึงหรือจินตนาการสูง
6. มีลักษณะความเป็นผู้นำ
7. มีลักษณะขี้เล่น รื่นเริง
8. ชอบรับประสบการณ์ใหม่ ๆ
9. นับถือตนเองและเชื่อมั่นในตนเองสูง
10. มีความคิดอิสระและยืดหยุ่น
11. ยอมรับและสนใจสิ่งแปลก ๆ
12. มีความซับซ้อนในการรับรู้
13. กล้าหาญ กล้าเผชิญความจริง
14. มิค่อยเคร่งครัดกับระเบียบแบบแผน
15. ไม่ยึดมั่น (Dogmatism) ในสิ่งหนึ่งสิ่งใดจนเกินไป ชอบทำงานเพื่อความสุขและความพอใจของตนเอง
16. มีอารมณ์ขัน

ทฤษฎีที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ ได้รับแนวคิดมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of Intellect Model) ของกิลฟอร์ด (Guilford) ซึ่งได้อธิบายโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองในลักษณะ ดังภาพที่ 2 (อารี รังสินันท์, 2528: 24-29)



ภาพที่ 2 แสดงแบบจำลองโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองของกิลฟอร์ด (Guilford)
ที่มา: อารี รังสินันท์, **ความคิดสร้างสรรค์**, พิมพ์ครั้งที่ 2 (กรุงเทพฯ: แพร่พิทยา, 2528), 24-29.

จากโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมองหรือโครงสร้างทางสติปัญญา กิลฟอร์ด (Guilford) ได้แบ่งสมรรถภาพออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1: เนื้อหา (Content) มิติแทนเนื้อหาข้อมูล หรือสิ่งเข้าที่เป็นสื่อในการคิดที่สมองรับเข้าไปคิด แบ่งออกเป็น 4 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม หรือรูปที่แน่นอน ซึ่งบุคคลสามารถรับรู้และทำให้เกิดความรู้สึกนึกคิดได้ เช่น ภาพ เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ (Symbolic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร โน๊ตดนตรี รวมทั้งสัญลักษณ์ต่าง ๆ ด้วย

3. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่อยู่ในรูปของถ้อยคำ ที่มีความหมายต่าง ๆ กัน สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ เพื่อน ชอบ โกรธ และเสียใจ เป็นต้น

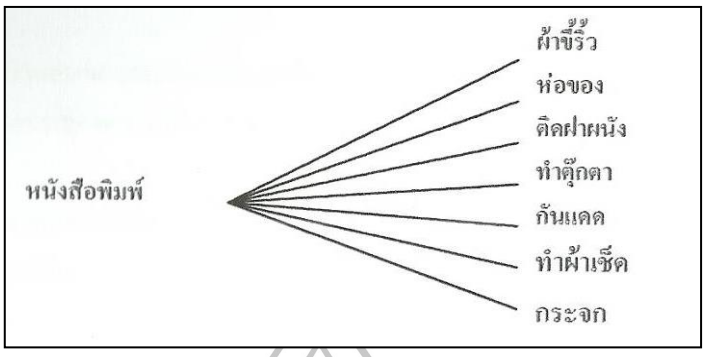
4. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยา อาการ การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การสั่นศีรษะ และการแสดงความคิดเห็น เป็นต้น

มิติที่ 2: วิธีการคิด หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมองแบ่งออกตามลำดับได้ 5 ลักษณะ ดังนี้

1. การรู้การเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถในการตีความของสมอง เมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้ เข้าใจในสิ่งนั้น และบอกได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นของเด็กเล่นรูปร่างกลม ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่าง ๆ ไว้ได้ และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการ เช่นการจำสูตรคูณ การจำหมายเลขประจำตัว การชี้ตัวคนร้ายได้

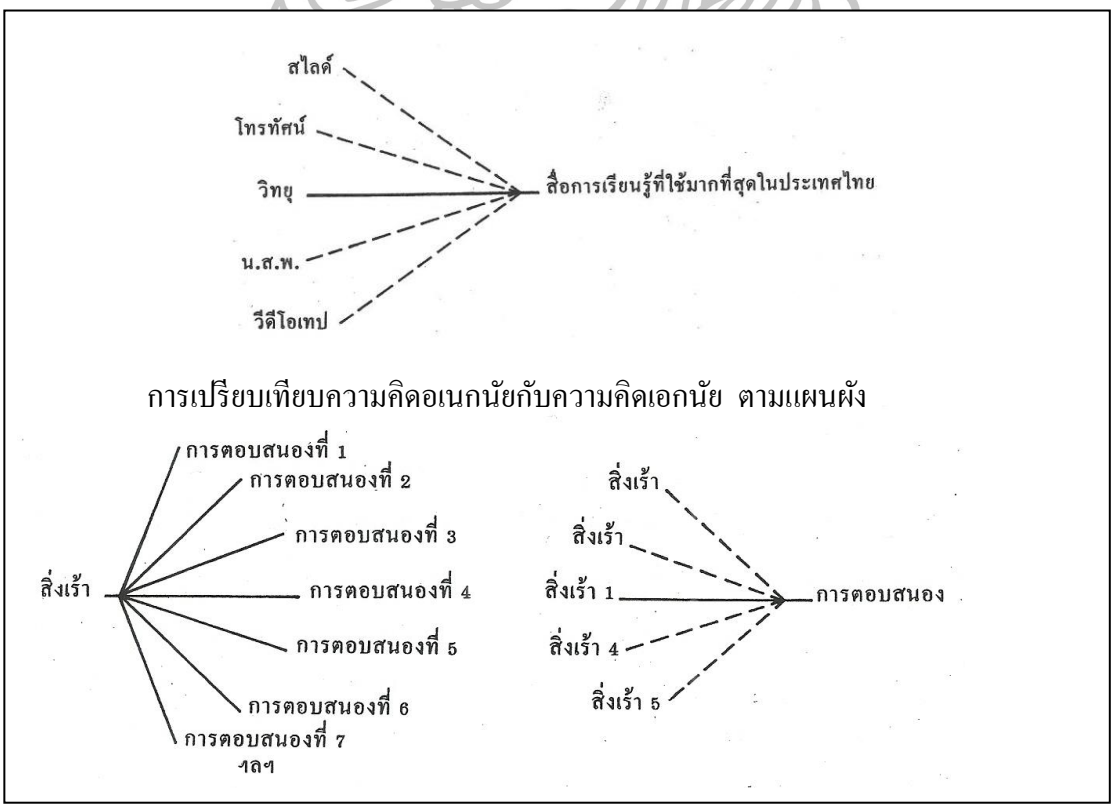
3. การคิดแบบอเนกนัย หรือความคิดกระจาย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่หลายมุมแตกต่างกันไป เช่น หนังสือพิมพ์ใช้ทำอะไรได้บ้าง ให้บอกมาให้มากที่สุด ผู้ที่คิดได้มากแปลกมีเหตุมีผล คือ ผู้ที่มีความคิดอเนกอนัย และกิลฟอร์ด (Guilford) อธิบายว่าความคิดอเนกอนัย ก็คือ ความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง จากตัวอย่างแสดงคำตอบได้โดยเขียน ดังภาพที่ 3 ได้ดังนี้



ภาพที่ 3 แสดงคำตอบของความคิดแบบอเนกนัย

จากภาพที่ 3 อธิบายได้ว่า ความคิดแบบอเนกนัย หรือการคิดแบบกระจาย คือ การคิดตอบสนองได้หลายรูปแบบ หลายทิศทางจากสิ่งเร้าเดียว

4. การคิดแบบอเนกนัย หรือความคิดรวม (Convergent Thinking) หมายถึง เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุด จากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนดและคำตอบที่ถูกต้อง ก็มีเพียงคำตอบเดียว จากตัวอย่างแสดงคำตอบ โดยเขียนเป็นภาพที่ 4 ได้ดังนี้



ภาพที่ 4 แสดงคำตอบของการคิดแบบอเนกนัย และการเปรียบเทียบคำตอบของความคิด

อเนกนัยและคำตอบของความคิดแบบเอกนัย

จากภาพอธิบายได้ว่า ความคิดแบบเอกนัยหรือความคิดรวม คือ การคิดตอบสนองสิ่งที่ดีที่สุดเพียงวิธีเดียวจากสิ่งเร้าหลายวิธี

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตีราคาลงสรุปโดยอาศัยเกณฑ์ที่ดีที่สุด

มิติที่ 3: ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงผล (Product) ที่ได้จากการปฏิบัติงานทางสมอง หรือกระบวนการคิดทางสมอง หลังจากสมองได้รับข้อมูลหรือสิ่งเร้าจากมิติที่ 1 และตอบสนองต่อข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับในมิติที่ 1 และมิติที่ 2 นั่นเอง ซึ่งผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะ ดังนี้

1. หน่วย (Units) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว สุนัข กระดานดำ และบ้าน เป็นต้น

2. จำพวก (Classes) หมายถึง ประเภท หรือจำพวก หรือกลุ่มของหน่วยที่มีคุณสมบัติหรือลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ได้แก่ คน สุนัข ช้าง หรือประเภทผลไม้ ได้แก่ เงาะ ลำไย และลิ้นจี่ เป็นต้น

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภทหรือหลายประเภทเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์นี้อาจจะอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนคู่กับบ้าน นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ และเสือคู่กับป่า เป็นต้น เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มกับสิ่งเร้า โดยอาศัยกฎเกณฑ์หรือระเบียบแบบแผนบางอย่าง เช่น 1, 3, 5, 7 และ 9 เป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลงปรับปรุง ดัดแปลง ตีความ ขยายความ ให้นิยามใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลออกมาในรูปใหม่ เช่น การเปลี่ยนรูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เส้น

□ แปลงรูป → ||||

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูล สิ่งที่กำหนดให้ เช่น คาดว่าเป็นกระต่าย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่าโครงสร้างของสมรรถภาพทางสมอง หรือการวัดเชาว์ปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) แบ่งออกเป็น 120 เซลล์ หรือ 120 องค์ประกอบ โดยในแต่ละตัวจะประกอบด้วยหน่วยย่อยของสามมิติ เรียงจากเนื้อหา-วิธีการคิด-ผลของการคิด (Concept-Operation-Product)

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford) แสดงให้เห็นว่าการคิดแบบอเนกนัยหรือการคิดแบบกระจายมีความสัมพันธ์เชื่อมโยงไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ ในแง่ของการคิดหลายทิศทาง แปลกใหม่ ซึ่งเป็นบ่อเกิดในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น แมสัน (Mason) ได้อธิบายสิ่งที่เขาค้นพบว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของความสามารถในการเชื่อมโยง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่แล้วตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไปให้สัมพันธ์กัน โดยที่ความสัมพันธ์เช่นนั้นไม่เคยมีมาก่อน และสามารถมองเห็นความสัมพันธ์นั้นได้ ขณะที่คนมีความคิดสร้างสรรค์ต่ำมองข้ามไป มาสโล (Maslow) ได้กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีความแตกต่างไปจากบุคคลอื่นโดยทั่วไปในลักษณะเฉพาะอย่าง คือ มีความเป็นตัวของตัวเอง และไม่ขลาดกลัวต่อสิ่งที่เขายังไม่ทราบ ต่อสิ่งที่ลึกลับและน่าสงสัยหรือประหลาดใจ แต่กลับรู้สึกพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น เกล (Gale) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในทุกคน และฮาเก ก็ยังสนับสนุนอีกว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีขึ้นกับบุคคลตั้งแต่แรกเกิด และเป็นคุณลักษณะที่ส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ (อารี พันธ์มณี, 2546: 15-74)

เอ็ดวาร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono, 1970, อ้างถึงใน ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์, 2546: 15-16)) ได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดโดยได้จำแนกการคิดเป็น 2 ชนิด คือ Lateral Thinking และ Vertical Thinking ซึ่ง เดอ โบโน ได้อธิบายไว้ดังนี้

1. Lateral Thinking เป็นการคิดที่มีการสร้างความคิดที่หลากหลาย (Generative) หรือสร้างทางเลือกที่หลากหลาย จุดประสงค์ของ Lateral Thinkingเป็นการคิดที่เคลื่อนออกจากแนวคิดหนึ่งหรือแนวทางอื่นไปยังแนวคิดอื่น เป็นการคิดที่มีการหลีกหนีจากแนวคิดแบบเดิม การคิดลักษณะนี้จะตระหนักถึงการแก้ปัญหาที่ไม่เพียงพอ แต่พยายามหาวิธีการที่ดีกว่า (Lateral Thinking) จะไม่พยายามพิสูจน์สิ่งต่างๆ แต่จะเป็นการสำรวจและสร้างความคิดที่หลากหลาย

2. Vertical Thinking เป็นการคิดเชิงตรรกะแบบดั้งเดิม (Traditional Logical Thinking) โดยมีการดำเนินการตามทิศทางจากภาวะของข้อมูลหนึ่งไปยังภาวะหนึ่ง เป็นลักษณะที่มีความต่อเนื่อง เป็นการคิดที่เป็นลักษณะการเลือก (Selective) โดยจะมีการตัดสินและแสวงหาเพื่อพิสูจน์และสร้างความสัมพันธ์ เป็นการคิดในลักษณะที่มีความคงที่เพื่อหาคำตอบใดคำตอบหนึ่ง ซึ่งแตกต่างจาก Lateral Thinking ที่เป็นการคิดในลักษณะที่มีการเปลี่ยนแปลงหรือเคลื่อนไหวอยู่ตลอดเวลา

เดวิส (Davis, 1973, อ้างถึงใน กรมวิชาการ, 2535: 6-7) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆได้ 4 กลุ่ม คือ

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud and Kris ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกรับผิดชอบทางสังคม (Social Conscience) ส่วน Kubie and Rugg ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาแนวใหม่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นระหว่างการรู้สติกับจิตใต้สำนึกซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยากลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะสถานการณ์ นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ คือ ผู้ที่มีสัจจะธรรมแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของคนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้น ขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้ง ในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้าง

รับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเองและการมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วนั้น สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะหนึ่งที่มีในบุคคลทุกคน เป็นกระบวนการคิดแบบอเนกนัย ที่สามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ โดยอาศัยการเรียนรู้และสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวย ส่งเสริมให้เกิดการคิดให้หลากหลาย คิดแปลกใหม่ไปจากความคิดเดิม ตลอดจนรู้จักเชื่อมโยงความสัมพันธ์จากสิ่งหนึ่งไปยังสิ่งต่าง ๆ ได้จากความคิดมีการถ่ายทอดผ่าน การลงมือปฏิบัติ ทดลอง จนเกิดเป็นผลงานใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์ขึ้นมา

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford, 1950, อ้างถึงใน อารี พันธ์มณี, 2544: 39) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือเรียกว่าลักษณะการคิดอเนกอนัย หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่ม หรือที่เรียกว่า Wild Idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คิดเรื่องและคิดฝันจากจินตนาการ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่คิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้ ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

3. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) หมายถึง ประเภท หรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที่ (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่าง อย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหิน มีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ตัวอย่างเช่น ในข้อ 1 ในเวลา 5 นาที ท่านคิดว่าท่านสามารถใช้หวายทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า กล่องใส่ดินสอ กระออมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู้ โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ เก้าอี้นอนเล่น โซฟา ตะกร้า ชะลอมกรอบรูป กิ๊บเสียบผม ด้ามไม้เทนนิส และไม้แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภท ก็จะจัดได้ 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ - ตู้ เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ และโซฟา
ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ - กระบุง กระจาด ตะกร้า และกระออม
ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา - ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส และไม้แบดมินตัน
ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ - กิ๊บเสียบผม
ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน - กล่องใส่ดินสอ

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วย ลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัวก็ตาม แต่ความคิดละเอียดลออก็ขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้วก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และตรงจุดนี้เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่เรามุ่งเน้นผลผลิตสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบหลายอย่าง ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยเน้นลักษณะของการคิดแบบอเนกนัย กล้าคิด กล้าทำ คิดอย่างมีเหตุมีผล องค์ประกอบเหล่านี้จะช่วยฝึกให้เด็กได้รู้จักกระบวนการคิดที่มีความหมาย ก่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่มีคุณภาพเป็นที่ยอมรับของบุคคลทั่วไป

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Process)

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ตามทัศนะของ วอลลาซ (Wallach)

1. ขั้นการเตรียมตัว (Preparation) เป็นขั้นของการเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ความรู้ ทักษะ และทัศนะที่เรามีต่อโลกอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ ความคิด หรือสิ่งของที่มีความแตกต่างกันอย่างกว้างขวางเข้าด้วยกัน ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์นี้เสนอขึ้นมา โดย เมดนิค (Mednick) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

2. ขั้นฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นของการพยายามลืมเรื่องที่ต้องการคิดเสียให้หมดสิ้น กล่าวคือ หลังจากที่ได้ผ่านขั้นการเตรียมตัวมาแล้ว บางครั้งต้องอาศัยระยะเวลาในการฟักตัวเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

3. ขั้นการรู้แจ้ง (Illumination) เป็นขั้นที่บุคคลลืมเรื่องที่ตนต้องการคิดหาคำตอบระยะหนึ่ง จากนั้นจะเกิดการหยั่งเห็น (Insight) ขึ้นเหมือนกับแสงสว่างที่พลันฉายแวบขึ้นมาในสมอง ทันใดนั้นคำตอบที่ต้องการ หรือโครงบทสุดท้ายก็แจ่มชัดขึ้นมาในความคิดโดยไม่ต้องใช้ความพยายามใด ๆ

4. ขั้นการตรวจสอบ (Verification) เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ หลังจากนึกได้แล้วก็ทบทวน ตรวจสอบผลงานทั้งหมดจนเป็นที่น่าพอใจ

กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์ตามทัศนะของ ไรลี่ และเลวิส

ขั้นที่ 1 การเห็นซึ่งปัญหา (Perceiving Problem) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะแลเห็นปัญหาอย่างที่คนทั่วไปไม่เห็น เช่น จากสิ่งธรรมดาในชีวิตประจำวัน เขาอาจมองเห็นปัญหาที่ดูแปลกประหลาด เขามองดูสิ่งเหล่านี้โดยปราศจากวงจำกัดที่คนทั่วไปมี โดยจะมองไปอีกแบบหนึ่ง เห็นความสัมพันธ์ที่เราดูว่าไม่น่าจะสัมพันธ์กันได้ ลงเล่นกับปัญหาอย่างสนุกสนานหรือแม้แต่เล่นแบบเด็กเล็ก ๆ ลักษณะเหล่านี้ล้วนเป็นจุดเริ่มต้นของการผลิตงานสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 การขยายปัญหา (Modifying the Problem) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้มองเห็นปัญหาแง่เดียว แต่มองดูปัญหาในแง่ต่าง ๆ กล่าวคือ เขาอาจขยายขอบเขตของปัญหาให้กว้างไกลออกไปจากที่เห็นจริง (Expanding) อาจดูปัญหาในทางตรงกันข้าม (Receiving) เช่น มองจากข้างในออกมาข้างนอก มองจากด้านตรงกันข้ามดูสาเหตุและผลที่เกิดขึ้นในหลาย ๆ แง่มุม เขาอาจทำปัญหาให้เล็กลง (Compacting) เปลี่ยนปัญหาให้อยู่ในรูปอื่น ๆ หรือเน้นไปในจุดอื่น (Transforming) หรือเพิ่มเติมรายละเอียดให้มากขึ้นในแต่ละปัญหา (Elaboration) การขยายปัญหาในแบบดังกล่าวทำให้บุคคลมีทัศนะกว้างไกลต่อปัญหา เห็นหนทางต่าง ๆ ซึ่งอาจไม่ปรากฏ ถ้าไม่มีกระบวนการคิดในขั้นนี้

ขั้นที่ 3 การประวิงคำตัดสิน (Suspending Judgment) คือ การประวิงคำตัดสินความถูกต้องเหมาะสม โดยการเปิดใจยอมรับในทุกสิ่ง การประวิงคำตัดสินทำได้ยาก อย่างไรก็ตามกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์บ่งว่า บุคคลต้องทิ้งเสียซึ่งกฎข้อบังคับ ข้อจำกัดต่าง ๆ ทางสังคม นำความคิดใหม่ๆมาทดลอง ซึ่งความคิดนี้อาจเป็นประโยชน์ได้ในที่สุด คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องเปิดใจให้กว้าง และขณะเดียวกันต้องมีอารมณ์ขันและสามารถจินตนาการออกมาในรูปที่สนุกสนานและจินตนาการนั้นต้องเป็นสิ่งแปลกใหม่ด้วย

ขั้นที่ 4 ผลที่เกิดขึ้นจากการฟักตัว (Incubating Effect) หมายถึง ผลก้าวหน้าที่เกิดขึ้นในขณะที่บุคคลไม่ได้ใส่ใจอยู่กับเรื่องนั้น นั่นคือเมื่อบุคคลยังแก้ปัญหาไม่ได้เขาก็จะหยุดคิดหรือล้มเลิกความคิด จนกระทั่งหลายวันต่อมาเกิดนึกขึ้นมาได้อย่างที่ไม่ได้นึกถึงมาก่อน นั่นคือ ปัญหานั้นไปแอบซ่อนตัวหรือฟักตัวอยู่ภายในหัวสมองอย่างเงียบ ๆ จนสุกงอม และแวบออกมาโดยตนเองไม่รู้ตัวในระยะเวลาต่อมา แม้ว่าเรื่องการฟักตัวนี้จะเป็นเรื่องยากที่จะศึกษาเพื่อหาข้อสนับสนุน อย่างไรก็ตามนักคิดสร้างสรรค์มักมีช่วงเวลานี้ขณะพยายามแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง

ขั้นที่ 5 ความแน่วแน่ในความคิด (Sticking with an Idea) หรืออาจเรียกได้ว่าความดื้อดึง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นยังคงไม่ยอมสละจนกระทั่งสามารถแก้ปัญหาได้เป็นผลสำเร็จ

ขั้นที่ 6 การมองเห็นภาพพจน์ในผลงาน (Envisioning Results) ในระยะแรก ๆ ของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ บุคคลควรจะสามารถมองเห็นภาพพจน์ของงานประดิษฐ์ของตนได้ อาจอยู่ในรูปภาพฝันซึ่งไม่จำเป็นว่าภาพที่บุคคลเห็นจะต้องเป็นของจริงในที่สุด แต่สิ่งที่สำคัญ คือ บุคคลต้องสามารถสร้างจินตนาการได้ถึงสิ่งที่อาจเป็นจริง

ขั้นที่ 7 สามารถเลือกข้อสรุปที่ดีที่สุด (Selecting the Best Conclusion) สิ่งสำคัญที่คนมักมองข้าม ก็คือ ความสามารถทางด้านสมองของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางเลือกที่ดีที่สุดในหลาย ๆ ทางที่มีอยู่ ความสามารถนี้อาจคล้ายคลึงกับความสามารถในการประเมินผลและตัดสินใจในงานการวิเคราะห์ต่าง ๆ แต่ความแตกต่างอยู่ที่ว่าในกระบวนการคิดสร้างสรรค์นั้นการตัดสินใจต้องได้รับการประวิงไว้จนกว่าจะได้สำรวจหนทางอื่น ๆ ที่แปลกและแตกต่างออกไป นั่นคือจะตัดสินใจได้ก็ต่อเมื่อได้เปิดใจกว้างรับเรื่องต่างๆที่เกี่ยวข้องจนหมดสิ้นแล้ว คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงสามารถทนได้ต่อความไม่กระจ่าง ความไม่แน่นอน ความสับสนที่เกิดขึ้นจนกว่าจะถึงเวลาตัดสินใจ

ขั้นที่ 8 เต็มใจทำในสิ่งที่ตนเองตัดสินใจ (Willington to Facilitate a Decision) จินตนาการจะสวยสดหรือมีคุณค่าเพียงไร อาจจะเปล่าประโยชน์ได้ ถ้าผู้สร้างจินตนาการไม่พยายามทำให้เป็นจริง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริงต้องมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่เปลี่ยนความฝันให้เป็นความจริง แม้จะมีอุปสรรคหรือการคัดค้านจากคนอื่นๆก็ตาม แม้จะผิดหวัง คนที่มีความคิด

สร้างสรรค์ก็จะไม่ย่อท้อ และสามารรถทนได้กับความผิดหวังครั้งแล้วครั้งเล่า จึงดูประหนึ่งว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะมีความสุขอยู่กับการทำงานเพื่อให้ฝันของเขาได้เป็นจริงเท่านั้น

ขั้นที่ 9 การยอมรับในความไม่แน่นอน (Acceptance of Uncertainly) ลักษณะที่สำคัญของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ ไม่มีความลำบากใจในการเผชิญกับความสับสน ความไม่กระจ่าง เขาเหล่านั้นจะทนต่อความไม่แน่นอนได้ตลอดเวลาของการผลิตงานสร้างสรรค์ และโดยแท้จริงแล้วสถานการณ์ที่มีโครงสร้างกระจ่างชัดเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจและไม่สนุกสำหรับคนที่มีความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 10 ความยากลำบากของการจัดระบบของสิ่งที่ไม่มีระบบ (Hazards of Systematizing the Unsystematic) ไม่น่าจะเป็นไปได้ที่ว่าจะเปลี่ยนกระบวนการสร้างสรรค์ให้อยู่ในรูปกฎเกณฑ์หรือในรูปของทฤษฎีที่แน่ชัดมีระบบระเบียบ เพราะธรรมชาติของงานสร้างสรรค์จะมีลักษณะเฉพาะตัว มีความแปลกผิดธรรมดา และไม่เหมาะสมกับความเป็นระเบียบตายตัว อย่างไรก็ตาม นักสร้างสรรค์เด่นๆได้ให้สัมภาษณ์ว่า ไม่เข้าใจเหมือนกันว่าเขาจัดระบบความคิดได้อย่างไร แต่ก็รู้ว่าเขาไม่สามารถให้คำตอบอธิบายที่แจ่มชัดมีระบบระเบียบได้ ดังนั้น คำแนะนำที่ดีสำหรับครูที่ต้องการกฎเกณฑ์สำหรับความคิดสร้างสรรค์ก็คือ ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวสำหรับความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่เรื่องของการจำกัดขอบเขต แต่เป็นการค้นพบที่ไม่มีจุดสิ้นสุด (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์,2544: 17-22)

ดังที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นสรุปได้ว่า หากคนเราพบประเด็นปัญหาเรื่องที่ตนสนใจ กระหายใคร่รู้ กว่าที่จะเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมานั้น ต้องผ่านกระบวนการกลั่นกรองทางสมองตามลำดับ โดยเมื่อบุคคลพบประเด็นปัญหาที่ตนสนใจ ก็จะพยายามหาคำตอบของปัญหาในแง่มุมต่างๆไม่จำกัดระยะเวลา บางเรื่องอาจพบคำตอบที่ตนพอใจภายในระยะเวลาอันสั้น ในขณะที่บางเรื่องอาจต้องใช้ระยะเวลายาวนานมากกว่า

พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (Torrance, 1964: 87-88) ได้กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยผลการวิจัยของลิกอน (Ligon) ไว้ดังนี้

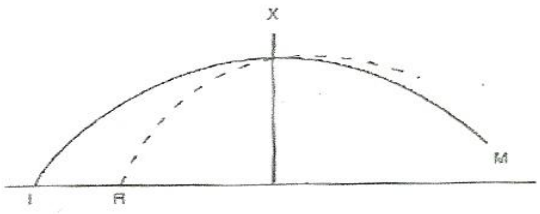
ในระยะขวบแรกของชีวิต (ระยะแรกเกิด-2 ขวบ) เด็กเริ่มพัฒนาการด้านจินตนาการ จะเห็นได้ว่า เด็กเริ่มถามของสิ่งของต่าง ๆ ทำเสียงหรือจังหวะ เด็กเริ่มคาดหวังเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เด็กอายุ 2 ขวบ จะเริ่มทำเสียงที่แปลกใหม่ไปกว่าเดิม โดยมีความกระตือรือร้นที่จะลงมือกระทำ คิดที่จะสำรวจสิ่งต่างๆมากขึ้นด้วยการชิมรส ดมกลิ่น หรือสัมผัสด้วยความอยากรู้อยากเห็น ดังนั้น การส่งเสริมหรือสนับสนุนให้เด็กได้สำรวจโดยการจัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัย

มีที่ว่าง มีวัสดุอุปกรณ์ที่เอื้ออำนวยต่อการคิดและการเล่น จะสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดจินตนาการได้ดี

เด็กอายุ 2-4 ขวบ เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์โดยตรง แล้วจะถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้โดยวิธีแสดงออกและจินตนาการ เช่น เด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เล่นน้ำร้อน เมื่อเด็กมีโอกาสสัมผัสจับต้องน้ำร้อน เด็กก็จะรู้ว่าเป็นสิ่งที่เล่นไม่ได้ เด็กในระยะนี้จะตื่นเต้นกับประสบการณ์ต่าง ๆ ได้ง่าย มีช่วงความสนใจสั้น เด็กจะเริ่มรู้สึกเป็นตัวของตัวเองและเกิดความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ ๆ อาจจะทำให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ดังนั้นพ่อแม่ควรระวังให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยอยู่เสมอ ในช่วงนี้ควรให้เด็กเล่นของเล่นกึ่งสำเร็จรูปเพื่อให้เด็กคิดไปด้วย เช่น ไม้บล๊อค อาจจะสร้างเป็นรถไฟ เป็นต้น

ในวัย 1-6 ขวบ เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง แต่เด็กยังไม่มีความสามารถในการสังเกตเนื่องด้วยความจำกัดของจินตนาการ เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้การวางแผน แต่เด็กยังไม่มีความสามารถในการสังเกตเนื่องด้วยความจำกัดของจินตนาการ เมื่อเด็กเริ่มเรียนรู้การวางแผน และการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเรียนบทบาทของผู้ใหญ่หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่น และเริ่มคิดถึงการกระทำของตนเองที่ไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนา ในระยะนี้โดยงานศิลปะในทางสร้างสรรค์ จากประสบการณ์ใหม่ ๆ และการเล่นทายคำพูด ในระยะนี้ไม่ควรประเมินเด็กโดยใช้มาตรฐานของเด็กวัยที่สูงกว่า เด็กจะต้องได้รับความช่วยเหลือในการเล่น เพื่อฝึกด้านจินตนาการ เช่น จัดหาสิ่งของต่าง ๆ ให้เล่นขายของ เล่นเป็นหมอ และเล่นเป็นครู เป็นต้น และเมื่อเล่นเสร็จก็ควรจะเน้นเรื่องเก็บของเข้าที่ ซึ่งครู พ่อแม่ ควรจะอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้แสดงออกในด้านความคิด โดยวิธีการส่งเสริมและชมเชย

ริบ๊อต (Ribot) เป็นผู้หนึ่งที่เริ่มศึกษาค้นคว้าและใช้คำว่า จินตนาการ แทนหรือหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ และแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างจินตนาการ และเหตุผลของเด็กทั่ว ๆ ไป ดังแสดงไว้ในภาพที่ 5 ดังนี้



ภาพที่ 5 แสดงพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างจินตนาการและเหตุผลของเด็กทั่ว ๆ ไป

เส้น IM แทน พัฒนาการทางจินตนาการตลอดจนวัยเด็ก และวัยหนุ่มสาว

เส้น R แทนเหตุผลซึ่งเริ่มเจริญขึ้นช้ากว่าและพัฒนาช้ากว่าจินตนาการ

จุด X เป็นจุดที่จินตนาการและเหตุผลมาอยู่ในระดับเดียวกันแต่ทางทิศทางตรงกันข้ามกัน หลังจากนี้เหตุผลก็จะสูงกว่าและจินตนาการก็ลดลง หรือไม่ก็ไม่สามารถคิดอะไรที่ใหม่ขึ้นได้อีกในคนทั่วไป หลังจากวัยหนุ่มสาวไปแล้ว (อารี พันธ์มณี, 2546: 48-49)

สรุปได้ว่า พัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละวัยมีความแตกต่างกันตามวุฒิภาวะ และความแตกต่างระหว่างบุคคล เด็กจะเรียนรู้จากสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวผ่านประสาทสัมผัสทั้งห้า ของเล่นประเภทต่าง ๆ เป็นสื่อหนึ่งที่สามารถช่วยพัฒนาจินตนาการของเด็กได้เป็นอย่างดี ความอยากรู้อยากเห็นของเด็กจะช่วยทำให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ รอบ ๆ ตัวด้วยตนเองจากการสำรวจ ค้นคว้า และทดลอง ดังนั้น จึงควรจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย สะดวก และเอื้ออำนวยให้เด็กสามารถเล่นและทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างเต็มที่ ตามความคิดและจินตนาการให้ได้มากที่สุด

ถึงแม้ว่าพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ในระดับมัธยมได้รับความสนใจน้อย แต่เท่าที่ศึกษาพบว่าจินตนาการของเด็กลดลงในระหว่างที่เด็กอยู่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 1 จนถึงมัธยมศึกษาปีที่ 2 และจะพัฒนาคงที่จนจบมัธยมศึกษาปีที่ 6

ยามาโมโต (Yamamoto, 1960) ได้ทำการศึกษาโดยใช้แบบทดสอบของมหาวิทยาลัยมินนิโซตา พบว่า ความคิดสร้างสรรค์จะลดลงระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อจากนั้นก็จะค่อย ๆ เพิ่มขึ้น และจะค่อยลดต่ำลงเล็กน้อยในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6

The Union College Character Research ได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กระหว่างอายุ 12-18 ปี สรุปผลได้ดังนี้

อายุ 12-14 ปี ลิกอน พบว่า เด็กที่มีอายุ 12-14 ปี มีแนวโน้มชอบเกี่ยวกับกิจกรรมปัจจุบัน ไม่ชอบวางแผนเกี่ยวกับอนาคต ชอบการผจญภัยมากกว่าเหตุผล ระยะนี้จัดเป็นช่วงแห่งการผจญภัย เด็กเริ่มแยกเพศ เด็กฉลาดจะสร้างผลงานสร้างสรรค์ทั้งด้านจินตนาการ ศิลปะ ดนตรี เครื่องจักรยนต์กลไก เด็กเริ่มตั้งคำถามเกี่ยวกับกฎเกณฑ์และประกอบกับระยะนี้เด็กจะอยู่ในช่วงที่กำลังเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ การเรียนรู้ความสัมพันธ์กับคนอื่น ๆ เหล่านี้จึงทำให้เด็กเกิดความไม่แน่ใจ ไม่มั่นคง และหวาดกลัวการไม่ยอมรับของกลุ่มเพื่อน

เด็กอายุ 12-16 ปี เด็กต้องการเรียนรู้และโอกาสเลือกและทดลองทำอาชีพที่สนใจเพื่อเป็นการเตรียมตัวล่วงหน้า แม้ว่าในอนาคตเขาจะเปลี่ยนอาชีพใหม่ ระยะนี้เด็กควรได้รับประสบการณ์ในการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ และดำเนินการในเรื่องที่ได้ตัดสินใจแล้วให้ตลอด

เด็กควรได้รับการฝึกวางแผนงานที่น่าตื่นเต้นและยากมากขึ้น นอกจากนี้เด็กควรได้รับการฝึกให้รู้จักคำนึงถึงความต้องการของคนอื่น และให้รู้จักยอมรับและยกย่องเพื่อน ๆ และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

นอกจากนี้ เด็กในช่วงอายุ 12-16 ปี ยังเป็นระยะที่ต้องการความช่วยเหลือเพื่อให้เด็กรู้จักคิด และให้เด็กได้รู้จักนำความสามารถของเขาไปใช้เพื่อทำให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพในอนาคตเป็นช่วงเวลาที่ต้องให้เด็กได้ทราบความสามารถของตนตามความเป็นจริง และเป็นช่วงเวลาที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะในการแก้ปัญหา

อายุ 14-16 ปี ช่วงอายุนี้การจินตนาการส่วนมากจะเกี่ยวกับอาชีพที่เด็กมุ่งหวังในอนาคต ทั้งเด็กหญิงและเด็กชายยังคงชอบการผจญภัย ความสนใจ ทัศนคติของเด็กพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว แม้ไม่คงที่นัก เด็กจะยังไม่เรียนรู้ว่าตนจะนำหลักการต่าง ๆ ไปประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ได้อย่างไร แต่จะเรียนรู้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด เด็กมักกังวลในเรื่องการยอมรับของกลุ่มเพื่อน และมักจะกลัวเกี่ยวกับการสำรวจ ทดลองความสามารถ และลิกอนยังเสนอว่าเด็กสามารถฝึกการสร้างสรรค์ทางอารมณ์ได้

อายุ 16-18 ปี ลิกอน กล่าวว่า เยาวชนในช่วงอายุนี้ต้องการที่จะใช้จินตนาการของตนอย่างเต็มที่ เด็กมักจะใช้จินตนาการของตนไว้ในแง่ดี มีความทะเยอทะยาน ความสนใจของเด็กมั่นคงพอที่จะกำหนดเกี่ยวกับทัศนคติที่สำคัญของเขา และทำให้ช่วงอายุนี้เป็นช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับได้รับคำแนะนำและทดสอบต่อการเลือกอาชีพ เขามีความสามารถที่จะคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นนามธรรม และถ่ายทอดความคิดไปสู่ประสบการณ์เฉพาะได้ เด็กสามารถเรียนรู้การใช้อารมณ์อย่างสร้างสรรค์ สามารถแก้ปัญหาและสามารถทำงานร่วมกับกลุ่มอย่างแข็งขัน

สรุปได้ว่า ช่วงนี้ผู้ใหญ่จะจัดหากิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดให้แก่เยาวชนด้วยการจัดกิจกรรมส่งเสริมทักษะ และความสนใจเกี่ยวกับสุนทรียภาพควรได้รับการส่งเสริม ตลอดจนส่งเสริมเยาวชนและเพื่อน ๆ ร่วมมือกันทำงานมากกว่าการให้มีการแข่งขันกัน การทดสอบทางด้านความสนใจ ความสามารถ และทัศนคติเกี่ยวกับชีวิตใช้ได้ประโยชน์มาก วัยนี้สามารถแก้ปัญหาซึ่งต้องใช้การประยุกต์ในสิ่งที่ได้เรียนไปแล้วมาแก้ปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ เด็กต้องการความช่วยเหลือให้ค้นพบแนวทางที่ยืนหยัดอยู่บนความเชื่อและต้องการฝึกหัดความคิดทางสังคมของตน ผู้ใหญ่ควรช่วยเหลือให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์ หากเด็กเกิดการขัดแย้งขึ้นพลังอารมณ์ควรจะใช้ไปในทางสร้างสรรค์มากกว่าทำลาย

กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (Torrance,1962, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2532: 74-75) ได้เสนอหลักในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามและคำถามที่แปลก ๆ ของเด็ก และเน้นว่าพ่อแม่หรือครูไม่ควรเน้นคำตอบที่ถูกแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาแม้เด็กจะใช้วิธีเดา เสี่ยงบ้างก็ควรจะยอม แต่ควรจะกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดา โดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของเด็กเอง

2. ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลก ๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะเป็นความคิดที่ยังไม่เคยได้ยินมาก่อน ผู้ใหญ่ก็อย่าเพิ่งตัดสินและริดรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3. กระตือรือร้นต่อคำถามที่แปลก ๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง

4. แสดงและเน้นให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า และนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ เช่น จากภาพที่เด็กวาด อาจนำไปเป็นลายถ้วยชาม ภาชนะ เป็นปฏิทิน และบัตร ส.ค.ส. เป็นต้น ซึ่งจะทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจและมีกำลังใจที่จะคิดสร้างสรรค์ต่อไป

5. กระตุ้นและส่งเสริมให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจจะเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและการบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มการให้นักเรียนมีส่วนริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6. เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ โดยไม่ต้องใช้วิธีขู่ด้วยคะแนน หรือการสอบ การตรวจสอบ เป็นต้น

7. พึงระลึกว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8. ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง และยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

บลอนท์ และคลอสไมเยอร์ (Bluant and Klausmier, 1965, อ้างถึงใน อารี รังสินันท์, 2532: 75-76) ได้เสนอแนะวิธีการที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดหลาย ๆ ด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

2. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถอันจะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความคิดริเริ่ม เป็นต้น ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของนักเรียนให้เป็นไปในรูปแบบเดียวตลอด

3. อย่าพยายามหล่อหลอม หรือกำหนดแบบให้เด็กและนักเรียนมีความคิด และมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตสิ่งแปลกใหม่ ตลอดจนความคิดและวิธีการที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วย

4. อย่าเข้มงวดกวดขันหรือยึดมั่นอยู่กับจารีตประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานอยู่เพียง 2 หรือ 3 อย่างเท่านั้น สิ่งอื่นใดที่นอกเหนือไปจากแบบแผนเป็นสิ่งผิดไปเสียหมด

5. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลแต่เฉพาะผลงานหรือการกระทำซึ่งมีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลก ๆ ใหม่ ๆ ก็จะได้มีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

คลอสไมเยอร์ (Klausmeiyer,1965, อ้างถึงใน สุรางค์ โค้วตระกูล, 2545: 143) ได้รวบรวมหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. การสร้างสถานการณ์ หรือสิ่งแวดล้อมที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออก รวมทั้งจัดอุปกรณ์การเรียนการสอนหลายอย่าง เพื่อนักเรียนจะได้แสดงออกทั้งทางด้านความคิดเห็น การเขียนและทางด้านศิลปะ

2. พยายามส่งเสริมทัศนคติที่ดีของครูและของนักเรียนต่อความคิดสร้างสรรค์ เช่น มีใจกว้างที่จะรับความคิดริเริ่มใหม่ ๆ ไม่หัวเราะเยาะคนที่มีความคิดแปลกไปจากตน

3. ส่งเสริมการใช้ความคิดอเนกนัย เช่น ในชั่วโมงภาษาไทย ควรจะส่งเสริมให้นักเรียนเขียนทั้งร้อยกรองและร้อยแก้ว และสนับสนุนให้ทุกคนตั้งจุดประสงค์ของงาน และครูอนุญาตให้ใช้เวลาตามที่ต้องการ

4. ส่งเสริมให้สร้างผลงาน ควรจะสังเกตบ้างว่านักเรียนคนใดที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยไม่คำนึงถึงอายุ เด็กเล็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ก็ควรจะสนับสนุนตามความสามารถไม่ควรจะใช้เกณฑ์จำกัดว่างานบางอย่างเป็นของผู้ใหญ่ หรือเด็กโตเท่านั้น ผลงานเป็นส่วนสำคัญที่จะให้กำลังใจแก่ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

5. ควรจะให้ข้อมูลย้อนกลับ (Feedback) เพื่อนักเรียนจะได้ทราบว่าตัวเองทำดีหรือไม่ดีอย่างไร แต่ครูจะต้องระวังไม่ตินักเรียนให้หมดกำลังใจ

สตานิช (Stanich,1965, อ้างถึงใน ดวงกมล กลิ่นเจริญ, 2545: 48)) ได้กล่าวถึงความสำคัญและลักษณะของสื่อที่เอื้อต่อการส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ โดยกำหนดทักษะพื้นฐานที่จำเป็นต่อการส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ไว้ดังต่อไปนี้

1. การจินตนาการทางภาพและภาษา (Visual and Semantic Imagery) ความสามารถด้านนี้เป็นองค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์เป็นส่วนประกอบของจิตสำนึกแห่งการสร้างสรรค์ (Creative Mind) ด้วย โดยเฉพาะในสังคมปัจจุบันซึ่งเต็มไปด้วยข้อมูลข่าวสาร ก็ยิ่งมีความจำเป็นต้องมีความสามารถในการรับรู้และจินตนาการในข้อมูลข่าวสารนั้นอย่างถูกต้อง

2. การต่อเติมเสริมแต่ง (Embell or Eliboration) ซึ่งเป็นกระบวนการของความรู้สึกโดยสัญชาติญาณ (Intuitive Process) ผู้ที่มีความสามารถทางการสร้างสรรค์อย่างสูงเท่านั้นที่จะสามารถแยกแยะความแตกต่างของการต่อเติมแต่งสิ่งใดสิ่งหนึ่งได้อย่างมีคุณภาพ

3. การเชื่อมโยงความสัมพันธ์และการอุปมา (Associations and Analogies) เป็นความสามารถในการเชื่อมโยงเหตุการณ์หรือปรากฏการณ์ต่าง ๆ ที่ประสบเข้าด้วยกันสามารถที่จะดัดแปลงสิ่งที่มีอยู่แล้ว ให้เป็นสิ่งใหม่ที่มีคุณภาพเพิ่มขึ้นจากเดิม ซึ่งความสามารถนี้เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของความสามารถทางสร้างสรรค์ของบุคคล

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2536: 98-100) ได้ให้แนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถกล่าวโดยสรุปดังนี้

1. แนวทางที่พ่อแม่จะช่วยกันส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

1.1 พยายามสนองตอบความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก โดยการตอบคำถามต่าง ๆ ที่เด็กถาม ด้วยการอธิบายให้เด็กเข้าใจโดยใช้เหตุผล

1.2 พยายามจัดสภาพแวดล้อมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในด้านต่าง ๆ เท่าที่จะทำได้

1.3 ให้เด็กมีประสบการณ์กว้างขวางเท่าที่พ่อแม่จะสามารถจัดให้ได้

1.4 พยายามสนองตอบความสนใจพิเศษของเด็ก

1.5 ส่งเสริมให้เด็กมีความเชื่อมั่นในตนเอง และมีความกล้าที่จะแสดงความคิดเห็น

1.6 สนับสนุนให้กำลังใจเด็กในสิ่งที่เด็กกำลังพยายามคิดค้นหรือทดลอง

1.7 ควรให้เด็กได้มีเวลาว่างของตนเองเพียงพอที่จะเล่น ทดลองหรือทำกิจกรรมส่วนตัวตามความต้องการของเด็ก

1.8 ใช้วิธีการเลี้ยงดูแบบประชาธิปไตย ใช้เหตุผล ให้เด็กมีอิสระในการแสดงความคิดเห็น

2. แนวทางที่ครูจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

2.1 ให้เด็กอยู่ในบรรยากาศที่ดี ครูให้ความรักเอาใจใส่ ให้ความรู้สึกปลอดภัยและอบอุ่นแก่เด็ก

2.2 จัดสภาพแวดล้อมในการเรียนการสอนให้ยืดหยุ่น ไม่เคร่งเครียด

2.3 ส่งเสริมให้เด็กคิดแบบอเนกนัยหรือคิดหลายทิศทาง ให้รู้จักคิดหาเหตุผลใช้วิจารณญาณแสวงหาคำตอบในทางที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร พยายามกระตุ้นให้เด็กคิดหาวิธีแก้ปัญหาหลาย ๆ ทาง โดยไม่รับคำตอบง่าย ๆ เพียงคำตอบเดียวและช่วยปลูกฝังให้เด็กไม่เชื่อสิ่งใดทันทีทันใดโดยไม่ไตร่ตรองให้รอบคอบเสียก่อน

2.4 ส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต อยากรู้อยากเห็น ช่างซักช่างถาม ชอบค้นคว้าหาความรู้ ครูควรยอมรับฟังคำถามหรือความคิดแปลก ๆ ของเด็ก ให้โอกาสเด็กเสนอความคิดเห็นของครูและสนองคำตอบของเด็กด้วยความเต็มใจมีเหตุมีผล

2.5 ยอมรับความคิดเห็นของเด็กว่ามีคุณค่าโดยการชมเชยและนำเอาความคิดของหรือผลงานของเด็กมาใช้ประโยชน์

2.6 ยกย่องชมเชยและให้กำลังใจผู้ที่มีผลงานทางสร้างสรรค์และช่วยให้เด็กนักเรียนเข้าใจยอมรับคุณค่าของการสร้างสรรค์

2.7 ครูช่วยชี้แนะให้เด็กได้พัฒนาความสามารถได้ตามความสนใจอย่างเต็มที่

2.8 ครูไม่ควรบังคับให้เด็กทำกิจกรรมที่ไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

2.9 ครูต้องยอมรับความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็ก

2.10 จัดกิจกรรมที่ท้าทายกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

การจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จัดขึ้นเพื่อพัฒนาผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน กล่าวคือ ด้านสติปัญญา ซึ่งได้แก่ ความคิดความเข้าใจ ด้านจิตใจ ได้แก่ ความรู้สึก เจตคติ เป็นต้น ซึ่งจะรวมพัฒนาลักษณะความคิดคล่องตัว ความยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ความคิดจินตนาการ ความอยากรู้อยากเห็น และด้านการปฏิบัติ หรือการนำความรู้ความเข้าใจไปปฏิบัติเป็นการนำทฤษฎีลงสู่ภาคปฏิบัตินั่นเอง (อารี รังสินันท์, 2532: 131)

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2532: 62) ได้กล่าวถึงกิจกรรมที่จะช่วยฝึกให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

กิจกรรมทางด้านภาษา ได้แก่

1. การเล่านิทานจากประสบการณ์ เช่น เรื่องเกี่ยวกับบ้าน ครอบครัว เลี้ยงสัตว์ ตุ๊กตาของเล่น ประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่เพิ่งได้รับ ฯลฯ

2. การเล่านิทานจากภาพ โดยให้เด็กดูภาพแล้วบรรยายออกมาเป็นเรื่องราว

3. การตั้งชื่อเรื่องจากการดูภาพ โดยครูให้นักเรียนดูภาพแล้วให้นักเรียนตั้งชื่อ

4. การแต่งเรื่องจากหัวข้อที่สมมุติขึ้น เช่น ครูที่ไม่พูด ผู้ชายร้องไห้ ลิงที่บินได้ และสิงโตที่ไม่คำราม

5. การสวมบทบาท (Role-playing) ผูกเป็นเรื่องละครขึ้น โดยเริ่ม

5.1 ครูกระตุ้นให้นักเรียนช่วยเลือกบทที่จะเล่น

5.2 ให้นักเรียนแสดงตามบทที่ได้เลือก

5.3 ครูและนักเรียนช่วยขยายจนกลายเป็นเรื่องละครขึ้นมา

5.4 นักเรียนอาจจะวาดภาพจากเรื่องที่แสดง

6. วิธีฝึกให้เด็กแก้ปัญหาจากคำถาม บอกผลที่เกิดจากเหตุการณ์ต่อไปนี้

6.1 ถ้าคนสามารถหายตัวได้เมื่อต้องการจะเกิดอะไรขึ้น

6.2 ถ้าสัตว์รู้จักใช้เครื่องสำอาง อะไรจะเกิดขึ้น

6.3 ถ้าคนบินได้อะไรจะเกิดขึ้น

6.4 ถ้าสัตว์และนกคุยกันได้อะไรจะเกิดขึ้น

6.5 ถ้าฝนตกไม่หยุดอะไรจะเกิดขึ้น

7. การอ่านภาพการ์ตูน

8. จงบอกประโยชน์ของสิ่งเหล่านี้มาให้มากที่สุดในเวลา 5 นาที อิฐ เชือก กระป๋อง หนังสือ ดินสอ ไม้บรรทัด และดินสอสี

9. จงบอกชื่อสิ่งต่าง ๆ ที่เป็นวงกลม (รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัส) มาให้มากที่สุดภายในเวลา 5 นาที

10. จง(เขียน) บอกคำที่ตนเองรู้จักมากที่สุด

กิจกรรมฝึกเกี่ยวกับความคิดจินตนาการ

กิจกรรมต่อไปนี้จะช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวกับความคิดจินตนาการ

1. ให้เด็กบรรยายความนึกคิดจากเสียงที่ได้ยิน เช่น เสียงรถแล่น เสียงร้องของสัตว์ เสียงเชียร์กีฬา เสียงพายุ และเสียงน้ำตก ฯลฯ

2. ให้เด็กบรรยายถึงสิ่งที่ประทับใจที่สุด ที่ชอบที่สุด ที่ไม่ชอบที่สุด เกี่ยวกับตัวนักเรียนเอง

3. ให้เด็กบรรยายสิ่งที่สวยที่สุดเท่าที่เคยเห็นมา อย่าง พยายามใช้ถอยคำให้ผู้ฟังมองเห็นภาพพจน์ความสวยงามของสิ่งเหล่านั้น

4. ให้เด็กเขียนคำอธิษฐานโดยเริ่มดังนี้ ให้นักเรียนเล่าสิ่งที่ตนอยากจะได้หรืออยากจะเป็นมาให้ฟัง 1 อย่าง พร้อมด้วยเหตุผล แล้วจึงเขียนลงในสมุด

5. จงเติมข้อความให้สมบูรณ์ โดยใช้ถ้อยคำเปรียบเทียบดังนี้

แข็งเหมือนกับ.....

