

ศึกษาการเรียนการสอน พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย



ปริญญาพนธ์  
ของ  
เอกภพ คณะฤทธิ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

พฤษภาคม 2556

ศึกษาการเรียนการสอน พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

พฤษภาคม 2556

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ศึกษาการเรียนการสอน พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)  
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทาลัยศรีนครินทร์วิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา  
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

พฤษภาคม 2556

เอกภพ คณะฤทธิ์. (2556). *ศึกษาการเรียนการสอน พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย. ปรินญา นิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง, รองศาสตราจารย์ดวงพันธ์ุ หารรษา.*

การศึกษาครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1). เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) 2). เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) 3). เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media) 4). เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนจากการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สังกัดสภาคริสตจักรแห่งประเทศไทยที่กำลังที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ในวิชาองค์ประกอบศิลป์ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย1). แผนการจัดการเรียนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(social media) ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 2). แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีแบบวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน 3). แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ของทอเรนซ์ 4). แบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียน ผลการทดลองสรุปได้ว่า

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดคล่องแคล่วมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

3. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มมากขึ้นมากที่สุด ตามด้วยความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องแคล่ว

4. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social ความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ )

5. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social ) มีความพึงพอใจด้านการใช้สื่อการสอนมากที่สุดโดยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66$ ) ตามมาด้วยความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ) เท่ากับ ความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียนการสอน ( $\bar{X} = 4.55$ )



THE STUDY ON DISCIPLINE – BASED ARTS EDUCATION WITH SOCIAL MEDIA  
ON 10<sup>TH</sup> GRADE STUDENT OF WATTANA WITTAYA ACADEMY



Presented in Partial Fulfillment of the Requirements for the  
Master of Education degree in Art Education  
At Srinakharinwirot University

May 2013

Akekaphop Kanalit. (2013). *The study on Discipline-Based Arts Education with Social Media on 10<sup>TH</sup> grade student of Wattana Wittaya Academy*. Master thesis, M.Ed. (Art Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Asst. Prof. Dr.Sathit Thimwatbhanthong.

The objective of this research was 1)To develop by Discipline-based Arts Education with social media. 2) To compare pre and post learning outcomes in

Discipline-based Arts Education with social media classroom. 3)To compare pre and post learners' creativities in Discipline-based Arts Education with social media classroom.4)To study learners' satisfactions by using Discipline-based Arts Education with social media classroom. The target group is 30 students in grade 10<sup>th</sup> of Wattana wittaya academy who learns in Composititon of art . Materials and Method was 1)Discipline-based Arts Education with social media lesson Plan in Art element course of Grade 10<sup>th</sup> 2) Pre-posttest 3 )Creativity test (Torrance) 4)Satisfaction evaluation .The result has shown that the students who had been treated by Discipline-based Arts Education with social media have a high intuitiveness. The points of an intuitive, thorough, and fluency creativity have been increasing. Statically significance of this research equals .01, .01, and .05 respectively. Statically significance of learning achievement is .01, and learning satisfactions of this research is high

## ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยดี ด้วยความอนุเคราะห์และได้รับคำปรึกษาอย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง ประธานที่ปรึกษา และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ประธานหลักสูตร ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือของงานวิจัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า, ผู้ช่วยศาสตราจารย์จักรพงษ์ ดร.วิเทพ มุสิกะปาน, อาจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ ที่ให้ความช่วยเหลือในการสร้างเครื่องมืองานวิจัย ตรวจสอบ แก๊สและให้คำแนะนำอย่างดียิ่งจนผู้วิจัยได้เครื่องมือวิจัยที่มีคุณภาพ

ขอขอบพระคุณอาจารย์ประจำภาควิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ที่ช่วยให้คำแนะนำเป็นอย่างดี ขอขอบคุณผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกท่านที่ช่วยงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลงได้ด้วยดี และขอขอบใจนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 /4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่ให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการทดลองครั้งนี้

คุณความดีและประโยชน์อันพึงมีของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณของบิดา มารดา ครู-อาจารย์ และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ให้ความกรุณาแก่ผู้วิจัยตลอดมา