เหลืองเหมือนกับ.....

ลูกแมวตัวเล็กเหมือนกับ.....

ฝนตกหนักเหมือนกับ.....

กิจกรรมทางด้านการวาดภาพ

1. จงต่อเติมให้เป็นภาพจากส่วนที่ไม่สมบูรณ์ที่ให้มา

2. จงวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เหมือนกัน

วาดภาพต่อเติมขากวงกลมที่ให้มา

วาดภาพต่อเติมจากสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ให้มา

อารี พันธ์มณี (2544: 61) ได้กล่าวถึงกิจกรรมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ดูรูปภาพ ชักชวนให้เด็กสนทนา
2. อ่านบทกลอนสั้น ๆ ให้เด็กฟัง ให้เด็กท่องตาม
3. อ่านหนังสือดี ๆ มีคติสอนใจ เหมาะสมกับวัยของเด็ก
4. ต่อเติมเส้น สิ่งที่ขาดหายไป ให้เป็นภาพ บอกเรื่องราวได้
5. ต่อเติมภาพที่มีอยู่แล้ว ให้มีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้น
6. ต่อเติมภาพจากสีที่ปั๊มหัวแม่มือ โดยปั๊มหัวแม่มือด้วยหมึกสีต่อจากนั้นเด็กก็ใช้ดินสอหรือนิ้วอื่น ๆ จุ่มสี ต่อเติม และทำให้เกิดเป็นภาพ เป็นเรื่องราวขึ้น
7. ต่อเติมวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม รูปทรงเรขาคณิต ให้เป็นภาพ
8. ต่อไม้บล๊อก เริ่มตั้งแต่ต่อภาพ และคิดแบบเอง
9. สร้างเรื่องจากตัวละคนที่ให้มา ให้เป็นเรื่องราว และปะลงบน Magnetic Board และเล่าเรื่องประกอบ เรื่องเพลงและแสดงท่าทาง

จากการที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้นจะพบว่ามีกิจกรรมหลากหลายกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้แก่ กิจกรรมการเล่านิทาน กิจกรรมการแสดงบทบาทสมมติ กิจกรรมทางศิลปะ การอ่านหนังสือ การต่อไม้บล๊อก เป็นต้น กิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แต่ละด้านแตกต่างกัน หากเด็กได้รับการจัดประสบการณ์ด้วยกิจกรรมเหล่านี้โดยสามารถนำไปบูรณาการร่วมกับกิจกรรมอื่น ๆ ก็จะช่วยให้เด็กได้รับประสบการณ์ใหม่ ๆ ทั้งยังช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ครบทุกด้านอีกด้วย

ลักษณะพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์ (2532: 61) กล่าวว่าเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ มีบุคลิกภาพประจำตนแตกต่างจากเด็กโดยทั่ว ๆ ไป พฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้อยู่เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้าและทดลอง
3. ชอบซักถาม และถามคำถามแปลก ๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและเร็ว
6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถาม หรือพยายามหา คำตอบโดยไม่รั้งรอ
7. มีอารมณ์ขัน มองสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ

8. มีสมาธิดีในสิ่งที่ตนสนใจ

9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด

10. มีความเป็นตัวเอง

สรุปได้ว่า เด็กที่มีความอยากรู้อยากเห็น ช่างสงสัย ชอบสำรวจ ซักถาม ค้นคว้า ทดลอง เพื่อหาคำตอบ ชอบความสนุกสนาน มีความเป็นตัวของตัวเองสูง ซึ่งพฤติกรรมเหล่านี้เป็นพื้นฐานของการเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ

การวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์

มีนักการศึกษาหลายท่านที่ให้ความสนใจศึกษาค้นคว้าในเรื่องการวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยได้พยายามศึกษาและพัฒนามาเป็นลำดับ โดยเฉพาะการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งพอประมวลสรุปได้ดังนี้ (อารี พันธ์มณี, 2540: 179-182)

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ อับราฮัม (Abraham) และแอนดรู (Andrew) ได้ศึกษาแบบต่างๆของการคิดจินตนาการ และได้ใช้วิธีการสังเกตเป็นวิธีวัดผลวิธีการหนึ่งในหลาย ๆ วิธีการ เขาพยายามที่จะวัดความคิดจินตนาการของเด็กจากพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมการเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่างๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน การเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นและคิดเกมใหม่ ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความสวยงาม เป็นต้น

มาร์กี้ (Markey) ได้ใช้การสังเกตพฤติกรรมการเล่นเกมบ้าน การตั้งชื่อแปลก ๆ ลักษณะความเป็นผู้นำการสร้างหรือต่อไม้บล็อกของเด็ก เป็นต้น และมาร์กี้ ยังสรุปข้อคิดไว้ว่า ไม่มีวิธีทดลองวิธีใดวิธีเดียวที่จะประเมินความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ครอบคลุมทุกด้าน และวิธีทดสอบหนึ่ง ๆ จะไม่สามารถประเมินความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ทุกวัยและทุกระดับชั้น เขาได้ยกตัวอย่างให้เห็นว่า เด็กโตมักจะสนใจการบ้านน้อยกว่า และทำคะแนนได้น้อยกว่าเด็กเล็ก เพราะเด็กเล็กมีความสนใจและตั้งชื่อได้แปลก พิสดาร และมีจินตนาการมากกว่า ในขณะที่เด็กโตจะสนใจกับความจริงความเป็นไปได้ และมีเหตุมีผลมากกว่า เป็นต้น

ทอแรนซ์ (Torrance) ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กด้วยการระบุหัวข้อที่ใช้เป็นแนวทางในการสังเกตผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงได้ แม้จะไม่ตรงกับแบบทดสอบ เช่น การสังเกตความสามารถในการใช้เวลาให้เป็นประโยชน์โดยปราศจากสิ่งเร้า นักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ไกลเกินกว่าที่ได้รับมอบหมาย ด้วยวิธีการแปลกใหม่ และแสดงลักษณะกล้าทดลอง กล้าเสี่ยง เป็นต้น

1. การสังเกตพฤติกรรม เป็นวิธีการที่ พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง สามารถใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ เพราะบุคคลดังกล่าวอยู่ใกล้ชิดและรู้จักเด็กดีกว่าบุคคลอื่น แต่มีข้อสังเกตว่า ครูและผู้ปกครองควรทราบและเข้าใจพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เด็กแสดงออกได้ถูกต้อง มิฉะนั้นจะทำให้ผลของการสังเกตผิดพลาดไป เพราะเท่าที่ปรากฏครูมักเข้าใจว่าเด็กที่มีสติปัญญาดี มีระเบียบวินัย และเชื่อฟังครู เป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพที่สมบูรณ์ ลักษณะดังกล่าวได้มีการทดลองใช้และศึกษากันมาเป็นเวลานานแล้ว เช่น ซิมป์สัน (Simpson) ได้ใช้จุดวงกลมเล็ก ๆ 40 จุด จำนวน 50 ชุด เป็นสิ่งเร้าให้เด็กวาดและพิจารณาความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่นจากภาพที่เด็กวาด

กริพเพน (Grippen) ได้ใช้วิธีการให้เด็กวาดภาพพร้อมกับให้อธิบายประกอบภาพที่กำลังวาด กิลฟอร์ด (Guilford) และทอแรนซ์ (Torrance) ก็ได้ออกแบบสิ่งเร้าในลักษณะเดียวกันเป็นส่วนหนึ่งของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในแง่ของความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบและความลออในการตกแต่งภาพ เป็นต้น

3. รอยหยดหมึก (Inkblot) หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

เติร์กแพทริก (Dirkpatrick) ได้ใช้รอยหยดหมึกโดยให้เด็กดูภาพแล้วตอบ โดยไม่จำกัด ให้อิสระในการคิดคำตอบได้เต็มที่ ส่วนคำสั่งก็สั้น ๆ ไม่เฉพาะเจาะจงและสิ่งเร้า รอยหยดหมึกก็เป็นแบบคลุมเครือไม่ชัดเจน คำตอบของเด็กจะได้รับการพิจารณาจากความสามารถในการคิดประดิษฐ์ อารมณ์ขัน ลักษณะจินตนาการ ความรู้สึก และความสามารถในการรับรู้ที่ดีต่อรอบหยดหมึก

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าเด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญอย่างยิ่ง หรือจัดเป็นช่วงวิกฤติของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ เด็กในวัยนี้มีความสนใจในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะเป็นอย่างยิ่ง

5. การทดสอบ หมายถึง การใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เพื่อวัดพฤติกรรมการสร้างสรรค์ของเด็ก นับเป็นพัฒนาการของการวัดความคิดสร้างสรรค์ในลำดับต่อมา คือ การใช้แบบทดสอบมาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งที่ใช้ภาษาเป็นสื่อและใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ โดยมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันแบบทดสอบมาตรฐานที่ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์มีหลายแบบ เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เป็นต้น

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่ทำให้เกิดผลผลิตในด้านการคิดค้น ประดิษฐ์ และคิดดัดแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ได้สำเร็จ ประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่มความแปลกใหม่ (Originality)
2. ความมุ่งมั่นด้วยความคิดของตนเองพัฒนาสู่ความสำเร็จ (Completion)
3. มีความกล้าในการคิดที่แตกต่างซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตน (Self-courage)
4. ตอบสนองต่อประสบการณ์ที่เต็มไปด้วยความคิดและความรู้ สึกในการทำงาน (Sensitivity)
5. แสดงความเป็นตัวตน ในงาน (Identification)
6. มีความยืดหยุ่นในการทำงาน

(White, Alisa, Shen Fuyuan, and L. Smith Bruce, 2002)

ลักษณะผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ลักษณะของผลงานคิดอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency)
3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
4. ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration)
5. คิดสิ่งใหม่ (Novelty)
6. ทักษะฝีมือ (Ability to See Deficiencies)
7. ทักษะในการสร้างความแปลกใหม่ (Ability to Redefine)
8. การคิดแก้ปัญหาตั้งแต่เริ่มทำงานจนสำเร็จ (Open-ended Solutions)

(White, Alisa, Shen Fuyuan, and L. Smith Bruce, 2002)

สรุปได้ว่า ในการประเมินผลความคิดสร้างสรรค์นั้นมีวิธีการหลายวิธี เพื่อให้สามารถเลือกใช้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ได้เหมาะสมกับเด็ก โดยคำนึงถึงวัย วุฒิภาวะ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

กิจกรรมศิลปะ

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะ

จิตทนาวรรณ เดือนฉาย (2541: 26) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมศิลปะไว้ดังนี้

1. เพื่อฝึกกล้ามเนื้อมือ
2. เพื่อฝึกประสาทสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
3. เพื่อฝึกให้เด็กมีความอดทน เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ รับผิดชอบ
4. เพื่อให้รู้จักชื่นชมในสิ่งสวยงาม เกิดความเพลิดเพลิน
5. เพื่อให้อารมณ์แจ่มใสร่าเริง
6. เพื่อให้เกิดโอกาสฝึกปรับตัวเอง ทำกิจกรรมร่วมกัน
7. เพื่อฝึกการแสดงออกมีความมั่นใจในตนเอง
8. เพื่อฝึกให้รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์
9. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
10. เพื่อฝึกการสังเกต จำ และคิด
11. เพื่อพัฒนาภาษาและอธิบายผลงานของตนเองได้

กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมเสรี ที่เด็กทุกคนสามารถจะทำได้เมื่อตนเกิดความต้องการ พอใจ และสนใจ

สรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมเสรีที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกให้เด็กได้คิดแสดงออกซึ่งความสามารถของตนเอง อย่างผู้มีลักษณะสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นผลให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

ศิลปะกับเด็กมีการยอมรับว่าภาษาภาพที่เด็กถ่ายทอดออกมาในรูปแบบการวาดภาพจะมาจากห้วงลึกแห่งความประทับใจ โดยผ่านกระบวนการรับรู้ที่เด็กได้พัฒนาไปตามการเจริญวัยอย่างต่อเนื่อง การวิเคราะห์ภาพวาดของเด็กเพื่อศึกษาถึงผลการชี้ระดับความสามารถทางสมองของเด็ก โดยที่ กูดอีนาฟ (Florence Goodenough) ได้ทำการศึกษาภาพของเด็กเพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญทางสมองในระดับต่าง ๆ กัน ทำให้พบว่าเด็กจะวาดภาพโดยใช้สติปัญญามากกว่าการมอง จนกระทั่ง ค.ศ. 1963 แฮร์ริส (ละออ ชุติกร, 2547: ออนไลน์) ได้นำมาปรับปรุงใหม่ด้วยวิธีการคาดคะเนความเจริญทางสมองจากการวาดภาพ ผลการศึกษาพบว่าภาพที่เด็กวาดแสดงถึงบางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสภาพอารมณ์และสัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก

ดังนั้น พัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสี นอกจากจะชี้ให้เห็นถึงลำดับขั้นแห่งการเจริญวัยแล้ว ยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกให้ทราบว่าเด็กสามารถสร้างสรรค์ โดยการสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการถ่ายทอดสภาพแวดล้อมของเด็กแต่ละคนด้วย ซึ่งเป็นข้อจากัดสำคัญที่ส่งผลต่อเกณฑ์พัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสี ปัจจุบันทิศทางการเรียนการสอนศิลปศึกษาในประเทศไทย ได้รับการยอมรับว่ามีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพแห่งการเรียนรู้ของเด็ก กิจกรรมทางศิลปะจึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือต่อการขยายฐานความคิดของเด็กให้เกิดเป็นรูปธรรมที่เด่นชัดโดยพบได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะนอกหลักสูตรรวมไปถึงการจัดประกวดภาพระบายสีที่เด็กวาดขึ้นตามวาระสำคัญต่าง ๆ ภาพของเด็กจากกิจกรรมดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมยุคใหม่

สำหรับปรากฏการณ์ทางศิลปะ ความเปลี่ยนแปลงก่อตัวแฝงอยู่ในผลงานต่าง ๆ มาเป็นระยะเวลายาวนาน ในช่วงศตวรรษที่ 20 ศิลปะลัทธินามธรรม (Abstract Art) เริ่มส่อเค้าให้เห็นถึงการแสดงออกทางศิลปะที่มาจากความรู้สึกภายใน จุดสำคัญจึงมิได้อยู่กับการจำลองสรรพสิ่ง ดังที่เคยกระทำมา แรงประทุจากศิลปะนามธรรมได้ขยายแนวคิดไปสู่ศิลปะของโลกในวัฒนธรรมใหม่จากแสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนในรูปแบบของการนำเสนอด้วยเทคโนโลยีที่เคลื่อนตัวเข้าสู่การนำภาพลวงตาเข้ามาสื่อสารมากขึ้น (รุ่ง แก้วแดง, 2541: 76)

อิทธิพล ความคิด การแสดงออกทางศิลปะสำหรับผู้ใหญ่แล้วทักษะ ความรู้ ความเข้าใจตามแนวคิดดังกล่าวยังมีปัจจัยอื่น ๆ มาเกี่ยวข้อง ซึ่งไม่ตรงกับประเด็นของการศึกษาครั้งนี้ แต่สำหรับอิทธิพลดังกล่าวเป็นสิ่งที่ควรได้รับการพิจารณาว่าจะส่งผลต่อลักษณะแสดงออกทางศิลปะด้วยเช่นกัน การแสดงออกทางศิลปะ เป็นการแสดงออกตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งมี การรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ ความชื่นชอบ และจุดมุ่งหมายต่างกัน จึงมีผลทำให้เด็กมีความ คิดรวบยอดต่อสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน แล้วเลือกและตัดสินใจแสดงออกมาเป็นรูปทรง รูปร่าง สี การจัดองค์ประกอบที่ไม่ซ้ำแบบใคร เพื่อจะสื่อสารกับผู้อื่น การแสดงออกทางศิลปะจึงเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็กในอันที่จะช่วยสร้างเสริมประสิทธิภาพหรือพลังในตัวเด็ก ซึ่งพลังนั้นจะช่วยส่งผลต่อการรับรู้ การเรียนรู้และการประพฤติ ปฏิบัติทุกข้อด้านลักษณะการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก จึงแสดงให้เห็นถึงสิ่งต่าง ๆ ในตัวเด็ก ดังนี้คือ

1. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงความเติบโต การแสดงออกทางศิลปะของเด็กโดย เฉพาะการวาดภาพนั้น เมื่อเด็กเริ่มต้นจากการขีดเส้นอย่างวุ่นวายจนค่อย ๆ พัฒนาควบคุมเส้นสายให้เป็นระเบียบขึ้นเรื่อย ๆ เป็นการเริ่มต้นท่าทีของการออกแบบรูปทรง และในวัยที่เติบโตขึ้นภาพวาดของเด็กจะพัฒนาลักษณะการออกแบบไปสู่รูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น

การแสดงออกทางศิลปะเช่นนี้ย่อมเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงหรือการเติบโตของเด็กทั้งด้านร่างกาย การรับรู้ จิตใจและการแสดงออกในตัวเด็กนั่นเอง

2. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะตัว เด็กแต่ละคนจะรับรู้ หรือมีความรู้สึกตอบรับสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน เมื่อเด็กสร้างสรรค์งานศิลปะ เขาจะนำความรู้สึก นึกคิดหรือความรู้สึกของตนที่มีสิ่งนั้นผสมผสานไปกับการรับรู้ที่แตกต่างกันนั้นด้วย ผลงานศิลปะของเด็กแต่ละคนจึงสะท้อนลักษณะเฉพาะตัวหรือสะท้อนบุคลิกของเขาอย่างเด่นชัด

3. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงการติดต่อสื่อสาร ในขณะที่เด็กวาดภาพตามพัฒนาการทางธรรมชาติของเขา รูปแบบยุ่งเหยิงที่เด็กใช้เป็นสัญลักษณ์คน บ้าน ต้นไม้ ดวงอาทิตย์ หรือสิ่งอื่น ๆ ที่เขาชอบภาพที่ปรากฏเหล่านี้จะสื่อสารความรู้สึกนึกคิด บรรยายประสบการณ์และจินตนาการของเขา การวาดภาพของเด็กจึงมีสภาพเป็นการสื่อสารข้อมูลต่าง ๆ ด้วยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานศิลปะซึ่งมีคุณค่ามากกว่าการบอกเล่าใด ๆ

4. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึก การที่เด็กได้ทำงานศิลปะ และได้แสดงออกทางศิลปะนั้น เด็กจะแสวงหาหนทางเฉพาะตนด้วยการแสดงอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดในผลงานของตนอาจจะด้วยการเน้นหรือขยายขนาดของสิ่งที่ตัวเขาเองเห็นว่ามีความสำคัญ เป็นการลดความคับข้องใจ และการระบายความรู้สึกเก็บกดของเขาได้ด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2546: 44)

การแสดงออกทางศิลปะเป็นการแสดงออกมาจากจิตสำนึก (Conscious) ของแต่ละคน ดังนั้นผลงานของเด็กจึงมีความซับซ้อน ยากง่ายแตกต่างกัน สิ่งที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก ประกอบด้วย

1. พื้นฐานทางวัฒนธรรม ที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก คือ ความเชื่อแบบแผนหรือลักษณะการดำเนินชีวิตและกิจกรรมของคนในสังคม ศิลปะเด็กจึงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคม ทั้งในแง่การสะท้อนถ่ายทอดสภาพของสังคมให้ปรากฏเป็นผลงานศิลปะและการสร้างสรรค์ศิลปะให้เป็นรูปวัตถุทางวัฒนธรรม

2. พื้นฐานทางสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก ได้แก่ ธรรมชาติ ผู้คน และอาคารบ้านเรือน ฯลฯ สิ่งแวดล้อมเหล่านี้ในฐานะที่มีสภาพเป็นรูปธรรมนับว่ามีผลกระทบต่อการแสดงออกทางศิลปะเป็นอย่างมากเพราะสิ่งต่างๆ ดังกล่าวเป็นสิ่งดลใจและเป็นปัจจัยให้การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก อาจจะเสนอรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับวัตถุสิ่งแวดล้อมเสนอเหตุการณ์ต่าง ๆ หรือเสนอความคิดอย่างใดอย่างหนึ่งเกี่ยวกับสภาพของสิ่งแวดล้อมถ่ายทอดออกมาในผลงาน

3. พื้นฐานทางความแตกต่างเฉพาะบุคคลความแตกต่างทางเอกัตภาพ (Individual Difference) ของเด็กแต่ละคน เช่น บุคลิกภาพ สติปัญญา อารมณ์ ความคิด จะมีผลงานไปสู่การ

แสดงออกที่แตกต่างกัน แสดงออกด้วยเทคนิคที่ต่างกัน งานศิลปะที่แสดงออก จึงมีแบบแผนเฉพาะตัวที่สะท้อนความแตกต่างทางเอกัตภาพของเด็กแต่ละคนโดยเฉพาะ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2546: 250)

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การแสดงออกทางศิลปะของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ในตัวเด็กที่ถ่ายทอดออกมาในรูปผลงานศิลปะ บนพื้นฐานแห่งประสบการณ์ทางสภาพแวดล้อมของสังคม วัฒนธรรม และความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งเป็นพฤติกรรมภายนอกของเด็กโดยการถ่ายทอดสิ่งที่แลเห็นจากแบบหรือวัตถุในลักษณะการพยายามลอกเลียนแบบให้เหมือนจริง

ความหมายของศิลปะสำหรับเด็ก

สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล (2545: 11) ได้ให้ความหมายของศิลปะสำหรับเด็กไว้ว่า ศิลปะสำหรับเด็ก หมายถึง การแสดงออก การสื่อสาร การถ่ายทอดจินตนาการ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ของเด็กแต่ละคนที่บอกเรื่องราวเกี่ยวกับตัวเขาเองและสิ่งแวดล้อม

สรุปได้ว่า ศิลปะสำหรับเด็กหมายถึง กิจกรรมที่ให้เด็กได้แสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิด ประสบการณ์ และสิ่งแวดล้อมรอบตัว

คุณค่าของกิจกรรมศิลปะ

อารี รังสินันท์ (2532: 153-154) กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมศิลปะจึงไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือ-ตา และการผ่อนความเครียดทางอารมณ์ที่อาจจะมีเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะและนำไปสู่การเรียน เขียน และอ่านอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช (2536: 29) ได้เสนอแนวคิดว่าการที่จะจัดกิจกรรมศิลปะให้ผู้เรียนสร้างสรรค์นั้น ก่อนอื่นต้องพิจารณาถึงสภาพวุฒิภาวะและแสดงความพร้อมด้านต่าง ๆ ของผู้เรียนก่อน หลังจากนั้นจึงกำหนดกิจกรรมที่เหมาะสมกับความพร้อมพิจารณาถึงเป้าหมายที่เหมาะสมทั้งเป้าหมายในทางศิลปะและการเสริมสร้างบุคลิกภาพของเด็ก การจัดกิจกรรมที่สัมพันธ์กับประสบการณ์ของเด็กมากและเป็นกิจกรรมที่ท้าทางต่อความคิด และความรู้สึกย่อมเร้าใจให้เด็กปรารถนาที่จะสร้างสรรค์และสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องไม่เกิดความเบื่อหน่ายในทางตรงกันข้าม ถ้ากิจกรรมศิลปะเด็กไม่เร้าต่อเด็ก การเรียนรู้ทางศิลปะก็ย่อมส่งผลเสียต่อการแสดงออกครั้งนั้น และถ้าเป็นไปได้อย่างต่อเนื่อง ก็เป็นผลเสียต่อทัศนคติของเด็กโดยตรง

เบญจา แสงมะลิ (2545: 62-63) ได้กล่าวถึงคุณค่าของกิจกรรมศิลปะไว้ดังนี้

1. ศิลปะเป็นสื่อการแสดงออกของเด็กในสิ่งที่เด็กทำ เห็น รู้สึก และคิดกิจกรรมศิลปะให้โอกาสเด็กได้สำรวจ ทดลอง แสดงความคิด ความรู้สึก เกี่ยวกับตัวเด็ก สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ความสามารถในการจินตนาการ สังเกต และความรู้สึกที่มีต่อตนเองและผู้อื่นมีมากขึ้น เพราะขณะที่เด็กสามารถทำงานกับวัสดุต่าง ๆ เด็กมีความรับผิดชอบในการเลือกและกำหนดรูปร่าง ใช้การตัดสิน การควบคุม ประสบการณ์ที่เป็นผลสำเร็จจะสร้างความเชื่อมั่นใจตนเอง และรู้คุณค่าของความเป็นมนุษย์

2. ประสบการณ์ด้านศิลปะ ให้คุณค่าแก่เด็ก เด็กอาจแสดงความรู้สึกที่ไม่เป็นที่ยอมรับออกมาทางศิลปะ เด็กสามารถเรียนรู้ที่จะควบคุมอารมณ์ ความรู้สึก และกิริยามารยาทได้ ถ้าเด็กมีปัญหาด้านการพูด ความรู้สึกรุนแรงสามารถจะระบายออกมาได้ในกิจกรรมศิลปะ

3. กิจกรรมศิลปะสามารถส่งเสริมการเจริญเติบโตทางด้านสังคม ในการร่วมกิจกรรมเป็นกลุ่ม เด็กจะรู้จักการแบ่งปันเครื่องมือเครื่องใช้ ความคิดเห็น การตัดสินใจ และการให้การยอมรับ นอกจากนี้ยังเรียนรู้สิทธิ ความเป็นเจ้าของ ข้อคิดเห็นและความรู้สึกของผู้อื่น เด็กมีกิริยาสัมพันธ์ต่อกัน เรียนรู้การเป็นผู้นำผู้ตาม และเรียนรู้ความสำคัญในการร่วมมือกัน และควบคุมตนเอง

4. กิจกรรมศิลปะนอกจากจะส่งเสริมด้านจิตใจ สังคม แล้วยังสร้างเสริมความเจริญเติบโตด้านสติปัญญา โดยเริ่มจากการซึมซับในวิธีการทำ เด็กเรียนรู้คำพูดที่เหมาะสมเพื่อพูดอธิบายเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กทำให้ผู้อื่นเข้าใจความคิดรวบยอดพัฒนาขึ้นเมื่อเด็กสำรวจคุณลักษณะของวัสดุ วัสดุมีมากเท่าไหร่ก็ยิ่งส่งเสริมความเชื่อมั่นในความสามารถที่จะแสดงออกมากขึ้น ความสามารถเชิงสร้างสรรค์ก็จะเจริญเติบโตตามกัน

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล ได้กล่าวถึงคุณค่าของศิลปะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้มีความรู้สึกไวต่อปัญหาต่าง ๆ ต่อสภาพแวดล้อม และต่อความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่น ซึ่งจะช่วยให้เด็กมีประสบการณ์รอบตัวอย่างลึกซึ้ง ไม่ใช่สัมผัสหรือรับรู้สภาพแวดล้อมอย่างผิวเผินและเฉยเมย การสัมผัสกับวัสดุสร้างสรรค์ยังช่วยส่งเสริมประสาทสัมผัสต่อวัตถุหรือวัสดุต่าง ๆ ให้มีความรู้ ความเข้าใจ และความรู้สึกตอบรับอย่างมีประสิทธิภาพอีกด้วย

2. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้มีความคล่องตัวในการแสดงความคิด เพราะกิจกรรมสร้างสรรค์จะช่วยให้เด็กรู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา ลำดับความคิดและตัดสินใจอย่างฉับไว เพื่อให้มีความสามารถในการแสดงออกได้อย่างเป็นกระบวนการต่อเนื่อง ประกอบกับการแสดงออกทางศิลปะในแต่ละกิจกรรม เป็นสิ่งที่เด็กแสดงออกทางศิลปะในแต่ละกิจกรรม เป็นสิ่งที่เด็กต้องคิด

สร้างสรรค์ตามความเหมาะสมของกิจกรรมแต่ละอย่าง ทำให้ความคิดเป็นไปอย่างกว้างขวางและคล่องตัว

3. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้รู้จักยืดหยุ่น และปรับตัวให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ ผู้มีความคิดสร้างสรรค์มักเป็นผู้ที่สามารถแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้เสมอ รู้จักตัดสินใจอย่างเหมาะสม ซึ่งปัญหาเฉพาะหน้าต่าง ๆ นั้นจะไม่ใช่สูตรสำเร็จสำหรับการแก้ปัญหากิจกรรม ซึ่งท้าทายความคิดที่ต้องยืดหยุ่นอยู่ตลอดเวลา ปรับตัวให้ทันกับสภาพการณ์และการเปลี่ยนแปลงต่าง ๆ

4. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้มีความคิดเห็นเป็นตัวของตัวเอง ได้แก่ การส่งเสริมให้เด็กสามารถคิดในสิ่งใหม่ ๆ ที่ตนได้รับจากประสาทสัมผัสด้านต่าง ๆ และสามารถถ่ายทอดความคิดให้เป็นรูปธรรม ตามปริมาณสิ่งเร้าและความพร้อมของเด็กแต่ละคน ศิลปะเด็ก นอกจากจะแสดงความบริสุทธิ์ใจและจริงใจในการแสดงออกแล้ว ทั้งรูปแบบและเนื้อหายังมีลักษณะเฉพาะตัวอีกด้วย ซึ่งสิ่งเหล่านี้ย่อมมีผลต่อเนื่องไปถึงความคิดและพฤติกรรมของเด็กแต่ละคนอีกด้วย

5. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้สามารถดัดแปลงและประดิษฐ์สร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ขึ้นได้เพื่อการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์อย่างแยกไม่ออก และการสร้างสรรค์เป็นการรู้จักดัดแปลง ตกแต่ง หรือประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ขึ้น การสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะย่อมมีผลต่อเนื่องไปสู่ความรู้สึกนึกคิดและการแสดงออกทั่ว ๆ ไปด้วย

6. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้สามารถลดสกัดตัดทอนประสบการณ์ต่าง ๆ ได้อย่างเหมาะสม เนื่องจากการแสดงออกทางศิลปะที่สะท้อนความรู้สึกนึกคิดนั้น สภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เสนอไว้ในงานศิลปะจะถูกลดสกัดตัดทอนให้เหลือเพียงสิ่งที่เห็นว่าจำเป็นหรือชื่นชอบมากที่สุด ย่อมนำไปสู่การใช้ชีวิตที่สร้างสรรค์ทางด้านการรู้จักลดสกัดตัดทอนประสบการณ์ต่าง ๆ ด้วย

7. กิจกรรมศิลปะส่งเสริมให้เป็นผู้รับรู้สิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวาง จากการแสดงออกทางศิลปะอย่างต่อเนื่อง เด็กจะแสดงออกหลายลักษณะ รับรู้หลายด้าน เพื่อนำมาแสดงออก นอกจากนั้นการแสดงสร้างสรรค์ยังต้องคิดหลายด้านและหลายครั้ง คิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ เปรียบเทียบคุณสมบัติ ปริมาณและคุณภาพเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจที่แน่นอน

จากที่ได้กล่าวมาแล้วข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงความคิด ความรู้สึก ที่มีต่อสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ออกมาเป็นผลงานทางด้านศิลปะ ซึ่งช่วยพัฒนาทางด้านอารมณ์ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ และช่วยให้เด็กได้ฝึกกระบวนการในการทำงานให้มีความรับผิดชอบมากขึ้น

ประเภทของกิจกรรมศิลปะ

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533: 51) ได้แบ่งกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กเป็น 5 สาขาใหญ่ ๆ คือ

1. กิจกรรมวาดเส้น (Drawing) การวาดเขียนเป็นภาพที่เกิดจากการขีดเขียนวัสดุบางชนิดลงบนกระดาษ โดยการแสดงลักษณะเป็นเส้น

2. กิจกรรมระบายสี (Painting) การส่งเสริมพัฒนาการทางกล้ามเนื้อนิ้วมือกับสายตา มีสีชนิดต่าง ๆ พู่กันเป็นอุปกรณ์

3. กิจกรรมภาพพิมพ์ (Print Marking) กรรมวิธีทางภาพพิมพ์มีหลายวิธี แต่ที่เหมาะสมสำหรับเด็กเล็ก คือ การพิมพ์จากแม่พิมพ์นูน ใช้สีทาด้านหลังของวัสดุแล้วนำมาประทับลงบนกระดาษ จะได้ภาพพิมพ์เกิดขึ้น

4. กิจกรรมประติมากรรม (Sculpture) ที่เหมาะสมกับเด็กเล็ก ๆ ก็คงจะเป็นงานดินเท่านั้น นอกนั้นก็มีแต่ไม่เด่นชัดนัก เช่น ประติมากรรมประกอบกล่องกระดาษ ประติมากรรมประกอบเศษไม้

5. กิจกรรมประดิษฐ์ตกแต่ง (Crafts) หมายถึง กิจกรรมที่ครอบคลุมกว้างขวางมาก

สรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ฝึกให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต แสวงหาความรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัว รู้จักคิด รู้จักแก้ปัญหา ฝึกทักษะการคิด รู้จักปรับตัวให้เหมาะสมกับสถานการณ์ส่งเสริมให้มีการประดิษฐ์คิดค้นให้เกิดเป็นผลงานของตนเอง

เทคนิคซินเนคติกส์

เอกสารที่เกี่ยวข้องกับซินเนคติกส์

ความหมายของซินเนคติกส์ (Synectics)

ซินเนคติกส์ (Synectics) มาจากรากศัพท์ในภาษากรีก คือ Syn หมายถึง นำมารวมกัน และ etics หมายถึง ส่วนประกอบที่หลากหลาย รวมกันแล้วหมายถึง การรวมสิ่งที่ต่างกันเข้าด้วยกัน

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2544: 106) ได้ให้ความหมาย ซินเนคติกส์ว่า เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยการเปรียบเทียบหรือเทคนิคอุปมาอุปไมย นอกจากนั้น

เสริมศรี ไชยศรี กล่าวว่า Synectics เป็นวิธีการที่เน้นการพัฒนาความคล่องกับความแตกต่างทางภาษาและความคิดหลายวิธี (เสริมศรี ไชยศรี, 2543: 128)

สรุปได้ว่า ซินเนคติกส์ หมายถึง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกัน หรือไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยใช้การเปรียบเทียบ เพื่อสร้างผลงานให้แปลกใหม่

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์ (2544: 12) ได้เสนอความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่าการสอนแบบซินเนคติกส์ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการนำกระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ที่ออกมาในรูปของการเปรียบเทียบมาใช้

ทิศนา แขมมณี ได้กล่าวว่าแนวคิดของการสอนแบบซินเนคติกสกับความคิดสร้างสรรค์ ซินเนคติกส์เป็นแนวคิดที่ไปถูกคิดค้นขึ้นเพื่อมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยกลุ่มนักวิชาการที่เรียกว่า กลุ่มซินเนคติกส์ ซึ่งมี ศาสตราจารย์ วิวเลี่ยม เจ เจ การ์ดอน (William J.J. Gordon) จากมหาวิทยาลัยฮาวาร์ด เป็นผู้นำกลุ่มและได้เสนอรายงานผลการศึกษาวิจัยนี้ ไว้ในหนังสือชื่อ SYNECTICS: The Development of Creative Capacity (1961) ซึ่งทำขึ้นเพื่อใช้พัฒนา “กลุ่มความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity Groups) ในองค์กรอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่ได้รับการฝึกฝนให้ทำงานร่วมกันเพื่อหน้าที่ประหนึ่ง นักแก้ปัญหาหรือนักพัฒนาผลผลิตและอีกไม่กี่ปีต่อมา กอร์ดอน ได้ปรับพัฒนาซินเนคติกส์ให้ใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียน โดยจะใช้การเปรียบเทียบหรืออุปมาเป็นสำคัญ นักเรียนจะเกิดความสนุกสนานกับความคิดเปรียบเทียบเกิดผ่อนคลายจนสามารถนำการอุปมาเปรียบเทียบเหล่านั้นมาใช้แก้ไขปัญหา หรือสร้างสรรค์ความคิดใหม่ ๆ แนวคิดซินเนคติกส์ได้เข้ามาเผยแพร่ในเมืองไทย โดย ดร.เจมส์ ฮาวิลเลอร์ (Dr. Jame G. Hauwiller) แห่งมหาวิทยาลัย มอนทาน่า เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบการสอนและเป็นลูกศิษย์ที่ได้ร่วมงานกับ ทิศนา แขมมณี (2547: 252) ได้รับทุนฟูลไปรท์ให้เข้ามาเผยแพร่รูปแบบการสอนแบบต่างๆ ด้วยการจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับอาจารย์ในมหาวิทยาลัยครูทั่วประเทศและสถาบันอื่น ๆ ที่สนใจ โดยมี จันทนี อินทรสูต และคณะ (ม.ป.ป.) เป็นผู้ประสานงานและเข้าร่วมฝึกอบรมตลอดมาจนถึงปัจจุบัน

จากการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสอนรูปแบบซินเนคติกส์นั้น พบว่ารูปแบบซินเนคติกส์เป็นรูปแบบการสอนที่น่าสนใจ และเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและไม่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหาความรู้แต่อย่างใด แต่กลับช่วยส่งเสริมและทำให้โลกของเนื้อหามีชีวิต นักเรียนมีความคิดเป็นอิสระและสามารถพัฒนาจินตนาการหยั่งรู้ของตนเองไปสู่กิจกรรมประจำวันได้

การค้นคว้าวิจัยของกลุ่มซินเนคติกส์ อาศัยการคาดการณ์จากความเชื่อเบื้องต้น คือ

1. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถอธิบายเนื้อหาอย่างชัดเจนได้และผลจะสามารถนาไปใช้ในการสอนด้านวิธีการ เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์สาหรับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้

2. ในการประดิษฐ์หรือคิดค้นทางสร้างสรรค์ ทั้งทางศิลปะและวิทยาศาสตร์จะมีวิธีการหรือลักษณะของขบวนการคิดอยู่บนพื้นฐานของขบวนการทางจิตใจเช่นเดียวกัน

3. ขบวนการคิดสร้างสรรค์ของส่วนบุคคลในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จะไม่เป็นอุปสรรคหรือลดน้อยใด ๆ เมื่อร่วมกันแก้ปัญหาด้วยกันเป็นกลุ่มบุคคล

จากข้อความดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า การสอนแบบซินเนคติกส์เกิดจากการนำกระบวนการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถพัฒนาได้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้บังเกิดผลงานในทางสร้างสรรค์ได้

การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์

ทฤษฎี หลักการ แนวคิดรูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ “Synectics Instructional Model” เป็นรูปแบบที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่ง จอยส์ และวีล กล่าวว่า ซินเนคติกส์เป็นวิธีสอนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจวิธีหนึ่ง (Joyce and Weil, 1992: 217-239) ซึ่ง กอร์ดอน และผู้ช่วยของเขามีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นอยู่เสมอ และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์

2. กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งลึกลับซับซ้อน แต่สามารถอธิบายและฝึกฝนคนให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

3. การคิดสร้างสรรค์ที่เกิดในศาสตร์วิชาการสาขาต่าง ๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือวิศวกรรมศาสตร์ ศาสตร์เหล่านี้จำเป็นต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาเข้ามาเกี่ยวข้องในการคิดสร้างสรรค์ทั้งนั้น

4. การคิดสร้างสรรค์ของคนคนเดียวหรือกลุ่มคนมีลักษณะใกล้เคียงกันมากทั้งกระบวนการคิดและผลงานที่ได้

แนวการสอนแบบซินเนคติกส์ (ทิศนา แขมมณี, 2547: 252) ได้รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของกอร์ดอน ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไป มักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิม ๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่นทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายิ่งให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

ดังนั้น กอร์ดอน จึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่นหรือเป็นสิ่งอื่น

สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอน เสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct Analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal Analogy) และการเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed Conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

วิธีการซินเนคติกส์อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยเป็นหลักในการจัดกิจกรรม 3 วิธี คือ

1. การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct Analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงของ 2 สิ่ง หรือมากกว่า สิ่งที่นำมาเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ โดยของที่นำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ จุดประสงค์คือ เพื่อให้มองเห็นปัญหาในอีกแนวหนึ่ง หรือเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งอาจนำมาใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น วิศวกรท่านหนึ่งเฝ้าสังเกตดูหนอนเจาะท่อนไม้เป็นรูปรูดล้ายอุโมงค์ ทำให้วิศวกรผู้นี้เกิดความคิดริเริ่มสร้างอุโมงค์ทำงานใต้น้ำขึ้นมา

2. การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal Analogy) การเปรียบเทียบแบบนี้นักเรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบและบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเป็นสิ่งนั้น สิ่งที่จะเปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เช่น ให้นักเรียนสมมติตัวเองเป็นเครื่องยนต์ในรถยนต์แล้วบอกว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อรถติดเครื่องในตอนเช้าหรือเมื่อไฟแบตเตอรี่หมด หรือเมื่อรถติดไฟแดง การที่นักเรียนต้องสมมติตัวเองเป็นสิ่งหนึ่งทำให้เหลือความเป็นตัวเองชั่วครู่ และการเปรียบเทียบจะทำให้นักเรียนเกิดความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ บุคคลอาจเอาความรู้สึกของตนเองไปใส่ในสิ่งสมมติและบรรยายความรู้สึกออกมาได้

3. การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed Conflict) เป็นการใช้คำเปรียบเทียบ 2 คำที่มีความหมายขัดแย้งกันหรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการยกตัวอย่างคำ เช่น ฉลาดในเรื่องโง่ หรือสวยโทรม ๆ

การสอนแบบซินเนคติกส์ อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบ 3 วิธีนี้ ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดเปรียบเทียบ มีดังนี้

1. ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการเปรียบเทียบทางตรง ได้แก่ ผลส้มเหมือนหรือต่างกับลูกฟุตบอล อะไรเบากว่ากัน เสียงกระซิบหรือขนลูกแมว

2. ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการใช้ตัวเองเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น ได้แก่ ถ้าท่านเป็นก้อนเมฆขณะนี้ท่านอยู่ที่ไหน และกำลังทำอะไรอยู่ ท่านจะรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกแสงอาทิตย์เผาจนแห้งผาก สมมติว่าท่านเป็นหนังสือเล่มที่ท่านชอบมากที่สุด จงบรรยายตัวเอง

3. ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการเปรียบเทียบด้วยคำคู่ขัดแย้ง หรือตรงกันข้าม ได้แก่ บอกได้ไหมว่า เครื่องมือหรือเครื่องใช้ไฟฟ้าชนิดไหนที่ชอบยิ้มและหน้าบึ้งขณะเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์

ทิศนา แขมมณี (2547: 286) ได้กล่าวไว้ดังนี้

1. ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ว่าในการแก้ปัญหาใด ๆ นั้น สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องหลายวิธี

2. ต้องการให้นักเรียนฝึกการใช้ความคิดหลายแง่หลายมุม

3. ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะยอมรับแนวความคิดที่แตกต่างจากแนวคิดเดิม ๆ ที่ตนเองเคยมีอยู่ (อ้างอิงจาก Gordon, 1961: 345)

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์

จอยส์ และวีล (Joyce and Weil, 1992: 217-239) กล่าวว่า การสอนแบบซินเนคติกส์มี 2 วิธีด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และแบบที่ 2 ใช้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จัก การจะใช้วิธีแบบที่ 1 หรือแบบที่ 2 ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอน

ซินเนคติกส์ แบบที่ 1 เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 บรรยายสถานการณ์ ขั้นนี้ครูให้นักเรียนบรรยายสถานการณ์หรือหัวข้อ ตามที่นักเรียนมองเห็น

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบตรง ขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบทางตรง แล้วเลือกอันที่ดีที่สุดมาอธิบายให้กว้างขวางขึ้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเอง ขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบสิ่งที่เลือกในขั้นที่ 2 กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การหาคำที่มีความหมายขัดแย้งกันจากการบรรยายในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 นักเรียนคิดหาคำที่มีความหมายคล้ายกันมาหลาย ๆ คู่ แล้วเลือกคู่ที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 5 การเปรียบเทียบทางตรง ขั้นนี้นักเรียนคิดหาการเปรียบเทียบทางตรงโดยใช้คำคู่ที่เลือกในขั้นที่ 4

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบปัญหาเริ่มแรกอีกครั้ง ขั้นนี้ผู้สอนให้นักเรียนหักกลับมาสำรวจปัญหาเริ่มแรกแล้วใช้การเปรียบเทียบขั้นสุดท้ายโดยใช้ประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้กระบวนการซินเนคติกส์เข้าช่วย

ซินเนคติกส์ แบบที่ 2 เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จัก มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูล ผู้สอนให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อใหม่

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบ ผู้สอนแนะการเปรียบเทียบทางตรงแล้วให้ผู้เรียนบรรยายถึงการเปรียบเทียบนั้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเอง ผู้สอนให้นักเรียนเปรียบเทียบหัวข้อใหม่กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การบรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปได้ ผู้เรียนอธิบายถึงการเปรียบเทียบในส่วนที่เหมือนกัน

ขั้นที่ 5 บรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปไม่ได้ ผู้เรียนอธิบายว่าการเปรียบเทียบใช้ไม่ได้ในส่วนใด

ขั้นที่ 6 การสำรวจ ผู้เรียนสำรวจหัวข้อใหม่ที่ต้องการศึกษาอีกครั้ง

ขั้นที่ 7 การเปรียบเทียบนักเรียนเปรียบเทียบระหว่างหัวข้อใหม่กับสิ่งที่คิดขึ้นมาด้วยตนเองและบรรยายถึงส่วนที่ของ 2 สิ่งคล้ายกัน และส่วนที่การเปรียบเทียบใช้ไม่ได้หรือเป็นไปไม่ได้ (อ้างถึงใน ทิศนา แขมมณี, 2547: 264)

ทิศนา แขมมณี (2547: 252) ได้ให้ขั้นตอนไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่าง ๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียน บรรยาย เล่า ทำ แสดง วาดภาพ สร้าง และปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้น ๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้วให้เก็บผลไว้ก่อน

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรง (Direct Analogy) เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาว เหมือนหรือต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหา หรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลาย ๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal Analogy) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compressed Conflict) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง และเชือดนิ่ม ๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง เป็นขั้นที่ผู้เรียนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่ เพื่อทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำขั้นตอนซินเนคติกส์ แบบที่ 1 (เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่) มาใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ การเปรียบเทียบแบบตรง การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ การอุปมาคำคู่ขัดแย้ง อธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง และการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งานเดิมให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น โดยนำมาในการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์ ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ ๆ แตกต่างไปจากเดิม เพราะการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์ เป็นวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำความคิดใหม่นั้นมาสร้างสรรค์งานของตน ทำให้งานมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบ และน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่า ของความคิดของตนเอง และความคิดของผู้อื่นอีกด้วย

เทคนิคการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)

การใช้เทคนิคกลุ่มสนทนาหรือสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) เป็นวิธีการศึกษาที่เชิญผู้ร่วมสนทนาจำนวนไม่มากนักมาสนทนาในประเด็นต่าง ๆ ที่กำหนดไว้โดยมีผู้ดำเนินการสนทนา (Moderator) เป็นผู้จุดประเด็นการสนทนาเพื่อชักจูงให้ผู้ร่วมสนทนาแสดงความคิดเห็นต่อประเด็นคำถามอย่างกว้างขวางและลึกซึ้งมากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ ซึ่งการแสดงความคิดเห็นนี้ จะเกิดขึ้นได้ยากในการให้สัมภาษณ์ โดยการใช้แบบสอบถามซึ่งมีโครงสร้างและมีลักษณะเป็นทางการ จุดประสงค์ในการจักกลุ่มสนทนามิได้เพื่อหาข้อมูลทางสถิติที่จะนำมาใช้อธิบายในเชิงปริมาณเหมือนการสัมภาษณ์โดยใช้แบบสอบถาม แต่เพื่อจะหาคำอธิบายในเชิงคุณภาพ ซึ่งจะแสดงให้เห็นถึงทัศนคติ และแบบแผนพฤติกรรมของผู้ร่วมสนทนาได้ (สำนักงานสถิติแห่งชาติ, 2541: 2)

ประกอบ คุณารักษ์ และคณะ (2543: 224-226) ได้กล่าวว่า เทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus Group Technique, Group Discussion Approach, Motivation Research) เทคนิคนี้พัฒนามาจากเทคนิคของนักจิตวิทยาที่ใช้ในการบำบัดรักษาคนไข้ทางจิต ด้วยการพูดคุยซักถามปัญหากับคนไข้ในรูปแบบของการให้อิสระในการแสดงออกของคนไข้อย่างเต็มที่ โดยมีจุดมุ่งหมายที่จะค้นพบให้ได้ว่าอะไรหรือสิ่งใดเป็นตัวการ หรือมีอิทธิพลทำให้คนไข้มีพฤติกรรมเช่นนั้น เทคนิคดังกล่าวนักวิจัยหลายๆ สาขาเห็นว่าเป็นวิธีการที่สามารถให้คำตอบในประเด็นปัญหาของนักวิจัยเช่นกัน จึงนำเทคนิคนี้มาใช้ในการวิจัย ทั้งในลักษณะของการนำไปใช้ประกอบกับเทคนิควิจัยอื่น ๆ

เพื่อยืนยันตรวจสอบผลการวิจัยของตนโดยในการจัดกลุ่มสนทนานั้น มีผู้วิจัยหรือผู้ดำเนินการสนทนา (Group Conductor) นำกลุ่มให้การสนทนาบรรลุเป้าหมายของการวิจัยเท่าที่จะเป็นไปได้จริง ซึ่งมีหลักเกณฑ์การปฏิบัติเบื้องต้น ดังนี้

1. กลุ่มผู้เข้าร่วมสนทนา มีขนาด 6-10 คน (ต้องไม่เกิน 10 คน)

2. ผู้เข้าร่วมสนทนาต่างไม่เคยรู้จักกันมาก่อน

3. ผู้เข้าร่วมกลุ่มสนทนา จะต้องไม่เคยถูกสัมภาษณ์อย่างละเอียดในหัวข้อที่ใกล้เคียงกับเรื่องที่วิจัยโดยเฉพาะเรื่องที่วิจัยมาก่อน

4. หัวข้อวิจัยสนทนาเป็นลักษณะกว้าง ๆ ไม่ระบุเฉพาะหัวข้อหรือคำถามที่นักวิจัยต้องการเก็บข้อมูลให้ผู้ร่วมสนทนารู้สึกสังเกตได้อย่างเด่นชัด (ไม่เป็นการตั้งคำถามโดยตรง อย่างเช่น การสัมภาษณ์โดยทั่วไป)

5. สถานที่จัดกลุ่มสนทนาจะต้องเหมาะสม กล่าวคือ เป็นเอกเทศ เฉพาะผู้เข้ากลุ่มสนทนาไม่มีสิ่งรบกวนหรืออิทธิพลอื่น ๆ ที่ส่งผลให้เกิดการบิดเบือนข้อเท็จจริงในการสนทนานั้น ๆ

6. ระยะเวลาที่ใช้สนทนาต้องไม่นานเกินไป โดยเฉลี่ยจะอยู่ในระหว่าง 1.30-2.30 ชั่วโมง

7. ผู้นำกลุ่มสนทนาจะต้องเป็นผู้มีคุณสมบัติเหมาะสมที่จะจูงใจให้การสนทนาบรรลุเป้าหมายการวิจัยได้เป็นอย่างดี

8. จำนวนกลุ่มสนทนามีได้มากกว่า 1 กลุ่ม ตามเงื่อนไขของปัญหาและทรัพยากรในการวิจัยนั้น ๆ ทั้งนี้มีกลุ่มสนทนามากขึ้น ประโยชน์ของการได้รับข้อมูลสำหรับการวิเคราะห์ปัญหาการวิจัยย่อมเพิ่มขึ้นตามไปด้วยคุณสมบัติของผู้นำกลุ่มสนทนาและแนวปฏิบัติ

ผู้นำกลุ่มสนทนาต้องเป็นผู้มีความสามารถและมีความชำนาญในการจูงใจ (Steering) การสนทนาให้อยู่ในขอบเขตของหัวข้อเรื่องที่อภิปรายหรือตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย โดยมีเงื่อนไขในการดำเนินการสนทนาที่พึงปฏิบัติประกอบไปด้วยเกณฑ์ต่อไปนี้

1. ต้องกำหนดหัวข้อสนทนาที่แน่นอนและสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัยไว้ล่วงหน้า ส่วนใหญ่แล้วมักจะเขียนเป็นเอกสารประกอบไว้ก่อน ซึ่งการเขียนไว้ล่วงหน้าเช่นนี้จะช่วยให้การสนทนาเป็นไปอย่างต่อเนื่องและคลอบคลุมปัญหาการวิจัยในเรื่องนั้น ๆ ได้ครบถ้วน

2. การดำเนินการสนทนาจะเริ่มจากเรื่องกว้าง ๆ ที่มีส่วนเชื่อมโยงความกับสนใจหรือความต้องการของผู้วิจัยจากนั้นจึงพยายามจูงใจ (Steering) ให้สู่เป้าหมายที่กำหนดทั้งนี้และทั้งนั้นสิ่งสำคัญ ก็คือ ผู้นำสนทนาจะต้องไม่เสนอความคิด (Making Obtrusive) และคิดว่า ความเห็นของตัวเองดีหรือถูกต้องกว่าความรู้สึกและความคิดเห็นของผู้ร่วมสนทนา ร่วมทั้งหลีกเลี่ยงการชี้นำ

(Prompting) ในหัวข้อหรือประเด็นต่าง ๆ เพราะอาจทำให้ผู้ร่วมสนทนาคล้อยตามโดยไม่ตัดสินใจด้วยตนเอง

3. ผู้นำกลุ่มสนทนาจะต้องตระหนักเสมอว่าตนเองมีบทบาทในฐานะผู้กระตุ้นและเร่งรัด (The Role of a Catalyst) ให้สมาชิกในกลุ่มสนทนาได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นในเรื่องที่ดำเนินอยู่อย่างทั่วถึง

4. ในระหว่างดำเนินการสนทนาจะต้องมีการบันทึกประเด็นสนทนาไว้อย่างละเอียด ซึ่งอาจจะใช้วิธีการจดบันทึก (Take Note) การใช้แถบบันทึกเสียง (Tape Record) การใช้วิดีโอ (Video Tape) หรืออาจใช้วิธีรวมกันก็ได้ แต่ข้อมูลที่บันทึกไว้นั้นต้องละเอียดเพียงพอและสามารถนำไปวิเคราะห์ ตีความและแปลความหมาย เพื่อแสดงผลสรุปจากการสนทนาตามเป้าหมายหรือวัตถุประสงค์ของเอกสารรายงานหรือรายงานปากเปล่าก็ได้

การนำเทคนิคการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) มาใช้ในการวิจัยจึงเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งสำหรับการเก็บรวบรวมข้อมูล เพื่อให้ข้อมูลที่ได้มีความสมบูรณ์ ถูกต้อง ตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น

แนวคิดศิลปินที่มีชื่อเสียง

แนวคิดศิลปินที่มีชื่อเสียงในต่างประเทศ

แนวคิดของศิลปะของศิลปินในลัทธิต่าง ๆ ที่สามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนนั้น จึงน่าจะมีส่วนเกี่ยวข้องกับลัทธิศิลปะ ดังต่อไปนี้

ลัทธิคิวบิสม์

ความหมาย

Cubism มาจากคำว่า Cubi + ism ภาษากรีก Kybos ภาษาละติน Cubus = ลูกบาศก์, สี่เหลี่ยมลูกบาศก์

ทฤษฎีและแนวคิด

คิวบิสม์มีหลักสำคัญทางสุนทรียศาสตร์อยู่ที่ “ กฎของการควบคุมความรู้สึก” ซึ่งเป็นปฏิปักษ์ต่อกฎเกณฑ์ทางสุนทรียศาสตร์เก่าๆที่ว่า “ความรู้สึกมีอำนาจอันยิ่งใหญ่เหนือสิ่งอื่นใด” ลัทธิใหม่นี้ก่อให้เกิดการพัฒนาการและวิวัฒนาการทางศิลปะอย่างสำคัญของคริสต์ศตวรรษที่ 20 ไม่ว่าจะเป็นทางด้านสถาปัตยกรรม จิตรกรรม หรือประติมากรรม อีกทั้งยังถือกันว่าเป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะลัทธินามธรรมแนวหนึ่ง รวมถึงศิลปะที่มีวิธีการนำเส้นเรขาคณิตมาใช้สร้างงานอีกด้วย มีการสร้างงานโดยคำนึงถึงเรื่องโครงสร้างของสรรพสิ่งทั้งหลายก่อนอื่น

ส่วนอารมณ์การแสดงออกนั้น ต้องมีการพิจารณากลั่นกรองเสียก่อน แทนที่จะปล่อยให้หลั่งไหลโดยปราศจากสิ่งควบคุมดังเช่นศิลปะอื่น ๆ เชื่อถือกัน ลัทธินี้มีความเชื่อว่า สัจธรรมของสรรพสิ่งนั้น คือ โครงสร้างของปริมาตร รูปทรง ไม่ใช่การสลัดสีสวย ๆ ให้เปรอะเปื้อนลงในภาพ การใช้สีหลากสี ไม่ได้อยู่ในความสนใจของศิลปินกลุ่มนี้ ยิ่งพวกแม่สีหรือสีที่รุนแรงด้วยแล้ว จะถูกกำจัดมิให้ปรากฏอยู่บนจานสีเลย พวกเขาจะใช้แต่สีมัวซัว สีเทา สีดำ สีน้ำตาล หรือสีอมเขียว ๆ เท่านั้น สิ่งที่ต้องพิจารณาอันดับแรกก่อนลงมือสร้างงานคือ รูปร่างและรูปทรง สร้างให้เป็นพื้นแบนราบง่าย ๆ ที่สร้างขึ้นด้วยเส้นเรขาคณิต รูปทรงต่าง ๆ จะถูกทำให้แข็งแน่นเต็มไปด้วยปริมาตร มิติที่สามคือความลึก ถูกทำให้ดูพร่ามัวเกิดขึ้นด้วยการเล่นหักเหของแสงเป็นเหลี่ยม เป็นมุมดุจหน้าตัดของเพชร และเงาเป็นส่วนช่วยสร้างให้ภาพบังเกิดความสงบแน่วแน่ แง่มุมเหลี่ยมแหลมที่ดูนูนยื่นออกมา หรือขอบเขตของรูปทรงจะถูกเน้นให้เห็นเด่นชัดขึ้น การสร้างภาพให้มีบรรยากาศในสภาพต่าง ๆ เช่น มีม่านหมอกปกคลุมหรือมีแสงแดดเป็นประกายระยิบระยับ หรือการใช้เส้นโค้งคดงอต่าง ๆ มิใช่จุดประสงค์ จะต้องถูกขจัดทิ้งไป จากการค้นพบผลงานซึ่งก่ออารมณ์ความรุนแรง มีอำนาจ แข็งกร้าวของผลงานประติมากรรม และหน้ากากของพวกแอฟริกันได้ปลุกเร้าความศรัทธาแก่พวกคิวบิสม์มาก ข้อนี้ไม่น่าแปลกประหลาดแต่ประการใด เพราะโดยทั่วไปศิลปะของศตวรรษที่ 20 มีการนำสิ่งเก่าซึ่งเคยมีมาแล้วในอดีต นำมาพัฒนาใหม่ให้เข้ากับรสนิยม ความรู้สึก ประกอบเข้ากับการค้นคว้าหาความจริงในการสร้างความงามอีกหลายแนวทางที่ยังไม่มีการค้นคิด พวกคิวบิสม์ได้คิดค้นและสร้างแนวทางใหม่ในการสร้างสรรค์ความงามแบบใหม่ขึ้นมา (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554: 212-213)

รูปแบบศิลปะของลัทธิคิวบิสม์

คิวบิสม์หรือลัทธิบาศกนิยมเป็นชื่อกระบวนแบบศิลปะแบบหนึ่ง ซึ่งมีแนวการค้นหาคุณค่าความงามบนศิลปะตามแนวทางของตนเอง นับเป็นวิวัฒนาการของวงการศิลปะอย่างสำคัญ มีความเคลื่อนไหวเกิดขึ้นครั้งแรกที่กรุงปารีส ราวปี ค.ศ. 1907 โดยจิตรกรหนุ่มสองคน คือ ชอร์ช บราค (Georges Braque, 1882-1963) จิตรกรชาวฝรั่งเศส และ ปาโปล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso, 1881-1973) จิตรกรชาวสเปนทั้งสองต่างมีจุดเริ่มต้นของความดลใจจาก พอล เซซาน ซึ่งมีความคิดว่า “โครงสร้างทางเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงในธรรมชาติทั้งมวล” และ “ถ้าเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอกและโครงสร้างตามความเป็นจริงแล้ว จงมองดูรูปทรงเหล่านั้นให้เป็นเหลี่ยม เป็นรูปลูกบาศก์ง่าย ๆ” ทั้ง ปิกัสโซ และบราค พยายามเน้นคุณค่าของปริมาตร (Volume and Mass) ของวัสดุกับอากาศซึ่งสัมพันธ์กันเต็มไปหมดในภาพ อีกทั้งไม่เห็นด้วยในหลักการของพวกอิมเพรสชั่นนิสต์ ซึ่งละเลยความสำคัญของรูปทรงและมวลปริมาตร ศิลปินทั้งสองต่างสำรวจรายละเอียดของสิ่งที่พวกเขาต้องการวาด ด้วยการวิเคราะห์และแยกแยะทำลายรูปทรงเหล่านั้นให้

กลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อย ไม่ปะติดปะต่อกัน จากนั้นก็นำมาสังเคราะห์ประกอบใหม่ ให้รูปทรงบางรูปอาจทับกัน ซ้อนกัน หรือเหลื่อมล้ำซึ่งกันและกันก็ได้ โดยมีจุดประสงค์สำคัญในเรื่องการสร้างความงามที่เกิดจากมวลปริมาตรเป็นเป้าหมายสูงสุด

กำจร สุนพงศ์ศรี ได้กล่าวถึงลัทธิบาศกนิยมที่มีพัฒนาการทางด้านรูปแบบ เริ่มขึ้นตั้งแต่การแสดงครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1907 หลังจากนั้นการเคลื่อนไหวของลัทธินี้เกิดขึ้นอย่างสม่ำเสมอ โดยแบ่งออกเป็น 3 ยุค คือ ยุคแรก คิวบิสม์วิเคราะห์ ระหว่างปี ค.ศ. 1907-1909 ที่เรียกว่ายุคลัทธิคิวบิสม์วิเคราะห์นั้นเนื่องมาจากเป็นระยะเวลาแห่งการค้นหาด้วยการนำความคิดของเซซานน์ มาเป็นจุดดลใจ พร้อมกันนั้นก็ได้ให้ความสนใจในศิลปกรรมของพวกอนารยะ ดังเช่นพวกนิโกรและศิลปกรรมแบบอาร์เคอิค (Archaic) ซึ่งเป็นยุคศิลปะสมัยก่อนคลาสสิคกรีกโบราณ ในระหว่างนี้ ปิกัสโซ และบราค นำเอาแรงดลใจทั้งหลายมาผสมผสานกัน มุ่งหาแนวใหม่ของความงามในศิลปกรรม โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อเข้าถึงเรื่อง อากาศหรือพื้นที่ว่าง (Space) และมวลปริมาตร (Volume) บราค แต่เดิมทำงานตามหลักอุดมคติของพวกโฟวิสม์ อพอลิแนร์ กับคาห์นไวเลอร์ ผู้สนับสนุนศิลปะในยุคสมัยนั้น ได้แนะนำให้บราครู้จักกับปิกัสโซ เมื่อปี ค.ศ. 1907 เขาจึงได้เยี่ยมชมงานของปิกัสโซในห้องทำงานนั้น ได้เห็นภาพเลส์ เดอมัวแซลส์ ดาวิญอง (Les Demoiselles d'Avignon) ทั้งบราค และปิกัสโซ ต่างมีความเห็นสอดคล้องกันในเรื่องจุดมุ่งหมายทางศิลปะร่วมกัน ดังนั้น ในฤดูร้อนของปี ค.ศ. 1908 บราคเดินทางไปยังเมืองเลสตัก ซึ่งอยู่ใกล้เมืองท่ามาร์เซลล์ทางตอนใต้ของฝรั่งเศส เพื่อทำการศึกษาด้วยการวาดภาพทิวทัศน์ โดยเริ่มต้นจากกรรมวิธีวิเคราะห์ธรรมชาติตามแนวทางของ พอล เซซาน เข้ามาผสมผสานกับความบริสุทธิ์ในอารมณ์การรับรู้ของพวกศิลปินอนารยะ ผลงานชุดนี้ บราค ส่งเข้าแสดงที่ (Salon d'Automne) แต่ทว่าคณะกรรมการตัดสิน ซึ่งมี มาติส จิตรกรคนสำคัญของกลุ่มโฟวิสต์ร่วมอยู่ด้วย ได้คัดงานของเขาไม่ให้ร่วมแสดง ยิ่งไปกว่านั้นมาติสยังให้สัมภาษณ์แก่นักวิจารณ์คนสำคัญ คือ หลุยส์ โวเซลล์ แห่ง น.ส.พ. จิล บลาส์ (Gil blas) ว่า บราค ส่งภาพทิวทัศน์ที่มีรูปให้เห็นเป็นรูปสี่เหลี่ยมเต็มไปหมด ในระยะแรกนี้จิตรกรทั้งสองมุ่งไปที่การวิเคราะห์เรื่องรูปทรง ให้มีการพัฒนาโดยการตกแต่งภายนอกเหนือจากสภาพที่เป็นอยู่ในธรรมชาติ เน้นในเรื่องน้ำหนัก ความแข็งแรงของวัตถุกับปริมาตรของสรรพสิ่งทั้งหลายถูกทำขึ้นโดยการลดรูปทรงให้เป็นไปในลักษณะ "สเตอรีเมทริค ฟอร์ม" (Stereimetric form = รูปทรงที่มีปริมาตรและส่วนต่าง ๆ แน่นตัน) ระหว่างช่องว่างของวัตถุต่อวัตถุศิลปินสร้างให้มีความกลมกลืนกับวัตถุ เช่นเดียวกับที่ว่างทางเบื้องหลัง (Background) จะมีความประสานกันแน่น บังเกิดเป็นภาพที่ก้าวข้ามขึ้นจากสภาพตามธรรมชาติมาเป็นผ่านการปรุงแต่งของศิลปิน กลายเป็นตัวแทนสิ่งหนึ่งของธรรมชาติ คล้ายกับการก่อสร้างซึ่งย่อมมีกฎของการก่อสร้างวัสดุเหล่านี้อาจมีรูปทรงแตกต่างกัน เช่น ทรงกลม ทรงกระบอก และทรงกรวย หรือสี่เหลี่ยม

ประกอบกันขึ้นตามเจตนารมณ์ของสถาปนิกซึ่งเป็นผู้กำหนด ให้ปรากฏออกมาเป็นรูปธรรมขึ้น นอกจากตามสูตรดังกล่าวแล้ว ทั้ง บราค และปิกัสโซ ยังได้มองดูสรรพสิ่งทั้งหลายคล้ายดังผลึกแก้วหรือเพชร จากนั้นเขายังทำให้โปร่งแสง แสดงให้เห็นร่องรอยที่ทับกันสลับซับซ้อนอีกด้วย เหตุที่ทำเช่นนี้ก็เพื่อผลของปริมาตรและมิติให้มีความก้าวหน้าขึ้นมาอีก วิธีการเช่นนี้ยังไม่เคยมีปรากฏว่าใครเคยทำมาก่อนในอดีต การสร้างภาพให้ภาพเกิดมิติที่สาม ในสมัยก่อน ๆได้กระทำหลายกรรมวิธี เช่น บางยุคใช้หลักวิชาทัศนียภาพด้วยเส้น (Linear Perspective) บางสมัยก็ใช้สี (Color Perspective) ทฤษฎีเหล่านี้ต่างจับเอาความจริงในด้านตามองเห็น ทั้ง บราค และปิกัสโซ ได้ค้นหาความสำคัญในด้านมิติที่สามในแนวใหม่ให้ได้สภาพ อันแท้จริงของวัตถุตามสภาพธรรมชาติที่มักมีส่วนที่ถูกทับซับซ้อนและมองไม่เห็น เพื่อให้ได้มิติที่แท้จริงอันซ่อนเร้นอยู่ซึ่งสายตาคนเรามองไม่เห็น ด้วยเหตุนี้ปิกัสโซ่จึงกล่าวว่า “มันเป็นไปไม่ได้ที่จะสร้างให้เกิดระยะใกล้ไกลกันระหว่างจมูกและปากได้ตามหลักทฤษฎี ราฟาเอล ข้าพเจ้าควรหาทางวาดมันให้เป็นไปได้” ในระยะเวลาแรกของคิวบิสม์ จึงมีผลงานจำนวนมาก แสดงออกถึงแนวค้นคว้าโดยมีการวิเคราะห์ธรรมชาติเป็นจุดกำเนิด โดยยังมีร่องรอยของธรรมชาติปรากฏอยู่” (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554: 215- 217)

ยุคที่สอง: ยุคทองของคิวบิสม์วิเคราะห์ มีการจำแนกวิเคราะห์วัตถุ บราค และปิกัสโซเริ่มต้นด้วยการนำ Facet (คล้ายหน้าตัดของเพชรพลอย) โดยทำการขยายให้เกิดมุมเด่นชัดขึ้น ทั้งยังผสานเข้ากับวัตถุอื่น ๆ เช่น ภาพ “ผู้หญิงกับแมนโดลิน” ของปิกัสโซ ที่วาดในปี ค.ศ. 1910 รูปทรงของผู้หญิง แมนโดลิน และส่วนต่าง ๆ กลมกลืนกันอย่างดี ภาพด้วยเส้นตรงเป็นส่วนมากและเส้นโค้งประกอบเล็กน้อย บางส่วนถูกเน้นให้ใหญ่และชัดเจนมากขึ้น จากหลักการ”สภาพการยึดเกาะของสิ่งต่าง ๆ สร้างเป็นรูป” (Defor-mation) ได้เข้าไปสู่”สภาพการก่อรูปการจัดระเบียบใหม่ขึ้น ของสติปัญญา” (Formation) นักวิจารณ์เรียกยุคนี้ว่า Hermetic Period หมายถึงยุคที่รูปวาดมีความแน่นทับราวกับรูปปั้น ไม่มีอากาศหายใจ ผลงานยุคนี้ส่งผลต่อลัทธินามธรรม (Abstract)

ยุคที่สาม: คิวบิสม์สังเคราะห์ ผลงานยุคนี้ใช้การวัสดุร่างๆ มาปะติดรวมกับผลงานในภาพวาด วัสดุเหล่านั้นได้แก่ ผ้า กระดาษฯลฯ หรือที่เรียกว่า การปะติด “Collage” บราคนำวิธีการเขียนตัวหนังสือหรือไม่ก็ใช้กระดาษหนังสือพิมพ์แปะลงบนผืนผ้าใบทำให้เกิดอารมณ์ด้าน Novel Tactic Value คือ คุณค่าในการรับรู้ด้วยการนำอักษรมาเป็นสื่อนำความเข้าใจ มีการแสวงหาทางออกในสิ่งใหม่ๆ ทางเทคนิคไม่ใช่การหาเรื่องราวใหม่ๆ ปิกัสโซกล่าวว่า เรื่องราวในการวาดไม่มีการคำนึงถึงความสำคัญ มันอาจจะเป็นอะไรก็ได้ เช่น กีตาร์ จานใส่ผลไม้ หรือถ้วยกาแฟ สิ่งเหล่านี้เป็นเพียงส่วนประกอบของภาพมากขึ้น ลัทธิคิวบิสม์ได้ก้าวขึ้นมาไกลแล้ว พวกเขาไม่มีรูปทรงใด ๆ ที่จะทำการวิเคราะห์กันอีกแล้ว มีแต่การสร้างความจริงที่เป็นระเบียบใหม่ขึ้น โดยการสังเคราะห์จากสิ่งต่าง ๆ ที่ล้อมรอบตัวศิลปิน “เทคนิควิธีคอลลาจ”เป็นวิธีที่นำมาใช้อย่างมีเหตุผลช่วยให้นัยตา

ผู้ชมมีความสนุกสนานไปด้วย ทั้ง บราค และปีกัสโซ่ทำงานตามวิธีนี้มาก จนกระทั่งปี ค.ศ. 1914 ทั้งสองจึงได้คลายความแข็งกระด้างของเส้นเรขาคณิตลง มีสีสันงดงามเพิ่มขึ้น (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2528: 220-221)

ประวัติจิตรกรคนสำคัญของลัทธิคิวบิสม์

ปาโปล ปีกัสโซ (Pablo Picasso, 1881-1973) จิตรกรชาวสเปน ปีกัสโซ ทำงานออกแบบเครื่องแต่งกายและฉากให้แก่คณะระบำบัลเล่ต์ของไดกิเลฟหลายครั้ง และมีความสนใจอย่างมากในลัทธิเซอเรียลิสม์แต่ไม่เคยรวมกลุ่มศิลปินนี้อย่างเป็นทางการ

ผลงานศิลปะและงานจิตรกรรมของปีกัสโซ่มีพัฒนาการและแบ่งตามห้วงเวลาในช่วงชีวิตของปีกัสโซ่ โดยแบ่งออกได้เป็นสามช่วงใหญ่ ๆ ดังนี้

1. ยุคสีฟ้า (Blue Period) ปี ค.ศ.1901-1904

ปีกัสโซ่ ใช้เทคนิคการเขียนด้วยโทนสีน้ำเงิน ภาพส่วนใหญ่แสดงถึง ความอดยากแร้นแค้น ซึมเศร้าของผู้คน และสภาพแวดล้อม โดยใช้สีโทนน้ำเงินซึ่งดูเย็นชาและหม่นมัว โดยที่มาเกิดจากที่เพื่อนของปีกัสโซ่ ที่ชื่อ Casagemas ได้ฆ่าตัวตายลง ซึ่งให้ปีกัสโซ่เกิดความสะเทือนใจเสียใจเป็นอย่างมาก และเขาเลยได้แสดงความรู้สึกนี้ ออกมาทางภาพเขียน และสอดคล้องในช่วงเวลานั้นเป็นช่วงเวลาที่มีการเปลี่ยนแปลงทางสังคมและวัฒนธรรมในยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่งในเมืองบาร์เซโลน่ากับปารีสเอง ผลงานในช่วงนี้ อาทิเช่น

2. ยุคสีชมพู (Rose Period) ปี ค.ศ. 1904-1906

ปี ค.ศ. 1905 ปีกัสโซ เริ่มต้นทำงานแนวแปลกแยกออกไป รวมทั้งการใช้เส้นและสีภาพเรื่องราวของเหล่านักเล่นละครสัตว์กลายเป็นสิ่งโปรดปรานอย่างยิ่ง วรรณะจากสีเย็นอันเศร้าซึมเปลี่ยนเป็นสีอุ่น มีความสดใสร้อนแรงขึ้น อาทิให้สีชมพูเป็นหลักใหญ่ระยะเวลานี้เรียกกันว่า “สมัยแห่งความสุข” หรือสมัยสีชมพู หันมาใช้สีโทนร้อน แสดงออกในรูปของความร่าเริง เน้นพวกธีมของโลกละครสัตว์ สีสรรจะดูสดใส สว่างตามากขึ้นโดยอาศัยสีชมพูเป็นพื้นฐาน

ปี ค.ศ. 1911 ผลงานเริ่มมีการเน้นให้สดใสเด่นชัดขึ้น มีการนำเทคนิคใหม่มาใช้ เช่น การนำเอาวัสดุจำพวกกระดาษ ผ้า มาปะติด และระบายสีผสมผสานกันจนเกิดเอกภาพ

ปี ค.ศ. 1920 ผลงานของปีกัสโซ เปลี่ยนไปคราวนี้ใกล้ชิดกับอุดมคติของพวกเซอเรียลิสม์ มีสีสันและรูปทรงบิดผันแปรอารมณ์จินตนาการดูแปลกประหลาดคล้ายความฝันมากกว่าจะมีเหตุผลตามปกติธรรมดา

ปี ค.ศ. 1937 ผลงานเริ่มมีการใช้สัญลักษณ์เพื่อแสดงให้เห็นในภาพ เขาใช้ผลงานเป็นเครื่องมือต่อต้านความบ้าคลั่งเรื่องเชื้อชาติและสงครามของพรรคนาซีเยอรมัน

ภาพที่ 6 ผลงานจิตรกรรมชื่อสุภาพสตรีแห่งเมืองอาวิญง โดย ปาโปล ปีกัสโซ

ภาพที่ 7 ผลงานจิตรกรรมชื่อ Guernica ภาพสะท้อนความสะเทือนใจ ความสูญเสียจากการปะทุของสงครามกลางเมืองสเปน

ชอร์ช บราค (George Braque, 1882-1963) ชีวิตตอนปฐมวัยของบราค อยู่ที่เมืองเลออาฟร์ โดยมีความตั้งใจจะเป็นนักตกแต่งหรืมัณฑนากรมากกว่าเป็นจิตรกร เขาทำงานไปด้วยเรียนไปด้วยใช้เวลากลางวันทำงานและเวลาเย็นเรียนวิชาจิตรกรรม ระหว่างปี ค.ศ. 1908-1909 เขาออกไปวาดภาพทิวทัศน์ไว้หลายภาพ โดยเริ่มต้นจากความคิดหลักของพอล เซซาน แล้วค่อยพัฒนาเข้าสู่หลักทฤษฎีของลัทธิคิวบิสม์หลีกเลี่ยงการใช้กฎเกณฑ์เก่า ๆ ที่ทำให้ภาพเกิดมิติและรูปวัตถุในช่องว่าง บราคสร้างภาพให้เต็มไปด้วยพื้นระนาบ (Plane) มีการใช้เส้นแบบเรขาคณิต ผลงานช่วงเวลานี้ยังมีส่วนสัมพันธ์กับธรรมชาติอยู่ เขากับปีกัสโซร่วมมือกันค้นคิดติดต่อให้ลึกซึ้งลงไปอีก มีการวิเคราะห์ความเป็นนามธรรมของรูปทรง ทั้งคู่ได้ถึงจุด “เฮอเมทิคสไตล์” (Hermetic Style = รูปทรงที่ทึบตัน) บราคได้ชื่อว่าเป็นจิตรกรคนแรกที่นำรูปแบบตัวหนังสือมาใช้กับภาพจิตรกรรม(อาจมีผู้ทำมาก่อนแต่ไม่เด่นในเจตนาชัดเจนเท่ากับ บราค) ดังตัวอย่างในภาพชื่อ “ชาวโปรตุเกส” ซึ่งวาดขึ้น ในปี ค.ศ. 1911 ส่วนการใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น กระดาษ และผ้า ฯลฯ หรือที่เรียกว่า วิธีคอลลาจ ได้ใช้ในปีถัดมา เขาผสมสิ่งที่สามารถอ่านได้ เช่นตัวหนังสือเข้ากับความจริง

อันเป็นรูปธรรมปรากฏในผลงาน ทั้งยังเพิ่มคุณค่าในด้านความงามแบบมัณฑนศิลป์ หรือแบบศิลปะตกแต่งซึ่งบราคเคยมีอาชีพนี้มาก่อนมากยิ่งขึ้น ดังเช่น มีการใช้กระดาษทรายที่หยาบหรือมีลวดลายต่าง ๆ กันเพิ่มรอยพื้นผิว (Texture) ช่วยให้ดูสนุกตายิ่งขึ้น

ลัทธินามธรรม

ความหมาย

นามธรรม (Abstraction) คือ ความคิด ความเห็น หรือข้อความที่อ้างถึงปรากฏการณ์ที่ก่อให้เกิด เหตุการณ์หนึ่งหนึ่ง ที่ออกมาเป็น รูปธรรม นามธรรมคือกระบวนการคิดที่ไม่ได้ก่อเกิดจากตัวตนของวัตถุนั้นจริงและไม่มีรูปร่าง นามธรรมเกิดมาจากความคิด และอารมณ์ เข้าสัมผัสปรุงแต่งด้วยจิตก่อเกิดความรู้สึก อารมณ์ รวมก่อเกิดความหมาย เข้าใจได้ตามลักษณะจากรูปธรรมนั้น ซึ่งเกิดขึ้นมาเองตามธรรมชาติ ในรูปแบบนามธรรมในบางครั้งใช้ในการกล่าวถึง เหตุการณ์ต่าง ๆ ที่ยกขึ้นมาในบางกรณีเหตุการณ์จริงที่เป็นรูปธรรมยากต่อการพูด หรือยากต่อการเข้าใจ โดยการกล่าวถึงในทางนามธรรมนั้น จะต้องมีการกล่าวโดยให้เข้าใจกันทั้งสองฝ่าย จากทั้งผู้พูดและผู้ฟัง

ศิลปะลัทธินามธรรม (Abstract Art) หมายถึง ผลงานที่มิได้มีจุดมุ่งหมายแสดงให้เห็นรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติและไม่มีการเสนอเรื่องราวให้ดูรู้เรื่องในผลงานเหมือนดังได้เคยทำมาแล้วในอดีต นักวิจารณ์บางท่านหลีกเลี่ยงที่จะใช้คำนี้ โดยหันไปใช้คำว่านอน - เรพพริเซนเทเชิน (Non-Figuration) ไม่แสดงรูปร่างรูปทรงตามธรรมชาติ หรือนอน อ๊อบเจคทีฟ อาร์ต (Non-Objective Art) ไม่เสนอเรื่องราวเนื้อหาใดๆ ซึ่งมีความหมายหรือเนื้อหาเรื่องราวโดยเฉพาะเจาะจงกว่าคำว่าศิลปะนามธรรม อย่างไรก็ตามคำว่า ศิลปะนามธรรม (Abstract Art) ต้องมีคำศิลปะหรือ Art ประกบ คำนี้ใช้ได้กันอย่างแพร่หลาย

ทฤษฎีและแนวคิด

ศิลปะลัทธินามธรรมลัทธิหนึ่งในคริสต์ศตวรรษที่ 20 ซึ่งเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางในจิตรกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มีรูปแบบที่เป็นปฏิปักษ์ต่อแนวคิดตามประเพณีนิยมซึ่งเคยทำกันมานานแล้ว โดยเฉพาะการลอกเลียนจากธรรมชาติตามแบบสัจนิยม มีหลักในการแสดงออกกว้าง ๆ อยู่ 2 แนว คือ

1. ตัดทอนสิ่งต่าง ๆ ซึ่งปรากฏอยู่ตามธรรมชาติให้มีรูปทรงที่ง่ายหรือเหลือเพียงแก่นแท้

2. สร้างรูปทรงที่ไม่ต้องการเสนอเรื่องราวใด ๆ เป็นพื้นฐาน ดังเช่น นำรูปทรงต่าง ๆ ทางเรขาคณิต เช่น สี่เหลี่ยม และวงกลม ฯลฯ มาใช้ในการสร้างงาน การไร้รูปทรงและเรื่องราวมิใช่การเกิดขึ้นอย่างล่องลอยไร้เหตุผล ถ้าจะวิเคราะห์ทางด้านจิตวิทยาก็เป็นศิลปะที่เกิดขึ้น โดย

สัญชาตญาณจากโลกภายในของมนุษย์ (ตามหลักวิเคราะห์จิตของฟรอยด์) รวมทั้งการค้นคว้าทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเปิดเผยสภาพของวัตถุ การค้นพบเรื่องของทฤษฎีปรมาณูของไอสไตน์ เปิดเผยถึงทฤษฎีว่าด้วยวัตถุกับพลังงาน ทำให้ศิลปินบังเกิดความคิดว่า โลกที่เรามองเห็นนั้น เป็นสิ่งลวงที่ประกอบด้วยจินตนาการดังเช่น คูบินกล่าวว่า “โลกคือจินตนาการ จินตนาการที่กำลังสร้างรูปแบบขึ้น” จากความคิดทางวิทยาศาสตร์ ก่อให้เกิดความคิดแก่ศิลปินอย่างมาก

รูปแบบศิลปะของลัทธินามธรรม

ศิลปะของลัทธินามธรรมมีกระบวนการและรูปแบบโดยทั่วไปแบ่งเป็น 2 แบบด้วยกัน คือ

1. แบบโรแมนติก (Romantic) คือ รับแรงดลใจมาจากสิ่งมีชีวิตหรือไม่มีก็ได้ โดยศิลปินต้องทำงานอย่างอิสระ มีการสำแดงพลังอารมณ์เป็นพื้นฐาน พวกเขาต้องการแสดงอารมณ์ความรู้สึกภายในให้พวยพุ่งออกมาอย่างไม่ต้องยั้งคิด ดังเช่น พวกแอบสแตรกท์เอ็กเพรสชั่นนิสต์ ผลงานไม่สามารถวัดด้วยเครื่องมือใด ๆ และทำขึ้นเลียนแบบได้ยาก หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า พวกอินฟอร์มอลลิสต์ (Informalist = ผู้ไม่มีระเบียบกฎเกณฑ์)

2. แบบคลาสสิก (Classic) มีสิ่งดลใจจากรูปทรงแบบเรขาคณิตงานของศิลปะประเภทนี้จะมีการวางแผนมีกฎเกณฑ์กฎอาจคิดขึ้นเองได้ดังตัวอย่างเช่น พวกศิลปินแอ็บสแตรกท์แบบใช้เส้นเรขาคณิต หรือเรียกอีกชื่อหนึ่งว่า พวกฟอร์มอลลิสต์ (Formalist = มีระเบียบกฎเกณฑ์) ผลงานสามารถวัดด้วยเครื่องมือได้ และทำเลียนแบบได้ใกล้เคียงกับผลงานจริง

ประวัติจิตรกรคนสำคัญของลัทธินามธรรม

วาสสิลี คันดินสกี้ (Wassily Kandinsky, 1866-1944)

จิตรกรและนักเขียนบทความเกี่ยวกับศิลปะ เกิดที่กรุงมอสโก มีนักวิจารณ์และนักประวัติศาสตร์ทางศิลปะสมัยใหม่ ได้วิเคราะห์ทั้งผลงานและชีวิตส่วนตัวของคันดินสกี้ไว้มากในข้อที่ว่า ทำไมคันดิสกี้ต้องเป็นผู้คิดลัทธิศิลปะนามธรรม จากผลวิเคราะห์พอประเมินได้ว่า “ปัญหาเรื่องเชื้อชาติเป็นสิ่งแรก” โดยเฉพาะความเป็นรัสเซียของเขา เพราะชนชาตินี้มีความนิยมในการคิดและศึกษาในเรื่องเร้นลับทางจิตมาก คันดิสกี้ มิได้ค้นพบการวาดภาพแบบนามธรรมในทันทีทันใด กว่าจะเดินทางมาถึงจุดนี้ เขาเดินทางเดินทางผ่านทฤษฎีต่าง ๆ มาแล้ว เช่น ลัทธิอิมเพรสชันนิสม์ ศึกษาหลักสุนทรียศาสตร์ของพวกนะบีส์ การใช้สีของเขามีความเข้มข้นและสดใส นอกจากนี้เขายังก้าวขึ้นไปถึงการกระทำพื้นผิวให้มีการเคลื่อนไหวด้วยการใช้เส้นและสีด้วยเทคนิคเป็นจุด กับการทิ้งรอยพู่กัน (อิทธิพลของฟานก๊อก และพอล ซีญัค จิตรกรในกลุ่มนีโอ - อิมเพรสชั่นนิสต์) คันดินสกีเดินก้าวไปข้างหน้าอย่างไม่หยุดยั้ง เขาเข้ารับทฤษฎีทางสุนทรียศาสตร์ของลัทธิโฟวิสม์มาศึกษาด้วย ประสบการณ์เหล่านี้สร้างให้คันดิสกี้เลือกหนทางที่

ถูกต้องสำหรับตัวเขา บวกกับภูมิหลังในความชำนาญศิลปะพื้นเมืองดั้งเดิมประจำชาติรุสเซีย มีเรื่องเล่าเกี่ยวกับภาพนามธรรมภาพแรกของเขาว่า คันดิสกี้วาดภาพขึ้นภาพหนึ่งเกี่ยวกับนิทานปรัมปรา เป็นภาพทิวทัศน์ เขาระบายสีสดใสและเล่นน้ำหนักอ่อนแก่ราวกับลีลาของเสียงดนตรี มีการใช้เส้นตรงและเส้นโค้งอย่างกล้าหาญ อยู่มาวันหนึ่งก่อนที่เขาจะออกจากห้องทำงาน ภาพที่เขาวาดไว้นี้ได้วางกลับเอาด้านบนลง (กลับหัว) โดยไม่ได้ตั้งใจ ครั้นเมื่อเสร็จธุระกลับมาเห็นเข้า มันเสมือนหนึ่งการค้นพบโดยบังเอิญหลังจากที่ค้นคิดอยู่เป็นเวลานาน จึงเกิดความคิดแวบขึ้นมาราวปาฏิหาริย์ ทำให้คันดิสกี้ค้นพบแนวทางที่ค้นพบนี้ โดยยึดหลักว่า

1. ด้วยการใช้สีสดบริสุทธิ์ เน้นในเรื่องสีและรูปทรง ที่จะเป็นหลักการติดต่อระหว่างเจตนากับวิญญาณของมนุษย์

2. ทางด้านการจัดองค์ประกอบนั้นมีจุดประสงค์ในการรวมตัวของสี และรูปทรงที่ดำรงอยู่อย่างอิสระ ถูกรวบรวมไว้โดยความทรงจำภายในใจ และกลับฟื้นขึ้นมาอีกในรูปทรงทั้งหมด

เมื่อกล่าวถึงจุดกำเนิดแห่งความดลใจ คันดินสกี้ให้ข้อคิดว่า

1. ความประทับใจจากธรรมชาติ สิ่งนี้ข้าพเจ้าเรียกมันว่า ความตรึงตราประทับใจ (Impression)

2. จิตไร้สำนึก การแสดงออกอย่างฉับพลันของลักษณะภายใน ของสิ่งที่ไม่ใช่วัตถุ (เช่น วิญญาณ) ตามธรรมชาติ สิ่งนี้ข้าพเจ้าเรียกว่า การทำโดยไม่ได้ตระเตรียมมาก่อน (Improvisation)

3. การแสดงออกอย่างเชื่องช้าของความรู้สึกภายใน งานถูกทำแล้วทำได้อีก และเป็นเรื่องอวดภูมิปัญญา สิ่งนี้ข้าพเจ้าเรียกมันว่า การจัดองค์ประกอบ (Composition) ในเหตุผลนี้จิตสำนึกถูกใช้ให้ถึงจุดประสงค์อย่างมากมายในทุกส่วน แต่ทว่าไม่มีสิ่งใดปรากฏชัดเจนนอกจากความรู้สึก

กลุ่มลัทธิศิลปะนามธรรมในสมัยหลังที่ตามมามีดังนี้

1. ซุพรีมาติสม์ (Suprematism) นำโดย มัลเลวิช

2. คอนสตรัคติวิสม์(Constructivism) มีผู้นำ คือ วลาดิเมียส์ ทาทลิน

3. นีโอ - พลาสติซิสม์ (Neo-Plasticism) มีจิตรกรผู้นำคือ มอนดรีอัน หรือมอนเดรียน

4. รายองนิสม์ (Rayonism) มีผู้นำคือ ลาริโอนอฟ

5. แอ็บสแตรกท์ เอ็กเพรสชั่นนิสม์ (Abstract Expressionism) นำโดยคันดิสกี้ และต่อมาได้รับการพัฒนาจากศิลปินหลายคน รวมทั้งศิลปินอเมริกันหลายคน รวมทั้งศิลปินยุโรป

6. เซอเรียลลิสม์ กลุ่มนามธรรม (Surrealism Automatism) หรือลัทธิเหนือจริงแนวนามธรรม มีผู้ร่วมความคิดนี้หลายคน เช่น อังเดร มาชง, ฮวน มีโร และมัตตา ฯลฯ

ภาพที่ 8 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ความปีติ Small Pleasure โดยวาสสิลี แคนดินสกี

ลัทธิเซอเรียลิสม์

ความหมาย

อัศนีย์ ชูอรุณ กล่าวว่า เซอเรียลิสม์ เป็นสิ่งที่ดำเนินไปเองโดยอัตโนมัติของจิตบริสุทธิ์ ซึ่งมุ่งในการแสดงออกทั้งถ้อยคำหรือในการเขียน หรือในวิถีทางอื่น ๆ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2554: 108)

ทฤษฎีและแนวคิด

เซอเรียลิสม์ เป็นลัทธิหนึ่งในงานจิตรกรรม อยู่ในช่วงของศิลปะสมัยใหม่ มีต้นกำเนิดจากวรรณกรรมฝรั่งเศส ชื่อของลัทธินี้ได้รับการขนานนามโดย อพอลลิแนร์ ในปี ค.ศ. 1917 นับเป็นการเคลื่อนไหวของศิลปะแบบหนึ่ง ซึ่งมีความคิดตามครรลองทฤษฎีของซิกมันต์ฟรอยด์ (Freudianism) มีจุดมุ่งหมายสำคัญอยู่ที่การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระปราศจากการควบคุมของเหตุผลมีความฝันและอารมณ์จิตนาการ

ความเป็นมาของศิลปะเซอเรียลิสม์ ได้เริ่มต้นประมาณ ค.ศ.1924 โดยเริ่มจากกลุ่มศิลปินอิสระของแฟนทิสติกและดาด้า เมื่อสงครามโลกครั้งที่ 1 สิ้นสุดลงสังคมของประเทศที่ผ่านสงครามอยู่ในสภาพที่เสื่อมโทรม และข้อสำคัญประชาชนมีความโน้มเอียงพึงพอใจสภาพที่เสื่อมโทรมนั้น โดยเฉพาะทางด้านจิตใจและศีลธรรม ศิลปินกลุ่มเซอเรียลิสม์มีความปรารถนาที่จะให้ประชาชนเห็นความเสื่อมโทรมน่ารังเกียจนั้น โดยตั้งใจจะรักษาจิตนาการอันดีงาม เพื่อหักล้างการคุกคามการทำลายและให้เห็นชีวิตในด้านความเชื่อเกี่ยวกับจิตใต้สำนึก ซึ่งจะแสดงออกถึงความคิดและความฝันของมนุษย์ เซอเรียลิสม์อยู่บนความเชื่อที่เหนือความจริง ซึ่งสมัยก่อนได้ละเลยไม่เอาใจใส่ในความมีอำนาจของความฝันและไม่เคยสนใจในการคิดอย่างเป็นระบบ

มาก่อนเทคนิคที่นำมาใช้ในการแสดงออกของความฝันนั้นมุ่งเน้นไปในสิ่งที่เหนือจริง เช่น รูปพระจันทร์ยิ้ม รูปคิวปิสต์หรือเทวดาน้อยที่คอยเชื่อมโยงความรักของคน และรูปต้นไม้พูดได้ เป็นต้น เป็นการสร้างสิ่งแตกต่างกันระหว่างความเป็นจริง (Realistic) และความไม่จริง (Unreal) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ศิลปินสมัยก่อนยังมิได้คิดถึงกันเป็นการแสดงให้เห็นถึงความก้าวหน้าของศิลปะสมัยใหม่

อังเดร เบรตอง (Andre' Bre'ton) กวีชาวฝรั่งเศส และเป็นบุคคลสำคัญที่สุดที่ได้พัฒนาหลักสุนทรียศาสตร์ของเซอเรียลลิสม์ร่วมกับ พอล เอลูอาร์ด (Paul Elouard) และพอล รีเวอร์ดี (Paul Reverdy) ในปี ค.ศ. 1924 บรตอง ได้ตีพิมพ์หลักการของลัทธิใหม่นี้ ชื่อคำประกาศของลัทธิเซอเรียลิสม์ (Manifesto of Surrealism) ขึ้น เป็นแนวทางปฏิบัติเป็นครั้งแรก ในปี ค.ศ. 1926 ได้ร่วมกันก่อตั้งสถานแสดงผลงานประจำของกลุ่มขึ้น ทั้งยังจัดแสดงงานครั้งสำคัญของกลุ่มตามประเทศต่าง ๆ เช่น แสดงในกรุงลอนดอน เมื่อปี ค.ศ. 1939 และที่กรุงปารีส ในปี ค.ศ. 1947

เบรตอง ได้ชื่อว่าเป็นเจ้าทฤษฎีและนักค้นคว้าคนสำคัญของพวกเซอเรียลิสม์ แต่เดิมนั้นเขาเคยเข้าร่วมอยู่ในกลุ่มดาด้า และในปี ค.ศ. 1921 ก็แยกตัวออกมาจากกลุ่มมาจัดตั้งขบวนการเซอเรียลิสม์ จินตนาการเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก และจินตนาการนี้คือจิตใต้สำนึกนั่นเอง จิตใต้สำนึกเป็นสภาวะของความฝันที่มีขบวนการต่อเนื่องกัน ซึ่งช่วยนำไปสู่การสร้างสรรค์ทางศิลปะได้ เซอเรียลิสม์ให้ความรู้สึกเป็นอิสระเช่นเดียวกันกับการทำงานอย่างบริสุทธิ์ใจของเด็ก เช่น Miro ได้ใส่ความเป็นอิสระลงในเส้นและรูปทรงซึ่งเป็นความรู้สึกภายในที่ได้สื่อออกมาเป็นผลงานโดยอัตโนมัติ

การสร้างสรรค์งานศิลปะในแนวของเซิเรียลิสม์นั้น เป็นการถ่ายทอดความฝันหรือสิ่งที่เก็บไว้ในใจอย่างบริสุทธิ์ใจ ซึ่งหากเปรียบเทียบงานศิลปะในลัทธิเซอเรียลิสม์กับศิลปะในลัทธิเรียลลิสม์ของศตวรรษที่ 19 แล้วจะเห็นว่า ศิลปะลัทธิเรียลลิสม์มีแนวความคิดซึ่งยึดถือสัจธรรมชาติ และเผยให้เห็นถึงเหตุการณ์สภาพของชีวิต และสังคมตามความเป็นจริงอย่างเปิดเผยตรงไปตรงมาอย่างที่สุด ต้องการสะท้อนความเป็นจริงอย่างโหดร้าย ส่วนศิลปะลัทธิเซอเรียลิสม์นั้นยึดถือการสร้างสรรค์ศิลปะซึ่งมุ่งเน้นในการสร้างภาพที่ต้องการให้คนมองเห็นถึงความฝันความปรารถนา ตลอดจนความฝันต่าง ๆ อันเป็นพฤติกรรมของมนุษย์ซึ่งอยู่เหนือกฎเกณฑ์และเหตุผล ศิลปินสร้างรูปแบบหรือบรรยากาศให้บิดเบือนไปจากความเป็นจริงเพื่อเป็นการนำผู้ชมไปสู่โลกใหม่ในอีกมิติหนึ่ง (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2554: 108-110)

รูปแบบศิลปะของลัทธิเซอเรียลิสม์

กรรมวิธีการสร้างงาน กลวิธีหรือเทคนิคในการสร้างงานจิตรกรรมของกลุ่มมิได้กำหนดรูปแบบโดยเฉพาะอาจทำแบบฟร็อตเตจ (Frottage = หมายถึง การลอกรูปโดยวิธีใช้