เอกภาพ คณະฤทธิ



# สารบัญ

บทที่	หน้า
<b>1 บทนำ</b> .....	1
ความสำคัญและที่มาของปัญหา .....	1
ความสำคัญของการวิจัย .....	5
ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า .....	6
ขอบเขตของการวิจัย .....	6
กรอบแนวคิดของการวิจัย .....	8
<b>2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง</b> .....	9
แนวคิดและทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน .....	9
แนวคิดและทฤษฎีสื่อสังคมกับการเรียนการสอน .....	25
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน .....	35
แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ .....	40
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียน .....	47
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	50
<b>3 วิธีการดำเนินการวิจัย</b> .....	54
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	54
เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองและระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง .....	54
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	55
วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	55
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	68
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	69
<b>4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล</b> .....	72
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	

## สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5	84
สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	84
ความมุ่งหมายของการวิจัย .....	84
ความสำคัญของการวิจัย .....	84
ขอบเขตของการวิจัย .....	84
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	85
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	85
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า .....	86
อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า .....	86
ข้อเสนอแนะ .....	89
บรรณานุกรม .....	90
ภาคผนวก .....	96
ภาคผนวก ก .....	97
ภาคผนวก ข .....	120
ภาคผนวก ค .....	124
ประวัติย่อผู้วิจัย .....	148

## บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 1 เรื่อง การตัดทอน .....	60
2 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 2 เรื่อง จังหวะ .....	61
3 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 3 เรื่อง สี อารมณ์ และความ กลมกลืน .....	62
4 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 4 เรื่อง เอกภาพจากผลงานของ พिकासโซ .....	64
5 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 5 เรื่อง การประยุกต์ใช้ องค์ประกอบศิลป์ .....	65
6 กำหนดการสอน .....	69
7 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบ แผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media) .....	72
8 แสดงผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุ ศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) .....	82
9 ความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media) .....	83

## บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 4 .....	73
2 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 5 .....	73
3 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 22 .....	74
4 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 27 .....	74
5 ผลงานการวิจารณ์ผลงานจาก <a href="http://www.googleartproject.com">www.googleartproject.com</a> ผ่าน Social Media	75
6 ผลงานการวิจารณ์ผลงานจาก <a href="http://www.googleartproject.com">www.googleartproject.com</a> ผ่าน Social Media	75
7 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 7 .....	77
8 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 13 .....	77
9 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 16 .....	77
10 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 23 .....	77
11 แสดงผลงานการออกแบบที่ครูกำหนดสถานการณ์ในแผนการเรียน เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์ ของนักเรียนคนที่ 24 .....	79
12 แสดงผลงานการออกแบบที่ครูกำหนดสถานการณ์ในแผนการเรียนเรื่อง องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์ ของนักเรียนคนที่ 25 .....	79
13 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 4 .....	80
14 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 7 .....	80
15 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 23 .....	80
16 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 26 .....	81

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความสำคัญและที่มาของปัญหา

การศึกษาในยุคสมัยปัจจุบันที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วทั้งทางด้านสังคม เศรษฐกิจ การเมือง สภาพความเปลี่ยนแปลงในสังคมไทยล้วนแล้วแต่มีผลต่อค่านิยม ความเชื่อและวัฒนธรรมต่างๆ ซึ่งเยาวชนในปัจจุบันคือผู้ที่จะเป็นผู้ใหญ่ในอนาคตบนสังคมโลกที่เชื่อมโยงกันเป็นหนึ่งเดียวหากแต่หลากหลาย และซับซ้อนยิ่งขึ้นจากอดีตที่ผ่านมา การศึกษานั้นนอกจากจะเป็นการพัฒนาเยาวชนในด้านของความรู้ พฤติกรรม และการประกอบอาชีพแล้ว ยังมีบทบาทที่จะเตรียมเยาวชนที่พร้อมรับการเปลี่ยนแปลงนั้นเช่นกัน ศ.ดร.วิรุณ ตั้งเจริญ อธิการบดีมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (หนังสือพิมพ์ข่าวสด, 2553: 29) กล่าวในงานวันเด็กแห่งชาติประจำปี 2553 ที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ว่า เด็กไทยในวันนี้ที่อยู่ภายใต้ความเจริญก้าวหน้าของเทคโนโลยีการสื่อสารที่หมุนไปเร็วมาก เด็กในวันนี้จึงถูกกำหนดโดยสภาพสังคมที่ปรับเปลี่ยนไปสู่ความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีและการสื่อสาร ถึงตอนนี้ผู้ใหญ่ต้องมาตั้งหลักให้ได้ว่าเมื่อสังคมแปรเปลี่ยนไปเช่นนี้ เด็กไทยในยุคนี้ต้องเป็นอย่างไร