กระดาษ วางบนวัตถุที่ต้องการ เช่น ไม้ที่มีลวดลาย หรือเศษกระสอบ ฯลฯ แล้วใช้สีหรือดินสอลูบไล้ฝนบนกระดาษให้ลวดลายของวัตถุที่ต้องการปรากฏ)เป็นเทคนิคที่ มักซ์ แอนส์ จิตรกรชาวเยอรมันของกลุ่มเซอเรียลิสต์ชอบใช้มาก จิตรกรบางคนอาจทำโดยใช้สไตล์ของพวกศิลปะนามธรรม (Non-Figurative) ดังเช่น มิโร หรืออาร์พ หรือบางคนอาจวาดตามแบบอย่างเหมือนจริง (Realistic) ดังเช่น ดาลี (Dali) หรือมากริตต์ (Mgritte) เทคนิคต่าง ๆ ได้ถูกนำมาใช้เพื่อการแสดงออกของความฝัน แต่อย่างไรก็ตาม พวกกลุ่มเซอเรียลิสม์มีวิธีการทำแตกต่างไปจากเหล่าศิลปินผู้สร้างงานเกี่ยวกับความฝันในอดีต พวกเขาประสบความสำเร็จในเรื่องแสดงความหมายแสดงอารมณ์ฝันโดยเฉพาะในเรื่องต่างๆมากมายกว่า เป็นต้นว่า ด้วยการจำความฝันในห้วงอวกาศ ดังเช่น ผลงานของอีฟ ตองกี (Yves Tanguy) หรือตามหลักของมาร์เซล ดูชองพ์และฟรานซิส พิคาเบีย ที่ว่าการนำสิ่งสองสิ่งที่มิได้มีส่วนเกี่ยวข้องกันเลยมาจัดวางเข้าด้วยกัน เป็นการนำสิ่งที่มีคุณค่าอย่างหนึ่งให้ปรากฏแปรเปลี่ยนไปเป็นคุณค่าอีกอย่างหนึ่ง หรือผลงานของดาลี และมากริตต์ ซึ่งวาดภาพตามหลักวิชาการ ผลออกมาจึงดูราวกับภาพถ่ายหรือวิธีการของพวกโบราณ เท่ากับเป็นการสร้างสิ่งแตกต่างกันระหว่างความเป็นจริง (Realistic) และความไม่จริง (Unreal) เข้าไว้ด้วยกัน (Juxtaposition) ซึ่งสิ่งเหล่านี้ศิลปินสมัยก่อนยังมิได้คิดถึงกัน นี่เป็นสิ่งแสดงความก้าวหน้าขึ้นจากเดิมอย่างเห็นได้ชัด (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554: 344-345)

กระบวนแบบศิลปะของลัทธิเซอเรียลิสม์ ศิลปินในกลุ่มเซอเรียลิสม์ด้วยกันเองอาจแบ่งผลงานเป็นกลุ่มใหญ่ได้ 2 กระบวนแบบ (Style) คือ พวกเวริสติค เซอเรียลิสม์ (Veristic Surrealism) และพวกแอ็บโซลุท เซอเรียลิสต์ (Absolute Surrealism)

กลุ่มเวริสติค เซอเรียลิสม์ หรือผู้สร้างงานให้เสมือนจริงที่สุด คล้ายผลงานในอดีตทั่วไป เป็นลักษณะรูปแบบที่สำคัญเป็นที่นิยมกันตลอดมาจนทุกวันนี้ เป็นกลุ่มที่แนวการแสดงออกส่อให้เห็นอารมณ์บุคลิกภาพ และความเชี่ยวชาญในฝีมือ โครงเรื่องยังคงหยิบยืมวิธีการแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ แล้วนำมาขยายผสมผสานกับเรื่องฝัน ดังตัวอย่างเช่น นำความงดงามของภูมิประเทศบวกเข้ากับเรื่องราวที่ลึกลับของสิ่งต่าง ๆ ที่ถูกสร้าง รูปร่างเต็มไปด้วยอารมณ์จินตนาการของความฝันความจริงแล้วพวกดาดาและพวกเมตาฟิสิกส์ได้สร้างความคิดขั้นพื้นฐานรวมทั้งกรรมวิธีมาก่อนแล้ว กล่าวคือ ศิลปินได้นำภาพที่ปรากฏอยู่ในสายตาจากสภาพธรรมชาติ มารับใช้ในฐานะ เพื่อนแสดงเรื่องราวบรรยายประสบการณ์ในชีวิตของศิลปิน โลกแห่งความจริงของสรรพสิ่งต่าง ๆ ตามธรรมชาติเปลี่ยนรูปมาเป็นความฝัน และถูกผันแปรออกมาในรูปศิลปกรรมอีกต่อหนึ่ง ด้วยเรื่องราวที่สร้างขึ้น จิตรกรแสดงให้เห็นบรรยากาศของสภาพจิตใจซึ่งเข้ากันกับความคิดและความเข้าใจในความจริงของเขา เรื่องส่วนบุคคลที่แตกต่างกันไปถูกกันไว้ต่างหากแต่ส่วนหนึ่งซึ่งศิลปินในกลุ่มนี้ทุกคนมีความคล้ายคลึงกัน คือ มีจุดมุ่งหมาย อยู่ที่การไม่เชื่อ

และชอบทำลายโลกแห่งความจริงที่ตามองเห็น ที่เป็นเช่นนี้เพราะว่าศิลปินต่างมีรากฐานความสงสัยต่อเรื่องความจริงทั้งหมดที่กล่าวนี้เป็นโครงสร้างส่วนใหญ่ของพวกเวริสติคเซอเรียลิสม์ พวกเขามองโลกแห่งความจริงในสายตาว่าเป็นภาพมายาทั้งหมด มีพลังของสัญชาติญาณที่ไร้การบังคับ ดังนั้น พวกศิลปินจึงรวมพลังของการแสดงออกมาให้มีแนวแห่งการมองโลกในแง่ร้ายของจิตใจ ศิลปินเด่น ๆ ในแนวนี้มี มักซ์ แอนส์, มาร์ค ชากาล และดาลี ฯลฯ

ส่วน แอ็บโซลุท เซอเรียลลิสม์นั้น หรือพวกที่สร้างงานตามอำเภอใจคล้ายกับศิลปินแนวศิลปะนามธรรม ไม่ชอบวาดภาพเสมือนจริงเหมือนพวกเวริสติค เป็นแนวทางใหม่แนวหนึ่งซึ่งแตกแยกไปจากกลุ่มเวริสติค เซอเรียลิสม์ในด้านรูปแบบการแสดงออก คือ มีรากฐานมาจากการค้นคว้าและค้นพบของรูปแบบบางอย่างของศิลปินร่วมสมัย ดังเช่น พวกคิวบิสม์ และการวาดภาพของกลุ่มศิลปะนามธรรม ซึ่งพวกแอ็บโซลุท เซอเรียลิสม์นำมาใช้ศิลปินที่เด่นมีฮวน มีโร และมันตา เป็นต้น ออองเดร เบรตอง ยอมรับว่า ลัทธิคิวบิสม์และพวกแอ็บสแตรกท์เป็นผู้บุกเบิกที่สำคัญต่อศิลปินกลุ่มเซอเรียลิสไม่น้อย เพราะลัทธิใหม่ๆเหล่านั้นได้สังเคราะห์สิ่งใหม่และค้นคว้าเทคนิคต่าง ๆ ให้เกิดขึ้นเป็นประโยชน์ต่อวงการศิลปะอย่างมาก ทำให้อาณาจักรในการแสดงออกของศิลปินเปิดกว้างมากขึ้น อย่างไรก็ตามทั้งสองกลุ่มมีพื้นฐานมาจากความฝันจากจิตไร้สำนึกเช่นเดียวกัน แตกต่างกันเพียงด้านรูปแบบกรรมวิธี และการแสดงออกเท่านั้น (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554: 354-355)

ประวัติจิตรกรคนสำคัญของลัทธิเซอเรียลิสม์

มาร์ค ชากาล (Marc Chagall, 1889-1985) จิตรกรชาวยิวรัสเซียเกิดที่เมืองไวเทปสก์ (Vitebsk) เริ่มศึกษาศิลปะที่นครเซนต์ปีเตอร์สเบิร์ก (เลนินกราด) เมื่อปี ค.ศ. 1910 เดินทางมายังกรุงปารีส ได้เข้าร่วมในกลุ่มอาวองต์ การ์ด (Avant - gard= กลุ่มหัวหน้า) ของฝรั่งเศสในเวลานั้น ในปี ค.ศ. 1914 เดินทางกลับรัสเซียไปก่อตั้งโรงเรียนศิลปะที่บ้านเกิดของเขา ในปี ค.ศ. 1917 ได้รับแต่งตั้งให้เป็นผู้อำนวยการและเจ้าหน้าที่ชั้นสูงทางวิจิตรศิลป์ที่เมืองนี้ (การปฏิวัติใหญ่ของชนชั้นกรรมาชีพเมื่อเดือนตุลาคมสำเร็จเรียบร้อยแล้ว) แต่แล้วลักษณะส่วนตัวของชากาลกับหน้าที่นั้นไม่อาจไปด้วยกันได้ เพราะเขาเองเป็นคนมีความคิดชอบฝัน แต่ทางการมีความต้องการในเรื่องความจริงทางสังคม ดังนั้นจึงเดินทางเข้ากรุงมอสโก และในปี ค.ศ. 1923 เดินทางออกนอกประเทศมายังปารีสอีกครั้งหนึ่ง ระหว่างนี้ชากาลได้วาดภาพประกอบสำคัญๆไว้มาก เช่น ภาพประกอบในบทประพันธ์ของโกกอล เรื่อง “วิญญาณมรณะ” และของลาฟองตาน เป็นต้น ในปี ค.ศ. 1941 เดินทางไปสหรัฐอเมริกาและแม็กซิโก ปี ค.ศ. 1945 จัดงานแสดงเดี่ยว โดยเฉพาะที่พิพิธภัณฑ์สมัยใหม่ (Museum of Modern Art) นิวยอร์กและตามประเทศต่างๆ มากมายหลายแห่ง เช่น ปารีส ลอนดอน และอัมสเตอร์ดัมฯลฯ ปี ค.ศ.1948 ได้รับรางวัลภาพพิมพ์จากงานแสดง

ครั้งที่ 24 ของเวนิส เบยนาเล (Venice Bienale) ชากาลทำงานขนาดใหญ่ไว้สองชิ้นที่เมโทรโปลิแตนท์โอเปรา เฮาท์ นครนิวยอร์ก (Metropolitan Opera House, New York)

ผลงานของจิตรกรผู้นี้มีแนวโน้มแสดงให้เห็นลักษณะพิเศษทางเชื้อชาติของชาวยิว เขาชอบสร้างงานจากนิทานชวนฝัน ผลงานของชากาลนับว่ามีการแสดงออกของอัตลักษณ์ส่วนตนเด่นชัดมาก และเป็นตัวอย่างอันดีของกลุ่มเซอเรียลิสม์แนวหนึ่ง

ภาพที่ 9 ผลงานจิตรกรรมชื่อ วันเกิด Birthday โดย มาร์ค ชากาล

ภาพที่ 10 ผลงานจิตรกรรมชื่อ The falling Angle โดย มาร์ค ชากาล

ซันวาดอร์ ดาลี (Salvador Dali, 1904-1989) จิตรกรชาวสเปนเกิดที่เมืองฟิเกราส (Figueiras) ก่อนที่จะได้ชื่อว่าเป็นจิตรกรคนสำคัญของกลุ่มเซอเรียลิสม์ เขาเคยทำงานตามแนวทางของพวกศิลปะสกุลสำคัญๆมาแล้ว เช่น คิวบิสม์ ฟิวเจอริสม์ และพวกเมตาฟิสิกส์ ครั้น ค.ศ.1929 จึงได้ร่วมตัวกับกลุ่มเซอเรียลิสต์ และกลายเป็นจิตรกรคนสำคัญของกลุ่มนี้ ดาลีใช้เทคนิคซึ่งเขาเรียกว่า “ ทฤษฎีอันฉับพลันของความเข้าใจอันไร้เหตุผล ” (Paranoiac-Critical Activity) มีพื้นฐานอยู่บนการตีความหมายในการวิจารณ์ที่เกี่ยวกันกับเหตุการณ์ของจิตอันแปรปรวน เขาพยายามที่จะสร้างระบบการใช้พลังของความคิดฝันตามใจชอบ และประสบการณ์ส่วนตัวของศิลปิน ผสมเข้ากับการเน้นเป็นพิเศษในเรื่องของรูปทรงที่มีทรวดทรงประหลาดหลาย ๆ อย่าง เทคนิควิธีการวาดของดาลียังคงเป็นการใช้ตามแบบอย่างของพวกโบราณหรือแบบปกติทั่วไป นักวิจารณ์หลายคนชอบฝีมือเขามากถึงกับตั้งสมญาให้เป็นมายากลของลัทธิสัจนิยม (Magic Realism) นอกจากการวาดรูป โดยเน้นแบบเวริสติคที่สร้างงานให้ดูเสมือนจริงให้มากที่สุดนอกจากนี้ ดาลียังสร้างเครื่องปั้นดินเผา ประติมากรรม และภาพยนตร์ด้วย ในระหว่างปี ค.ศ. 1938-1939 เขาหวนกลับไปวาดภาพแบบโบราณ (Classical Style) ค.ศ.1940 เดินทางไปยังสหรัฐอเมริกา และก่อความเกรียวกราวด้วยวิธีการโฆษณาตัวเอง อย่างแปลกประหลาดแก่วงการทั่วไปของอเมริกา เขาสิ้นชีวิตที่ฟิเกราส ในปี ค.ศ 1989

ภาพที่ 11 ผลงานจิตรกรรมชื่อความทรงจำที่ฝังแน่น (The Persistence of Memory) โดย ซัลวาดอร์ ดาลี

มัทซ์ แอนส์ (Max Ernst, 1891-1976)

จิตรกรชาวเยอรมัน แอนส์เป็นจิตรกรชั้นนำผู้มีความสำคัญมากที่สุดคนหนึ่งของกลุ่มเซอเรียลิสต์

แอนส์ได้ชื่อว่าเป็นผู้บุกเบิกเทคนิควิธีการฟร็อตเทจ (การพิมพ์บนวัตถุด้วยการใช้ฝนหรือถูด้วยสีหรือผงถ่าน) และใช้สิ่งที่ได้มานี้รวมปะปิดทับกันเป็นคอลลาจบนภาพ นอกจากนี้ยังได้ทดลองการทำงานแบบ “ออโทแมทิค ไรทิง” (Automatic Writing) ฮันส์ ริชเตอร์ ได้เขียนถึงมักซ์ แอนส์ว่า “การมองอย่างประหลาดของเขามีบ่อเกิดจากศิลปะของเยอรมัน ในยุคกลางและสมัยโรแมนติคกับของบอคลิน (Bocklin) และคลิงเกอร์ (Klinger) สองศิลปินเยอรมันซึ่งแอนส์มีความนิยมยกย่องมาก แม้ว่าผลงานของมักส์ แอนส์ จะมีส่วนของศิลปะประเพณีแต่เขาก็ได้เปลี่ยนแปรผลงานให้มีเป้าหมาย ในการแสดงวิญญาณของชาวเยอรมันด้วยการทดลองใหม่ ๆ”

แอนส์ นับเป็นตัวอย่างที่ดีของเซอเรียลิสต์ แบบเวริสติค เพราะเป็นผู้มีฝีมือสูง นอกจากนี้ยังชอบนำส่วนที่ดีของอดีตเข้าผสมผสานกรรมวิธีใหม่ที่เขาทดลอง จึงทำให้ผลงานมีความโดดเด่นมากคนหนึ่งในระดับสากล

ภาพที่ 12 ผลงานจิตรกรรมชื่อ Eye of Silence โดย มัทซ์ แอนส์

โมอัน หรือฮวน มีโร (Juan Miro, 1893-1983) จิตรกรชาวสเปน เริ่มต้นการศึกษาศิลปะที่เมืองบาร์เซโลนา ผลงานระยะแรกได้รับอิทธิพลมาจากฟานก๊อกและพวกโฟวิสต์ ในปี ค.ศ. 1919 มีโรเดินทางมายังกรุงปารีสร่วมกับปิกัสโซในลัทธิคิวบิสม์ หลังจากนั้น ในปี ค.ศ. 1923 หันมานิยมลัทธิเซอเรียลลิสต์ มีโร สร้างงานได้เด่นมากจนกลายเป็นศิลปินคนสำคัญของกลุ่ม โดยเฉพาะในแนวการทำแบบแนวศิลปะนามธรรม อองเดร เบรตงได้เขียนว่า “ มีโรเป็นศิลปินเซอเรียลิสต์มากที่สุดคนหนึ่งของพวกเรา “ผลงานของมีโรส่วนใหญ่ชอบนำรูปเซลล์ต่าง ๆ ที่เคลื่อนไหวมาจัดองค์ประกอบเข้าด้วยกัน รูปทรงต่างๆนำมาจากสิ่งมีชีวิตซึ่งศิลปินได้ลดตัดทอนจนเหลือแก่นแท้อันบริสุทธิ์ นอกจากนั้นเขายังทำงานหลายประเภท เช่น ทำโมเสค ทำกระเบื้องดินเผา ซึ่งมีผลงานชิ้นสำคัญอยู่ที่ตึกองค์การยูเนสโกในกรุงปารีส ผลงานของมีโร ได้ให้แรงดลใจต่อศิลปินร่วมสมัยในอเมริกาได้มากที่สุดคนหนึ่ง วิธีการใช้รูปทรงชีวภาพ (Biomorphic Form) ทำให้เขาพบวิธีการสร้างงานที่มีอัตลักษณ์ ผลงานของเขาชอบสำแดงออกเป็นนัยถึงเรื่องทางเพศและเรื่องการอุปมาอุปไมย ท่วงทีการสร้างงานมีลักษณะเป็นแบบอัตโนมัติ (Automatism) ของเซอเรียลิสม์ที่สำคัญคนหนึ่งเท่านั้น (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554: 356-363)

ภาพที่ 13 ผลงานจิตรกรรมชื่อ เทศกาลตลก โดย โยฮัน มิโร

แนวคิดศิลปินที่มีชื่อเสียงในประเทศไทย

วิวัฒนาการศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย สรุปพัฒนาการออกเป็น 3 ระยะ คือ

1. ศิลปะสมัยใหม่ดั้งเดิม (Proto-Modern Art)
2. ศิลปะสมัยใหม่ระยะแรก (Early-Modern Art)
3. ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)

1. ศิลปะสมัยใหม่ดั้งเดิม (Proto-Modern Art)

ประมาณ พ.ศ. 2400 ถึง พ.ศ.2475 โดยถือเวลาตั้งแต่ช่วงที่ ขรัวอินโข่งมีบทบาทในการสร้างสรรค์ภาพจิตรกรรมอิทธิพลศิลปะสมัยใหม่จากตะวันตก ในสมัยรัชกาลที่ 4 แห่งกรุงรัตนโกสินทร์ ผ่านเลยมาจนถึงสมัยที่พระยาอนุศาสตร์จิตรกร (จันทร์ จิตกร) เขียนภาพแบบเหมือนจริงอิทธิพลศิลปะหลักวิชาในสมัยรัชกาลที่ 6 และรัชกาลที่ 7

2. ศิลปะสมัยใหม่ระยะแรก (Early-Modern Art)

ประมาณ พ.ศ. 2475 ถึงต้นพุทธศตวรรษที่ 26 สำหรับการกำหนด ปี พ.ศ. 2475 เป็นปีเริ่มต้นในช่วงศิลปะสมัยใหม่ระยะแรกนี้ ได้กำหนดจากปรากฏการณ์ 2 ปรากฏการณ์ คือ การเปลี่ยนแปลงการปกครองจากระบอบสมบูรณาญาสิทธิราชย์มาสู่ระบอบประชาธิปไตย การเปลี่ยนแปลงระบอบการปกครองมิใช่ประเด็นหลักที่มีผลต่อศิลปะสมัยใหม่ แต่การปกครองในระบอบประชาธิปไตยซึ่งมีหลักการอันเอื้อต่อเสรีภาพและปัจเจกภาพของมนุษย์ ย่อมสอดคล้องกับศิลปะสมัยใหม่โดยตรง นอกจากนั้นแล้ว ช่วงปี พ.ศ. 2475 ยังเป็นช่วงเวลาที่ขุนปฏิภาคพิมพ์ลิขิต (เปล่ง ไตรปิ่น) ซึ่งมีประสบการณ์ศิลปะสมัยใหม่จากยุโรปมีบทบาทอยู่ที่ โรงเรียนเพาะช่าง ศิลปะสมัยใหม่ช่วงนี้ครอบคลุมไปถึงศิลปะสมัยใหม่ของศิลปินในกลุ่มจักรวรรดิศิลปิน รวมทั้งศิลปินจากการแสดงศิลปกรรมแห่งชาติที่เริ่มทวนกระแสศิลปะหลักวิชา เช่น เฟื้อ หริพิทักษ์, มีเซียม ยิบอินซอย, จำรัส เกียรติก้อง, สวัสดิ์ ตันติสุข, สุเชาว์ ยิ้มตระกูล, บัณฑบ พลาวงศ์, ประยูร อุลุชาฎะ, ชะลูด นิ่มเสมอ, ประหยัด พงษ์ดำ และทวีศักดิ์ เสนาณรงค์

3. ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art)

ประมาณช่วง พ.ศ. 2503-2506 ถึงปัจจุบัน เหตุผลที่กำหนดช่วงปี พ.ศ. 2503- 2506 เป็นจุดเริ่มต้นของศิลปะสมัยใหม่ในประเทศไทย มีเหตุผลร่วมหลายประการ คือ

ประการที่ 1 พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช ทรงเริ่มเขียนภาพในปี พ.ศ. 2502 ภาพผลงานเริ่มแสดงคุณภาพเด่นชัดประมาณปี พ.ศ. 2503-2504 ภาพพัฒนาสูงสุดและทรงพระกรุณาโปรดเกล้าฯ พระราชทานเข้าร่วมแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติ ครั้งที่ 14 พ.ศ. 2506 ซึ่งภาพฝีพระหัตถ์ของพระองค์ทรงสะท้อนอิทธิพลศิลปะลัทธิแสดงอารมณ์ (Expressionism) ศิลปะบาศกนิยม (Cubism) ศิลปะอนาคตนิยม (Futurism) ศิลปะเหนือจริง (Surrealism) และศิลปะลัทธิแสดงอารมณ์นามธรรม (Abstract Expressionism) จากจิตใต้สำนึกไว้ ในลักษณะเฉพาะพระองค์อย่างงดงาม และทรงสร้างสรรค์ไปจนถึงประมาณปี พ.ศ. 2510

ประการที่ 2 ศิลปะ พีระศรี ได้เสียชีวิตลงในปี พ.ศ. 2505 แม้ศิลปะหลักวิชาของท่านจะได้ฝังรากลึกลงแล้ว แต่การเสียชีวิตของท่านอาจถือเป็นสัญลักษณ์แห่งการลดบทบาทอันเข้มข้นของศิลปะหลักวิชาจากตะวันตกลงด้วย

ประการที่ 3 อารี สุทธิพันธุ์ ซึ่งรับอิทธิพลศิลปะลัทธิการแสดงอารมณ์นามธรรม (Abstract Expressionism) จากสหรัฐอเมริกาและเป็นผู้นำการต่อต้านศิลปะหลักวิชาคนหนึ่ง ได้กลับมาสู่ประเทศไทยและเปิดนิทรรศการจิตรกรรมอิทธิพลศิลปะลัทธิแสดงอารมณ์นามธรรม ขึ้นที่สถาบัน เอ.ยู.เอ กรุงเทพมหานคร ปี พ.ศ. 2504

ประการที่ 4 ศิลปินหัวก้าวหน้าในการแสดงงานศิลปกรรมแห่งชาติ ได้แสดงปรากฏการณ์ทางด้านศิลปะสมัยใหม่เด่นชัดขึ้น ตั้งแต่ประมาณปี พ.ศ. 2503-2506 เป็นต้นมา เช่น สมโภชน์ อุปอินทร์, พิชัย นิรันต์, สันต์ สารากรบริรักษ์, อนัน ปาณินท์, นิพนธ์ ผลิตะโกมล, ชำเรือง วิเชียรเขตต์, ธนะ เลาหกัยกุล, กำจร สุนพงษ์ศรี, ถวัลย์ ดัชนี, พิริยะ ไกรฤกษ์, ดำรง วงศ์อุปราช, ประวัติ เล้าเจริญ และบัณฑิต ผดุงวิเชียร (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2534: 143-144)

ลัทธิคิวบิสม์

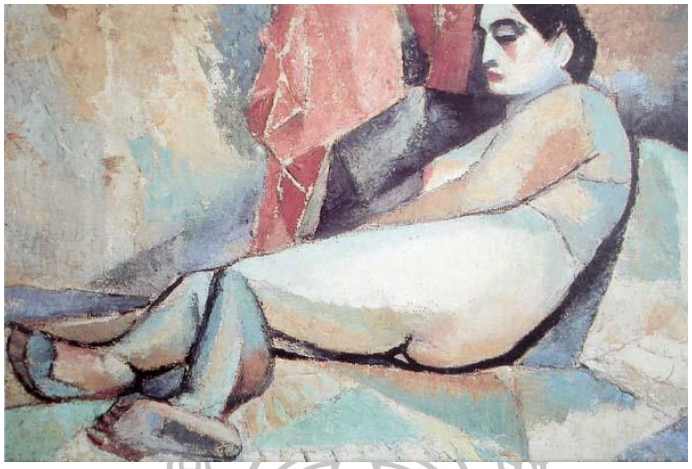
เฟื้อ หริพิทักษ์

มองผ่านคำวิจารณ์ของอาจารย์ น. ณ ปากน้ำ “ภาพเขียนส่วนใหญ่ที่เขียนในอิตาลีล้วนเป็นภาพที่มีคุณภาพยอดเยี่ยม เป็นที่ยกย่องกันจนบัดนี้ เช่น ภาพในจัตุรัสปอบโปโล กรุงโรม กลางหิมะ ภาพอาคาร ถนน และต้นไม้ ภาพพอร์เทรตกับภาพเขียนที่โน้มเอียงไปทางคติคิวบิสม์ ใช้เทคนิควิธีการและสีสันแบบอิมเพรสชั่นอิสม์ สีสะอาด สว่าง สดใสเป็นพิเศษ”

อาจารย์เฟื้อเล่าถึงแนวคิดในการทำงานขณะเรียนที่อิตาลีไว้ (จากการให้สัมภาษณ์ส่วนตัว สำหรับวิทยานิพนธ์ “เฟื้อ หริพิทักษ์:ชีวิตและงาน” โดย พิภพ บุษราคัมวดี) ดังนี้ “ในปีแรกไม่มีอะไรเป็นการฟื้นตัวเพราะทิ้งไปหลายปี พอปีที่ 2 ได้ความคิดใหม่ เมื่อเขียนภาพนู้ด (Nude) แรก ๆ เอาเลือดเนื้อ ใช้เกรียงกระแทกเจือสีในนั้นไม่ใช่ผสมสี ต่อมาต้องการจะให้แรงให้กรรมวิธีที่มันสะเทือน เลยเบี่ยงเข้าหาจุดที่แสงสว่างจัดเงาจัด ทิ้งของเดิมเลย รูปคนสักแต่ว่ารูปไม่ดูว่าเป็นคน คนแค่อาศัยดูว่าเส้น สีอะไรแดง แดงเลย อะไรเหลือง เหลืองเลย อะไรโค้งได้โค้งเลย กำหนดแสงสว่างเงาอ่อนแก่ จัดรูปโดยแยกไปจากรูปอีกที...”

แนวคิดนี้ของอาจารย์เฟื้อ สอดคล้องพ้องพานใกล้เคียงกับหลักการทางศิลปะลัทธิคิวบิสม์อย่างประจวบเหมาะ โดยผ่านการเปิดสายตากว้างไกล เรียนรู้ไตร่ตรองอย่างจริงใจ และไม่ทิ้งความเป็นตัวของตัวเอง

ในจำนวนผลงานมากมายที่สร้างสรรค์ไว้ขณะอยู่อิตาลี มี 3 ภาพ ที่อาจารย์เฟื้อชื่นชอบประทับใจเป็นพิเศษ ภาพแรกนั้นชื่อ “นางแบบ” วาดเมื่อปี พ.ศ. 2498 อีกสองภาพชื่อ “เสื้อแดง” และ “น้ำเงิน-เขียว” วาดในหนึ่งปีต่อมา



ภาพที่ 14 ผลงานจิตรกรรมของ อาจารย์เฟื้อ หริพิทักษ์

ลัทธินามธรรม

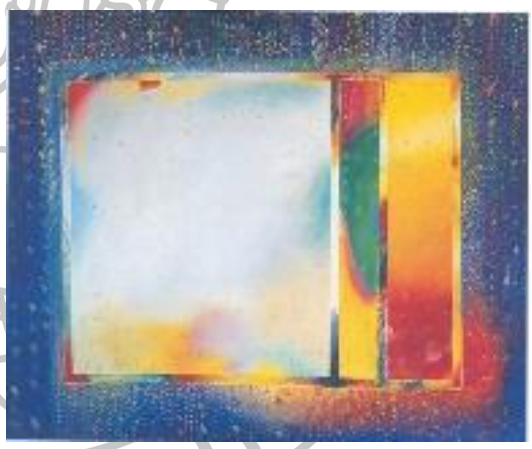
ประเทือง เอมเจริญ

นายประเทือง เอมเจริญ ปัจจุบันอายุ 70 ปี เกิดเมื่อวันที่ 9 ตุลาคม พุทธศักราช 2478 ที่กรุงเทพมหานคร เป็นศิลปินที่ศึกษาศิลปะด้วยตนเองอย่างมุ่งมั่น อดทน ด้วยการศึกษาค้นคว้างานทางศิลปะอย่างหนัก ศึกษาปรัชญาชีวิตทั้งศิลปะของอินเดีย จีนและศึกษาธรรมชาติ โดยเฉพาะดวงอาทิตย์ซึ่งเป็นแหล่งกำเนิดของพลังแสงสว่าง จนเกิดมุมมองในการสร้างสรรค์งานศิลปะที่เป็นรูปแบบของตนเอง มองโลกในแง่ดี เชื่อในคุณงามความดี สร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบการผสมผสานระหว่างสิ่งที่รับรู้จากธรรมชาติและอารมณ์ความรู้สึกของตนเองด้วยสีสันสดใส สร้างรูปทรงต่างๆ อย่างอิสระและทรงพลัง ซึ่งได้กลายมาเป็นผลงานชุด “เผชิญความทุกข์” “เรียนรู้จักรวาล” และชุดต่าง ๆ อันมีคุณค่ายิ่ง นอกจากนี้ นายประเทือง เอมเจริญ ยังได้สร้างศิลปะสถานเอมเจริญ เพื่อเป็นแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะและเผยแพร่ผลงานศิลปะของศิลปินต่าง ๆ แก่ประชาชนผู้สนใจได้เข้าชมและศึกษางานด้านศิลปะ ทั้งยังได้รับเกียรติเป็นประธานเปิดงานต่าง ๆ ทั่วประเทศ เป็นศิลปินรับเชิญเขียนภาพเพื่อการกุศลมากมาย เป็นผู้ถ่ายทอดงานศิลปะให้แก่ผู้สนใจตามโรงเรียน มหาวิทยาลัยต่าง ๆ โดยไม่หวังสิ่งตอบแทน สิ่งเหล่านี้ นายประเทือง เอมเจริญ ได้ปฏิบัติมาอย่างสม่ำเสมอควบคู่ไปกับการทำงานศิลปะ นับเป็นศิลปินที่สร้างผลงานศิลปะอย่างสืบเนื่อง ประเทือง เอมเจริญ จึงได้รับยกย่องเชิดชูเกียรติเป็นศิลปินแห่งชาติ สาขาทัศนศิลป์ (จิตรกรรม) พุทธศักราช 2548

ภาพที่ 15 ผลงานจิตรกรรมชื่อ แถบแดดสีทอง

ภาพที่ 16 ผลงานจิตรกรรมชื่อ บัวเบิกอรุณ 2

ภาพที่ 17 ผลงานจิตรกรรมชื่อ คันไถ



ภาพที่ 18 ผลงานจิตรกรรมชื่อ แสงสีของเมือง

ลัทธิเซอเรียลิสม์

การศึกษาวิเคราะห์ผลงานของศิลปินที่เน้นการแสดงออกซึ่งประสบการณ์ส่วนตัวและจิตใต้สำนึก

เกียรติศักดิ์ ชานนนารถ

เนื้อหาเรื่องราวของจิตรกรรมชุดแรกของเกียรติศักดิ์นั้นเห็นได้ชัดว่ามักเกี่ยวกับความตาย ความอึดอัด และความเร้นลับ น่ากลัวอันเป็นผลกระทบมาจากการตายอย่างกระทันหันของน้องชาย ซึ่งฝังลึกอยู่ในความทรงจำในระดับจิตใต้สำนึกของศิลปินรวมทั้งเหตุการณ์ที่เข้ามา

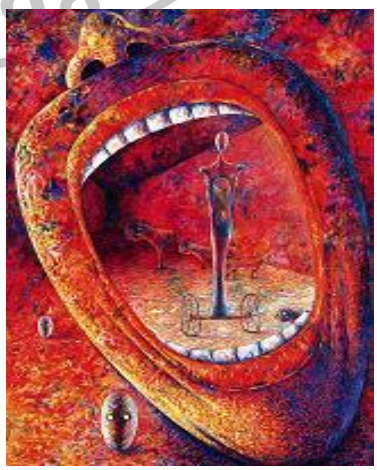
เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น ความรู้สึกอึดอัดในการที่ต้องทำในสิ่งที่ตนไม่อยากทำ หรือความรู้สึกกลัวเมื่อมีคนเล่าเรื่องผีให้ฟังขณะ (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539: 40)

จิตรกรรมสีน้ำมันของเกียรติศักดิ์ในช่วง พ.ศ. 2511 ถึง พ.ศ. 2525 นอกจากอยู่บนฐานของประสบการณ์ส่วนตัวและจิตนาการสร้างสรรค์แล้ว ยังมีแรงบันดาลใจจากศิลปินเซอร์เรียลิสม์หรือศิลปินที่กลุ่มของเบรอตงยอมรับว่ามีแนวทางเดียวกัน เช่น ดาลี แอร์นสท์ มากริตต์ เดอคิริโก และเดลโวซ์ฯลฯ

อาจเป็นไปได้ว่าภาพชื่อ จิตรกรรม ของเกียรติศักดิ์ได้รับแรงบันดาลใจจากดาลีในแง่วิธีการระบายสีพื้นหลังแบบไล่น้ำหนัก เพื่อสร้างบรรยากาศให้ดูมีมิติลึก และการเกลี่ยน้ำหนักแสงเงาของวัตถุในภาพอย่างประณีตแลดูบางและนุ่มนวล ดังเช่น ในภาพ The Persistence of Momory นอกจากนี้ยังได้รับแรงบันดาลใจจากเดอคิริโกในแง่การเสนอทัศนียภาพแบบเกินจริง (Over-perspective) การจัดวางวัตถุแบบซิกแซกที่ไม่สร้างจุดรวมของสายตาที่เป็นเอกภาพตลอดจนการนำเสนอเรื่องรถไฟ ดังจะเห็นได้จากภาพชื่อ The Conquest of the Philosopher and Melancholy and Mystery of the Road (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539: 45)

จากตัวบ่งชี้ที่แสดงถึงการรับแรงบันดาลใจจากศิลปินเซอเรียลิสม์ สังเกตได้ว่าการรับแรงกระตุ้นจากศิลปินตะวันตกของเกียรติศักดิ์นั้นส่วนใหญ่เป็นไปในแง่ของวิธีการนำเสนอหรือการหยิบยืมรูปทรงบางอย่างเพื่อช่วยให้สามารถถ่ายทอดประสบการณ์ส่วนตัวที่สั่งสมไว้ในจิตใต้สำนึกออกมา ประสบการณ์ดังกล่าวได้แก่ความตายของน้อง ความบีบคั้นทางใจที่ได้รับขณะเข้าไปดูศพน้องในห้องดับจิต บรรยากาศในห้องดับจิตที่อึดอัดผสมกับความลึกลับวังเวงอาจผสมกับความโน้มเอียงทางจิตวิทยาเฉพาะตัว หรือลักษณะของศิลปินที่ชอบเก็บตัวอยู่ตามลำพังเพื่อวิเคราะห์ความคิดและความรู้สึกของตน (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539: 46)

ภาพที่ 19 ผลงานจิตรกรรมชื่อ จิตรกรรม



ภาพที่ 20 ผลงานจิตรกรรมชื่อ พลังชีวิต

ภาพที่ 21 ผลงานจิตรกรรมชื่อ หลายชีวิต

ภาพที่ 22 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ภาวะของจิตใต้สำนึก

สมชัย หัตถกิจโกศล

จิตรกรรมของสมชัย หัตถกิจโกศลได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินเซอเรียลิสม์ เช่น ดาลี เดลโวซ์ หรือศิลปินที่มีแนวทางใกล้เคียงเซอเรียลิสม์ เช่น บอช และอาร์ชิมบอลโดในแง่กลวิธีการนำเสนอภาพให้มีลักษณะกึ่งจริงกึ่งฝันมีการเล่นกับความจริงความลวง การนำเสนอภาพ 2 นัย การปลสภาพให้มีลักษณะกึ่งคน กึ่งพืช หรือกึ่งวัตถุ และการนำเสนอผู้หญิงในลักษณะที่เน้นเรื่องกามวิสัยหรือนัยทางเพศอย่างท้าทาย แต่ก็ต่างจากผลงานเซอเรียลิสม์ตรงที่เป็นเรื่องของการวิพากษ์สิ่งที่เห็นภายนอก มิใช่การแสดงออกซึ่งจิตใต้สำนึกอย่างฉับพลันทันที ทั้งทัศนะท่าทีของสมชัยที่มีต่อเรื่องทางเพศหรือกามคุณก็เป็นไปในแง่ลบ ซึ่งต่างจากจุดยืนของพวกเซอเรียลิสม์ที่ชื่นชมการยกย่องการแสดงออกซึ่งแรงปรารถนาทางเพศ ที่น่าสังเกตคือสมชัยนำแรงบันดาลใจจากศิลปินตะวันตกมาพัฒนาสร้างสรรค์งานจนมีลักษณะเด่นเฉพาะตัวในแง่การเสนอภาพน่ากลัวกึ่งจริง กึ่งฝัน และการใช้สีสังเคราะห์ที่สด และแรง

ภาพที่ 23 ผลงานจิตรกรรมชื่อ โครงสร้างสังคม ผลงานของสมชัย หัตถกิจโกศล

ธนะ เลาหกัยกุล

ธนะ เลาหกัยกุล ในช่วงปี 2508-2509 ได้วาดภาพจิตรกรรมแสดงการวิพากษ์วิจารณ์สังคมไทยไว้หลายภาพ เช่น หน้ากาก โรงพยาบาล กรรมกร ชาวนา หลังสงคราม และละครโรงใหญ่ ในภาพละครโรงใหญ่ ศิลปินใช้สัญลักษณ์สื่อความหมายบนพื้นที่ที่มีลักษณะคล้ายเวทีละคร มีภาพคนผูกเนคไทนั่งเก้าอี้สวมหน้ากากสัตว์มีเขา 2 เขา กำลังใช้มือบีบคอไก่ มีสุนัขเลียรองเท้า ผ้าม่าน จัดรูปทรงคล้ายดาว 5 แฉก มีราวเชือกและสายโยงใยไปติดกับตัวละครทุกตัวในภาพ เข้าใจว่าเป็นการสะท้อนสภาพนักการเมืองไทยที่อยู่ภายใต้จักรวรรดินิยมอเมริกา ผู้นำไทยใช้อำนาจกดขี่ประชาชนบังคับให้มองเฉพาะในสิ่งที่ตนต้องการให้เห็นสังคมเต็มไปด้วยคนได้ดีเพราะการประจบสอพลอ แต่นักวิชาการปัญญาชนถูกเหยียบย่ำถูกคุกคามเอาชีวิต

ภาพนี้น่าจะได้รับอิทธิพลจากศิลปะเซอเรียลลิสม์ในแง่การปะติดปะต่อรูปทรงอย่างเสรี ไร้เหตุผล การผสานรูปทรงของคนกับสัตว์การสร้างบรรยากาศ และมิติที่เร้นลับดูราวกับว่าตัวละครนั่งอยู่บนโลก ซึ่งดูเหมือนจะเป็นอีกโลกหนึ่ง หรือโลกแห่งความฝัน ข้างบนเป็นอวกาศดูมืด คลุมเครือ ลี้ลับ ไม่มีเวลาและสถานที่ที่แน่นอน องค์ประกอบของภาพรวมทั้งรูปหัววัวทำให้นึกถึงภาพ Guernica ของปีกัสโซ่ และการใช้สัญลักษณ์สัตว์ แทนคนก็เป็นแบบเดียวกับที่ดาลีและมิโรทำ น่าเสียดายที่มีหลักฐานเกี่ยวกับงานจิตรกรรมแนวนี้ของธนะน้อยเกินไปอย่างไรก็ตามก็เห็นได้ว่าธนะเป็นศิลปินรุ่นแรก ๆ ที่ได้ประมวลเอาวิธีการนำเสนอภาพและการสร้างองค์ประกอบและบรรยากาศจากศิลปะเซอเรียลิสม์มาประยุกต์ใช้ พื่อสื่อเนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวกับสังคมการเมืองไทยตามแนวคิดและอารมณ์ความรู้สึกของตน ธนะได้เขียนชี้แจงมาในจดหมายตอบแบบสอบถาม ลงวันที่ 2 August, 1986 ว่า “ละครโรงใหญ่” ได้ช่วยเปิดจินตนาการให้อุดมการณ์สร้างสรรค์ของผมก้าวไปบนถนนแห่งความไม่สิ้นสุด เสรี อิสระ โดดเดี่ยว และเชื่อมั่น เพราะว่างานชิ้นนี้ได้ช่วยให้ผมสร้างงานชิ้นต่อๆมาจนกระทั่งปัจจุบัน (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539: 60)

ประเทือง เอมเจริญ

ผลงานของประเทือง เอมเจริญ ซึ่งมีเนื้อหาเกี่ยวกับสังคม แรงบันดาลใจจากศิลปะเซอเรียลิสม์ วิธีการนำเสนอภาพที่มีรูปทรงอิสระ มีลักษณะค่อนไปทางนามธรรมคล้ายภาพที่ออกจากความฝันหรือจิตใต้สำนึก ชวนให้นึกถึงภาพแบบฝันๆของชากาล เช่น ภาพ Birthday หรือภาพกึ่งฝันกึ่งอัตโนมัติที่มีรูปทรงออกเลือน ๆ เหมือนอยู่ใต้น้ำ

ในภาพ ธรรมะ อธรรม วิธีการใช้สีที่สดปาดแปรงอย่างฉับพลันอิสระทำให้เกิดรูปทรงองค์ประกอบที่ปะติดปะต่อกันอย่างเสรี ไร้เหตุผล เพื่อเล่าเรื่อง เล่าเหตุการณ์และภาพหลอนที่ออกมาจากจิตสำนึกของศิลปินทำให้นึกถึงวิธีการวาดภาพของมัสซง เช่น Paysage Iroquois (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539: 62-66)

ภาพที่ 24 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ฝันของเด็กสาว

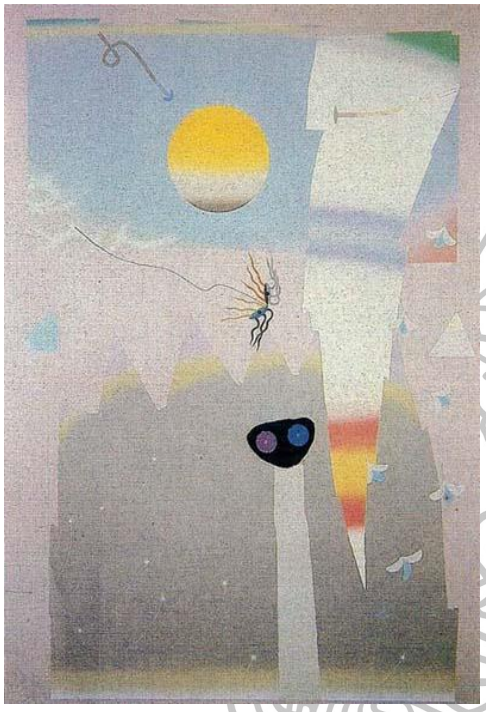
ภาพที่ 25 ผลงานจิตรกรรมชื่อ พระพุทธเจ้าทรงบำเพ็ญทุกรกริยา

ภาพที่ 26 ผลงานจิตรกรรมชื่อ ธรรม อธรรม

ปริญญา ตันติสุข

ผลงานของปริญญา ตันติสุข ช่วงแรกที่มีนัยสำคัญบ่งชี้ถึงแรงบันดาลใจที่ได้รับจากศิลปินเซอเรียลิสม์ คือภาพชื่อ วันเสาร์ ภาพวันเสาร์เป็นหนึ่งในชุดวันต่าง ๆ ของปริญญา มีรูปทรงอิสระที่ดัดแปลงมาจากสิ่งต่างๆในธรรมชาติลอยกระจัดกระจายเต็มพื้นที่ เช่น รูปทรงของนก หนอน แมลง ว่าว งู ต้นไม้ ภูเขา ลูกตา ที่นำมาออกแบบรูปทรงใหม่ให้ดูสนุก ร่าเริง แสดงถึงความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินกับธรรมชาติ

วิธีดัดแปลงรูปทรงจากธรรมชาติให้มีลักษณะเรียบง่ายคล้ายการ์ตูน มีความเคลื่อนไหว เบาลอย และการระบายสีให้ดูแบนแบบ 2 มิติ แล้วตัดเส้นชวนให้นึกถึงภาพจิตรกรรมของมิโรชื่อ The Carnival of Hariequin (สดชื่น ชัยประสาธน์, 2539: 104)



ภาพที่ 27 ผลงานจิตรกรรมชื่อ แสงจันทร์

ภาพที่ 28 ผลงานจิตรกรรมชื่อ วันเสาร์

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

บังอร พราหมณ์ฤกษ์ (2544: 81-82) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการฝึกแบบโมเดล ซิปปา กับการศึกษาคิดแบบหมวกหกใบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสระบัว ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หลังได้รับการฝึกแบบโมเดลซิปปา

มยุรี หรุ่นขา (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาในบริบทของชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จำนวน 51 คน ด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างใช้รูปแบบ

พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ 1 ภาคเรียน ผลการศึกษาพบว่า คะแนนกลุ่มตัวอย่างหลังการทดสอบใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณแล้ว มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุนทรีย์ วัฒนาพันธ์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอนผลการศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอนสูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 2) ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุด ฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอน หลังสอนสูงกว่าก่อนสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ณรรชกร เอี่ยมขำ (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการแก้ปัญหาอนาคตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคต พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ด้วยเทคนิคการคิดแก้ปัญหาอนาคต แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการจัดการเรียนรู้มีค่าเฉลี่ยของคะแนนสูงกว่าก่อนเรียน

จารุวรรณ ปะกัง (2551: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยม ศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับเรื่องวงกลม จากผลงานศิลปะ ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของนักเรียนในการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์กับการเข้าใจคณิตศาสตร์ถ่ายทอดหรือสื่อสารผ่านงานศิลปะในหนทางเฉพาะตัวแต่ละคน นักเรียนแต่ละคนแสดงออกให้เห็นถึงเอกลักษณ์และวิธีคิดที่จะนำเสนอ ลักษณะของวงกลมได้อย่างริเริ่ม คล่องแคล่ว ยืดหยุ่น และละเอียดลออบอกเล่าผ่านมากับผลงานศิลปะตามแบบของตัวเอง ข้อค้นพบที่สำคัญพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านศิลปะมีส่วนสนับสนุนความงอกงามของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

นิษฐานันท์ ไทยเจริญศรี (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้เทคนิคระดมสมองตามแนวคิดของออสบอร์นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสันติราษฎร์วิทยาลัย เขตราชเทวี กรุงเทพมหานคร ผลของการวิจัย พบว่า 1) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษามากขึ้น หลังจากได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาด้วยเทคนิคระดมสมองตามแนวคิดของออสบอร์น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษามากขึ้น หลังจากได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาด้วยการสอนแบบ

ปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ 3) นักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาด้วยเทคนิคระดมสมองตามแนวคิดของออสบอร์น มีความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาเพิ่มขึ้นมากกว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาด้วยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ ซึ่งควรส่งเสริมและปลูกฝังตั้งแต่เยาว์วัย ควรจัดหาประสบการณ์ที่ท้าทายเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และได้แสดงออกอย่างเต็มที่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

ชลธิชา ขันติดิลกวงษา (2540: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการสอนศิลปะตามแนวคิดแบบเซอเรียลิสม์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์เรื่องสันติภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชุมชนแออัดกรุงเทพมหานคร พบว่าผลสัมฤทธิ์เรื่องสันติภาพของนักเรียนกลุ่มทดลองหลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 และหลังการทดลองนักเรียนกลุ่มทดลองมีผลสัมฤทธิ์เรื่องสันติภาพสูงกว่านักเรียนกลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ (2543: 2-3) ได้ศึกษาโครงการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์ กรณีศึกษา: โรงเรียนผไทอุดมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและกำหนดสมมติฐานความเชื่อเกี่ยวกับเด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์ตามแนวคิด CISST ซึ่งคัดสรรนักเรียน จำนวน 12 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนสามารถสร้างสรรค์กิจกรรมมีคุณภาพดีเยี่ยมระหว่าง 5-8 กิจกรรม ได้อย่างมีประสิทธิภาพ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับนักเรียนได้อย่างหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของศิลปะสมัยใหม่และศิลปะหลังสมัยใหม่

ศิริลักษณ์ ไทยดี (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนทัศนศิลป์ในวิชาศิลปะกับชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดการสอนแบบ ซี ไอ เอส เอส ที. จำนวนนักเรียน 120 คน ผลการศึกษาพบว่า คะแนนทัศนศิลป์โดยรวม 12 กิจกรรมของนักเรียนชายมีค่าเฉลี่ยคะแนนรายด้านทุกด้านรวมทั้งหมดเท่ากับ 11.68 นักเรียนหญิงมีค่าเฉลี่ยคะแนนรายด้านทุกด้านรวมทั้งหมดเท่ากับ 12.78และคะแนนรวมทั้งนักเรียนชาย หญิง มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 12.31 คะแนน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ดีทั้งหมด

สายพิณ สังคีตศิลป์ (2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการแสดงออกทางการวาดภาพคนโดยใช้แบบทดสอบวาดรูปคนกู๊ดอีนัฟ-แฮร์ริส ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกองการศึกษาสงเคราะห์ ความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับการวาดภาพคน พบว่า นักเรียน

ชอบวาดภาพตามความสนใจ และชอบใช้พ่อแม่เป็นแบบในการวาด ส่วนใหญ่นักเรียนจะชอบวาดภาพเกี่ยวกับการไปเที่ยวหรือพักผ่อนในสถานที่ต่าง ๆ และนักเรียนชอบวาดภาพคนอื่นที่เป็นผู้หญิง โดยการวาดจากจินตนาการหรือคิดเอง นักเรียนอยากวาดภาพคนที่มีท่ายืนและคิดว่าภาพคนที่มีลักษณะท่าทางก้มหรือนั่งเป็นสิ่งที่วาดยาก ส่วนรายละเอียดในการวาดนั้น แขนขา นิ้วมือ นิ้วเท้า วาดยากที่สุด และความสัมพันธ์ระหว่างขนาดของศีรษะและลำตัววาดยากที่สุด เครื่องประดับที่วาดยากคือ นาฬิกา และการแต่งกายที่ชอบวาดคือ คนใส่เสื้อผ้าแบบทั่ว ๆ ไป นักเรียนมีความรู้สึกสนุกสนาน เพลิดเพลินทุกครั้งเมื่อวาดภาพ และคิดว่าการวาดภาพคนอย่างสม่ำเสมอทำให้วาดภาพคนได้ดีขึ้น และอยากให้มีการสอนวาดภาพคนโดยสอนให้นักเรียนวาดด้วยตนเอง

ไกรเวท หาญกลับ (2553: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมตามแนวคิด CISST ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากกิจกรรมทัศนศิลป์ตามแนวคิด CISST ได้ทั้ง 10 กิจกรรม และสามารถสะท้อนแนวคิด CISST ในด้านความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการการรับรู้ประสาทสัมผัสทั้งห้า การจัดระบบภาพและการพัฒนารูปทรง ให้มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาและส่งเสริมทางด้านการเรียนศิลปศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์และกลุ่มที่สนใจให้มีประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่สอดคล้องกับยุคเหตุการณ์ปัจจุบันและรวมถึงศิลปะร่วมสมัย ศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) และศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Art)

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า จากงานวิจัยดังกล่าวพบว่าเด็กจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้เมื่อเด็กมีอิสระในการถ่ายทอดความคิด หรือจินตนาการ โดยผ่านกิจกรรมที่เหมาะสมกับวัยเช่น กิจกรรมเล่นอิสระ กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ กิจกรรมศิลปะ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซินเนคติกส์

กชกร สารราษฎร์ (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบซินเนคติกส์ กับการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิชาภาษาไทยในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยรูปแบบการสอนซินเนคติกส์มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู

ชัยพร พงษ์พิสันต์รัตน์ (2544: 44) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลของวิธีระดมสมองและซินเนคติกส์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทาง

สถิติที่ระดับ .01 ภายหลังการใช้วิธีระดมสมอง 2) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ภายหลังการใช้วิธีซินเนคติกส์ และ 3) นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยวิธี ระดมสมองและนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยวิธีซินเนคติกส์ มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นไม่แตกต่างกัน

นิรัช สุดสังข์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานในวิชาออกแบบอุตสาหกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย ในการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ทั้ง 4 วิธีหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย ในการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ 4 วิธีการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธี Tukey พบว่าคะแนนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียที่จัด กิจกรรมด้วยวิธีอุปมาอุปไมยตรง สูงกว่าคะแนนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์อีก 3 วิธี ในขณะที่คะแนนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดียในการจัดกิจกรรม ซินเน็คติกส์ทั้ง 4 วิธีแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) คะแนนความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโดยใช้บทเรียนที่จัดกิจกรรมซินเนคติกส์ต่างกัน 4 วิธี มีความสัมพันธ์กันบางรายการในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สุพิศ เนตรคายวง (2548: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้ซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการเรียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคซินเนคติกส์ในกิจกรรมการเรียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการลิ้มรส มีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงสุดถึงร้อยละ 39 นับว่าเป็นคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดเป็นภาพ ส่วนการเขียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดจากเสียงและการเขียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการบูรณาการสิ่งเร้าที่เป็นภาพ การลิ้มรส กลิ่น เสียง และการสัมผัส มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด

งานวิจัยต่างประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ชอว์ และไคลแอต (ศิริลักษณ์ ไทยดี, 2546: 45) ได้ศึกษารูปแบบที่เหมาะสมในการฝึกครูเพื่อสนับสนุนให้เด็กเล็กเกิดความสามารถในการคิดอเนกนัยได้ โดยครูที่ทำการสอนเด็กจะต้อง

ได้รับการฝึกจากผู้เชี่ยวชาญก่อนกลุ่มตัวอย่างงานวิจัย เป็นเด็กอนุบาลซึ่งต้องถูกแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ครูจะต้องวางแผนทาการสอนเป็นเวลา 3 ชั่วโมง ต่อ 1 สัปดาห์ และครูต้องพบผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการฝึกเทคนิคต่างๆที่นำมาใช้ในการสอนเด็ก เด็กในกลุ่มทดลองมีครูผู้สอน จำนวน 19 คน และกลุ่มควบคุมมีครูผู้สอน จำนวน 18 คน ใช้เวลา 8 สัปดาห์ ในการสอน ผลการศึกษาพบว่า เด็กในกลุ่มทดลองถูกถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดอเนกนัยมากกว่า 250 คำถาม เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมซึ่งมีเพียง 25 คำถาม ซึ่งมีผลทำให้เด็กที่อยู่ในกลุ่มทดลองมีความสามารถคิดอเนกนัยมากกว่ากลุ่มควบคุม จึงสรุปได้ว่า รูปแบบที่ประกอบด้วยการพัฒนาความรู้ โอกาสในการประยุกต์ความรู้มาใช้และการประเมินผลของงานที่ทำมีผลไปเพิ่มจำนวนของคำถามที่ส่งเสริมการคิดอเนกนัยได้

เทียเกิล (สุดารัตน์ ดวงสุดาวงศ์, 2550: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาตอนปลาย ด้วยวิธีการสอนแบบ Socratic Method เกี่ยวกับการตั้งคำถาม การแก้ปัญหา การสืบสวนสอบสวน โดยแยกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่าหลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่ากลุ่มควบคุม

อัลบาโน (สุดารัตน์ ดวงสุดาวงศ์, 2550: บทคัดย่อ, อ้างถึงใน Albano, 1987: 48) ได้ศึกษาการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery) ทักษะด้านอุปมา (Analogy) ทักษะด้านการเชื่อมโยง (Association) และทักษะการเปลี่ยนรูป (Transformation) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเลคโทรนิคส์ ในรัฐนิวเจอร์ซี สหรัฐอเมริกา (U.S Army Communication Electronics Command) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือนมิถุนายน-กรกฎาคม 1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ทั้งฉบับรูปภาพและภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตาม ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

จากผลการวิจัยข้างต้น ทำให้เห็นชัดเจนว่าความสามารถในด้านจินตนาการและคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ที่ดีขึ้น ส่งผลให้มีเจตคติในการคิดและแก้ปัญหา ตลอดจนความสามารถในการกล้าแสดงออกมากขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

บราวน์ (Brow, 1975: 98) ได้ศึกษาเรื่องพัฒนาการลักษณะการปั้นคนของเด็กวัย 3-11 ปี เพื่อศึกษาถึงผลการปั้นคนในเด็กต่างวัย และพบมากในเด็กอายุระหว่าง 3-4 ปี 4-5 ปี และ 5-6 ปี เนื่องจากพัฒนาการทางด้านร่างกายและความคิดรวบยอดของเด็กที่มีพัฒนาการสูงทั้งยังเสนอว่าหากจัดกิจกรรมปั้นกับเด็ก อายุ 3-4 ปี อย่างสม่ำเสมอจะทำให้เด็กมีพัฒนาการปั้นที่สูงขึ้นด้วย

เบล (Bell, 1985, อ้างถึงใน ขวัญฟ้า รังสิยานนท์, 2538: 94) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องของเด็กชายอายุ 6-7 ปี โดยจับคู่ระหว่างสติปัญญากับความคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า การเรียบเรียงเรื่องราวที่เล่าและจินตนาการเรื่องราวมีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญา และความคิดสร้างสรรค์

เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban, 1986: 147, อ้างถึงใน เยาวพา เดชะคุปต์, 2536: 85) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกับศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบ TCT-DP (Test For Creative Thinking-Drawing Production) ผลปรากฏว่าผู้มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการต่ำหรือสูงไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่ำหรือสูงตามด้วย

เคลลี (Kelly,1986, อ้างถึงใน วารุณี นวลจันทร์, 2539: 51) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการฝึกตามแบบแผนเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นเวลา 10 สัปดาห์ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลปรากฏว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็กที่เข้าร่วมตามแผนกับเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมตามแผนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

พาร์ค-เกตส์ (อัษฎาวุธ ปาลินทร, 2546: 25, อ้างถึงใน Park-Gates, 2001) ได้ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมระดมพลังสมองเป็นกลุ่ม ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ โดยกลุ่มตัวอย่างคือนักศึกษาที่เรียนสาขาการออกแบบตกแต่งภายใน โดยแบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มที่ 1 เป็นการจัดกิจกรรมเป็นกลุ่ม ส่วนกลุ่มที่ 2 เป็นการจัดกิจกรรมเดี่ยว ผลการศึกษาพบว่า ผลผลิตที่เกิดขึ้นจากทั้ง 2 กลุ่มไม่แตกต่างกัน แต่การสร้างโครงงานพบว่า กลุ่มที่ 1 ต้องการทำโครงงานโดยอิสระและเชื่อว่า การทำกิจกรรมกลุ่มน่าจะสามารถสร้างสรรค์ได้มากกว่าการทำกิจกรรมโดยลำพัง

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น สรุปได้ว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระช่วยให้เด็กเกิดความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำงาน มีความเชื่อมั่นใจตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์ มีเหตุผล รู้จักสังเกต มีความสามารถในการประยุกต์ใช้ เป็นผู้กล้าตัดสินใจ และฝึกให้เป็นผู้ที่มีความสามารถในการแก้ปัญหา

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซินเนคติกส์

มีโด (จรินทิพย์ ศรีทับทิมพ์, 2551: 49, อ้างถึงใน Meador, 1994: abstract) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการฝึกแบบซินเนคติกส์ที่มีต่อความสามารถของนักเรียนอนุบาลในการศึกษาใช้กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 107 คน การศึกษาจะพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การรับรู้ตนเองและทักษะทางด้านภาษา ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอนรูปแบบเทคนิคซินเนคติกส์ พบว่า การเรียนรู้ด้วยการสอนรูปแบบเทคนิคซินเนคติกส์เป็นวิธีที่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดีวิธีหนึ่ง น่าสนใจและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสาขาวิชาโดยนำมากระตุ้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ สอนให้เกิดความคิดที่เชื่อมโยงความสัมผัสในรูปแบบของการเปรียบเทียบได้ดี

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อการพัฒนาเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายนี้เป็นลักษณะของการวิจัยและพัฒนา (Research and Development)

วิธีและขั้นตอนการวิจัย

โดยมีรูปแบบและวิธีการวิจัยดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. ตัวแปรที่ศึกษา
3. แบบแผนการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
6. การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล
7. การจัดกระทำต่อข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล
8. การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1. ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 รายวิชาศิลปะ (ศ31101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 360 คน

2. กลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17 รายวิชาศิลปะ (ศ31101) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling)

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรต้น (Independent Variable)ได้แก่แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

2.1 ความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

2.2 ความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ผู้วิจัยจึงได้กำหนดแบบแผนโดยใช้แผนการวิจัยตามลำดับขั้นดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างเครื่องมือ

1. การจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)

2. การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้และแบบประเมินกระบวนการทำงาน ผลงาน และความพึงพอใจ

3. ให้ผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบหาค่า IOC และแบบสอบถามปลายเปิด

4. ปรับปรุงแก้ไข

ขั้นตอนที่ 2 ทดลอง

1. นำแผนไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง

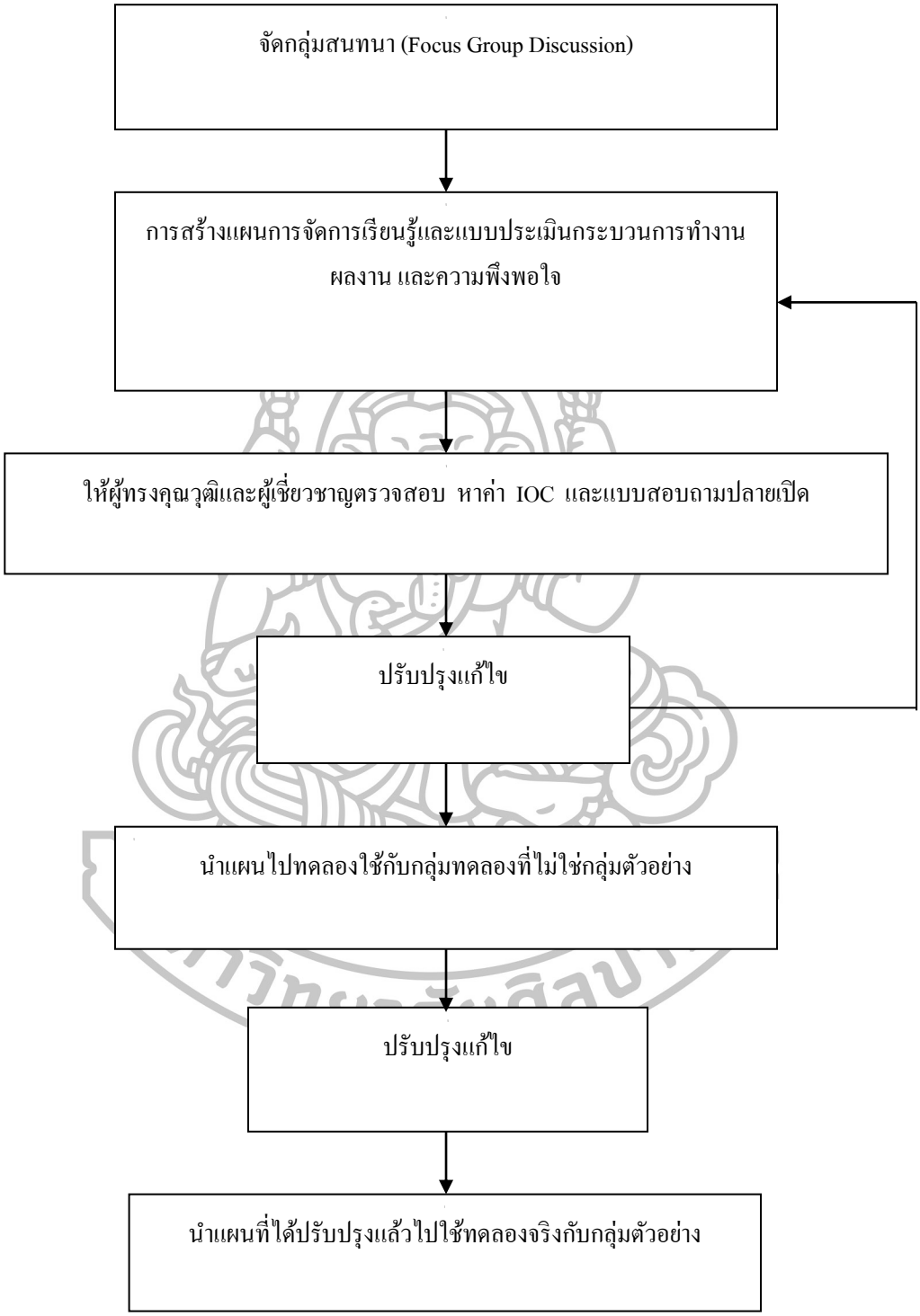
2. ปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่อง

3. นำแผนที่ได้ปรับปรุงแล้วไปใช้ทดลองจริงกับกลุ่มตัวอย่าง

ขั้นตอนที่ 3 วิเคราะห์ผลการวิจัย

วิเคราะห์เพื่อหาคุณภาพของผลการวิจัย

จากขั้นตอนดำเนินการตามระเบียบวิธีการวิจัยดังกล่าว สามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 29 แบบแผนการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 4 แผน รวม 20 ชั่วโมง

3. แบบประเมินผลงานและกระบวนการของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่นำใช้ในการทดลองตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

1. เทคนิคการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)

การสร้างกรอบความคิดในการสนทนากลุ่ม (Focus Group Discussion) ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสารตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยชั้นเรียน และแนวคิดทฤษฎีหลักการในการจัดสนทนา (Focus Group Discussion)

1.2 ประมวลข้อมูล ความรู้ที่ได้จากการศึกษา กำหนดประเด็นคำถามนำอภิปรายในการใช้สนทนากลุ่มโดยขอคำแนะนำจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ ซึ่งได้ประเด็น 2 ประเด็น คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง และ 2) การประเมินกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียน เพื่อใช้ในการจัดการเรียนการสอน

1.2.1 การสอนในรายวิชาศิลปะในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ปัจจุบันมีการจัดการเรียนการสอนอย่างไรบ้าง

1.2.2 จากขอบเขตเนื้อหาที่ได้กล่าวมา ควรมีการกำหนดวัตถุประสงค์ และความคิดรวบยอดอย่างไรบ้าง

1.2.3 แผนการสอนเป็นอย่างไรและมีกิจกรรมการเรียนการสอนอย่างไร

1.2.4 ควรกำหนดเนื้อหากิจกรรมเพื่อนำมาสร้างแผนจัดการเรียนรู้อย่างไรบ้าง

1.2.5 ในการประเมินผลควรใช้รูปแบบใดและใช้เกณฑ์การประเมินผลอย่างไร

เมื่อผู้วิจัยได้ข้อคำถามแล้วผู้วิจัยดำเนินการดังนี้

1.3 ผู้วิจัยขอหนังสือจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศิลปากร เพื่อขอเชิญผู้เชี่ยวชาญโดยเลือกจากผู้ทรงคุณวุฒิที่ได้จากการแนะนำจากอาจารย์ผู้ควบคุมวิทยานิพนธ์ จำนวน 9 ท่าน แยกเป็นผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 3 ท่าน ด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 3 ท่าน และด้านวัดผลและประเมินผล จำนวน 3 ท่าน เพื่อมาร่วมกลุ่มสนทนา

1.4 ผู้วิจัยดำเนินการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion) ตามประเด็นที่กำหนดโดยมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

1.4.1 ขั้นเตรียมการ

ประสานงานกับกลุ่มผู้เชี่ยวชาญเพื่อขอนัดหมายเวลาและสถานที่ในการจัดกลุ่มสนทนา ซึ่งในการจัดกลุ่มสนทนานี้ ผู้วิจัยได้จัดกลุ่มของผู้เชี่ยวชาญ ในการเข้าร่วมสนทนาเป็น 3 กลุ่ม คือ

กลุ่มที่ 1 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา คุณสมบัติมีความเชี่ยวชาญในเนื้อหาทางด้านศิลปะและแนวคิดศิลปินลัทธิเซอเรียลิสม์ ลัทธิคิวบิสม์ ลัทธิเซอเรียลิสม์ ลัทธินามธรรม มีประสบการณ์ในการสอน 5 ปีขึ้นไป

กลุ่มที่ 2 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรและการสอน คุณสมบัติมีความเชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรและการสอน ทฤษฎี เทคนิค การเรียนรู้ และวิธีการสอนโดยใช้เทคนิคซินเนคติกส์ มีประสบการณ์ในการสอน 5 ปีขึ้นไป

กลุ่มที่ 3 ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการวัดและการผลประเมิน คุณสมบัติมีความเชี่ยวชาญในการวัดผลและประเมินผลด้านกระบวนการและผลงานศิลปะ มีประสบการณ์ 5 ปีขึ้นไป

1.4.2 เตรียมสถานที่ประชุมและวัสดุเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ ได้แก่เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องบันทึกเสียง กล้องถ่ายภาพ ของที่ระลึก รวมทั้งสมุด ปากกา เพื่อใช้ในการจดบันทึก

1.4.3 เตรียมการในเรื่องของเครื่องดื่ม อาหารว่าง

1.4.4 เตรียมผู้ช่วยในการบันทึกเสียงและจดบันทึกการจัดกลุ่มสนทนา

1.5 ขั้นดำเนินการสนทนากลุ่ม

ผู้วิจัยแนะนำตนเองและแจ้งให้ทราบวัตถุประสงค์ของการจัดกลุ่มสนทนาและแนะนำผู้เข้าร่วมกลุ่มสนทนาแต่ละท่าน

1.5.1 สนทนาเรื่องทั่วไปเพื่อสร้างบรรยากาศความคุ้นเคย ความเป็นกันเอง รวมทั้งเชิญรับประทานอาหารว่างและเครื่องดื่ม ขออนุญาตบันทึกเสียงและถ่ายภาพ

1.5.2 ผู้วิจัยดำเนินการกลุ่มสนทนาและสรุปผลการสนทนาตามประเด็นที่กำหนด

1.5.3 ผู้วิจัยและผู้ช่วยผู้วิจัยบันทึกผลของการจัดกลุ่มสนทนาตามความเป็นจริงโดยทันที

1.6 ขั้นปิดการจัดกลุ่มสนทนา

1.6.1 หลังจากดำเนินการกลุ่มสนทนาเสร็จสิ้นเรียบร้อยแล้ว ผู้วิจัยสรุปผลการสนทนา กล่าวขอบคุณและมอบของที่ระลึกแก่ผู้เข้าร่วมกลุ่มสนทนา

1.6.2 ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)

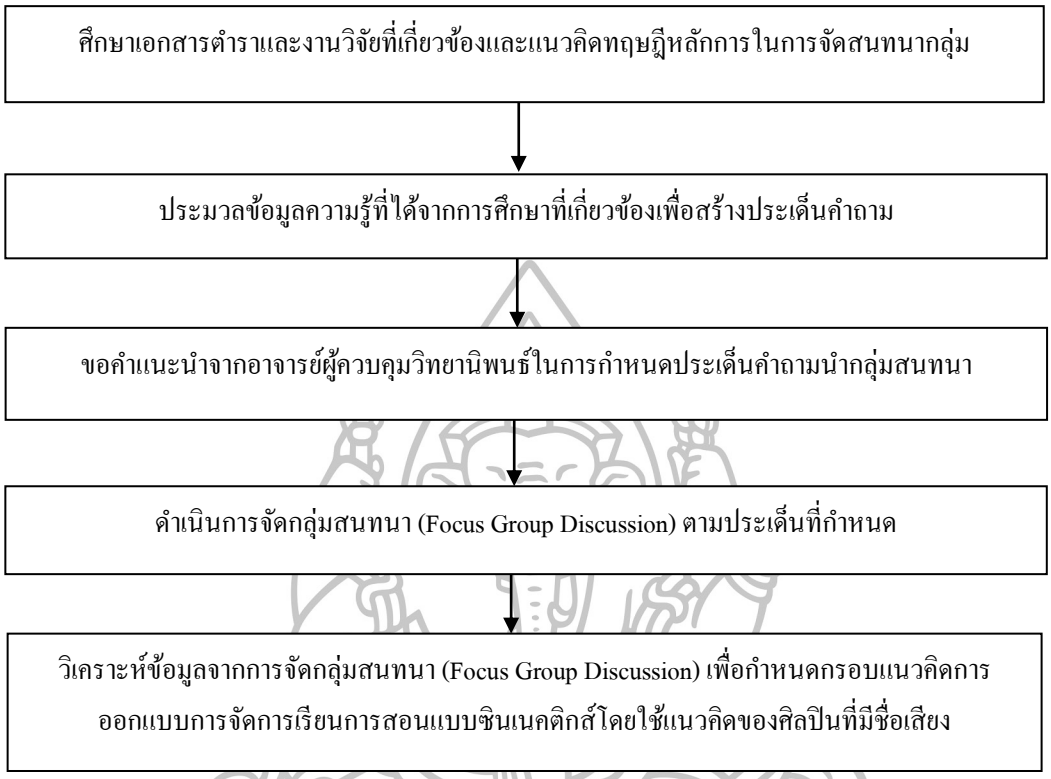
1.6.3 สรุปผลการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion) ในแต่ละประเด็นคำถาม

1.6.4 วิเคราะห์ข้อมูลที่ได้เพื่อกำหนดเนื้อหาการวัดผลประเมินผลการออกแบบการจัดการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อนำมาสร้างแผนการจัดการเรียนรู้สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

1.6.5 นำข้อมูลที่ได้ไปให้ผู้เชี่ยวชาญที่เข้าร่วมกลุ่มสนทนาทุกท่านตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมอีกครั้ง

จากขั้นตอนดำเนินการกลุ่มสนทนาดังกล่าว สามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้

มหาวิทยาลัยศิลปากร



ภาพที่ 30 ขั้นตอนการจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)

จากการจัดสนทนากลุ่มเพื่อหากรอบแนวคิดในการพัฒนาแผนการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปผล

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีขั้นตอนในการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กิจกรรมศิลปะ เอกสาร หนังสือและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในการจัดการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ

2.2 กำหนดเนื้อหากิจกรรมเพื่อนำมาสร้างแผนจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในการศึกษาวิจัยค้นคว้า คือ เนื้อหาจากการเรียนรู้เรื่องการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้

แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง คือ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ เป็นเนื้อหาในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชาศิลปะ เรื่อง การแสดงออกทางทัศนศิลป์ของศิลปิน แบ่งออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลิสม์

ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปินลัทธิเซอเรียลิสม์

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัวเรื่อง “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ.2200”

ตอนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์

ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินลัทธิคิวบิสม์

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัวเรื่อง “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

ตอนที่ 3 ลัทธินามธรรม

ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินลัทธินามธรรม

สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ หัวเรื่อง “ความรักของฉัน”

3. สร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์

แผน/เรื่อง	แหล่งข้อมูลอ้างอิง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	สอดคล้องกับซินเนคติกส์
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200	วิชาภาษาไทย สาระที่ 5 วรรณคดีและวรรณกรรม	สัตว์ป่าหิมพานต์และดินแดนป่าหิมพานต์เป็นดินแดนที่เป็นรอยต่อซ้อนมิติระหว่างโลกทิพย์กับโลกมนุษย์เป็นดินแดนมหัศจรรย์สวยงามมีต้นไม้และสัตว์หลากหลายชนิดซึ่งล้วนแต่แปลกประหลาดจากสิ่งที่เราคุ้นเคยทั้งหมดเกิดจากจินตนาการของจิตรกรไทยที่ได้สร้างสรรค์สิ่งที่กล่าวไว้ข้างต้นจะช่วยส่งเสริมและกระตุ้นจินตนาการของนักเรียนให้สามารถเล่า	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ศึกษาแนวคิดวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์และสัตว์ป่าหิมพานต์จากในวรรณคดีหรือวรรณกรรม เพื่อเป็นข้อมูลบันทึก 1) ลักษณะทางกายภาพ 2) การดำรงชีพ และ 3) สิ่งแวดล้อมของป่าหิมพานต์ ทดลองร่างภาพลายเส้นหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200 ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง นักเรียนนำสิ่งที่

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ (ต่อ)

แผน/เรื่อง	แหล่งข้อมูลอ้างอิง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	สอดคล้องกับซินเนคติกส์
		เรื่องราวของสัตว์ป่าหิมพานต์ในอนาคต อีก 185 ปีข้างหน้าความแตกต่างระหว่างโลกของสัตว์ป่าหิมพานต์ในวรรณคดีกับสัตว์ป่าหิมพานต์ในปีค.ศ.2200 จะมีวิวัฒนาการอย่างไร นักเรียนสามารถพัฒนาทักษะการคิดทั้ง 4 ด้านในการทำกิจกรรม	บันทึกเกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์ไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ สมมติตัวเองเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์จะมีรูปร่างลักษณะความรู้สึกอย่างไร มีความเป็นอยู่แบบไหน ยุค ค.ศ. 2200 ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง นักเรียนนำคำตอบที่ได้จากขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 มาประกอบกันเขียนเป็นชื่อหรือลักษณะใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ ในยุค ค.ศ. 2200 ซึ่งมีความหมายขัดแย้งแตกต่างจากเดิม ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง นักเรียนนำชื่อ/ลักษณะใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ (ต่อ)

แผน/เรื่อง	แหล่งข้อมูลอ้างอิง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	สอดคล้องกับซินเนคติกส์
			ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ภาพร่างลายเส้นในขั้นที่ 1 และ ภาพร่างที่ได้จากขั้นที่ 5 มาทบทวนเพื่อพัฒนางานตนเองให้มีความแปลกใหม่
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต	วิชาคณิตศาสตร์ สาระที่ 3 เรขาคณิต	ส่งเสริมความสามารถของบุคคลในการคิดที่หลากหลาย การคิดประยุกต์ต่อเติมความสัมพันธ์ของรูปร่างรูปทรงเรขาคณิตในแง่มุมต่างๆอันเป็นการคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่โดยมีกระบวนการคิด 4 ประเภท คือ 1. ความคิดริเริ่ม 2. ความคิดคล่องตัว 3. ความคิดละเอียดลออ 4. ความคิดยืดหยุ่น	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ศึกษาการสร้างงานในรูปแบบของลัทธิคิวบิสม์และรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต ศึกษาคนในโลกปัจจุบันเพื่อเป็นข้อมูลในการร่างภาพลายเส้นในหัวเรื่องคนในจักรวรรดิเรขาคณิต ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับคนไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับ สิ่งของสมมติตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิตบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองเป็น

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ (ต่อ)

แผน/เรื่อง	แหล่งข้อมูลอ้างอิง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	สอดคล้องกับซินเนคติกส์
			คนในจักรวรรดิเรขาคณิตบันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิต ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้งนำความคิดที่ได้จากขั้นที่ 2 และ 3 มาพัฒนาเป็นจักรวรรดิเรขาคณิตที่มีลักษณะพิเศษที่แตกต่างจากเดิม ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งให้นักเรียนนำชื่อ/ลักษณะใหม่ของคนในจักรวรรดิเรขาคณิต ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด ขั้นที่ 6 นำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ ให้นักเรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนและลองเลือกแนวคิดที่ได้ใหม่จากขั้นที่ 5 มาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์งานของตนในหัวข้อเรื่อง “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” พร้อมวาดภาพระบายสี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ (ต่อ)

แผน/เรื่อง	แหล่งข้อมูลอ้างอิง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	สอดคล้องกับซินเนคติกส์
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน	- มานุษยวิทยาเชิงปรัชญาแห่งความรัก - รายวิชาสังคมศึกษา - รายวิชาสุขศึกษา - พื้นฐานจิตวิทยา	ผู้เรียนมีความคิดที่อิสระ ไม่มีรูปแบบตายตัว มีการบูรณาการในตัวเอง มีความยืดหยุ่นคล่องตัวสูง เปิดทางเลือกให้ผู้เรียนหาคำตอบเกี่ยวกับความรักในความหมายที่แตกต่างหลากหลายรูปแบบ	ขั้นที่ 1 ศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธินามธรรมและความรักในรูปแบบต่าง ๆ เช่น 1. ความรักที่ไม่ได้มีต่อบุคคล 2. ความรักระหว่างบุคคล 3. ความรักในมุมมองทางวัฒนธรรม 4. ความรักในมุมมองของศาสนา ที่มีผลต่อมนุษย์ต่อสิ่งมีชีวิตเพื่อเป็นข้อมูลร่างภาพลายเส้นในหัวเรื่องความรักของฉัน ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับความรักไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ สมมติตนเองกำลังมีความรัก บรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นและบันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองมีความรักว่าเป็นอย่างไร บรรยายอย่างละเอียดพร้อมบันทึกลงใบงาน

ตารางที่ 1 ความสอดคล้องของแผนกับรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ (ต่อ)

แผน/เรื่อง	แหล่งข้อมูลอ้างอิง	ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	สอดคล้องกับซินเนคติกส์
			ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง นำความคิดที่ได้จากขั้นที่ 2 และ 3 มาเขียนลักษณะใหม่ของความรัก ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง นักเรียนนำรูปแบบความรักของฉัน ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด ขั้นที่ 6 นำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ กเรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนและลองเลือกแนวคิดที่ได้ใหม่จากขั้นที่ 5 มาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนในหัวข้อเรื่อง “ความรักของฉัน” พร้อมวาดภาพระบายสี

4. เสนอแผนการจัดการเรียนรู้ แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ และผู้เชี่ยวชาญ 6 คน คือ 1) ผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหา จำนวน 2 ท่าน 2) ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการสอน จำนวน 2 ท่าน และ 3) ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผล จำนวน 2 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความสอดคล้องระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2549: 177) โดยทำแบบสำรวจรายการให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาข้อความในแต่ละข้อ โดยกำหนดคะแนนการพิจารณาดังนี้

+1 หมายถึง เมื่อแน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

0 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นมีความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้หรือไม่

-1 หมายถึง เมื่อไม่แน่ใจว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นไม่ความสอดคล้องกันระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

นำคะแนนที่ได้มาแทนค่าในสูตรการคำนวณ (มาเรียม นิลพันธุ์, 2549: 177)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้องเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

ถ้าค่าดัชนีความสอดคล้องมีค่า ≥ 0.50 ขึ้นไป แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้นั้นใช้ได้ มีความเหมาะสมสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์กับเนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และจากการหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ถือว่ามีความสอดคล้อง โดยผู้เชี่ยวชาญให้ข้อเสนอแนะในเรื่องการวัดประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่ตั้งไว้ ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$ = 4.39, S.D. = 0.20) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจใน 3 ลำดับแรก คือ 1) แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ 2) แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม และ 3)แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.44, 4.41 และ 4.31, S.D. = 0.20, 0.20 และ 0.19) ตามลำดับ

4.1 ปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญโดยปรับวิธีการประเมินผลให้ตรงกับผลการเรียนรู้ที่ตั้งไว้

4.2 นำแผนการจัดเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ทั้ง 4 แผน ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด จำนวน 30 คน ซึ่งไม่ใช่ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ แต่มีพื้นฐานความรู้และสภาพแวดล้อมไม่แตกต่างกับกลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมผลการทดลองก่อนการทดลองจริงสรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของ

นักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

ตารางที่ 2 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

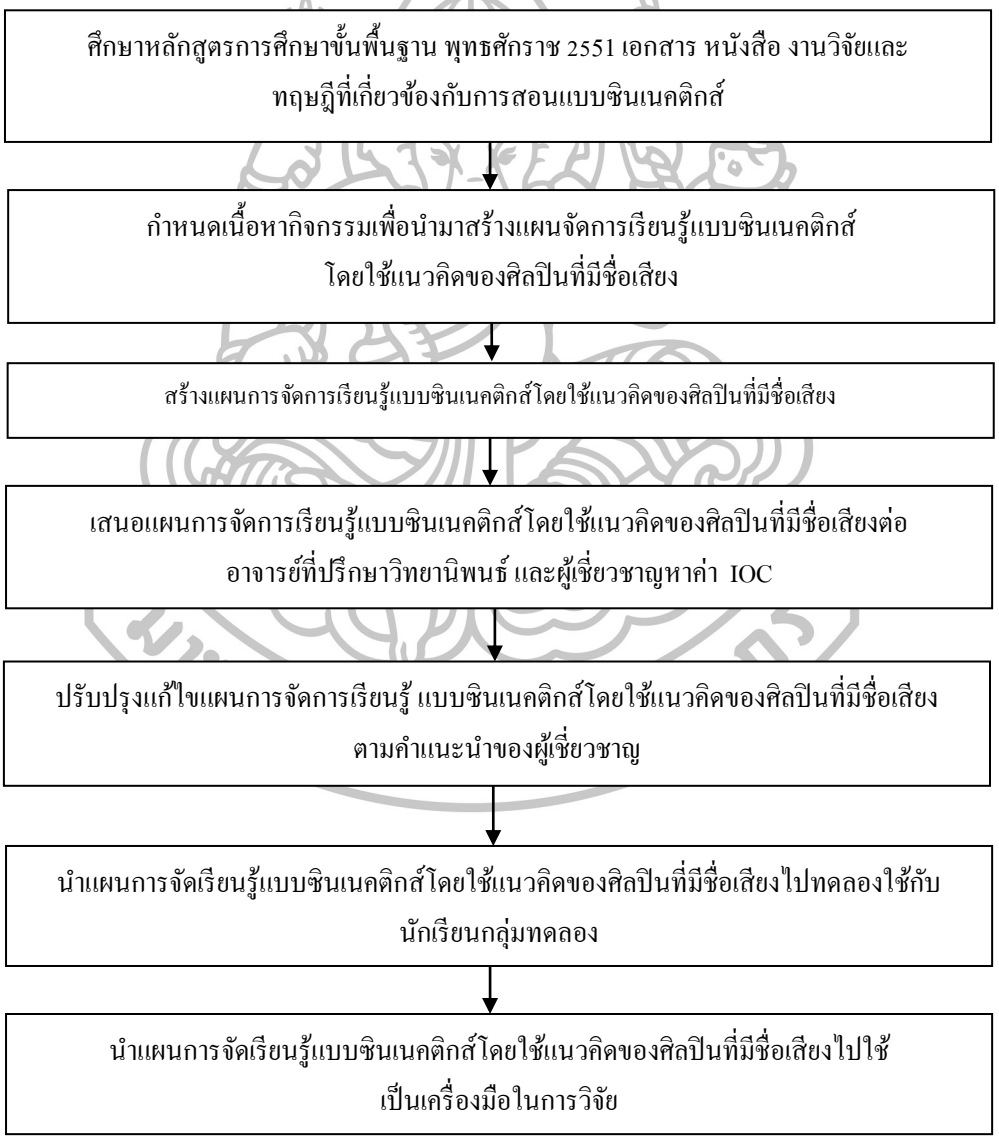
ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	39.41	0.80	ดี	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	39.81	0.76	ดี	2
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	41.69	0.65	ดี	3
ค่าเฉลี่ยรวม	40.30	0.74	ดี	

ตารางที่ 3 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	39.41	0.80	ดี	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	39.81	0.76	ดี	2
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	41.69	0.65	ดี	3
ค่าเฉลี่ยรวม	40.30	0.74	ดี	

4.3 นำแผนการจัดเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่ปรับปรุงแล้วไปใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัยโดยทดลองกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 จำนวน 30 คน

จากขั้นตอนการสร้างและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถสรุปเป็นภาพ ได้ดังนี้



ภาพที่ 31 ขั้นตอนการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

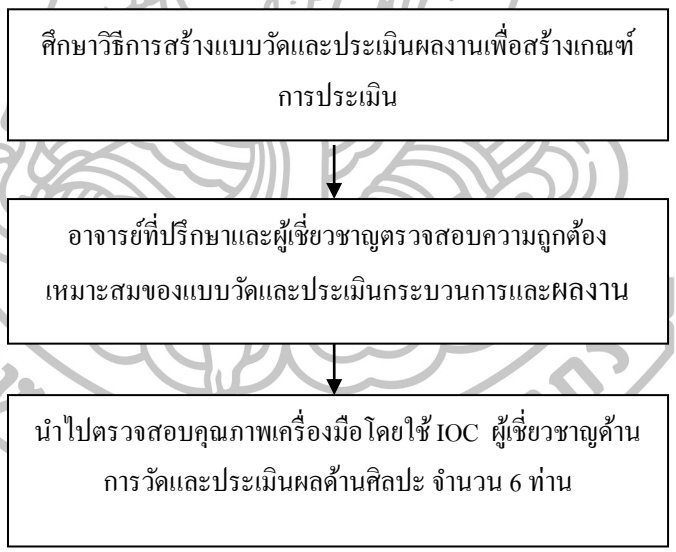
5. แบบประเมินผลกระบวนการและผลงาน

5.1 การสร้างเกณฑ์การประเมินเพื่อใช้ในการประเมินผลกระบวนการและผลงานของนักเรียนโดยศึกษาจากเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบประเมินกระบวนการและผลงานของนักเรียนแล้วนำมาสร้างเกณฑ์การประเมิน

5.2 วิเคราะห์โครงสร้างสาระสำคัญ สร้างแบบประเมินผลโครงสร้างเพื่อให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินกระบวนการและผลงานของนักเรียนนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมและครอบคลุมหลักการประเมินของแบบวัดและประเมินกระบวนการและผลงาน

5.3 นำแบบประเมินกระบวนการและผลงานไปให้ผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ 6 ท่าน โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์เพื่อหาข้อสรุปยืนยันความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

จากขั้นตอนการสร้างแบบวัดและประเมินผลกระบวนการและผลงานจากการเรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง สามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 32 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดและประเมินกระบวนการและผลงาน จากการเรียนด้วยรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

6. สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีลักษณะเป็นการประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวคิดของ Likert (Quoted in Best, 1986: 182) ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

6.1 ศึกษาวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของ Likert จากหนังสือของอุทุมพร จามร (2530) และภัทรา นิคมานนท์ (2535) เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.2 กำหนดโครงสร้างคำถามหรือแนวการถาม และสร้างคำถามให้ตรงกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้

6.3 สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง โดยกำหนดค่าระดับของข้อคำถามในแบบประเมินดังนี้

เหมาะสมมากที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	5
เหมาะสมมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	4
เหมาะสมปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3
เหมาะสมน้อย	ให้ค่าระดับเท่ากับ	2
เหมาะสมน้อยที่สุด	ให้ค่าระดับเท่ากับ	1

ในการแปลความหมายของแบบประเมินความพึงพอใจ ใช้คะแนนเฉลี่ยที่ได้จากการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบกับเกณฑ์ของ Best จากนั้นนำมาหาค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานโดยให้ค่าเฉลี่ยดังนี้

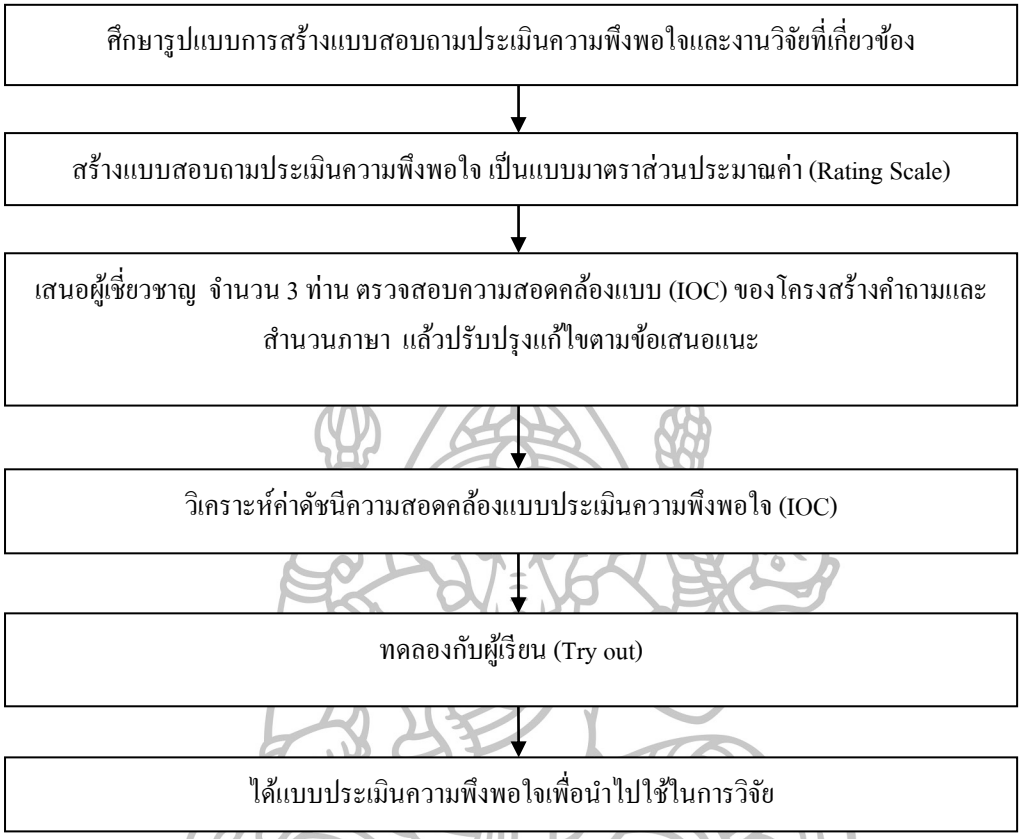
ค่าเฉลี่ย 4.51- 5.00	หมายถึงพึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51- 4.50	หมายถึงพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51- 3.50	หมายถึงพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51- 2.50	หมายถึงพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00- 1.50	หมายถึงพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

6.4 นำแบบประเมินความพึงพอใจเสนอต่อคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 6 ท่าน เพื่อพิจารณาความเหมาะสมและความสมบูรณ์ของภาษา จากนั้นวิเคราะห์ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ต้องมีค่า 3.5 ขึ้นไป แล้วนำข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม

6.5 นำแบบประเมินความพึงพอใจต่อแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับปรุงและแก้ไขแล้วไปทดลอง (Try Out) กับกลุ่มผู้เรียนที่มิใช่กลุ่มตัวอย่าง และนำมาปรับปรุงแก้ไข

6.6 นำแบบประเมินความพึงพอใจไปใช้ในการวิจัยต่อไป

จากขั้นตอนการดำเนินการสร้างแบบสอบถามประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้ สามารถสรุปเป็นภาพ ได้ดังนี้



ภาพที่ 33 แสดงขั้นตอนการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

การดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

เพื่อให้ได้รับความร่วมมือในการเก็บข้อมูล ผู้ศึกษาวิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ก่อนดำเนินการทดลอง

1.1 ติดต่อขอความร่วมมือจาก ผู้อำนวยการโรงเรียน

1.2 ปรึกษาเรื่องการดำเนินการในการทดลองกับผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับขั้นตอนการดำเนินงานแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. การดำเนินการรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยจะดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ระหว่างเดือนพฤษภาคม 2558 ถึงเดือนมิถุนายน 2558 เป็นเวลา 10 สัปดาห์

2.1 ทำการสุ่มตัวอย่างจากจำนวนกลุ่มตัวอย่าง 30 คน

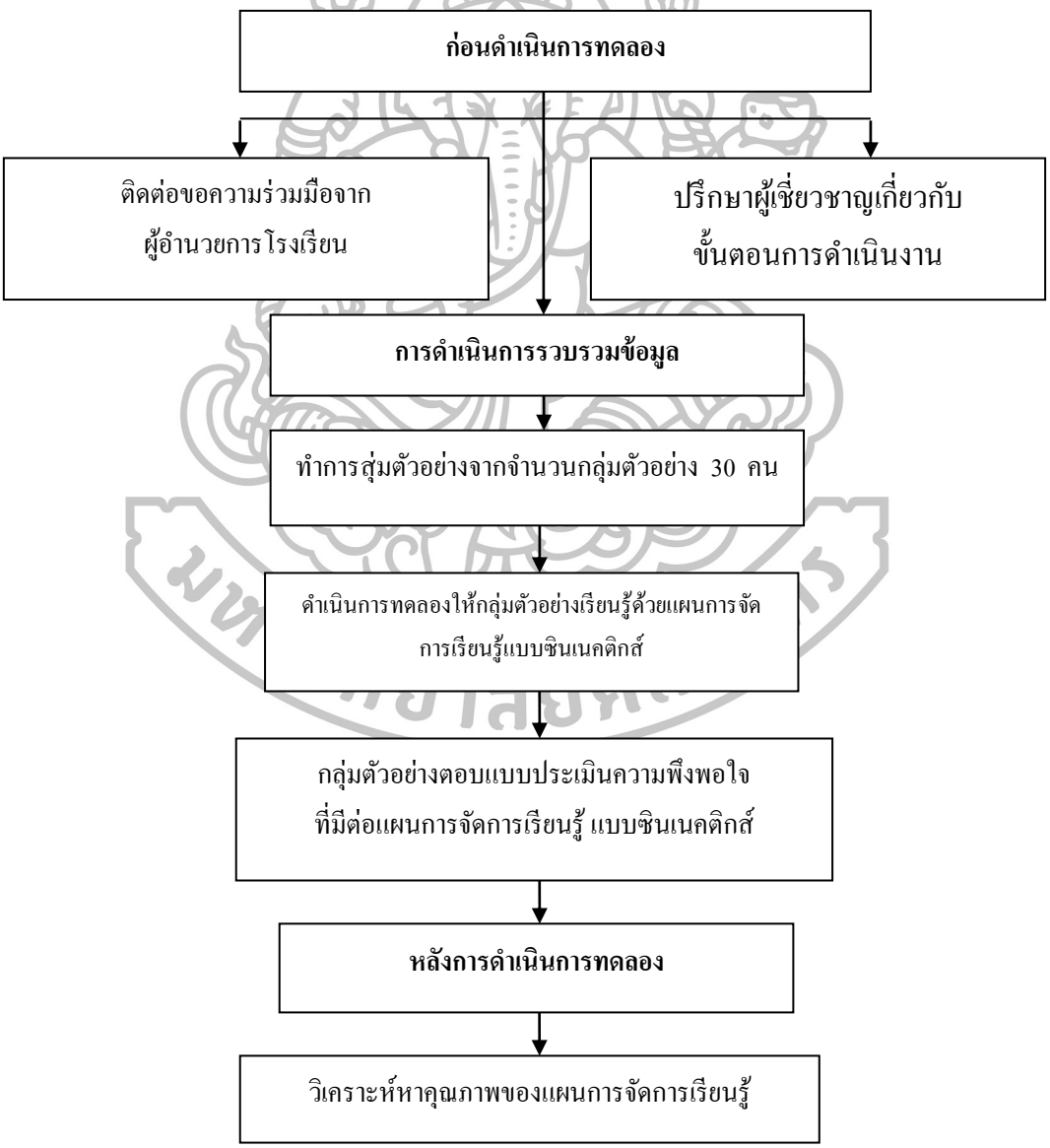
2.2 ดำเนินการทดลองให้กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้ด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

2.3 ให้กลุ่มตัวอย่างตอบแบบประเมินความพึงพอใจที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

3. หลังการดำเนินการทดลอง

3.1 นำไปวิเคราะห์หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

จากขั้นตอนการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลสามารถสรุปเป็นภาพได้ดังนี้



ภาพที่ 34 ขั้นตอนการดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล

การจัดกระทำต่อข้อมูลและการวิเคราะห์ข้อมูล

ค่าสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์และการประเมินผลการทดลองของ การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง ด้วยวิธีการทางสถิติดังนี้

1. การคำนวณค่าสถิติพื้นฐานโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. การประเมินความสอดคล้องเชิงเนื้อหากับวัตถุประสงค์ โดยวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item-Objective Congruence: IOC)

3. ประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยผู้เชี่ยวชาญ

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยใช้สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1. คำนวณค่าสถิติพื้นฐาน คือ คะแนนเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

ค่าคะแนนเฉลี่ย (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2551: 40)

$$\overline{X} = \frac{\sum X}{n}$$

เมื่อ $\overline{X}$ = ตัวกลางเลขคณิต

$\sum X$ = ผลรวมทั้งหมดของคะแนน

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (ชูศรี วงศ์รัตนะ, 2551: 74)

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

เมื่อ S.D. = ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของกลุ่มตัวอย่าง

n = จำนวนกลุ่มตัวอย่าง

X = คะแนนของกลุ่มตัวอย่าง

2. การหาค่าประสิทธิภาพของแผนการสอน

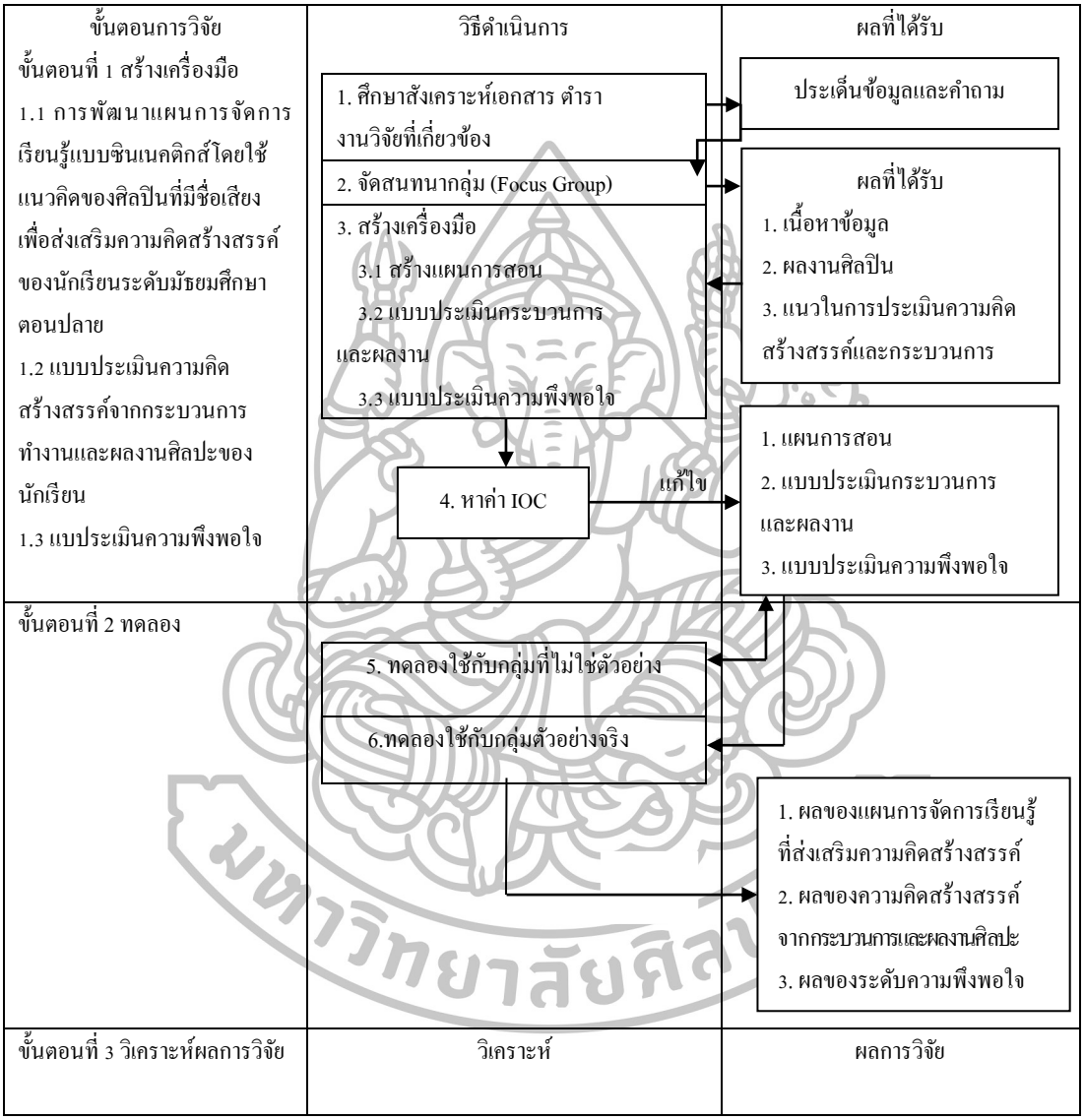
ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) (บุญเชิด ภิญโญอนันตพงษ์, 2551: 69)

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์

$\sum R$ = ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเนื้อหาวิชา

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แแบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นี้เป็นลักษณะของการวิจัย และพัฒนา (Research and Development) ซึ่งสามารถสรุปการดำเนินการวิจัยดังนี้



ภาพที่ 35 สรุปวิธีการดำเนินการวิจัยการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย 2) เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ และ 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

โดยการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลเป็นลำดับดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 2 ผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตอนที่ 1 ผลการประเมินคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองวิเคราะห์ข้อมูล รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200 ของผู้เชี่ยวชาญ

N = 6

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับ
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200	**ด้านเนื้อหาสาระ**				
	1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.33	0.52	มาก	2
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.17	0.75	มาก	3
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน				
	1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	4.33	0.52	มาก	2
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์	4.67	0.52	มากที่สุด	1
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.33	0.52	มาก	2
	4. แบบบันทึก สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนแบบซินเนคติกส์	4.67	0.52	มากที่สุด	1

ตารางที่ 4 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ยุค ค.ศ. 2200 ของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

N = 6

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับ
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.17	0.75	มาก	3
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.67	0.52	มากที่สุด	1
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.67	0.52	มากที่สุด	1
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.44	0.20	มาก	

จากตารางที่ 4 พบว่าผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ยุค ค.ศ. 2200 โดยมีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$ = 4.44, S.D. = 0.20) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมากผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจใน 3 ลำดับแรก คือ 1) ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์ 2) แบบบันทึกสอดคล้องกับเนื้อหาการสอนแบบซินเนคติกส์ และ 3) แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.67, 4.67 และ 4.67, S.D. = 0.52 ,0.52 และ 0.52) ตามลำดับ

ตารางที่ 5 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิตของผู้เชี่ยวชาญ

N = 6

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับ
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ชื่อหัวเรื่อง คนในจักวรรดิเรขาคณิต	ด้านเนื้อหาสาระ 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.33	0.82	มาก	3
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.33	0.52	มาก	3
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	4.00	0.63	มาก	4
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์	4.50	0.55	มาก	2
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.33	0.52	มาก	
	4. แบบบันทึก/ใบงาน สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์	4.67	0.52	มากที่สุด	1
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.00	0.63	มาก	4

ตารางที่ 5 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิตของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

N = 6

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับ
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักวรรดิเรขาคณิต	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.33	0.52	มาก	3
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.50	0.55	มาก	2
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.31	0.20	มาก	

จากตารางที่ 5 พบว่าผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.31, S.D. = 0.20) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจ มีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจใน 3 ลำดับแรก คือ 1) แบบบันทึกสอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์ 2) ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์ และ 3) แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.67, 4.50 และ 4.50, S.D. = 0.52 ,0.55 และ 0.55) ตามลำดับ

ตารางที่ 6 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน ของผู้เชี่ยวชาญ

N = 6

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับ
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน	ด้านเนื้อหาสาระ 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.17	0.41	มาก	5
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	4.33	0.52	มาก	4
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	4.33	0.52	มาก	4
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์	4.50	0.52	มาก	3
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	4.33	0.52	มาก	4
	4. แบบบันทึก /ใบงาน สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์	4.67	0.52	มากที่สุด	2
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	4.17	0.52	มาก	5

ตารางที่ 6 ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน ของผู้เชี่ยวชาญ (ต่อ)

N = 6

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับ
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.33	0.52	มาก	4
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	4.83	0.41	มากที่สุด	1
	ค่าเฉลี่ยรวม	4.41	0.19	มาก	

จากตารางที่ 6 พบว่าผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.41, S.D. = 0.19) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจใน 3 ลำดับแรก คือ 1) แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน 2) แบบบันทึก/ใบงาน สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์ และ 3) ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์ โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.83, 4.67 และ 4.50, S.D. = 0.41, 0.52 และ 0.52) ตามลำดับ

ตารางที่ 7 สรุปผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายของผู้เชี่ยวชาญ

ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	4.44	0.20	มาก	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	4.31	0.20	มาก	3
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	4.41	0.19	มาก	2
ค่าเฉลี่ยรวม	4.39	0.20	มาก	

จากตารางที่ 7 พบว่าผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$ = 4.39, S.D. = 0.20) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก ผู้เชี่ยวชาญมีความพึงพอใจใน 3 ลำดับแรก คือ 1) แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ 2) แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม และ 3) แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.44, 4.41 และ 4.31, S.D.0 = 0.20, 0.20 และ 0.19) ตามลำดับ

ตอนที่ 2 ผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การศึกษาผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200”

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	7	7	8	7.33	0.58	ดี
2	7	7	9	7.67	1.15	ดี
3	7	8	9	8.00	1.00	ดี
4	8	8	9	8.33	0.58	ดี
5	8	9	8	8.33	0.58	ดี
6	8	8	8	8.00	0.00	ดี
7	8	8	7	7.67	0.58	ดี
8	8	9	9	8.67	0.58	ดี
9	7	8	7	7.33	0.58	ดี
10	8	9	8	8.33	0.58	ดี
11	7	7	8	7.33	0.58	ดี
12	7	8	7	7.33	0.58	ดี
13	7	7	8	7.33	0.58	ดี
14	7	7	7	7.00	0.00	ดี
15	7	7	7	7.00	0.00	ดี
16	7	7	7	7.00	0.00	ดี
17	8	9	9	8.67	0.58	ดี
18	9	9	9	9.00	0.00	ดี
19	8	8	9	8.33	0.58	ดี
20	9	8	9	8.67	0.58	ดี

ตารางที่ 8 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	9	8	9	8.67	0.58	ดี
22	9	8	9	8.67	0.58	ดี
23	8	7	7	7.33	0.58	ดี
24	8	9	8	8.33	0.58	ดี
25	7	8	9	8.00	1.00	ดี
26	8	9	8	8.33	0.58	ดี
27	7	7	8	7.33	0.58	ดี
28	8	7	7	7.33	0.58	ดี
29	8	7	9	8.00	1.00	ดี
30	8	7	9	8.00	1.00	ดี
ค่าเฉลี่ยรวม				7.91	0.56	ดี

จากตารางที่ 8 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 7.91, S.D. = 0.56)

ตารางที่ 9 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	8	9	9	8.67	0.58	ดี
2	8	8	9	8.33	0.58	ดี
3	8	9	9	8.67	0.58	ดี
4	9	9	8	8.67	0.58	ดี
5	9	9	8	8.67	0.58	ดี
6	9	9	8	8.67	0.58	ดี
7	9	9	8	8.67	0.58	ดี
8	9	8	8	8.33	0.58	ดี
9	8	9	7	8.00	1.00	ดี
10	9	9	9	9.00	0.00	ดี
11	8	7	8	7.67	0.58	ดี
12	8	9	8	8.33	0.58	ดี
13	8	9	9	8.67	0.58	ดี
14	7	8	8	7.67	0.58	ดี
15	8	9	8	8.33	0.58	ดี
16	8	9	8	8.33	0.58	ดี
17	9	9	8	8.67	0.58	ดี
18	8	9	8	8.33	0.58	ดี
19	9	8	9	8.67	0.58	ดี
20	8	9	9	8.67	0.58	ดี

ตารางที่ 9 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” (ต่อ)

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	9	8	9	8.67	0.58	ดี
22	8	9	9	8.67	0.58	ดี
23	9	8	8	8.33	0.58	ดี
24	9	8	8	8.33	0.58	ดี
25	8	9	8	8.33	0.58	ดี
26	9	8	8	8.33	0.58	ดี
27	8	7	8	7.67	0.58	ดี
28	9	8	8	8.33	0.58	ดี
29	8	8	9	8.33	0.58	ดี
30	8	8	8	8.00	0.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				8.40	0.55	ดี

จากตารางที่ 9 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 8.40, S.D. = 0.55)

ตารางที่ 10 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน”

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	9	8	9	8.67	0.58	ดี
2	9	8	9	8.67	0.58	ดี
3	9	9	8	8.67	0.58	ดี
4	8	9	8	8.33	0.58	ดี
5	9	8	9	8.67	0.58	ดี
6	9	9	8	8.67	0.58	ดี
7	9	9	8	8.67	0.58	ดี
8	9	8	8	8.33	0.58	ดี
9	8	9	8	8.33	0.58	ดี
10	9	9	9	9.00	0.00	ดี
11	8	8	9	8.33	0.58	ดี
12	8	9	8	8.33	0.58	ดี
13	8	9	9	8.67	0.58	ดี
14	9	8	8	8.33	0.58	ดี
15	8	9	8	8.33	0.58	ดี
16	8	9	8	8.33	0.58	ดี
17	9	9	8	8.67	0.58	ดี
18	9	9	8	8.67	0.58	ดี
19	9	9	9	9.00	0.00	ดี
20	9	9	9	9.00	0.00	ดี

ตารางที่ 10 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” (ต่อ)

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	9	8	9	8.67	0.58	ดี
22	9	9	9	9.00	0.00	ดี
23	9	8	9	8.67	0.58	ดี
24	9	9	8	8.67	0.58	ดี
25	8	9	9	8.67	0.58	ดี
26	9	9	8	8.67	0.58	ดี
27	8	8	9	8.33	0.58	ดี
28	9	8	8	8.33	0.58	ดี
29	9	8	9	8.67	0.58	ดี
30	9	9	9	9.00	0.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				8.61	0.48	ดี

จากตารางที่ 10 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 8.61, S.D. = 0.48)

ตารางที่ 11 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	7.91	0.56	มาก	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	8.40	0.55	มาก	2
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	8.61	0.48	มาก	3
ค่าเฉลี่ยรวม	8.31	0.53	มาก	

จากตารางที่ 11 พบว่าผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$ = 8.31, S.D. = 0.53) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก ลำดับแรกคือ 1) แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ 2) แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม และ 3) แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 7.91, 8.40 และ 8.61, S.D. = 0.56, 0.55 และ 0.48) ตามลำดับ

ตารางที่ 12 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200”

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	36	37	38	37.00	1.00	ดี
2	38	39	40	39.00	1.00	ดี
3	39	42	39	40.00	1.73	ดี
4	41	43	42	42.00	1.00	ดี

ตารางที่ 12 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” (ต่อ)

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
5	43	43	43	43.00	0.00	ดี
6	38	38	39	38.33	0.58	ดี
7	40	41	40	40.33	0.58	ดี
8	39	40	41	40.00	1.00	ดี
9	37	39	38	38.00	1.00	ดี
10	43	44	45	44.00	1.00	ดี
11	38	37	38	37.67	0.58	ดี
12	38	38	39	38.33	0.58	ดี
13	39	39	39	39.00	0.00	ดี
14	36	37	34	35.67	1.53	ดี
15	35	35	34	34.67	0.58	ดี
16	36	37	37	36.67	0.58	ดี
17	40	44	43	42.33	2.08	ดี
18	45	45	46	45.33	0.58	ดี
19	42	43	42	42.33	0.58	ดี
20	44	44	45	44.33	0.58	ดี
21	42	41	40	41.00	1.00	ดี
22	43	42	43	42.67	0.58	ดี
23	38	40	39	39.00	1.00	ดี
24	42	43	43	42.67	0.58	ดี
25	38	39	40	39.00	1.00	ดี
26	41	43	42	42.00	1.00	ดี

ตารางที่ 12 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” (ต่อ)

N = 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
27	39	39	40	39.33	0.58	ดี
28	39	39	38	38.67	0.58	ดี
29	40	39	41	40.00	1.00	ดี
30	39	38	39	38.67	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				40.03	0.81	ดี

จากตารางที่ 12 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200”โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 40.03, S.D. = 0.81)

ตารางที่ 13 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

N=30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	38	39	40	39.00	1.00	ดี
2	39	39	40	39.33	0.58	ดี
3	40	41	42	41.00	1.00	ดี
4	42	44	45	43.67	1.53	ดี
5	43	44	45	44.00	1.00	ดี
6	39	39	41	39.67	1.15	ดี

ตารางที่ 13 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” (ต่อ)

N=30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
7	41	43	42	42.00	1.00	ดี
8	42	43	43	42.67	0.58	ดี
9	38	40	39	39.00	1.00	ดี
10	44	43	46	44.33	1.53	ดี
11	39	39	41	39.67	1.15	ดี
12	37	39	38	38.00	1.00	ดี
13	40	40	41	40.33	0.58	ดี
14	37	38	36	37.00	1.00	ดี
15	38	37	38	37.67	0.58	ดี
16	38	39	38	38.33	0.58	ดี
17	45	45	45	45.00	0.00	ดี
18	46	45	46	45.67	0.58	ดี
19	45	45	46	45.33	0.58	ดี
20	44	45	45	44.67	0.58	ดี
21	43	42	44	43.00	1.00	ดี
22	42	43	43	42.67	0.58	ดี
23	41	42	40	41.00	1.00	ดี
24	43	44	43	43.33	0.58	ดี
25	40	43	42	41.67	1.53	ดี
26	40	42	42	41.33	1.15	ดี
27	38	37	38	37.67	0.58	ดี
28	39	38	39	38.67	0.58	ดี
29	42	41	43	42.00	1.00	ดี
30	41	42	43	42.00	1.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				41.32	0.87	ดี

จากตารางที่ 13 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 41.32, S.D. = 0.87)

ตารางที่ 14 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน”

N= 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	39	40	41	40.00	1.00	ดี
2	44	45	43	44.00	1.00	ดี
3	41	42	42	41.67	0.58	ดี
4	44	45	45	44.67	0.58	ดี
5	43	44	44	43.67	0.58	ดี
6	41	42	42	41.67	0.58	ดี
7	42	43	43	42.67	0.58	ดี
8	44	44	45	44.33	0.58	ดี
9	40	41	40	40.33	0.58	ดี
10	45	45	45	45.00	0.00	ดี
11	39	40	39	39.33	0.58	ดี
12	38	39	38	38.33	0.58	ดี
13	39	41	40	40.00	1.00	ดี
14	39	38	38	38.33	0.58	ดี
15	39	39	38	38.67	0.58	ดี
16	39	39	40	39.33	0.58	ดี
17	45	46	45	45.33	0.58	ดี
18	46	46	46	46.00	0.00	ดี
19	44	45	45	44.67	0.58	ดี
20	45	44	45	44.67	0.58	ดี

ตารางที่ 14 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” (ต่อ)

N= 30

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	44	43	43	43.33	0.58	ดี
22	42	43	42	42.33	0.58	ดี
23	41	41	42	41.33	0.58	ดี
24	44	45	44	44.33	0.58	ดี
25	42	43	43	42.67	0.58	ดี
26	43	43	42	42.67	0.58	ดี
27	39	38	39	38.67	0.58	ดี
28	39	39	40	39.33	0.58	ดี
29	44	43	43	43.33	0.58	ดี
30	42	41	42	41.67	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				42.08	0.58	ดี

จากตารางที่ 14 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = เท่ากับ 42.08, S.D. = 0.58)

ตารางที่ 15 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	40.03	0.81	มาก	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	41.32	0.87	มาก	2
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	42.08	0.58	มาก	3
ค่าเฉลี่ยรวม	41.14	0.75	มาก	

จากตารางที่ 15 พบว่าผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย มีค่าเฉลี่ยรวม ($\overline{X}$ = 41.14, S.D. = 0.75) เมื่อนำมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก ลำดับแรกคือ 1) แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ 2) แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม และ 3) แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 40.03, 41.32 และ 42.08, S.D. = 0.81, 0.87 และ 0.58) ตามลำดับ

ตารางที่ 16 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะชิ้นสุดท้าย หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	9	8	9	8.67	0.58	ดี
2	9	8	9	8.67	0.58	ดี
3	9	9	8	8.67	0.58	ดี
4	8	9	9	8.67	0.58	ดี
5	9	8	9	8.67	0.58	ดี

ตารางที่ 16 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะชิ้นสุดท้าย หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
6	9	9	8	8.67	0.58	ดี
7	9	9	8	8.67	0.58	ดี
8	9	8	9	8.67	0.58	ดี
9	8	9	9	8.67	0.58	ดี
10	9	9	9	9.00	0.00	ดี
11	9	8	9	8.67	0.58	ดี
12	8	9	8	8.33	0.58	ดี
13	8	9	9	8.67	0.58	ดี
14	9	8	8	8.33	0.58	ดี
15	8	9	8	8.33	0.58	ดี
16	8	9	8	8.33	0.58	ดี
17	9	9	9	9.00	0.00	ดี
18	9	9	8	8.67	0.58	ดี
19	9	9	9	9.00	0.00	ดี
20	9	9	9	9.00	0.00	ดี
21	9	8	9	8.67	0.58	ดี
22	9	9	9	9.00	0.00	ดี
23	9	8	9	8.67	0.58	ดี
24	9	9	8	8.67	0.58	ดี
25	8	9	9	8.67	0.58	ดี
26	9	9	8	8.67	0.58	ดี
27	8	9	9	8.67	0.58	ดี
28	9	8	8	8.33	0.58	ดี
29	9	8	9	8.67	0.58	ดี
30	9	9	9	9.00	0.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				8.68	0.46	ดี

จากตารางที่ 16 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะชิ้นสุดท้ายหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 8.68, S.D. = 0.46)

ตารางที่ 17 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะชิ้นสุดท้ายหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	40	40	41	40.33	0.58	ดี
2	44	45	44	44.33	0.58	ดี
3	41	42	42	41.67	0.58	ดี
4	44	45	45	44.67	0.58	ดี
5	43	44	44	43.67	0.58	ดี
6	41	41	42	41.33	0.58	ดี
7	43	42	43	42.67	0.58	ดี
8	44	44	45	44.33	0.58	ดี
9	41	41	40	40.67	0.58	ดี
10	45	45	45	45.00	0.00	ดี
11	40	40	41	40.33	0.58	ดี
12	40	40	40	40.00	0.00	ดี
13	40	41	40	40.33	0.58	ดี
14	42	40	40	40.67	1.15	ดี
15	40	41	42	41.00	1.00	ดี
16	40	41	40	40.33	0.58	ดี
17	46	46	47	46.33	0.58	ดี
18	46	46	46	46.00	0.00	ดี
19	45	46	45	45.33	0.58	ดี
20	45	46	45	45.33	0.58	ดี

ตารางที่ 17 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะชิ้นสุดท้าย หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	44	43	43	43.33	0.58	ดี
22	44	43	43	43.33	0.58	ดี
23	43	43	42	42.67	0.58	ดี
24	44	45	44	44.33	0.58	ดี
25	43	44	44	43.67	0.58	ดี
26	44	44	45	44.33	0.58	ดี
27	40	41	40	40.33	0.58	ดี
28	40	40	42	40.67	1.15	ดี
29	44	44	43	43.67	0.58	ดี
30	43	42	42	42.33	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				42.77	0.57	ดี

จากตารางที่ 17 พบว่าผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะชิ้นสุดท้ายหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง โดยภาพรวมอยู่ในระดับดี โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 42.77, S.D. = 0.57)

ตอนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย รายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 18 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

N=30

รายการ	($\overline{X}$)	S.D.	แปลผล	ลำดับ
1. นักเรียนพอใจต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง	4.47	0.51	มาก	2
2. นักเรียนได้พัฒนาทัศนคติจากการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง	4.23	0.73	มาก	7
3. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานจากการเรียนรายวิชาศิลปะ	4.37	0.56	มาก	5
4. นักเรียนคิดว่ากิจกรรมศิลปะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักคิดและรู้จักทำมากขึ้น	4.27	0.75	มาก	6
5. นักเรียนพอใจในบรรยากาศการเรียนการสอน	4.23	0.73	มาก	7
6. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา	4.27	0.69	มาก	6
7. กิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาและรูปแบบตรงตามความสนใจและความต้องการของนักเรียน	4.03	0.72	มาก	10
8. นักเรียนมีสมาธิไวต่อปัญหา ความรู้สึก ตื่นตัวอยู่เสมอ	4.37	0.49	มาก	5
9. นักเรียนคิดได้แปลกใหม่ กล้าทำในสิ่งที่แตกต่างจากผู้อื่น มีความคิดอิสระ คิดจินตนาการ คิดนอกกรอบ	4.50	0.51	มาก	1
10. นักเรียนคิดได้ละเอียดถี่ถ้วน พินิจพิเคราะห์ คิดไตร่ตรองในการแก้ปัญหา มองปัญหาต่างๆอย่างลึกซึ้งมองเห็นการณ์ไกล	4.37	0.61	มาก	5
11. นักเรียนคิดได้คล่องแคล่ว มีความคิดหาวิธีการทำงานต่าง ๆ ได้หลากหลาย	4.40	0.56	มาก	4
12. นักเรียนคิดได้ยืดหยุ่น มีความคิดหลายทิศทาง พร้อมจะเปลี่ยนแปลง แก้ไขปัญหา ใจกว้าง เปิดรับประสบการณ์หลากหลายใหม่ๆ	4.43	0.50	มาก	3
13. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก มีความมุ่งมั่นขยัน อดทน	4.37	0.56	มาก	5
14. นักเรียนสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่คลุมเครือไม่ชัดเจนลึกลับ ซับซ้อนได้	4.20	0.71	มาก	8
15. นักเรียนสามารถคิดค้น ดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงพัฒนาผลงานและแสวงหารูปแบบใหม่ๆได้	4.40	0.50	มาก	4
16. นักเรียนพอใจการวัดและประเมินผลในรายวิชานี้	4.17	0.65	มาก	9
ค่าเฉลี่ยรวม	4.32	0.40	มาก	

จากตารางที่ 18 พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อ ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.32, S.D. = 0.40) นักเรียนมีความพึงพอใจใน 3 ลำดับแรก คือ 1) นักเรียนคิดได้แปลกใหม่ กล้าทำในสิ่งที่แตกต่างจากผู้อื่นมีความคิดอิสระ คิดจินตนาการคิดนอกกรอบ 2) นักเรียนพอใจต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง และ 3) นักเรียนคิดได้ยืดหยุ่น มีความคิดหลายทิศทาง พร้อมจะเปลี่ยนแปลงแก้ไขปัญหา ใจกว้าง เปิดรับประสบการณ์หลากหลายใหม่ ๆ โดยมีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.50, 4.47 และ 4.43, S.D. = 0.51, 0.51 และ 0.50) ตามลำดับ

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง “การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย” โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด เป็นการวิจัยเชิงทดลองและพัฒนา (Research and Development) เพื่อให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ และสามารถนำความรู้ความเข้าใจไปใช้กับการเรียนในรายวิชาศิลปะ โดยกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มีวัตถุประสงค์การวิจัยดังนี้

1. เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. เพื่อประเมินความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น (Independent Variable) ได้แก่

แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

ตัวแปรตาม (Dependent Variable) ได้แก่

1. ความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เรียนด้วยแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

2. ความพึงพอใจของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

ระยะเวลาในการทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 ใช้เวลาในการทดลองสัปดาห์ละ 2 คาบ ๆ ละ 50 นาที เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ รวมทั้งหมด 20 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ

1. แบบบันทึกการสนทนากลุ่ม

2. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย จำนวน 4 แผน รวม 20 ชั่วโมง

3. แบบประเมินผลงานและกระบวนการของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

4. แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. วิเคราะห์หาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ตามระดับคุณภาพที่กำหนดไว้คือ อยู่ในระดับมาก โดยผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ความสอดคล้องระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้ โดยการนำมาหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item objective Congruence: IOC) ระหว่างจุดประสงค์ เนื้อหา และการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ และคำนวณค่าสถิติพื้นฐานโดยวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$) และส่วนความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. วิเคราะห์หาระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะตามระดับคุณภาพที่กำหนดไว้ คือ อยู่ในระดับมาก โดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3. วิเคราะห์ข้อมูลจากแบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย โดยใช้ค่าสถิติค่าเฉลี่ยเลขคณิต ($\overline{X}$) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปแปลความหมายค่าระดับตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

สรุปผลการวิจัย

การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สรุปผลการวิจัยดังนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่สร้างขึ้นในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.39) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.20)

2. ระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานในภาพรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 8.31) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.53) และมีความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะภาพรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 41.14) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.75)

3. ความพึงพอใจต่อการเรียนรายวิชาศิลปะโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาพรวมอยู่ในระดับมาก มีค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$ = 4.32) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D. = 0.40)

อภิปรายผล

ในการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย สามารถนำไปสู่ผลการอภิปรายได้ดังต่อไปนี้

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และได้รับการพัฒนาขึ้นอย่างเป็นระบบทุกขั้นตอนมีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กัน ซึ่งเริ่มจากการวิเคราะห์ปัญหาและความต้องการในการพัฒนาความสามารถของกระบวนการทำงานและผลงานซึ่งช่วยในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพื่อให้แผนการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นสามารถตอบสนองต่อความสามารถในการคิด ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายที่เป็นกลุ่มตัวอย่างที่ต้องการ

พัฒนาได้ โดยจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ เป็นกรอบแนวคิดพื้นฐานในการพัฒนากิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาแผนการการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบซินเนคติกส์ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์สังเคราะห์ ทฤษฎีและหลักการต่าง ๆ เชื่อมโยงกัน ตั้งแต่การศึกษาแนวคิดและหลักการในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน การสังเคราะห์กิจกรรม วิเคราะห์บทบาทของครูผู้สอนและบทบาทของผู้เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ จากนั้นผู้วิจัยได้นำกิจกรรมการเรียนการสอนมาจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ฉบับร่าง ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้อง และมีการนำกิจกรรมการเรียนการสอนที่ได้ไปทดลองใช้ก่อนการนำไปทดลองจริง

จะเห็นได้ว่าการดำเนินการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนดังกล่าว มีทั้งการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยมีแนวคิด ทฤษฎี และหลักการเป็นกรอบพื้นฐานในการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ นอกจากนั้นยังได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญทำให้แผนการจัดการเรียนรู้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้รับการยอมรับว่ามีคุณภาพ สามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุวัตถุประสงค์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนได้ จอยส์ และวีล กล่าวว่า การสอนแบบซินเนคติกส์ มี 2 วิธีด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และแบบที่ 2 ใช้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จัก การจะใช้วิธีแบบที่ 1 หรือแบบที่ 2 ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอน ผู้วิจัยได้นำเอาวิธีการสอนแบบซินเนคติกส์แบบที่ 1 นำมาใช้ เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ กิจกรรมซินเน็คติกส์ในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้พัฒนาขึ้นสามารถทำให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพราะเป็นกระบวนการผสมผสานกันระหว่างการเปรียบเทียบอย่างเป็นระบบและประสบการณ์ เป็นการนำประสบการณ์ของผู้เรียนมาเชื่อมโยงกับปัญหาเพื่อให้ได้มุมมองที่แตกต่างออกไปผ่านการเปรียบเทียบ โดยคำตอบของการเปรียบเทียบขั้นสุดท้ายจะกลายเป็นแนวทางการแก้ปัญหาที่แปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ “ประสบการณ์” เป็นกระบวนการทำงานของสมองที่เกิดตามธรรมชาติ ซึ่งหากสามารถดึงประสบการณ์มาใช้ให้เกิดประโยชน์การเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้น (Oliver, 2000) วิธีการของกิจกรรมซินเน็คติกส์จึงอาศัยประสบการณ์เพื่อสนับสนุนการเปรียบเทียบ ทำให้เกิดการค้นหาและค้นพบอย่างเป็นขั้นตอน จนได้แนวทางที่แตกต่างออกไป เป็นคำตอบที่สร้างสรรค์แตกต่างจากคำตอบเดิมๆที่เคยมี สอดคล้องกับ Lucas (2004) กล่าวว่า หากกิจกรรมการเรียนรู้ใดมีวิธีการทำให้ได้การคิดเสาะแสวงหา และดำเนินการจนค้นพบคำตอบในแนวทางที่แตกต่างไปจากเดิม ทำให้ผู้เรียนทะลุไปยังกระบวนการจัดการความคิดอย่างชาญฉลาดและมีแนวคิดที่แยบยล ก็สามารถเรียกว่าเป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (Joyce and Weil, 1996)

2. คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของซินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียน สามารถอภิปรายผลได้ 2 ประเด็น ดังนี้

2.1 คุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้และผลการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของซินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียน จากการประเมินความพึงพอของผู้เชี่ยวชาญ พบว่า ผลการประเมินคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลายมาเปรียบเทียบกับเกณฑ์การประเมินความพึงพอใจมีค่าน้ำหนักคะแนนในระดับมาก

2.2 ผลของการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ตามขั้นตอนของซินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียน

ผลของการสอนพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ด้านกระบวนการทำงานและผลงานศิลปะเพิ่มขึ้นอยู่ในระดับดี ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐาน ข้อที่ 2 โดยทั้งนี้อาจเนื่องมาจากสาเหตุ ดังต่อไปนี้

2.2.1 การเรียนการสอนศิลปะตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ ซึ่งเป็นกระบวนการการเรียนการสอนตามแนวการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ของกอร์ดอนโดยใช้วิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการสร้างความคุ้นเคยในสิ่งที่แปลกใหม่ (Strange Familiar) และสร้างความแปลกใหม่กับสิ่งที่คุ้นเคย (Familiar Strange) โดยใช้การอุปมาเป็นพื้นฐานของการคิด เพื่อให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ และกว้างไกล (Gordon, 1961, อ้างถึงใน ประสาท อิศรปรีดา, 2532: 14) ซึ่งรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ เป็นรูปแบบที่นำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เพราะการใช้กิจกรรมเปรียบเทียบจะช่วยกระตุ้นจินตนาการของนักเรียน ช่วยให้พวกเขาสามารถถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดสามารถแสวงหาความคิดใหม่ๆและมั่นใจกับความแปลกแหวกแนว ยอมรับความคิดเห็นของคนอื่น ดังที่ แอนเดอร์สัน และคนอื่น ๆ (Anderson and others, 1970: 93) ได้กล่าวว่า ทุกคนเกิดมาพร้อมศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ซึ่งสามารถพัฒนาได้ทุกระดับอายุ ด้วยการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสม ตลอดจนการจัดสิ่งแวดล้อมที่ส่งเสริมและเอื้ออำนวยให้ เด็กได้ใช้ความคิดความสามารถอย่างอิสระและการกระตุ้นให้เด็กได้แก้ปัญหาหลายๆแบบ การจัดกิจกรรมแบบซินเนคติกส์จึงทำให้นักเรียนมีความสนใจ ตั้งใจคิดหาคำตอบรวมถึงมีความกระตือรือร้นที่จะเข้าร่วมกิจกรรม ซึ่งเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนโดยตรงอย่างเป็นขั้นตอน ทำให้นักเรียนมีความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดละออเพิ่มขึ้นมากกว่าการที่ไม่ได้

รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จารุวรรณ ปะกัง (2551: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมซินเนคติกส์ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับเรื่องวงกลม จากผลงานศิลปะพบว่า ผลการวิจัยสะท้อนให้เห็นถึงความสามารถของนักเรียนในการเชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์กับการเข้าใจคณิตศาสตร์ถ่ายทอดหรือสื่อสารผ่านงานศิลปะในหนทางเฉพาะตัวแต่ละคน นักเรียนแต่ละคนแสดงออกให้เห็นถึงเอกลักษณ์และวิธีคิดที่จะนำเสนอลักษณะของวงกลมได้อย่างริเริ่ม คล่องแคล่ว ยืดหยุ่น และละเอียดลออบอกเล่าผ่านมากับผลงานศิลปะตามแบบของตัวเอง ข้อค้นพบที่สำคัญพบว่า กิจกรรมการเรียนรู้คณิตศาสตร์ผ่านศิลปะมีส่วนสนับสนุนความงอกงามของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดียิ่งขึ้น

2.2.2 การเรียนการสอนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ เป็นกระบวนการที่มุ่งให้ผู้เรียนพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนากระบวนการทำงานและผลงาน ซึ่งสอดคล้องกับผลการศึกษาของ นิรัช สุดสังข์ (2546: บทคัดย่อ) พบว่า ผลของการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานในวิชาออกแบบอุตสาหกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย ในการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ทั้ง 4 วิธี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย ในการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ 4 วิธี การแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ .05 และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่ด้วยวิธี Tukey พบว่าคะแนนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียที่จัด กิจกรรมด้วยวิธีอุปมาอุปไมยตรง สูงกว่าคะแนนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์อีก 3 วิธี ในขณะที่คะแนนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดียในการจัดกิจกรรม ซินเนคติกส์ทั้ง 4 วิธีแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ และ 3) คะแนนความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโดยใช้บทเรียนที่จัดกิจกรรมซินเนคติกส์ต่างกัน 4 วิธี มีความสัมพันธ์กันบางรายการในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ รวมทั้ง โรเจอร์ (Roger, 1959: 78-80) ได้ให้ความคิดเห็นเกี่ยวกับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ว่าเป็นกิจกรรมที่เด็กได้ใช้จินตนาการของตนได้อย่างอิสระไม่จำกัดความคิด ซึ่งจะช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

ข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยที่เสนอไปแล้วนั้น ผู้วิจัยขอนำเสนอแนวคิดและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับผลการวิจัยครั้งนี้เป็น 2 ประการ คือ ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้ และข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป โดยมีรายละเอียดดังนี้

ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลการวิจัยไปใช้

1. ครูผู้สอนควรนำกิจกรรมการสอนแบบซินเนคติกส์ไปปรับใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหาของระดับชั้นนั้น ๆ เพื่อให้นักเรียนเป็นผู้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

2. การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะตามขั้นตอนการสอนแบบซินเนคติกส์ที่เน้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ครูจำเป็นต้องกระตุ้นให้นักเรียนคิด โดยไม่จำกัดความคิดและสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการเรียนรู้

3. ครูผู้สอน ควรศึกษาแนวคิดการสอนแบบซินเนคติกส์ให้เข้าใจอย่างลึกซึ้งก่อนเริ่มการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน

ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะเพื่อทำการวิจัยในครั้งต่อไปสำหรับผู้ที่สนใจดังนี้

1. ควรมีการวิจัยและพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์อย่างต่อเนื่องเพื่อช่วยพัฒนาความสามารถในการเรียนรู้ในกลุ่มสาระอื่น ๆ

2. ควรศึกษาผลของความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มทดลองที่มีระดับทักษะการคิดผลการเรียนและความสามารถที่แตกต่างกันในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์

3. ควรมีการศึกษาและวิจัยผลของการจัดกิจกรรมแบบซินเนคติกส์ในรายวิชาศิลปะระยะยาวเพื่อติดตามผลการทดลองที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์

รายการอ้างอิง

กระทรวงศึกษาธิการ. กรมวิชาการ. (2534). **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

_____. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

_____. (2551**). หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กชกร สารราษณ์. (2544). **การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รู้แบบซินเนคติกส์กับการสอนตามคู่มือครู**. เข้าถึงเมื่อ 13 มกราคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://phaiebersbarch.org/result/info2.plp?id=7329

กมล คงทอง. (2543). **ศิลปะภาพพิมพ์ในประเทศไทย**. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

ไกรเวท หาญกลับ. (2553). “ศึกษาผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมตามแนวคิด CISST.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). “ การสร้างนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย.” **วารสารการศึกษาปฐมวัย** 8, 2 (มิถุนายน): 33.

เกริก ยุ้นพันธ์. (2544). “พาลูกไปเรียนที่ไหนดี.” **รักลูก** 19 ,219 (เมษายน): 196-198.

กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). **ศิลปะสมัยใหม่**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ขวัญตา ทุนเทพย์. (2545). “ผลการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

จารุวรรณ ปะกัง. (2550). “ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับเรื่องวงกลมจากผลงานศิลปะ.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาคณิตศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

จรินทร์ทิพย์ ศรีทับทิม. (2551). “การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์กับที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต (การจัดการการเรียนรู้) พระนครศรีอยุธยา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา.

เฉลิมพล รัตนะโสภา. (2554). **การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์**. เข้าถึงเมื่อ 7 ตุลาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.kroobannok.com.

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. (2532). **กิจกรรมศิลปะเด็กระดับอนุบาล**. กรุงเทพมหานคร: แปลนพับลิชชิ่ง.

_____. (2533). **พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: อักษรสัมพันธ์.

ชลธิชา ขันติดิลกวงษา. (2540). “ผลของการสอนศิลปะตามแนวคิดแบบเซอเรียลิสม์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ เรื่องสันติภาพของนักเรียนชั้นประถมปีที่ 6 ในชุมชนแออัดกรุงเทพมหานคร.” วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาประถมศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ชาญณรงค์ พรรุ่งโรจน์. (2546). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุธาการพิมพ์ .

ดวงกมล กลิ่นเจริญ. (2545). “ผู้นำ:ความคิดสร้างสรรค์.” ใน **พัฒนาเทคนิคการศึกษา** 14, 43 (กรกฎาคม-กันยายน): 48.

เทวี ปราสาท. (2546). **ศิลปะรากฐานแห่งการศึกษา**. นครปฐม: เรือนแก้วการพิมพ์.

ทิศนา แขมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอนองค์ความรู้เพื่อการจัดระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิ์ภาพ**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุธาการพิมพ์.

นิรัช สุดสังข์. (2554). การศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์. เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.kmutt.ac.th/jif/.../general_search.php.

เบญจา แสงมะลิ. (2545). **การพัฒนาเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพมหานคร: เมธาทิปส์.

บังอร พราหมณ์ฤกษ์. (2545). **ความคิดสร้างสรรค์**. เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www,db.onec.go.th/

ประสาน มาลากุล ณ อยุธยา. (2545). **ความคิดสร้างสรรค์: พรสวรรค์ที่พัฒนาได้**. กรุงเทพมหานคร: บพิธการพิมพ์.

พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2543). **วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยามหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

พิชิต ฤทธิ์จรูญ. (2547). **ระเบียบวิธีการวิจัยทางสังคมศาสตร์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: เฮาท์ออฟเคอร์มีสท์.

มยุรี หรุ่นขา. (2554). **ผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ในบริบทของชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3**. เข้าถึงเมื่อ 1 ธันวาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http:/www.cuir.car.chula.ac.th.

มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. (2536). **เอกสารการสอนชุดวิชาพฤติกรรมเด็ก (Child Behavior) หน่วยที่ 8-15**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์สหมิตรจำกัด.

เยาวพา เดชะคุปต์. (2536). **รายงานผลการวิจัยเรื่องความสามารถทางสติปัญญากับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นเด็กเล็ก โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ**. กรุงเทพมหานคร: โรงเรียนประถมสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

รุ่ง แก้วแดง. (2554). **ปฏิวัติการศึกษาไทย**. เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.opac.phuket.psu.ac.th/

ละออ ชุติกร. (2554). **พัฒนาอารมณ์และสมองด้วยของเล่น**. เข้าถึงเมื่อ 1 ตุลาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.laemkom.multiply.com/journal/item/8

เลิศ อานันทนะ. (2535). **เทคนิควิธีการสอนศิลปศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิบูลย์ ลี้สุวรรณ์. (2537). **ศิลปะกับชีวิต**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ้อ.

_____. (2542). **ชีวิตและผลงานของจิตรกรและประติมากรตะวันตก**. กรุงเทพมหานคร: ต้นอ้อ 1999.

วิรุณ ตั้งเจริญ และคณะ. (2543). **โครงการวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับเด็กที่มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). **รายงานการวิจัยวิวัฒนาการศิลปศึกษาและสุนทรียภาพของเด็กไทยในปัจจุบัน**. กรุงเทพมหานคร: ฝ่ายวางแผนและพัฒนา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

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

วีรวรรณ มณี. (2528). **จิตรกรยุโรปในศตวรรษที่ 19**. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพาณิช.

ศิริลักษณ์ ไทยดี. (2546). "การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนทัศนศิลป์ในวิชาศิลปะกับชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวคิดการสอนแบบ ซี ไอ เอส เอส ที." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาวรรธน์. (2554). **การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง**. เข้าถึงเมื่อ 10 มกราคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.thai-library.com/media_detail.php?media_id.

_____. (2545). **เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.

สุดารัตน์ ดวงสุดาวงศ์. (2554). **ความคิดสร้างสรรค์**. เข้าถึงเมื่อ 14 มกราคม 2554. เขาถึงได้จาก http://www.thaigoodview.com/library/teachershow/.../P5N10.htm

สุทัศน์ ยกส้าน. (2550). **ศิลปินอัจฉริยะ**. กรุงเทพมหานคร: สารคดี.

สุนทรี วัฒนพันธ์. (2554). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอน**. เข้าถึงเมื่อ 20 ธันวาคม 2554. เข้าถึงได้จาก http://www.thaiedresearch.org/result/index.php?title

สุพิศ เนตรคายวง. (2548). "การใช้เทคนิคซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่.

สุรพงษ์ บุนนาค. (2543). **ชีวิตศิลปิน**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: สยาม.

สุรางค์ โค้วตระกูล. (2545). **จิตวิทยาการศึกษา**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพมหานคร: ด่านสุธาการพิมพ์.

สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **กลยุทธ์การสอนคิดวิเคราะห์**. กรุงเทพมหานคร: ดวงกมลสมัย.

สายพิณ สังคีตศิลป์. (2550). "การศึกษาการวาดภาพคนโดยใช้แบบทดสอบวาดรูปคนกู๊ดอีนัฟ-แฮร์ริส ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ในโรงเรียนสังกัดกองการศึกษาสงเคราะห์." วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ. (2553). “ทิศทางแผนพัฒนาฉบับที่ 11.” **เอกสารประกอบการประชุมประจำปี 2553**. (2553): 10-14.

อารี พันธุ์มณี. (2544). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพมหานคร: พัฒนาศึกษา.

_____. (2546). **ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ใยไหม.

อารี พันธุ์มณี. (2546). **จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนการสอน.** กรุงเทพมหานคร: ใยไหม เอดดูเคท.

อารี รังสินันท์. (2528). **ความคิดสร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: แพร่พิทยา.

_____. (2532). **ความคิดสร้างสรรค์**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพมหานคร: ข้าวฟ่าง.

หนึ่งธิดา. (2550). **แอนดี วาร์ฮอล (Andy Warhol)**. กรุงเทพมหานคร: นกพิราบ.

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

De Bono, Edward. (1970). **Lateral Thinking Creatively Step by Step**. New York: Harper.

_____. (1972). **Lateral Thinking Creativity Step by Step**. New York: Harper.

Davis, G.A. (1973). **Psychology of Problem Solving**. New York: Basic Books.

Gordon, W.J.J. (1961). **Synectics the Development of Creative Capacity**. New York: Harper and Row.

Guildford, J.P. (1968). **The Nature of Intelligence**. New York: McGraw-Hill Book.

Hasirci, Deniz, and Demirkan Halime. (2003). “Creativity in Learning Environments: The Case of Two Sixth Grade Art-Room.” **The Journal of Creative Behavior**. Vol. 37,1. (First Quarter 2003): 17-41.

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

Kelly, R.M., and Daniel, R.M. (1986). “Effect of An Administrative Plan for Excellence in Creative Arts Experience on the Development of Creativity in first Graders.” **Dissertation abstracts International**. 44, 1 (July 1986): 32-A.

Lucas, R.W. (2004). **Inspired Tips and Techniques for Engaging and Effective Learning**. New York: The Creative Training Idea Book

Oliver, R. (2000). **Using Situated Learning As Design Strategy for Web-Based Learning, Instructional and Cognitive Impacts of Web-Based Education**, 178-179.

Roger, Carl, R F. (1959). “Towards a Theory of Creativity.” in Creativity and Its Cultivation. edited by Anderson, Harold. New York: Harper & Row.

Torrence, Paul, E. (1962). **Guiding Creative Talent**. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice-Hall.

_____. (1964). **Education and the Creative Potential**. Minneapolis: The Lund Press.

Urban, Jellen, K.K., Urban, and Jellen, H.G. (1986). **Test for Creative Thinking-Drawing Production (TCT-DP)**. Frankfurt: Manual, Sweet Test Service.

Wallach, Micheal A., and Kogan Nathan. (1965). **Mode of Thinking in Young Children**. New York: Holt, Rinehart and Winston.

White, Alisa, Shen Fuyuan, and Bruce, Smith L. (2002). "Judging Advertising Creativity Using the Creative Product Semantic Scale." **The Journal of Creative Behavior**. Vol.36, 4 (Fourth Quarter): 241-253.

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

.....

ประธานควบคุมการประชุม focus group

รองศาสตราจารย์ศิริพงศ์ พยอมแย้ม	เทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

อาจารย์ที่ปรึกษา

อาจารย์ ดร. วิสูตร โพธิ์เงิน	สาขาวิชาการประถมศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
รองศาสตราจารย์ศิริพงศ์ พยอมแย้ม	เทคโนโลยีทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ ดร.เตยงาม คุปตะบุตร	คณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านเนื้อหา

อาจารย์อติยศ สรรคบุรานุรักษ์	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ขนบพร แสงวณิช	ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตรและการสอน

อาจารย์ประติมา ธัญบูรตระกูล	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ ดร.อินทิรา พรมพันธ์	สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ผู้เชี่ยวชาญทางด้านวัดผลและประเมินผล

อาจารย์ ดร.สรัญญา จันทร์ชูสกุล	คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร
อาจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันท์	สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

รายชื่ออาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในการตรวจผลงานของนักเรียน

……..

1. นางสาวสายใจ ตะพองมาตร ผู้วิจัย

2. นางสาวสุนันทา ศรีเที่ยงตรง หัวหน้ากลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ
โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

3. นายมนตรา ตรีชั้น อาจารย์สาขาวิชาออกแบบดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษย์ศาสตร์และ
สังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครปฐม

ภาคผนวก ข

การจัดกลุ่มสนทนา (Focus Group Discussion)

การจัดสนทนากลุ่ม (Focus Group)

วันที่ 21 มิถุนายน 2556

ณ ห้องประชุมคณะจิตรกรรมฯ มหาวิทยาลัยศิลปากร วิทยาเขตวังท่าพระ

เวลา 13.00 - 16.00 น.

ภาพที่ 36 สนทนากลุ่ม(Focus Group Discussion)

ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

แบบประเมินความพึงพอใจ

เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สร้างขึ้นเพื่อสอบถามความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างระดับความพึงพอใจ ดังนี้

5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง เหมาะสมมาก

3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน						
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ						
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์						
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	4. แบบบันทึก สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์						
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้						
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						

ลงชื่อ……..ผู้เชี่ยวชาญ

(……...)

……..…../……..……/….……

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน						
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ						
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์						
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	4. แบบบันทึก สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์						
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้						
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						

ลงชื่อ……..ผู้เชี่ยวชาญ

(……...)

……..…../……..……/….……

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน						
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ						
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์						
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	4. แบบบันทึก/ใบงาน สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์						
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้						
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						

ลงชื่อ……..ผู้เชี่ยวชาญ

(……...)

……..…../……..……/….……

แบบประเมินค่าความสอดคล้อง

เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง ปรดพิจารณาและให้คะแนนความสอดคล้องของแบบสอบถาม โดยทำเครื่องหมาย / ลงในช่องว่างที่ตรงกับความคิดเห็นของท่านตามแบบประเมินแต่ละข้อและให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

เมื่อแน่ใจว่าเหมาะสมและสอดคล้อง ให้คะแนน +1

เมื่อไม่แน่ใจว่าเหมาะสมและสอดคล้อง ให้คะแนน 0

เมื่อแน่ใจว่าไม่เหมาะสมและสอดคล้อง ให้คะแนน -1

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน						
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ						
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์						
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	4. แบบบันทึก สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์						
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้						
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						

ลงชื่อ……..ผู้เชี่ยวชาญ

(……...)

……..…../……..……/…..……

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน						
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ						
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์						
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	4. แบบบันทึก สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์						
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้						
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						

ลงชื่อ……..ผู้เชี่ยวชาญ

(……...)

……..…../……...……/….……

แผน/เรื่อง	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น					ข้อเสนอแนะ
		5	4	3	2	1	
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน						
	ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ						
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์						
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน						
	4. แบบบันทึก สอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์						
	ด้านประโยชน์ 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้						
	ด้านการวัดและประเมินผล 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน						

ลงชื่อ……..ผู้เชี่ยวชาญ

(……...)

……..…../……...……/….……

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่องลัทธิเซอเรียลลิสม์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแสดงออกทางทัศนศิลป์ของศิลปิน

รายวิชาศิลปะ รหัสรายวิชา ศ 31101 จำนวน 0.5 หน่วยกิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ: ทัศนศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 เวลา 6 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวสายใจ ตะพองมาตร โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.4/3 วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/7 วิเคราะห์และอธิบายจุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เทคนิค และเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/10 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย สากล โดยศึกษาจากแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ม.4/2 ระบุงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง และบรรยายผลตอบรับของสังคม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายและวิเคราะห์การเลือกใช้เทคนิควัสดุอุปกรณ์กระบวนการในการสร้างงานทัศนศิลป์ของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์ได้

2. สร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์ได้

3. เห็นคุณค่าและความสำคัญของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์

3. สาระสำคัญ

ลัทธิเซอเรียลลิสม์ หรือลัทธิเหนือจริงมีการเสนอผลงานโดยการหยิบเอาสิ่งของสองสิ่งหรือมากกว่าที่ไม่เกี่ยวข้องกันแต่นำมาผสมผสานให้ดูเป็นสิ่งเดียวกันอย่างกลมกลืน เชื่อมโยงความรู้สึกสัมผัสและประสบการณ์ทางการเห็นให้สอดคล้องกับความคิดเชื่อมโยงให้เป็นเรื่องใหม่

4. สาระการเรียนรู้

1. ประวัติความเป็นมาของลัทธิเซอเรียลลิสม์
2. การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์
3. คุณค่าและความสำคัญศิลปินลัทธิ เซอเรียลลิสม์
4. วรรณคดีสัตว์ป่าหิมพานต์

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย

ประพฤติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน สังคม

2. ใฝ่เรียนรู้

2.1 ตั้งใจเพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆสรุปเป็นองค์ความรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำได้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

3.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

3.2 ทำงานด้วยความพยายามและอดทนเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมาย

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 การใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

1.2 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

2.1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

- 2.2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ)

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

3.1 เรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3.2 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3.3 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

7. ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

กิจกรรม	ชิ้นงาน
ลัทธิเซอเรียลลิสม์	ใบงาน 1
	ผลงานศิลปะ

8. การวัดและประเมินผล

กิจกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ ชื่อหัวเรื่อง กำเนิด หิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200 (6 ชั่วโมง)	ตรวจใบงานที่ 1	ใบงานที่ 1	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
	ตรวจผลงานศิลปะ	แบบประเมินผลงาน ความคิดสร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
		แบบประเมิน กระบวนการความคิด สร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

9. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวซินเนคติกส์

เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์ **เวลา 6 ชั่วโมง**

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ให้นักเรียนศึกษาประวัติและความเป็นมาของลัทธิเซอเรียลลิสม์พร้อมร่วมกันสนทนาถึงชิ้นงานศิลปะของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์ที่ตนเองชื่นชอบเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และศึกษาสัตว์ป่าหิมพานต์จากในวรรณคดีหรือวรรณกรรมเพื่อเป็นข้อมูลบันทึกทางด้าน เช่น

1. ลักษณะทางกายภาพสัตว์ป่าหิมพานต์
2. การดำรงชีพ
3. สิ่งแวดล้อมของป่าหิมพานต์

ครูตั้งคำถามว่าเห็นอะไรบ้าง เปรียบเทียบกับภาพทั่ว ๆไป ที่พบเห็น แล้วให้นักเรียนนำสิ่งที่เห็นนำมาเขียนบันทึกลงในใบงานที่ 1 จากนั้นจึงกำหนดชื่อหัวเรื่อง “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” พร้อมร่างภาพลายเส้น

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้นที่2 ขั้นอุปมาแบบตรง

ครูให้นักเรียนนำข้อมูลสัตว์ป่าหิมพานต์ที่ได้จากงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียนเปรียบเทียบกับสิ่งของที่คุ้นเคยโดยการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างเพื่อให้มองเห็นอีกมุมมองหนึ่ง เช่น มัจฉาวาฬกับรถดับเพลิง มักกะลีผล(มีลักษณะพิเศษผมยาวสีทองดวงตากลมโต) กับบาบี้

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสัตว์ในป่าหิมพานต์และบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองเป็นสิ่งนั้น จะรู้สึกอย่างไร บันทึกคำตอบ

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสัตว์ป่าหิมพานต์ที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบตนเองกับสัตว์หิมพานต์ (ขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3) มาเขียนลักษณะใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ ในยุค ค.ศ. 2200 ที่แตกต่างจากสัตว์ป่าหิมพานต์ในวรรณคดี

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนอธิบายลักษณะใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ ในยุค ค.ศ. 2200 อย่างละเอียด

ชั่วโมงที่ 5-6

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละคนนำผลงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของตนเองในหัวเรื่อง **“กำเนิดหิมพานต์ยุค ค.ศ. 2200”** ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพเสร็จแล้วนำเสนองานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงาน ครูนัดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

1.1 ภาพศิลปะลัทธิเซอเรียลลิสม์

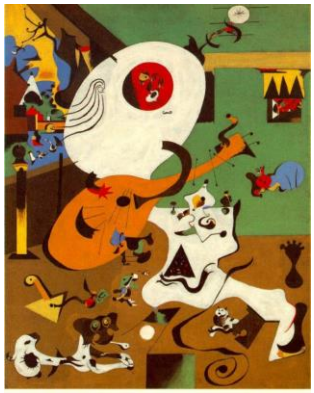
1.2 ใบงานที่ 1 เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์ (กำเนิดหิมพานต์ยุค ค.ศ. 2200)

1.3 กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเมจิก สีโปสเตอร์ ดินสอ และยางลบ

2. แหล่งการเรียนรู้

2.1 ห้องสมุด

2.2 แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

ผลงานลัทธิเซอเรียลลิสม์	ภาพผลงาน	เนื้อหาของภาพ		
		ตนเองและครอบครัว	มนุษย์และสังคม	วัตถุและสิ่งแวดล้อม
ลัทธิเซอเรียลลิสม์ **1. ผลงานชื่อ** กลางคืน (Nocturne) **ศิลปิน** โคอัน มิโร				✓

ผลงานลัทธิเซอเรียลลิสม์	ภาพผลงาน	เนื้อหาของภาพ		
		ตนเองและครอบครัว	มนุษย์และสังคม	วัตถุและสิ่งแวดล้อม
2. ผลงานชื่อ The Birthday **ศิลปิน** มาร์ค ชากาล		✓		
3. ผลงานชื่อ นาฬิกาเหลว **ศิลปิน** ซาวาลดอ ดาลี			✓	

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องลัทธิคิวบิสม์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแสดงออกทางทัศนศิลป์ของศิลปิน

รายวิชาศิลปะ รหัสรายวิชา ศ 31101 จำนวน 0.5 หน่วยกิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ: ทัศนศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 เวลา 6 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวสายใจ ตะพองมาตร โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.4/3 วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/7 วิเคราะห์และอธิบายจุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เทคนิค และเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/10 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย สากล โดยศึกษาจากแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ม.4/2 ระบุงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง และบรรยายผลตอบรับของสังคม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายและวิเคราะห์การเลือกใช้เทคนิควัสดุอุปกรณ์กระบวนการในการสร้างงานทัศนศิลป์ของศิลปินลัทธิคิวบิสม์ได้

2. สร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธิคิวบิสม์ได้

3. เห็นคุณค่าและความสำคัญของศิลปินลัทธิคิวบิสม์

3. สาระสำคัญ

ลัทธิคิวบิสม์มีโครงสร้างเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติทั้งมวล ถ้าเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอก และโครงสร้างตามความเป็นจริงแล้ว จงมองดูรูปเหล่านั้นให้เป็นเหลี่ยมเป็นลูกบาศก์ง่ายๆการวิเคราะห์และแยกแยะทำลายรูปทรงเหล่านั้นให้กลายเป็นชิ้นเล็กชิ้นน้อยไม่ปะติดปะต่อกัน จากนั้นก็นำมาสังเคราะห์ประกอบกันใหม่ ให้รูปทรงบางรูปทับกัน ซ้อนกันหรือเหลื่อมล้ำกันก็ได้ โดยมีจุดประสงค์สำคัญในเรื่องการสร้างความงามที่เกิดจากมวลปริมาตรเป็นเป้าหมายสูงสุด

4. สาระการเรียนรู้

1. ประวัติความเป็นมาของลัทธิคิวบิสม์
2. การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปินลัทธิคิวบิสม์
3. คุณค่าและความสำคัญศิลปินลัทธิคิวบิสม์
4. รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย

   ประพฤติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน สังคม

2. ใฝ่เรียนรู้

   2.1 ตั้งใจเพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

   2.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่าง ๆ สรุปเป็นองค์ความรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำได้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

   3.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

   3.2 ทำงานด้วยความพยายามและอดทนเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมาย

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 การใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

1.2 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

2.1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

2.2 คิดขั้นสูง(การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ)

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

3.1 เรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3.2 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3.3 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

7. ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

กิจกรรม	ชิ้นงาน
ลัทธิคิวบิสม์	ใบงาน 2
	ผลงานศิลปะ

8. การวัดและประเมินผล

กิจกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ ชื่อหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต (6 ชั่วโมง)	ตรวจใบงานที่ 2	ใบงานที่ 2	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
	ตรวจผลงานศิลปะ	แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
		แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

9. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวซินเนคติกส์

เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์	**เวลา 6 ชั่วโมง**

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ให้นักเรียนศึกษาประวัติและความเป็นมาของลัทธิคิวบิสม์ พร้อมร่วมกันสนทนาถึงชิ้นงานศิลปะของศิลปินลัทธิคิวบิสม์ที่ตนเองชื่นชอบเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต ศึกษาคนในโลกปัจจุบันเพื่อเป็นข้อมูลในการทำงาน บันทึกข้อมูลลงในใบงาน พร้อมร่างภาพลายเส้น หัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง

ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับอาชีพ วัฒนธรรม ชีวิตความเป็นอยู่ของคนในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

สมมติตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิตบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิต บันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิต

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำคำตอบที่ได้จากขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 มาประกอบกันเขียนเป็นลักษณะใหม่ของคนในจักรวรรดิเรขาคณิต ซึ่งมีความหมายขัดแย้งแตกต่างจากเดิม

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำชื่อ/ลักษณะใหม่ของคนในจักวรรดิเรขาคณิต ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด

ชั่วโมงที่ 5-6

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละคนนำผลงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของตนเองให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบน่าสนใจ ในหัวเรื่อง “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” คนละ 1 ชิ้น ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนองานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงาน ครูนัดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

1.1 ภาพศิลปะลัทธิคิวบิสม์

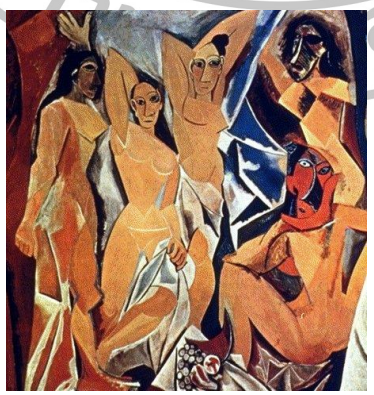
1.2 ใบงานที่ 2 เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

1.3 กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเมจิก สีโปสเตอร์ ดินสอ และยางลบ

2. แหล่งการเรียนรู้

2.1 ห้องสมุด

2.2 แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

	ภาพผลงาน	เนื้อหาของภาพ		
		ตนเองและครอบครัว	มนุษย์และสังคม	วัตถุและสิ่งแวดล้อม
ทธิคิวบิสม์ **1. ผลงานชื่อ** สาวน้อยแห่งเมืองอาวิญอง **(Les Demoiselles d' Avignon)** **ศิลปิน** ปาโปล ปีกัสโซ			✓	

	ภาพผลงาน	เนื้อหาของภาพ		
		ตนเองและครอบครัว	มนุษย์และสังคม	วัตถุและสิ่งแวดล้อม
2. ผลงานชื่อ Houses **at L'Estaque** **L'Estaque**, August, **ศิลปิน** Georges Braque				✓
3. ผลงานชื่อ Self-portrait with a Palette		✓		

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่องลัทธินามธรรม

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การแสดงออกทางทัศนศิลป์ของศิลปิน

รายวิชาศิลปะ รหัสรายวิชา ศ 31101 จำนวน 0.5 หน่วยกิต กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ: ทัศนศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2558 เวลา 6 ชั่วโมง

ผู้สอน นางสาวสายใจ ตะพองมาตร โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์

---

1. มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.4/3 วิเคราะห์การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคของศิลปินในการแสดงออกทางทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/4 มีทักษะและเทคนิคในการใช้วัสดุอุปกรณ์และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/7 วิเคราะห์และอธิบายจุดมุ่งหมายของศิลปินในการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ เทคนิค และเนื้อหาเพื่อสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

ศ 1.1 ม.4/10 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทย สากล โดยศึกษาจากแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินที่ตนชื่นชอบ

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตัวชี้วัด

ศ 1.2 ม.4/2 ระบุงานทัศนศิลป์ของศิลปินที่มีชื่อเสียง และบรรยายผลตอบรับของสังคม

2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายความหมายและวิเคราะห์การเลือกใช้เทคนิควัสดุอุปกรณ์กระบวนการในการสร้างงานทัศนศิลป์ของศิลปินลัทธินามธรรมได้

2. สร้างสรรค์ผลงานจากการศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธิธรรม ได้

3. เห็นคุณค่าและความสำคัญของศิลปินลัทธินามธรรม

3. สาระสำคัญ

ศิลปะนามธรรม หมายถึง ศิลปะที่แสดงถึงทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ เป็นศิลปะที่ไม่ได้แสดงถึงความสมจริงของสีสัน รูปภาพ และสภาพแวดล้อม แต่ศิลปินเลือกที่จะนำเสนอความคิดอย่างอิสระผ่านการสร้างสรรค์ภาพ ที่เน้นอิสระของเส้นสี รูปร่างที่แปลกใหม่ การตัดต่อตัดทอนรูปทรงขึ้นมาใหม่ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่บนรูปสี่เหลี่ยม หรือสามเหลี่ยม การถ่ายทอดภาพนำเสนอออกมาทางภาพสองมิติและสามมิติ

4. สาระการเรียนรู้

1. ประวัติความเป็นมาของลัทธินามธรรม
2. การสร้างงานทัศนศิลป์จากแนวคิดและวิธีการของศิลปินลัทธินามธรรม
3. คุณค่าและความสำคัญศิลปินลัทธินามธรรม
4. หน้าที่พลเมือง ทฤษฎีความรัก มานุษยวิทยาเชิงปรัชญาแห่งความรัก พื้นฐานจิตวิทยา มุมมองทางวัฒนธรรม และมุมมองทางศาสนา

5. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

1. มีวินัย

ประพฤติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบข้อบังคับของครอบครัว โรงเรียน สังคม

2. ใฝ่เรียนรู้

2.1 ตั้งใจเพียรพยายามในการเรียนและเข้าร่วมกิจกรรมการเรียนรู้

2.2 แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ต่างๆสรุปเป็นองค์ความรู้และนำไปใช้ในชีวิตประจำได้

3. มุ่งมั่นในการทำงาน

3.1 ตั้งใจและรับผิดชอบในหน้าที่การงาน

3.2 ทำงานด้วยความพยายามและอดทนเพื่อให้สำเร็จตามเป้าหมาย

6. สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

1. ความสามารถในการสื่อสาร

1.1 การใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิด ความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึกและทัศนคติของตนเองด้วยการพูดและการเขียน

1.2 เลือกใช้วิธีการสื่อสาร

2. ความสามารถในการคิด

2.1 คิดพื้นฐาน (การคิดวิเคราะห์)

- 2.2 คิดขั้นสูง (การคิดสังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ และคิดอย่างมีวิจารณญาณ)

3. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

3.1 เรียนรู้ด้วยตนเองและเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง

3.2 ทำงานและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

3.3 นำกระบวนการเรียนรู้ที่หลากหลายไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน

7. ชิ้นงาน/ภาระงานรวบยอด (หลักฐาน ร่องรอยแสดงความรู้)

ลัทธินามธรรม	ใบงาน 3
	ผลงานศิลปะ

8. การวัดและประเมินผล

กิจกรรม	วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม ชื่อหัวเรื่อง ความรักของฉัน (6 ชั่วโมง)	ตรวจใบงานที่ 3	ใบงานที่ 3	ร้อยละ 60 ผ่านเกณฑ์
	ตรวจผลงานศิลปะ	แบบประเมินผลงาน ความคิดสร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์
		แบบประเมิน กระบวนการความคิด สร้างสรรค์	ระดับคุณภาพ 2 ผ่านเกณฑ์

9. กิจกรรมการเรียนรู้

1. ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวซินเนคติกส์

เรื่อง ลัทธินามธรรม เวลา 6 ชั่วโมง

ชั่วโมงที่ 1-2

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ศึกษาการสร้างงานในรูปแบบของลัทธินามธรรมและความรักในรูปแบบต่าง ๆ เช่น

1. ความรักที่ไม่ได้มีต่อบุคคล
2. ความรักระหว่างบุคคล
3. ความรักในมุมมองทางวัฒนธรรม
4. ความรักในมุมมองของศาสนา

ที่มีผลต่อมนุษย์ต่อสิ่งมีชีวิตเพื่อเป็นข้อมูลบันทึกลงใบงานทำแบบทดสอบความรู้เรื่องลัทธินามธรรม พร้อมร่างภาพลายเส้นในหัวเรื่อง “ความรักของฉัน”

ชั่วโมงที่ 3-4

ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง

ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับความรักไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

สมมติตนเองกำลังมีความรักบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นและบันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองมีความรักว่าเป็นอย่างไร บรรยายอย่างละเอียดพร้อมบันทึกลงใบงาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น น้ำผึ้งขม กุหลาบสีดำ และมะนาวหวาน เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำรูปแบบความรักของฉัน ที่ประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด

ชั่วโมงที่ 5-6

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละคนนำผลงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของตนเองให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบน่าสนใจในหัวเรื่อง “ความรักของฉัน” คนละ 1 ชิ้น ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพเสร็จแล้วนำเสนองานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงาน ครูนัดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

10. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้

1.1 ภาพศิลปะลัทธินามธรรม

1.2 ใบงานที่ 3 เรื่อง ลัทธินามธรรม หัวเรื่อง “ความรักของฉัน”

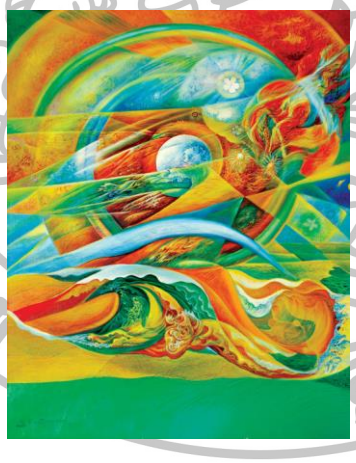
1.3 กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเมจิก สีโปสเตอร์ ดินสอ และยางลบ

2. แหล่งการเรียนรู้

2.1 ห้องสมุด

2.2 แหล่งข้อมูลสารสนเทศ

	ภาพผลงาน	เนื้อหาของภาพ		
		ตนเองและครอบครัว	มนุษย์และสังคม	วัตถุและสิ่งแวดล้อม
ลัทธินามธรรม **1. ผลงานชื่อ** Im Blau **ศิลปิน** วาสสิลี แคนดินสกี			✓	

	ภาพผลงาน	เนื้อหาของภาพ		
		ตนเองและครอบครัว	มนุษย์และสังคม	วัตถุและสิ่งแวดล้อม
2. ผลงานชื่อ Harmony Squares With Concentric Rings (1913) **ศิลปิน** วาสสิลี แคนดินสกี				✓
3.ผลงานชื่อ จักรวาล **ศิลปิน** ประเทือง เอมเจริญ				✓

ใบงานรายวิชาศิลปะ (ศ 31101)

เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ยุค ค.ศ. 2200”

ชื่อ……สกุล……....**เลขที่**……..

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17

ใบงานที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์

คำชี้แจง ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์ที่ตนเองชื่นชอบ

- ประวัติลัทธิเซอเรียลลิสม์……..
……
……
……

- ศิลปิน……
……
……
……

- แนวคิดของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์คือ……
……
……
……
……

- วิธีการ/เทคนิคสร้างงานของศิลปินลัทธิเซอเรียลลิสม์คือ……...
……
……
……
……

- แหล่งเอกสารอ้างอิง…….....
……
……
……
……

2. ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากวรรณคดีของไทย “สัตว์ป่าหิมพานต์” พร้อมบันทึกข้อมูล

- ลักษณะของสัตว์หิมพานต์……
……
……
……
……

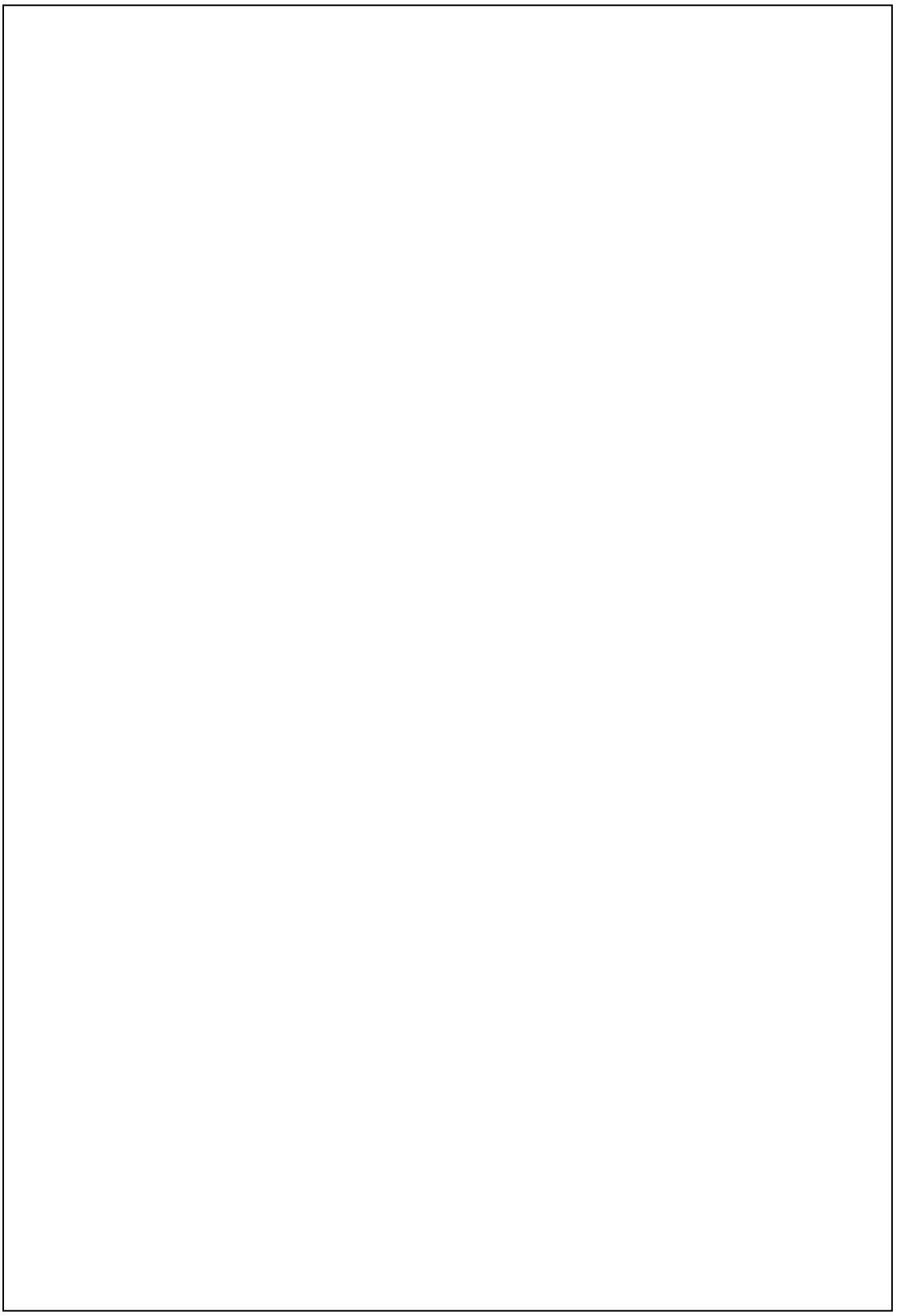
- การดำรงชีพ (เช่น อาหาร/ที่อยู่อาศัย/อื่น ๆ).....
……
……
……
……
……
……

- สภาพแวดล้อมของป่าหิมพานต์
……
……
……
……
……
……

- แหล่งเอกสารอ้างอิง……
……
……
……
……
……
……

มหาวิทยาลัยศิลปากร

3. ให้นักเรียนร่างภาพในหัวเรื่อง กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ.2200



ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง

ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับสัตว์ป่าหิมพานต์ไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ

ชื่อสัตว์หิมพานต์	ลักษณะสำคัญ	หน้าที่	เปรียบเทียบกับสิ่งของ	ลักษณะสำคัญ		หน้าที่
				เหมือน	แตกต่าง	

ชื่อสัตว์หิมพานต์	ลักษณะสำคัญ	หน้าที่	เปรียบเทียบกับสิ่งของ	ลักษณะสำคัญ		หน้าที่
				เหมือน	แตกต่าง	

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

สมมติตนเองเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์บรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์ บันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองเป็นสัตว์ป่าหิมพานต์

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำคำตอบที่ได้จากขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 มาประกอบกันเขียนเป็นชื่อหรือลักษณะใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ ใน ปี ค.ศ. 2200 ซึ่งมีความหมายขัดแย้งแตกต่างจากเดิม

ลำดับที่	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3	ชื่อ/ลักษณะใหม่

มหาวิทยาลัยศิลปากร

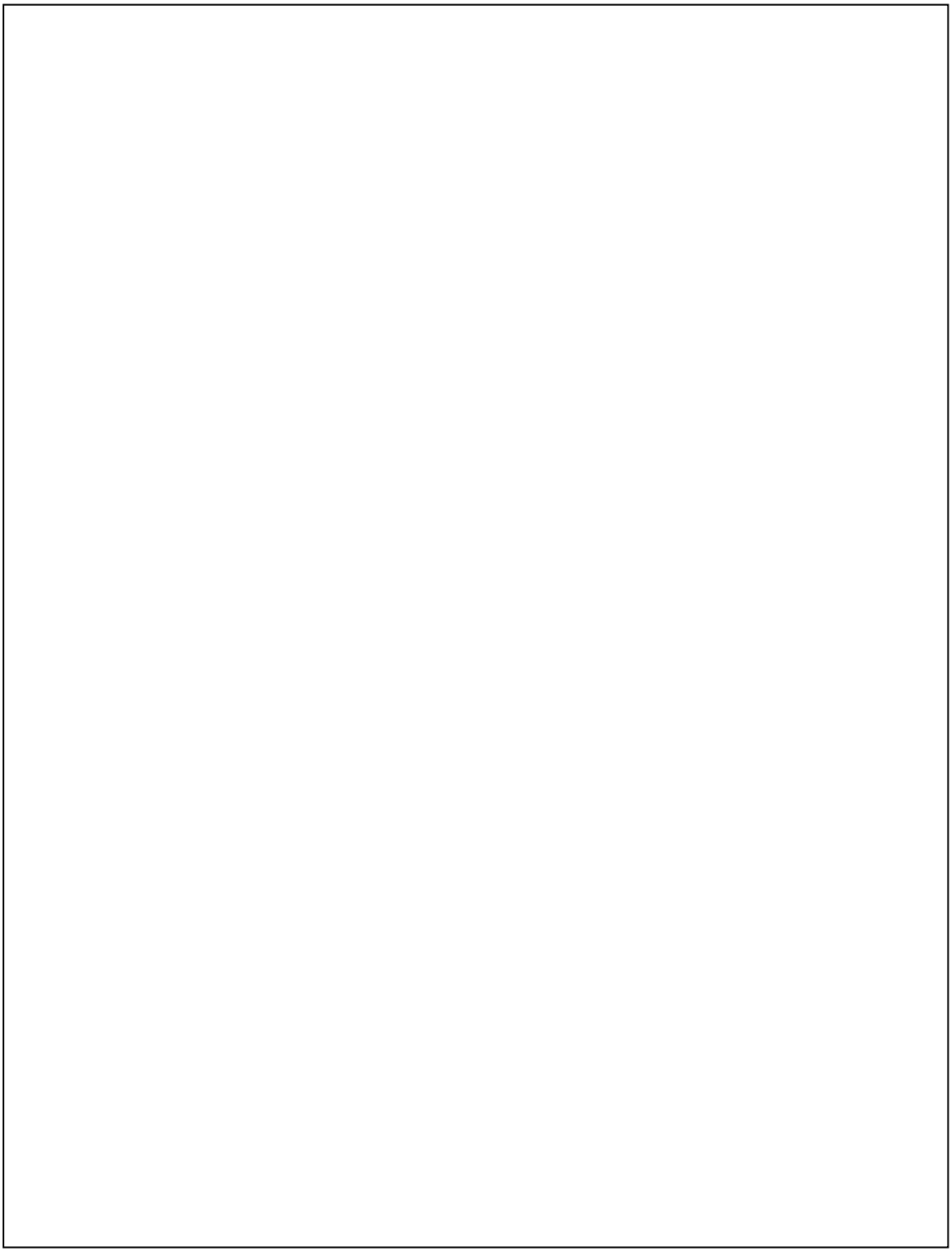
ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำชื่อ/ลักษณะใหม่ของสัตว์ป่าหิมพานต์ ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด

ลำดับที่	ชื่อ/ลักษณะใหม่	คำอธิบาย

ขั้นที่ 6 นำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

ให้นักเรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนและลองเลือกแนวคิดที่ได้ใหม่จากขั้นที่ 5 มาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์งานของตนในหัวข้อเรื่อง “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ.2200” พร้อมวาดภาพระบายสี



ใบงานรายวิชาศิลปะ (ศ31101)

เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

ชื่อ……สกุล……....เลขที่……..

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17

ใบงานที่ 1 ลัทธิคิวบิสม์

คำชี้แจง ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธิคิวบิสม์ที่ตนเองชื่นชอบ

- ประวัติลัทธิคิวบิสม์คือ……...……...

……

……

……

……

- ศิลปิน……...……

……

……

……

……

- แนวคิดของศิลปินลัทธิคิวบิสม์คือ……

……

……

……

……

- วิธีการ/เทคนิคสร้างงานของศิลปินลัทธิคิวบิสม์คือ……

……

……

……

……

- แหล่งเอกสารอ้างอิง……...

……

……

……

……

2. ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ในเรื่องของคนและรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต พร้อมบันทึกข้อมูล

- ลักษณะของคนและเรขาคณิต……

……

……

……

……

……

……

- การดำรงชีพ (เช่น อาหาร/ที่อยู่อาศัย/อื่นๆ)……

……

……

……

……

……

……

- สภาพแวดล้อม……

……

……

……

……

……

……

- แหล่งเอกสารอ้างอิง……

……

……

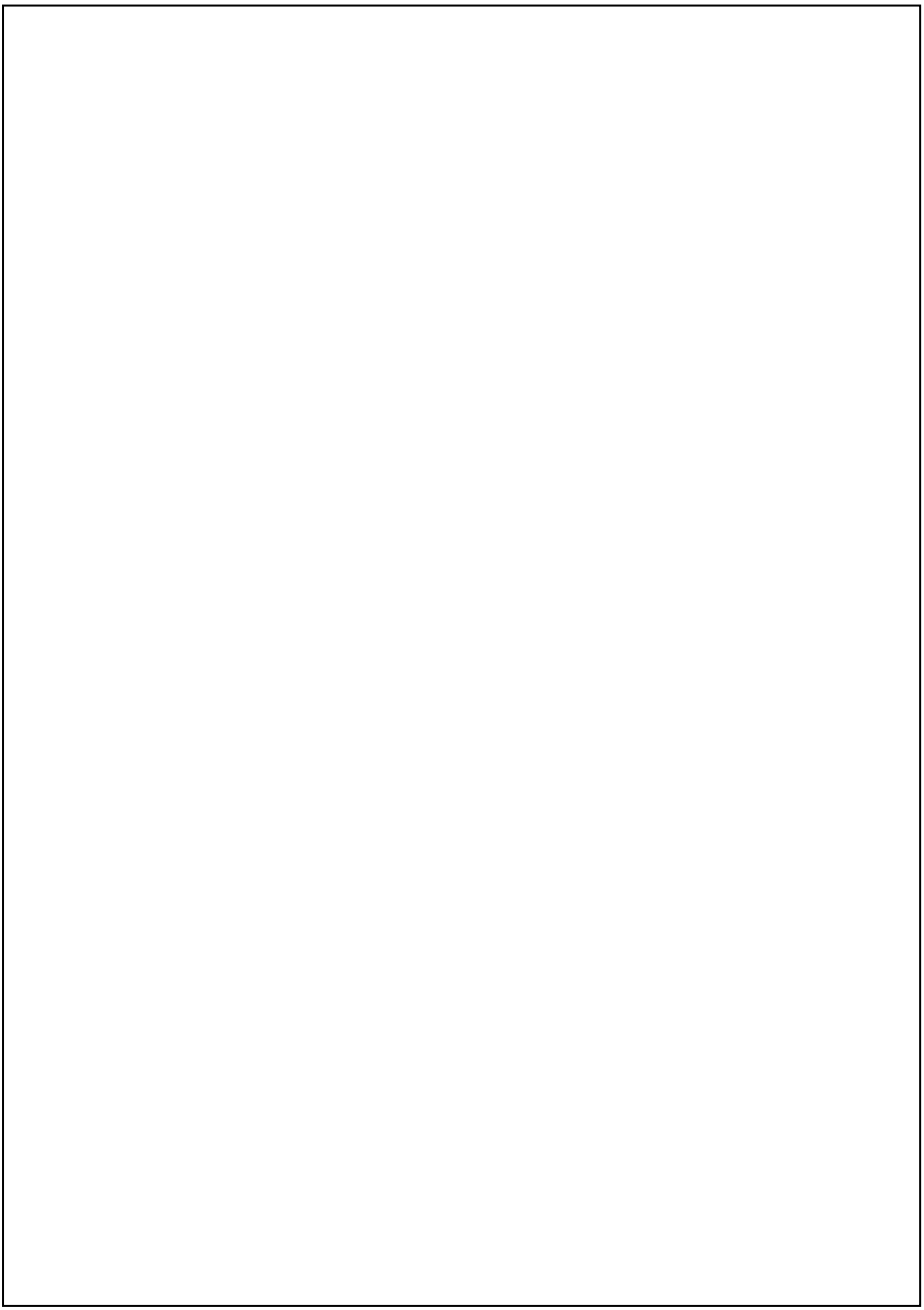
……

……

……

……

3. ให้นักเรียนร่างภาพในหัวเรื่อง คนในจักรวรรดิเรขาคณิต



ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง

ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับคนไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ

ประเภทของคน	ลักษณะสำคัญ	หน้าที่	เปรียบเทียบกับสิ่งของ	ลักษณะสำคัญ		หน้าที่
				เหมือน	แตกต่าง	

ประเภทของคน	ลักษณะสำคัญ	หน้าที่	เปรียบเทียบกับสิ่งของ	ลักษณะสำคัญ		หน้าที่
				เหมือน	แตกต่าง	

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

สมมติตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิตบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิต บันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองเป็นคนในจักรวรรดิเรขาคณิต

……

……

……

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำคำตอบที่ได้จากขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 มาประกอบกันเขียนเป็นลักษณะใหม่ของคนในจักรวรรดิเรขาคณิต ซึ่งมีความหมายขัดแย้งแตกต่างจากเดิม

ลำดับที่	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3	ลักษณะใหม่

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

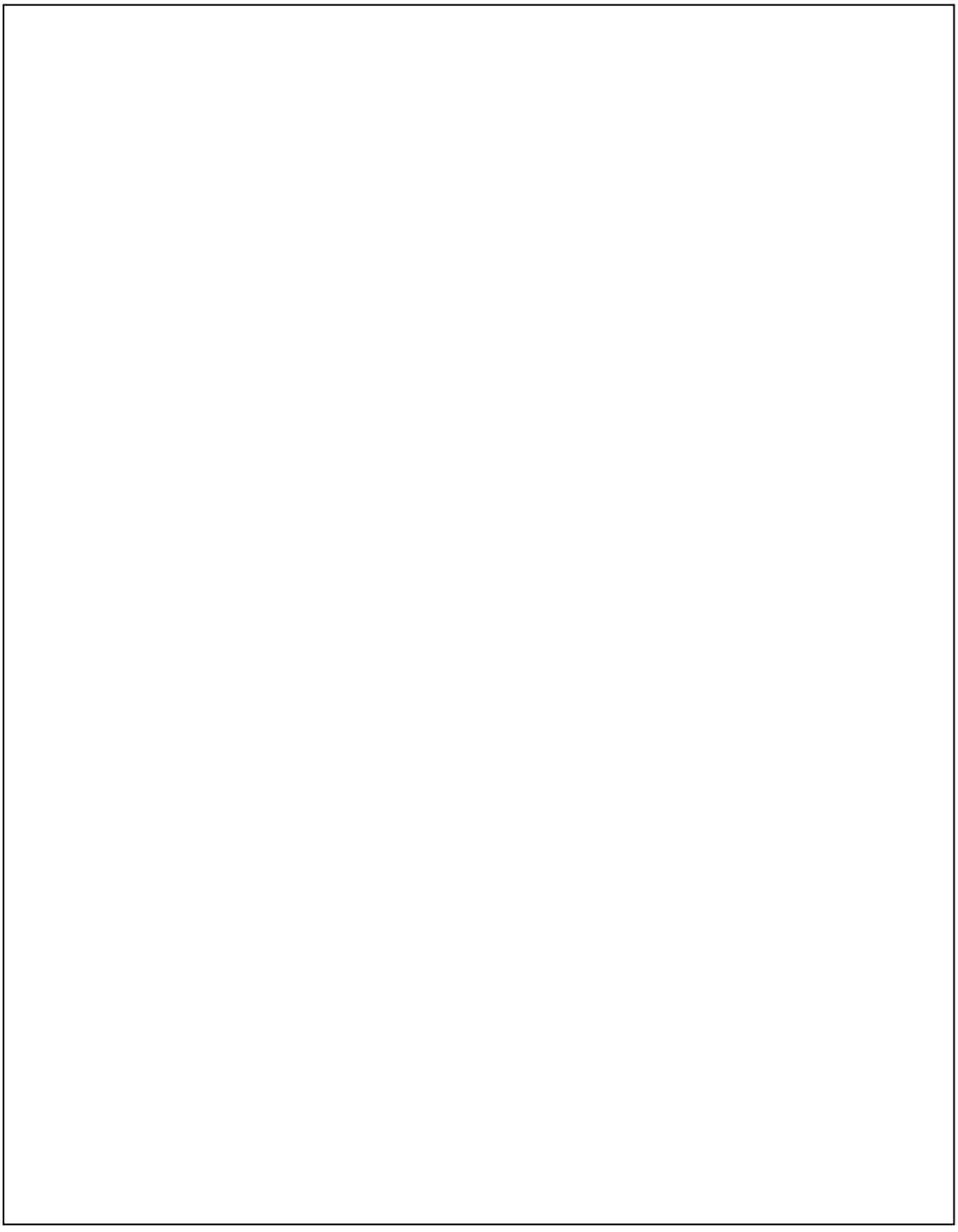
ให้นักเรียนนำชื่อ/ลักษณะใหม่ของคนในจักรวรรดิเรขาคณิต ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด

ลำดับที่	ชื่อ/ลักษณะใหม่	คำอธิบาย

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ขั้นที่ 6 นำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

ให้นักเรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนและลองเลือกแนวคิดที่ได้ใหม่จากขั้นที่ 5 มาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์งานของตนในหัวข้อเรื่อง “ คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” พร้อมวาดภาพระบายสี



ใบงานรายวิชาศิลปะ (ศ31101)

เรื่อง ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน”

ชื่อ.....ชั้น.....

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ อ.เมืองตราด จ.ตราด

สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษา เขต 17

ใบงานที่ 1 ลัทธินามธรรม

คำชี้แจง ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

1. ให้นักเรียนศึกษาแนวคิดและวิธีการสร้างงานของศิลปินลัทธินามธรรมที่ตนเองชื่นชอบ

- ประวัติลัทธินามธรรมคือ.....

.....

.....

.....

.....

- ศิลปิน.....

.....

.....

.....

.....

- แนวคิดของศิลปินลัทธินามธรรมคือ.....

.....

.....

.....

.....

- วิธีการ/เทคนิคสร้างงานของศิลปินลัทธินามธรรมคือ.....

.....

.....

.....

.....

- แหล่งเอกสารอ้างอิง.....

.....

.....

.....

.....

2. ให้นักเรียนศึกษาข้อมูลจากแหล่งต่าง ๆ ในเรื่องความรัก พร้อมบันทึกข้อมูล

- รูปแบบของความรัก……..……

……

……

……

……

- สัญลักษณ์ที่ใช้แทนค่าความรัก……..……

……

……

……

……

- พฤติกรรมและอารมณ์ที่แสดงออกเมื่อมีความรัก

……

……

……

……

- ปัญหาที่อาจเกิดจากความรักและแนวทางในการแก้ปัญหา……...…

……

……

……

……

- แหล่งเอกสารอ้างอิง……..

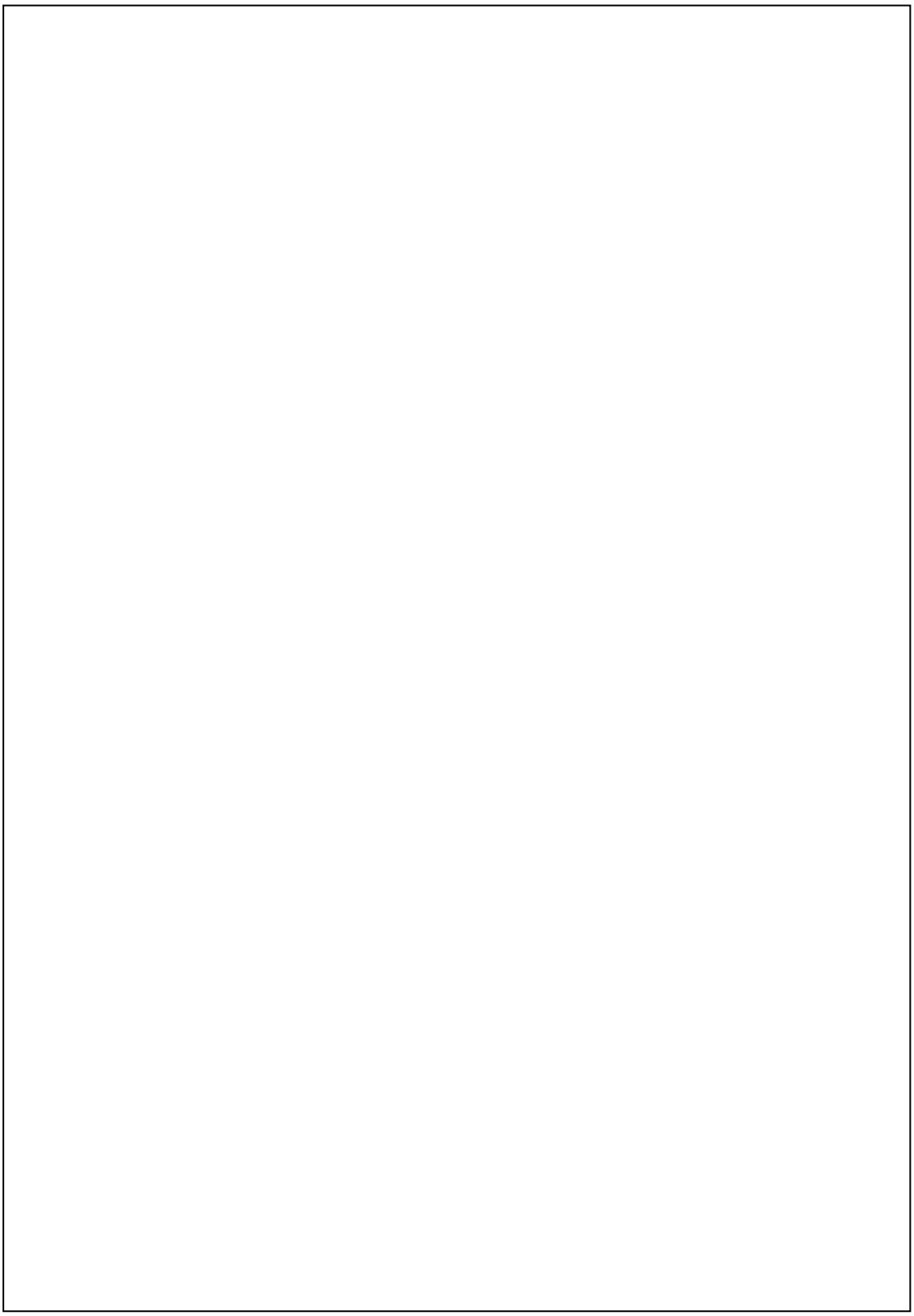
……

……

……

……

3. ให้นักเรียนร่างภาพในหัวเรื่อง ความรักของฉัน



ขั้นที่ 2 ขั้นสร้างอุปมาแบบตรง

ให้นักเรียนนำสิ่งที่บันทึกเกี่ยวกับความรักไว้ในขั้นที่ 1 มาเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างกับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย บันทึกคำตอบ

รูปแบบ	ลักษณะสำคัญ	หน้าที่	เปรียบเทียบกับสิ่งของ	ลักษณะสำคัญ		หน้าที่
				เหมือน	แตกต่าง	

มหาวิทยาลัยศิลปากร

รูปแบบ	ลักษณะสำคัญ	หน้าที่	เปรียบเทียบกับสิ่งของ	ลักษณะสำคัญ		หน้าที่
				เหมือน	แตกต่าง	

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

สมมติตนเองกำลังมีความรักบรรยายสิ่งที่เกิดขึ้นและบันทึกความรู้สึกเมื่อตนเองมีความรักว่าเป็นอย่างไร บรรยายอย่างละเอียดพร้อมบันทึกลงใบงาน

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำคำตอบที่ได้จากขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 มาประกอบกันเขียนเป็นรูปแบบใหม่ของความรัก ซึ่งมีความหมายขัดแย้งแตกต่างจากเดิม

ลำดับที่	ขั้นที่ 2	ขั้นที่ 3	รูปแบบใหม่

มหาวิทยาลัยศิลปากร

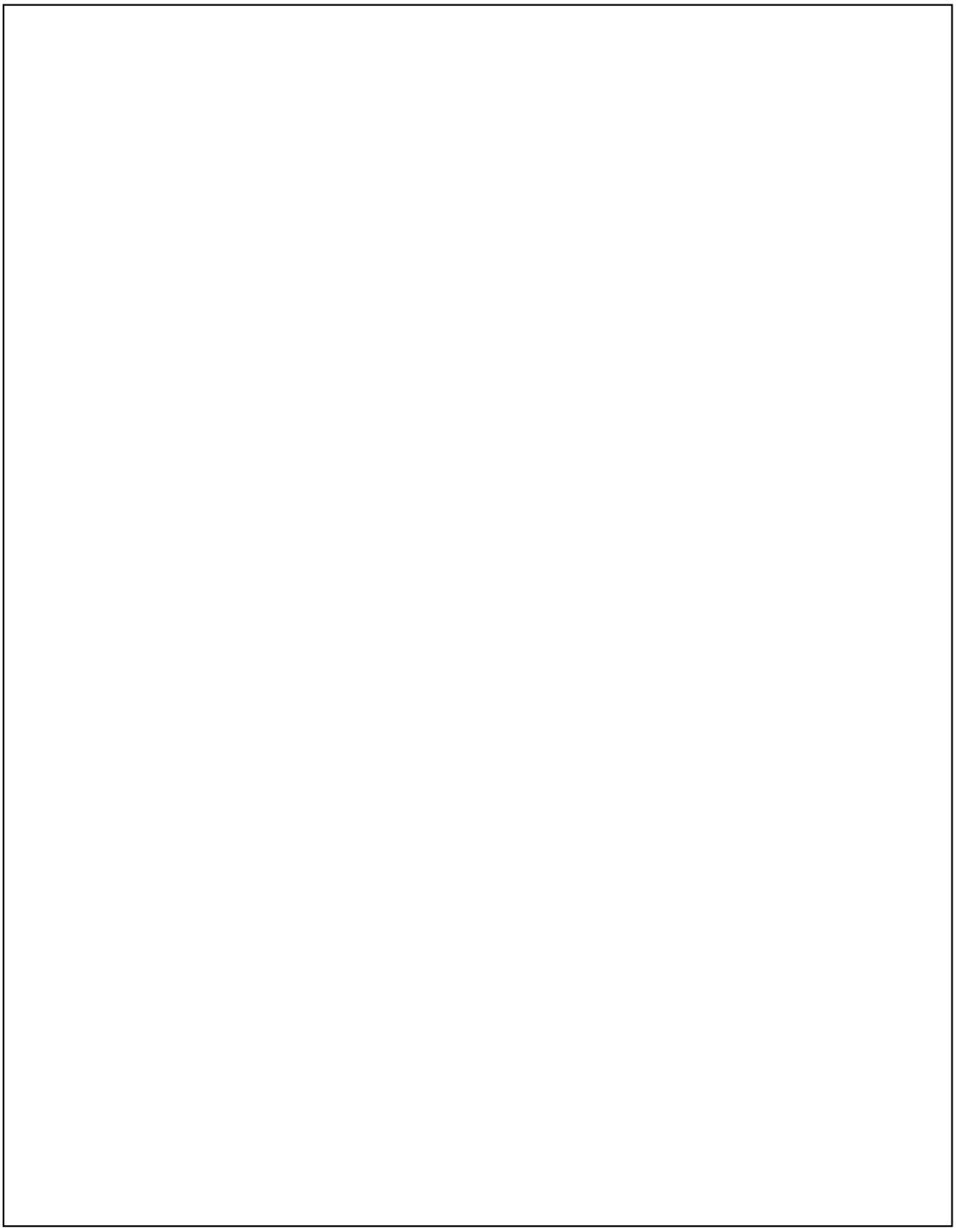
ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

ให้นักเรียนนำรูปแบบความรักของฉัน ในขั้นที่ 4 มาอธิบายความหมายอย่างละเอียด

ลำดับที่	รูปแบบใหม่	คำอธิบาย

ขั้นที่ 6 นำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

ให้นักเรียนนำผลงานที่ทำไว้ในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนและลองเลือกแนวคิดที่ได้ใหม่จากขั้นที่ 5 มาพัฒนาเพื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนในหัวข้อเรื่อง “ ความรักของฉัน” พร้อมวาดภาพระบายสี



แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	รูปแบบ			กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ (Creative Process)			รวม
		ลัทธิคิวบิสม์	ลัทธินามธรรม	ลัทธิเซอเรียลลิสม์	การแสวงหาความรู้/ความเข้าใจปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน	คิดในสิ่งที่แตกต่างมีลักษณะเฉพาะ	ความมุ่งมั่นพัฒนาสู่ความสำเร็จ	
					3	3	3	9

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
	3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	3 (ปรับปรุง)
1.การแสวงหาความรู้/การแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน	- มีการวางแผน - ค้นคว้าหาข้อมูลอย่างหลากหลาย จากแหล่งข้อมูล 5 แหล่งขึ้นไป - สามารถคัดเลือกข้อมูลที่ดีและถูกต้อง/อธิบายได้ดี - แก้ปัญหาได้ดี	- มีการวางแผน - ค้นคว้าหาข้อมูลอย่างหลากหลาย จากแหล่งข้อมูล 3 แหล่งขึ้นไป - สามารถคัดเลือกข้อมูลที่ถูกต้อง/อธิบายได้ - แก้ปัญหาได้	- ไม่มีการวางแผน - ค้นคว้าหาข้อมูลจากแหล่งข้อมูล 1 แหล่งขึ้นไป - สามารถคัดเลือกข้อมูล/อธิบายได้เล็กน้อย -ไม่สามารถแก้ปัญหา
2.คิดในสิ่งที่แตกต่างมีลักษณะเฉพาะ	- มีความคิดริเริ่ม ในสิ่งที่แตกต่าง - เปลี่ยนความคิดสู่การปฏิบัติผลงานมีลักษณะเฉพาะตน	- มีความคิดริเริ่ม - เปลี่ยนความคิดสู่การปฏิบัติผลงานมีการดัดแปลงจากของเดิม	- มีความคิดริเริ่มค่อนข้างน้อย - เปลี่ยนความคิดสู่การปฏิบัติผลงานเกิดจากการเลียนแบบ
3.ความมุ่งมั่นพัฒนาสู่ความสำเร็จ	- หัวเรื่องชัดเจน ไม่คลุมเครือ ใช้หัวเรื่องเดียวตลอดการทำงาน - ผลงานประณีตสวยงาม สะอาด - ผลงานสำเร็จตรงเวลา	- หัวเรื่องค่อนข้างคลุมเครือ มีการเปลี่ยนแปลงหัวเรื่องมากกว่า 1 ครั้ง - ผลงานสวยงามสะอาด - ผลงานสำเร็จตรงเวลา	- หัวเรื่องคลุมเครือ มีการเปลี่ยนแปลงหัวเรื่องมากกว่า 2 ครั้ง - ผลงานขาดความประณีต สวยงาม -ผลงานสำเร็จล่าช้ากว่ากำหนด

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ระดับคุณภาพ	ระดับคะแนน
ดี	7 - 9
ปานกลาง	4 - 6
ปรับปรุง	1 - 3

แบบประมินความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ

ลำดับที่	ชื่อ-สกุล	รูปแบบ			ผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ (Assessment of the Product)															รวม
					Creativity Assessment				Assessment of design elements							Assessment of unifying principles					
		ลัทธิเซอเรียลลิสม์	ลัทธิคิวบิสม์	ลัทธินามธรรม	ความคิดริเริ่ม (Originality)	ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency)	ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)	ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration)	จุด (Point)	เส้น (Line)	รูปร่างและรูปทรง (Shape and form)	พื้นที่ว่าง (Space)	พื้นผิว (Texture)	น้ำหนัก (Value)	สี (Color)	เอกภาพ (Unity)	ความกลมกลืน (Harmony)	จังหวะ (Rhythm)	ความ สมดุล (Balance)	จุดสนใจ (Emphasis)	
					3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	**48**

เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนนกระบวนการความคิดสร้างสรรค์

ระดับคุณภาพ	ระดับคะแนน
ดี	34 - 48
ปานกลาง	17 - 33
ปรับปรุง	1 - 16

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ

ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
		3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	1 (ปรับปรุง)
Creativity Assessment	ความคิดริเริ่ม (Originality)	รูปแบบผลงานใหม่ มีความแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัว ใช้เทคนิคและวิธีการในการสร้างสรรค์แบบใหม่	รูปแบบผลงานใหม่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงผลงานเดิมที่มีอยู่ผลงานใหม่มีความน่าสนใจมากกว่าผลงานเดิม	รูปแบบผลงานใหม่เกิดจากการเลียนแบบผลงานเดิมที่มีอยู่
	ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency)	รูปแบบผลงานไม่ซ้ำกับผู้อื่น สามารถคิดได้หลากหลายในเวลาอันสั้นหรือภายในเวลาที่กำหนดในการสร้างงานศิลปะตามหัวข้อที่กำหนด	รูปแบบผลงานมีซ้ำกับผู้อื่นบ้างแต่สามารถคิดได้หลากหลายภายในเวลาที่กำหนดและสามารถสร้างงานศิลปะตามหัวข้อที่กำหนด	รูปแบบผลงานซ้ำกับผู้อื่น ความสามารถในการคิดไม่หลากหลายแต่สามารถสร้างงานภายในเวลาที่กำหนดและสามารถสร้างงานศิลปะตามหัวข้อที่กำหนด
	ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)	รูปแบบของผลงานเกิดจากการความคิดที่พยายามคิดได้หลายรูปแบบต่างกัน มีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นและดัดแปลงมาใช้ในการสร้างผลงานที่หลากหลายตามความรู้และความสนใจ	รูปแบบของผลงานเกิดจากการความคิดที่พยายามคิดได้หลายรูปแบบต่างกัน มีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นและดัดแปลงมาใช้ในการสร้างผลงาน	รูปแบบของผลงานไม่หลากหลายรูปแบบไม่มีการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นและดัดแปลงมาใช้ในการสร้างผลงาน

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
		3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	1 (ปรับปรุง)
Creativity Assessment	ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration)	ความสามารถในการคิดสร้างผลงานจากหัวข้อที่กำหนดที่มีความซับซ้อนมาก สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้อย่างละเอียดรอบคอบและรวดเร็วและสามารถนำเอาสิ่งที่ผู้อื่นคิดหรือทำไม่ได้มาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานของตนเอง	ความสามารถในการคิดสร้างผลงานจากหัวข้อที่กำหนดที่มีความซับซ้อน สามารถแก้ปัญหาในการทำงานได้อย่างละเอียดรอบคอบและมีการดัดแปลงผลงานเดิมมาประยุกต์ใช้ในการสร้างงานของตนเอง	ความสามารถในการคิดสร้างผลงานจากหัวข้อที่กำหนดไม่ซับซ้อน สามารถแก้ปัญหาได้เฉพาะบางเรื่อง ทำงานโดยการลอกเลียนแบบผลงานเดิม

มหาวิทยาลัยศิลปากร

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
		3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	1 (ปรับปรุง)
Assessment of design elements	จุด (Point)	มีการใช้จุดนำเสนอผลงานเหมาะสม ชัดเจน	มีการใช้จุดนำเสนอผลงานในบางส่วนไม่ชัดเจน	มีการใช้จุดนำเสนอผลงานขาดความชัดเจน
	เส้น (Line)	มีการใช้เส้นนำเสนอผลงานเหมาะสม ชัดเจน	มีการใช้เส้นนำเสนอผลงานในบางส่วนไม่ชัดเจน	มีการใช้เส้นนำเสนอผลงานขาดความชัดเจน
	รูปร่างและรูปทรง (Shape and form)	รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่างๆที่ปรากฏบนภาพมีขนาด และสัดส่วนที่พอเหมาะพอดี มีความประสานกลมกลืนกัน และสื่อความหมายกับคนดูได้	รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่างๆที่ปรากฏบนภาพบางส่วนยังมีขนาด และสัดส่วนที่ไม่พอเหมาะ ทำให้การสื่อความหมายกับคนดูผิดเพี้ยนไปบ้าง	รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่างๆที่ปรากฏบนภาพส่วนใหญ่มีขนาด และ เล็ก ไม่เหมาะสมกับสัดส่วนดูแล้วไม่พอดี จึงไม่กลมกลืนกัน
	พื้นที่ว่าง (Space)	มีการใช้พื้นที่ว่างนำเสนอผลงานเหมาะสม ชัดเจน	มีการใช้พื้นที่ว่างนำเสนอผลงานในบางส่วนไม่ชัดเจน	มีการใช้พื้นที่ว่างนำเสนอผลงานขาดความชัดเจน

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
		3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	1 (ปรับปรุง)
Assessment of design elements	พื้นผิว (Texture)	สร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงต่างๆ ได้อย่างหลากหลายลงตัว สวยงาม น่าสนใจ มีความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ	สร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงต่าง ๆ ได้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ แต่ยังมีบางส่วนไม่เหมาะสม ไม่เน้นให้เกิดจุดสนใจ	สร้างสรรค์พื้นผิวของ รูปร่าง และรูปทรงได้ยังไม่เหมาะสม
	น้ำหนัก (Value)	ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มาสร้างสรรค์น้ำหนักของรูปร่าง และรูปทรงต่างๆ ได้อย่างหลากหลายลงตัว สวยงาม น่าสนใจ มีความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ	ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มา สร้างสรรค์น้ำหนักของรูปร่าง และรูปทรงต่างๆ ได้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ แต่ยังมีบางส่วนไม่เหมาะสม ไม่เน้นให้เกิดจุดสนใจ	ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มาสร้างสรรค์น้ำหนักของ รูปร่าง และรูปทรงได้ยังไม่เหมาะสม
	สี (Color)	เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพให้เกิดเป็นน้ำหนักของสีที่มีความงดงามเหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกและสื่อให้เห็นถึงความมีเสรีภาพ ความมั่นใจในการเลือกใช้สีต่าง ๆ	เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพให้เกิดเป็นน้ำหนักของสีได้แต่ยังไม่เหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกจึงยังไม่ค่อยสวยงาม	เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยังเลือกได้ไม่เหมาะสมทำให้น้ำหนักบางส่วนของสีขาดหายไปไม่สมบูรณ์

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
		3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	1 (ปรับปรุง)
Assessment of unifying principles	เอกภาพ (Unity)	มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ ทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ชัดเจนไม่สับสน	มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพเป็นบางส่วน ทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้พอสมควร	ไม่มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือไม่มีความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ไม่ชัดเจนดูแล้วสับสน
	ความกลมกลืน (Harmony)	ผลงานมีความกลมกลืน	ผลงานค่อนข้างความกลมกลืน	ผลงานขาดความกลมกลืน
	จังหวะ (Rhythm)	นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ขนาด และสัดส่วนมาจัดวางให้ซ้ำอย่างเนื่องสม่ำเสมอ และสลับสับเปลี่ยน ซึ่งมีความสัมพันธ์สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว	นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ขนาดและสัดส่วนมาจัดวางให้ซ้ำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว	นำเส้น รูปร่าง รูปทรง มาจัดวางให้ซ้ำอย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอ

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงาน (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน		เกณฑ์การพิจารณาให้คะแนน		
		3 (ดี)	2 (ปานกลาง)	1 (ปรับปรุง)
Assessment of unifying principles	ความสมดุล (Balance)	ส่วนประกอบการมองเห็น นำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรง ในรูปแบบต่างๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้อย่าง เหมาะสมกลมกลืนและมีความงดงาม	การรู้จักนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็น รูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่างๆ ให้ปรากฏ ลงบนภาพได้อย่างเหมาะสมเป็นบางส่วน	การรู้จักนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็น รูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่างๆ ให้ปรากฏลง บนภาพได้ แต่มีบางส่วนยังไม่เหมาะสมดูไม่กลมกลืน สวยงาม
	จุดสนใจ (Emphasis)	ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับ เรื่องราวที่ต้องการแสดงออกผลงานมีความแปลก ใหม่น่าสนใจ	ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้อง กับเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก	ภาพมีจุดสนใจ ของเรื่องราวที่ต้องการ แสดงออกบ้างเล็กน้อย
		ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับ เรื่องราวที่ต้องการแสดงออก นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิด จังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้อย่างถูกต้อง เหมาะสม ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราว และมีความประณีต สวยงามสะอาด	ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้อง กับเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้ เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้ อย่างถูกต้องเหมาะสม ผลงานเกิดจากการ ดัดแปลงผลงานเดิม สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราว และมีความสวยงาม สะอาด	ภาพมีจุดสนใจ สอดคล้องกับเรื่องราวที่ ต้องการแสดงออกเล็กน้อย นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มา ออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุด สนใจได้ ผลงานเกิดจากการเลียนแบบผลงาน เดิม เนื้อหาเรื่องราวคลุมเครือ ขาดความ ประณีตสวยงาม สะอาด

แบบสรุปชิ้นงาน

1. ผลงานของ……

2. หัวข้อ……

3. แนวคิด……

4. รูปแบบการสร้างสรรค์ผลงาน

4.1 ลัทธิ……

4.2 เหตุผลที่เลือกเพราะ……

……

5. ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน

ขั้นตอนที่ 1

ศึกษาค้นคว้าข้อมูลสนับสนุนอย่างน้อย 3 แหล่งข้อมูล

……

……

……

……

……

……

สรุปข้อมูลที่ใช้

……

……

……

……

……

……

……

……

ขั้นตอนที่ 2

ร่างภาพจากแนวคิดมาจำนวนอย่างน้อย 5 ภาพ และระบุ/เลือกภาพร่างที่ดีที่สุด นำมาสร้างสรรค์ผลงานจริง พร้อมอธิบายในประเด็นดังนี้

1. ตอบสนองต่อตนเองอย่างไร

……

……

2. องค์ประกอบศิลป์ จุดเด่นคืออะไร

……

……

ขั้นตอนที่ 3

ลงมือสร้างสรรค์

……

……

……

……

……

……

6. วิเคราะห์ผลงานสำเร็จ

6.1 จุดเด่น

……

……

……

6.2 จุดด้อย

……

……

……

6.3 แนวทางปรับปรุงแก้ไข

……

……

……

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน
โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

คำชี้แจง

1. แบบประเมินนี้สร้างขึ้นเพื่อสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

2. โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องว่างระดับความพึงพอใจของนักเรียน ดังนี้

5 หมายถึง เหมาะสมมากที่สุด

4 หมายถึง เหมาะสมมาก

3 หมายถึง เหมาะสมปานกลาง

2 หมายถึง เหมาะสมน้อย

1 หมายถึง เหมาะสมน้อยที่สุด

มหาวิทยาลัยศิลปากร

แบบประเมินความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน

โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง

เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. นักเรียนพอใจต่อการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง					
2. นักเรียนได้พัฒนาทัศนคติจากการเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง					
3. นักเรียนได้พัฒนาทักษะการทำงานจากการเรียนรายวิชาศิลปะ					
4. นักเรียนคิดว่ากิจกรรมศิลปะช่วยกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักคิดและรู้จักทำมากขึ้น					
5. นักเรียนพอใจในบรรยากาศการเรียนการสอน					
6. กิจกรรมการเรียนรู้เหมาะสมกับเวลา					
7. กิจกรรมการเรียนรู้เนื้อหาและรูปแบบตรงตามความสนใจและความต้องการของนักเรียน					
8. นักเรียนมีสมาธิไวต่อปัญหา ความรู้สึก ตื่นตัวอยู่เสมอ					
9. นักเรียนคิดได้แปลกใหม่ กล้าทำในสิ่งที่แตกต่างจากผู้อื่นมีความคิดอิสระ คิดจินตนาการ คิดนอกกรอบ					
10. นักเรียนคิดได้ละเอียดถี่ถ้วน พินิจพิเคราะห์ คิดไตร่ตรองในการแก้ปัญหา มองปัญหาต่าง ๆ อย่างลึกซึ้งมองเห็นการณ์ไกล					
11. นักเรียนคิดได้คล่องแคล่ว มีความคิดหาวิธีการทำงานต่าง ๆ ได้หลากหลาย					
12. นักเรียนคิดได้ยืดหยุ่น มีความคิดหลายทิศทาง พร้อมจะเปลี่ยนแปลง แก้ไขปัญหา ใจกว้าง เปิดรับประสบการณ์หลากหลายใหม่ ๆ					
13. นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก มีความมุ่งมั่นขยัน อดทน					
14. นักเรียนสามารถเผชิญกับสถานการณ์ที่คลุมเครือไม่ชัดเจน ลึกลับซับซ้อนได้					
15. นักเรียนสามารถคิดค้น ดัดแปลง แก้ไข ปรับปรุงพัฒนา ผลงานและแสวงหารูปแบบใหม่ๆได้					
16. นักเรียนพอใจการวัดและประเมินผลในรายวิชานี้					

ข้อเสนอแนะ.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ภาคผนวก ง

ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

ตารางที่ 19 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิเซอเรียลิสม์)

ลำดับที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9
คนที่ 1	4	4	5	5	4	5	5	5	4
คนที่ 2	4	5	4	5	4	5	5	5	5
คนที่ 3	5	3	4	4	5	4	4	4	4
คนที่ 4	4	5	4	5	4	5	4	5	5
คนที่ 5	5	4	5	4	5	4	3	4	5
คนที่ 6	4	4	4	5	4	5	4	5	5

ตารางที่ 20 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิเซอเรียลิสม์)

ลำดับที่	ผลการวิเคราะห์				
	จำนวนข้อที่ตอบ	คะแนนรวม (Sum.)	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	สัมประสิทธิ์การกระจาย (C.V.) (%)
1	9	41	4.56	0.53	11.57
2	9	42	4.67	0.50	10.71
3	9	37	4.11	0.60	14.62
4	9	41	4.56	0.53	11.57
5	9	39	4.33	0.71	16.32
6	9	40	4.44	0.53	11.86

ตารางที่ 21 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายข้อ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิเซอเรียลิสม์)

ผลการวิเคราะห์	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9
จำนวนคน	6	6	6	6	6	6	6	6	6
คะแนนรวม	26	25	26	28	26	28	25	28	28
คะแนนต่ำสุด	4	3	4	4	4	4	3	4	4
คะแนนสูงสุด	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.33	4.17	4.33	4.67	4.33	4.67	4.17	4.67	4.67
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.52	0.75	0.52	0.52	0.52	0.52	0.75	0.52	0.52
C.V.(%)	11.92	18.07	11.92	11.07	11.92	11.07	18.07	11.07	11.07
แปลผล	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด	มากที่สุด

ตารางที่ 22 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิคิวบิสม์)

ลำดับที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9
คนที่ 1	5	4	4	5	5	5	4	5	4
คนที่ 2	3	5	5	4	4	4	3	4	4
คนที่ 3	4	4	4	5	4	5	5	4	5
คนที่ 4	4	5	3	4	5	4	4	5	4
คนที่ 5	5	4	4	4	4	5	3	4	5
คนที่ 6	5	4	4	5	4	5	4	4	5

ตารางที่ 23 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิคิวบิสม์)

กลุ่มตัวอย่างคนที่	ผลการวิเคราะห์				
	จำนวนข้อที่ตอบ	คะแนนรวม (Sum.)	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	สัมประสิทธิ์การกระจาย (C.V.) (%)
1	9	41	4.56	0.53	11.57
2	9	36	4.00	0.71	17.68
3	9	40	4.44	0.53	11.86
4	9	38	4.22	0.67	15.79
5	9	38	4.22	0.67	15.79
6	9	40	4.44	0.53	11.86

ตารางที่ 24 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายข้อ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธิคิวบิสม์)

ผลการวิเคราะห์	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9
จำนวนคน	6	6	6	6	6	6	6	6	6
คะแนนรวม	26	26	24	27	26	28	23	26	27
คะแนนต่ำสุด	3	4	3	4	4	4	3	4	4
คะแนนสูงสุด	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.33	4.33	4.00	4.50	4.33	4.67	3.83	4.33	4.50
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.82	0.52	0.63	0.55	0.52	0.52	0.75	0.52	0.55
C.V.(%)	18.84	11.92	15.81	12.17	11.92	11.07	19.64	11.92	12.17
แปลผล	มาก	มาก	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด	มาก	มาก	มาก

ตารางที่ 25 ข้อมูลความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธินามธรรม)

ลำดับที่	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9
คนที่ 1	4	5	5	5	5	5	4	5	5
คนที่ 2	5	4	4	4	4	5	3	4	5
คนที่ 3	4	4	4	4	4	4	4	4	5
คนที่ 4	3	4	4	4	4	4	5	4	4
คนที่ 5	4	4	4	5	4	5	5	4	5
คนที่ 6	5	5	5	5	5	5	4	5	5

ตารางที่ 26 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายบุคคล เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธินามธรรม)

กลุ่มตัวอย่างคนที่	ผลการวิเคราะห์				
	จำนวนข้อที่ตอบ	คะแนนรวม (Sum.)	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	สัมประสิทธิ์การกระจาย (%) (C.V.)
1	9	43	4.78	0.44	9.23
2	9	38	4.22	0.67	15.79
3	9	37	4.11	0.33	8.11
4	9	36	4.00	0.50	12.50
5	9	40	4.44	0.53	11.86
6	9	44	4.89	0.33	6.82

ตารางที่ 27 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญรายข้อ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ลัทธินามธรรม)

ผลการวิเคราะห์	ข้อที่ 1	ข้อที่ 2	ข้อที่ 3	ข้อที่ 4	ข้อที่ 5	ข้อที่ 6	ข้อที่ 7	ข้อที่ 8	ข้อที่ 9
จำนวนคน	6	6	6	6	6	6	6	6	6
คะแนนรวม	25	26	26	27	26	28	25	26	29
คะแนนต่ำสุด	3	4	4	4	4	4	3	4	4
คะแนนสูงสุด	5	5	5	5	5	5	5	5	5
ค่าเฉลี่ย	4.17	4.33	4.33	4.50	4.33	4.67	4.17	4.33	4.83
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	0.75	0.52	0.52	0.55	0.52	0.52	0.75	0.52	0.41
C.V.(%)	18.07	11.92	11.92	12.17	11.92	11.07	18.07	11.92	8.45
แปลผล	มาก	มาก	มาก	มาก	มาก	มากที่สุด	มาก	มาก	มากที่สุด

ตารางที่ 28 สรุปภาพรวมผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของผู้เชี่ยวชาญ เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ผลการวิเคราะห์	**ภาพรวม**			
	ลัทธิเซอเรียลิสม์	**ลัทธิคิวบิสม์**	**ลัทธินามธรรม**	**รวม**
ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	4.44	4.31	4.41	4.39
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	0.20	0.20	0.19	0.20
แปลผล	มาก	มาก	มาก	มาก

ตารางที่ 29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200”

เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
1	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	**ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน** 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4. แบบบันทึกสอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	**ด้านประโยชน์** 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	+1	+1	+1	+1	+1	0	0.83	สอดคล้อง

ตารางที่ 29 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 1 เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์ "กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200" (ต่อ)

เรื่อง ลัทธิเซอเรียลลิสม์	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
4	**ด้านการวัดและประเมินผล**								
	1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์ "คนในจักรวรรดิเรขาคณิต"

เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
1	**ด้านเนื้อหาสาระ**								
	1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.83	สอดคล้อง
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0.83	สอดคล้อง
2	**ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน**								
	1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” (ต่อ)

เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4. แบบบันทึกสอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
3	**ด้านประโยชน์** 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.83	สอดคล้อง
4	**ด้านการวัดและประเมินผล** 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 30 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” (ต่อ)

เรื่อง ลัทธิคิวบิสม์	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 เรื่อง ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน”

เรื่อง ลัทธินามธรรม	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
1	**ด้านเนื้อหาสาระ** 1. เนื้อหามีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. เนื้อหามีความเหมาะสมกับเวลาเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
2	**ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน** 1. ขั้นตอนการสอนมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. ขั้นตอนการสอนถูกต้องตามขั้นตอนแบบซินเนคติกส์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 31 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ 3 เรื่อง ลัทธินามธรรม "ความรักของฉัน" (ต่อ)

เรื่อง ลัทธินามธรรม	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น						ค่าดัชนีความสอดคล้อง	สอดคล้อง
		1	2	3	4	5	6		
	3. ขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสมกับผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	4. แบบบันทึกสอดคล้องกับเนื้อหาการสอนซินเนคติกส์	+1	0	+1	+1	+1	+1	0.83	สอดคล้อง
3	**ด้านประโยชน์** 1. แผนแบบซินเนคติกส์ทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ง่ายและบรรลุวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้	+1	+1	+1	0	+1	+1	0.83	สอดคล้อง
4	**ด้านการวัดและประเมินผล** 1. แบบประเมินกระบวนการความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง
	2. แบบประเมินผลงานความคิดสร้างสรรค์มีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระที่เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 32 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	7	7	8	7.33	0.58	ดี
2	7	7	8	7.33	0.58	ดี
3	7	8	8	7.67	0.58	ดี
4	8	8	7	7.67	0.58	ดี
5	7	8	8	7.67	0.58	ดี
6	8	7	8	7.67	0.58	ดี
7	8	7	7	7.33	0.58	ดี
8	8	8	8	8.00	0.00	ดี
9	7	8	7	7.33	0.58	ดี
10	8	7	8	7.67	0.58	ดี
11	7	7	8	7.33	0.58	ดี
12	7	8	8	7.67	0.58	ดี
13	7	7	8	7.33	0.58	ดี
14	7	7	7	7.00	0.00	ดี
15	7	7	7	7.00	0.00	ดี
16	7	7	7	7.00	0.00	ดี
17	8	8	8	8.00	0.00	ดี
18	7	7	8	7.33	0.58	ดี
19	8	7	8	7.67	0.58	ดี

ตารางที่ 32 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
20	8	8	7	7.67	0.58	ดี
21	7	8	8	7.67	0.58	ดี
22	7	7	8	7.33	0.58	ดี
23	8	7	7	7.33	0.58	ดี
24	8	8	8	8.00	0.00	ดี
25	7	7	7	7.00	0.00	ดี
26	7	7	8	7.33	0.58	ดี
27	7	7	8	7.33	0.58	ดี
28	8	7	7	7.33	0.58	ดี
29	8	7	8	7.67	0.58	ดี
30	8	7	8	7.67	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				7.48	0.44	ดี

ตารางที่ 33 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	7	8	8	7.67	0.58	ดี
2	7	7	8	7.33	0.58	ดี
3	7	8	8	7.67	0.58	ดี
4	8	8	8	8.00	0.00	ดี
5	8	8	7	7.67	0.58	ดี
6	8	8	7	7.67	0.58	ดี
7	8	8	7	7.67	0.58	ดี
8	8	7	7	7.33	0.58	ดี
9	7	8	7	7.33	0.58	ดี
10	8	8	8	8.00	0.00	ดี
11	7	8	8	7.67	0.58	ดี
12	7	8	7	7.33	0.58	ดี
13	7	8	8	7.67	0.58	ดี
14	7	7	7	7.00	0.00	ดี
15	7	8	8	7.67	0.58	ดี
16	7	8	7	7.33	0.58	ดี
17	8	8	7	7.67	0.58	ดี
18	7	8	7	7.33	0.58	ดี
19	8	7	8	7.67	0.58	ดี

ตารางที่ 33 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
20	7	8	8	7.67	0.58	ดี
21	8	7	8	7.67	0.58	ดี
22	7	8	7	7.33	0.58	ดี
23	8	7	7	7.33	0.58	ดี
24	8	8	8	8.00	0.00	ดี
25	7	8	7	7.33	0.58	ดี
26	8	7	7	7.33	0.58	ดี
27	7	8	8	7.67	0.58	ดี
28	8	7	7	7.33	0.58	ดี
29	7	7	8	7.33	0.58	ดี
30	7	8	7	7.33	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				7.53	0.50	ดี

ตารางที่ 34 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	8	8	8	8.00	0.00	ดี
2	8	8	9	8.33	0.58	ดี
3	8	9	8	8.33	0.58	ดี
4	8	8	8	8.00	0.00	ดี
5	8	8	9	8.33	0.58	ดี
6	9	8	8	8.33	0.58	ดี
7	9	8	8	8.33	0.58	ดี
8	8	8	8	8.00	0.00	ดี
9	8	9	8	8.33	0.58	ดี
10	9	9	8	8.67	0.58	ดี
11	8	8	8	8.00	0.00	ดี
12	8	8	8	8.00	0.00	ดี
13	8	8	9	8.33	0.58	ดี
14	8	8	8	8.00	0.00	ดี
15	7	8	8	7.67	0.58	ดี
16	7	8	7	7.33	0.58	ดี
17	8	8	8	8.00	0.00	ดี
18	8	8	8	8.00	0.00	ดี
19	8	7	8	7.67	0.58	ดี

ตารางที่ 34 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงาน			ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
20	8	8	8	8.00	0.00	ดี
21	8	7	8	7.67	0.58	ดี
22	8	8	9	8.33	0.58	ดี
23	8	8	9	8.33	0.58	ดี
24	7	8	8	7.67	0.58	ดี
25	7	8	8	7.67	0.58	ดี
26	8	7	7	7.33	0.58	ดี
27	7	8	8	7.67	0.58	ดี
28	8	7	8	7.67	0.58	ดี
29	8	7	8	7.67	0.58	ดี
30	8	8	8	8.00	0.00	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				7.99	0.38	ดี

ตารางที่ 35 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	7.48	0.44	ดี	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	7.53	0.50	ดี	2
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	7.99	0.38	ดี	3
ค่าเฉลี่ยรวม	7.67	0.44	ดี	

ตารางที่ 36 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนรายบุคคลที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)			ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	เซอเรียลลิสม์	คิวบิสม์	นามธรรม		
1	7.33	7.67	8.00	0.34	ดี
2	7.33	7.33	8.33	0.58	ดี
3	7.67	7.67	8.33	0.38	ดี
4	7.67	8.00	8.00	0.19	ดี
5	7.67	7.67	8.33	0.38	ดี
6	7.67	7.67	8.33	0.38	ดี
7	7.33	7.67	8.33	0.51	ดี
8	8.00	7.33	8.00	0.39	ดี
9	7.33	7.33	8.33	0.58	ดี
10	7.67	8.00	8.67	0.51	ดี
11	7.33	7.67	8.00	0.34	ดี
12	7.67	7.33	8.00	0.34	ดี
13	7.33	7.67	8.33	0.51	ดี
14	7.00	7.00	8.00	0.58	ดี
15	7.00	7.67	7.67	0.39	ดี

ตารางที่ 36 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์กระบวนการทำงานของนักเรียนรายบุคคล ที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)			ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	เซอเรียลลิสม์	คิวบิสม์	นามธรรม		
16	7.00	7.33	7.33	0.19	ดี
17	8.00	7.67	8.00	0.19	ดี
18	7.33	7.33	8.00	0.39	ดี
19	7.67	7.67	7.67	0.00	ดี
20	7.67	7.67	8.00	0.19	ดี
21	7.67	7.67	7.67	0.00	ดี
22	7.33	7.33	8.33	0.58	ดี
23	7.33	7.33	8.33	0.58	ดี
24	8.00	8.00	7.67	0.19	ดี
25	7.00	7.33	7.67	0.34	ดี
26	7.33	7.33	7.33	0.00	ดี
27	7.33	7.67	7.67	0.20	ดี
28	7.33	7.33	7.67	0.20	ดี
29	7.67	7.33	7.67	0.20	ดี
30	7.67	7.33	8.00	0.34	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	7.48	7.53	7.99	0.33	ดี

ตารางที่ 37 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	35	36	36	35.67	0.58	ดี
2	38	38	40	38.67	1.15	ดี
3	37	37	38	37.33	0.58	ดี
4	39	39	41	39.67	1.15	ดี
5	39	40	39	39.33	0.58	ดี
6	39	39	40	39.33	0.58	ดี
7	38	37	37	37.33	0.58	ดี
8	41	41	40	40.67	0.58	ดี
9	35	37	38	36.67	1.53	ดี
10	39	39	38	38.67	0.58	ดี
11	40	40	39	39.67	0.58	ดี
12	40	40	39	39.67	0.58	ดี
13	38	39	40	39.00	1.00	ดี
14	39	40	40	39.67	0.58	ดี
15	40	41	40	40.33	0.58	ดี
16	39	40	38	39.00	1.00	ดี
17	40	40	42	40.67	1.15	ดี
18	40	40	39	39.67	0.58	ดี
19	41	40	39	40.00	1.00	ดี

ตารางที่ 37 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะหลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ ยุค ค.ศ. 2200” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
20	43	42	43	42.67	0.58	ดี
21	40	41	39	40.00	1.00	ดี
22	41	41	40	40.67	0.58	ดี
23	39	39	39	39.00	0.00	ดี
24	40	42	40	40.67	1.15	ดี
25	38	39	40	39.00	1.00	ดี
26	40	40	39	39.67	0.58	ดี
27	39	40	40	39.67	0.58	ดี
28	40	40	41	40.33	0.58	ดี
29	39	38	40	39.00	1.00	ดี
30	43	40	39	40.67	2.08	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				39.41	0.80	ดี

ตารางที่ 38 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	40	38	38	38.67	1.15	ดี
2	39	38	38	38.33	0.58	ดี
3	39	40	41	40.00	1.00	ดี
4	39	40	41	40.00	1.00	ดี
5	40	40	41	40.33	0.58	ดี
6	39	41	40	40.00	1.00	ดี
7	40	39	40	39.67	0.58	ดี
8	40	41	40	40.33	0.58	ดี
9	38	40	39	39.00	1.00	ดี
10	39	40	40	39.67	0.58	ดี
11	39	40	40	39.67	0.58	ดี
12	41	39	39	39.67	1.15	ดี
13	40	39	38	39.00	1.00	ดี
14	40	40	39	39.67	0.58	ดี
15	41	40	42	41.00	1.00	ดี
16	40	41	40	40.33	0.58	ดี
17	42	40	43	41.67	1.53	ดี
18	40	39	39	39.33	0.58	ดี
19	39	40	40	39.67	0.58	ดี
20	39	40	39	39.33	0.58	ดี

ตารางที่ 38 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	39	39	39	39.00	0.00	ดี
22	39	40	40	39.67	0.58	ดี
23	41	40	40	40.33	0.58	ดี
24	39	43	40	40.67	2.08	ดี
25	40	41	41	40.67	0.58	ดี
26	39	40	40	39.67	0.58	ดี
27	40	40	41	40.33	0.58	ดี
28	40	39	39	39.33	0.58	ดี
29	40	40	39	39.67	0.58	ดี
30	40	39	40	39.67	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				39.81	0.76	ดี

ตารางที่ 39 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
1	39	39	40	39.33	0.58	ดี
2	43	44	42	43.00	1.00	ดี
3	40	41	41	40.67	0.58	ดี
4	44	43	44	43.67	0.58	ดี
5	40	42	42	41.33	1.15	ดี
6	40	42	42	41.33	1.15	ดี
7	42	43	43	42.67	0.58	ดี
8	40	42	44	42.00	2.00	ดี
9	40	41	40	40.33	0.58	ดี
10	44	44	44	44.00	0.00	ดี
11	41	40	40	40.33	0.58	ดี
12	41	40	40	40.33	0.58	ดี
13	40	40	40	40.00	0.00	ดี
14	40	41	40	40.33	0.58	ดี
15	42	43	43	42.67	0.58	ดี
16	42	41	41	41.33	0.58	ดี
17	43	44	44	43.67	0.58	ดี
18	43	42	42	42.33	0.58	ดี
19	44	45	45	44.67	0.58	ดี
20	44	43	43	43.33	0.58	ดี

ตารางที่ 39 แสดงผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ หลังการใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน” นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ผู้ให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ			ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	1	2	3			
21	43	42	42	42.33	0.58	ดี
22	42	42	42	42.00	0.00	ดี
23	40	40	41	40.33	0.58	ดี
24	43	44	43	43.33	0.58	ดี
25	41	42	42	41.67	0.58	ดี
26	40	40	42	40.67	1.15	ดี
27	40	41	39	40.00	1.00	ดี
28	41	40	40	40.33	0.58	ดี
29	43	42	42	42.33	0.58	ดี
30	40	40	41	40.33	0.58	ดี
รวมค่าเฉลี่ย				41.69	0.65	ดี

มหาวิทยาลัยศิลปากร

ตารางที่ 40 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

ที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล	ลำดับที่
แผนที่ 1 ลัทธิเซอเรียลลิสม์	39.41	0.80	ดี	1
แผนที่ 2 ลัทธิคิวบิสม์	39.81	0.76	ดี	2
แผนที่ 3 ลัทธินามธรรม	41.69	0.65	ดี	3
ค่าเฉลี่ยรวม	40.30	0.74	ดี	

ตารางที่ 41 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนรายบุคคลที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน

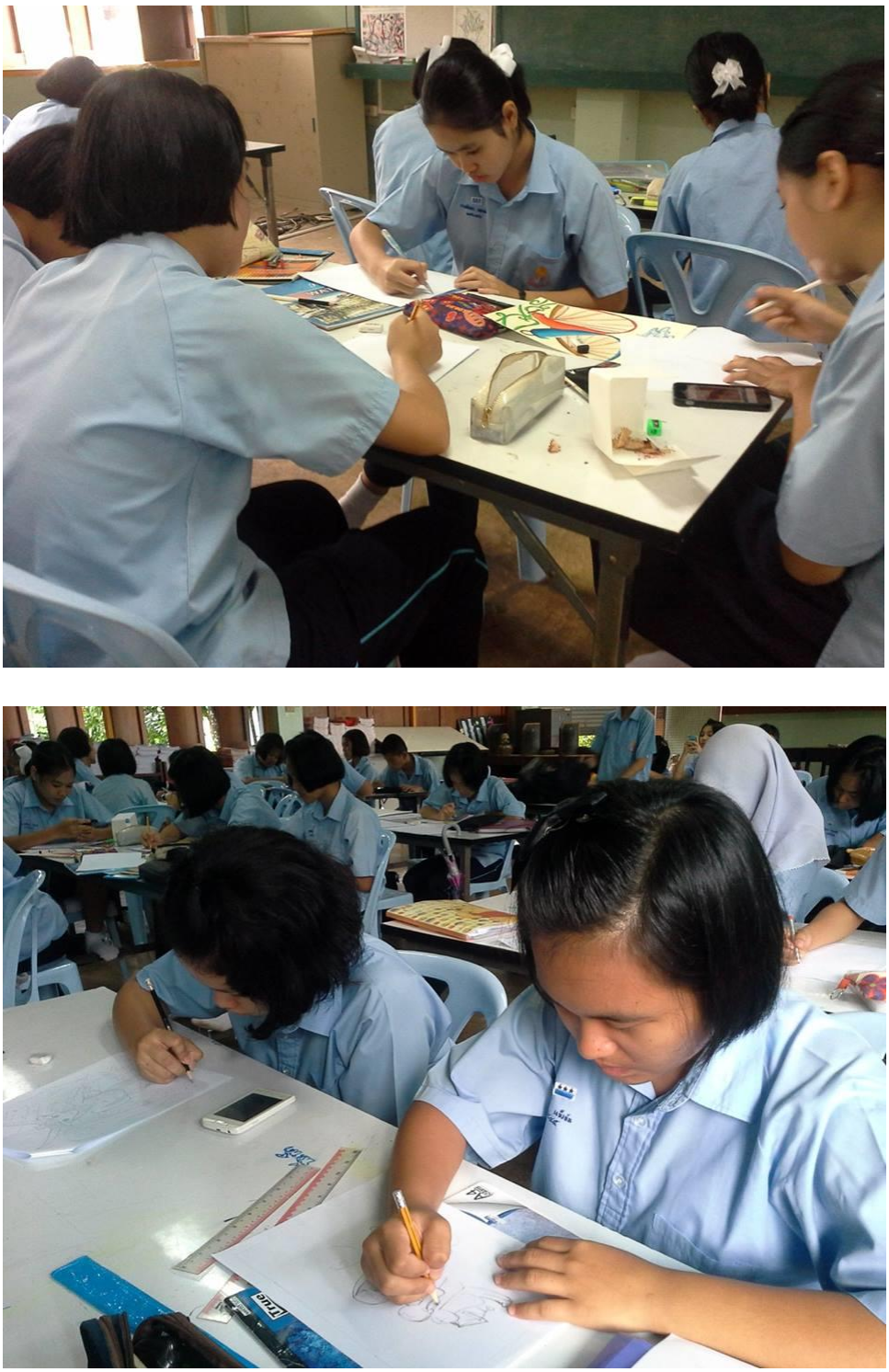
คนที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)			ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	เซอเรียลลิสม์	คิวบิสม์	นามธรรม		
1	35.67	38.67	39.33	1.95	ดี
2	38.67	38.33	43.00	2.60	ดี
3	37.33	40.00	40.67	1.77	ดี
4	39.67	40.00	43.67	2.22	ดี
5	39.33	40.33	41.33	1.00	ดี
6	39.33	40.00	41.33	1.02	ดี
7	37.33	39.67	42.67	2.68	ดี
8	40.67	40.33	42.00	0.88	ดี
9	36.67	39.00	40.33	1.85	ดี
10	38.67	39.67	44.00	2.83	ดี

ตารางที่ 41 สรุปผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของนักเรียนรายบุคคลที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย นักเรียนกลุ่มตัวอย่างก่อนการทดลองจริง จำนวน 30 คน (ต่อ)

คนที่	ค่าเฉลี่ย ($\overline{X}$)			ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)	แปลผล
	เซอเรียลลิสม์	คิวบิสม์	นามธรรม		
11	39.67	39.67	40.33	0.38	ดี
12	39.67	39.67	40.33	0.38	ดี
13	39.00	39.00	40.00	0.58	ดี
14	39.67	39.67	40.33	0.38	ดี
15	40.33	41.00	42.67	1.21	ดี
16	39.00	40.33	41.33	1.17	ดี
17	40.67	41.67	43.67	1.53	ดี
18	39.67	39.33	42.33	1.64	ดี
19	40.00	39.67	44.67	2.80	ดี
20	42.67	39.33	43.33	2.14	ดี
21	40.00	39.00	42.33	1.71	ดี
22	40.67	39.67	42.00	1.17	ดี
23	39.00	40.33	40.33	0.77	ดี
24	40.67	40.67	43.33	1.54	ดี
25	39.00	40.67	41.67	1.35	ดี
26	39.67	39.67	40.67	0.58	ดี
27	39.67	40.33	40.00	0.33	ดี
28	40.33	39.33	40.33	0.58	ดี
29	39.00	39.67	42.33	1.76	ดี
30	40.67	39.67	40.33	0.51	ดี
รวมค่าเฉลี่ย	39.41	39.81	41.69	1.22	ดี

ภาคผนวก จ

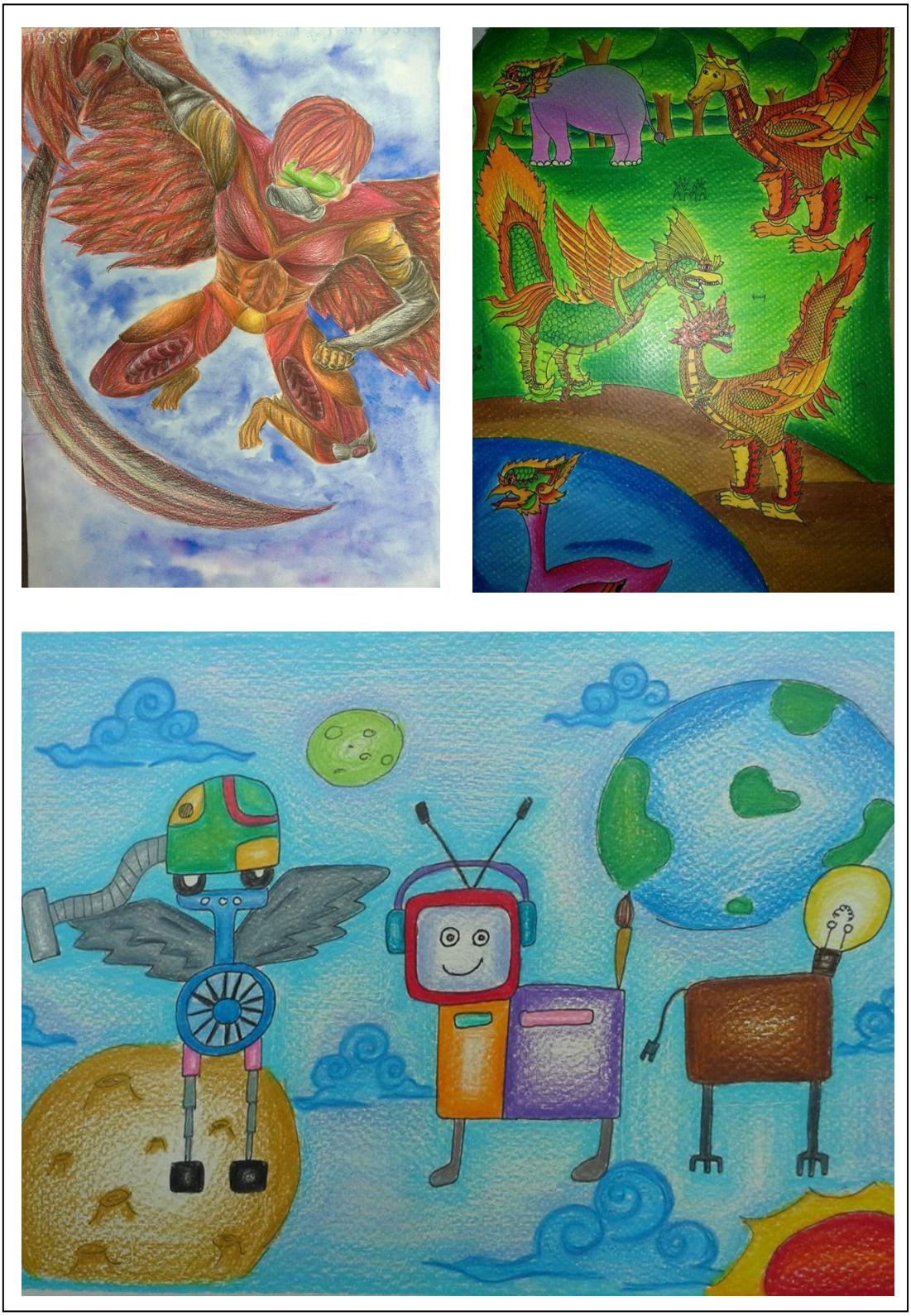
ตัวอย่างผลงานนักเรียนและภาพการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน



ภาพที่ 37 ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับลัทธิศิลปะ

ภาพที่ -38 นำเสนอผลงาน

ภาพที่ 39 บรรยากาศในการเรียน



ภาพที่ 40 ผลงานนักเรียนลัทธิเซอเรียลิสม์ “กำเนิดหิมพานต์ยุค คศ. 2200

ภาพที่ 41 ผลงานนักเรียนลัทธิคิวบิสม์ “คนในจักรวรรดิเรขาคณิต”

ภาพที่ 42 ผลงานลัทธินามธรรม “ความรักของฉัน”

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ - นามสกุล นางสาวสายใจ ตะพองมาตร

ที่อยู่ 92/7 หมู่ 2 ตำบลตะกาง อำเภอเมืองตราด จังหวัดตราด 23000

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2526	โรงเรียนวัดสะพานหิน จังหวัดตราด
พ.ศ. 2529	โรงเรียนคีรีเวสรัตนูปถัมภ์ จังหวัดตราด
พ.ศ. 2532	โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด
พ.ศ. 2536	คณะศิลปกรรม สาขาออกแบบนิเทศศิลป์ มหาวิทยาลัยรังสิต
พ.ศ. 2553	ศึกษาต่อระดับปริญญามหาบัณฑิต สาขาวิชาทัศนศิลปศึกษา คณะจิตรกรรมประติมากรรมและภาพพิมพ์ และศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร

ประวัติการทำงาน

พ.ศ. 2548	ครูผู้ช่วย โรงเรียนสาธิตเทศบาลนครระยอง จังหวัดระยอง
พ.ศ. 2551	ครู คศ. 1 โรงเรียนคลองพลูวิทยา จังหวัดจันทบุรี
พ.ศ. 2557-ปัจจุบัน	ครู คศ. 2 วิทยฐานะชำนาญการ โรงเรียนสตรีประเสริฐศิลป์ จังหวัดตราด

มหาวิทยาลัยศิลปากร