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช (2551:4) มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ซึ่งจากความมุ่งหมายนี้มีนัยสำคัญที่ผู้จัดการศึกษาจะต้องให้ผู้เรียนสามารถที่จะเป็นผู้ที่พัฒนาตนเองได้บนพื้นฐานที่คำนึงถึงบทบาทหน้าที่ของตนและคุณภาพในการดำรงชีวิตต่อไปในภายภาคหน้า ซึ่งระบบการศึกษานั้นจึงควรมีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สอดคล้องกับยุคสมัย รูปแบบการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยและก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดนั้น ครูจะต้องใช้ศาสตร์และศิลป์ในการออกแบบกิจกรรม รวมถึงสภาพแวดล้อม สื่อ วิธีการสอน ที่จะทำให้ผู้เรียนสนใจในบทเรียนมากขึ้น

การศึกษานอกจากที่จะเป็นกระบวนการสรรค์สร้างคนในสังคมเพื่อการพัฒนาแล้ว กระบวนการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันควรมีวิธีการที่เหมาะสมเข้ามาช่วยให้การเรียนมีความหมาย และเกิดความเข้าใจลักษณะความเป็นไปอันสำคัญของสังคม โดยการจัดประสบการณ์และตัดแปลงปรับปรุงพฤติกรรมของผู้เรียนให้เข้ากับสภาพชีวิตให้ดียิ่งกว่าเดิม

ซึ่งเรียกการสอนนี้ว่าการสอนแบบบูรณาการ การสอนแบบบูรณาการต้องยึดหลักสำคัญที่ความสนใจและความต้องการของผู้เรียนส่งเสริมความสามารถในการทำงาน และควบคุมอารมณ์ พัฒนาความรับผิดชอบ เสริมสร้างประสบการณ์ ฝึกให้ผู้เรียนได้รู้จักการผสมผสานเนื้อหาวิชาและกิจกรรมให้สัมพันธ์กัน และวิธีการจัดกิจกรรมของการบูรณาการยังเปิดโอกาสให้นักเรียนนำวิชาต่างๆ มาเชื่อมโยงกันในการแก้ปัญหาชีวิตประจำวันได้สอดคล้องกับการดำรงชีวิตของผู้เรียน (รุ่งระวี ดิษฐเจริญ. 2549)

จากปัญหาที่พบจากการจัดการศึกษาในโรงเรียนโดยผลการประเมิน สมศ. พบว่า ผู้เรียนมีคุณภาพในระดับที่ควรปรับปรุงในเรื่องการมีทักษะในการแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง รักการเรียนรู้ และพัฒนาตนเองอย่างต่อเนื่อง ความสามารถในการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งความรู้และทักษะที่จำเป็นตามหลักสูตร (เอกสารกรอบแนวทางการปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน)

การบูรณาการรูปแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมีความสำคัญต่อการพัฒนาเด็กในอนาคต เนื่องจากเกี่ยวข้องกับ การสร้างผลผลิต หรือสิ่งใหม่ๆ ขึ้นมา ทอแรนซ์ (Torrance 1962: 16) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลผลิต หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เกิดจากการรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปแบบผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกระทรวงศึกษาธิการ. 2551:1)

การเรียนการสอนศิลปะศึกษานั้น ควรมุ่งพัฒนาประสบการณ์สุนทรียะของผู้เรียน ซึ่งเป็นเรื่องเกี่ยวกับการให้คุณค่าทางความงาม โดยคุณค่าทางความงามนั้นจะต้องประกอบไปด้วยคุณค่าทางรูปทรง และคุณค่าทางสาระที่เกิดจากการผสมผสานของทัศนธาตุต่างๆ ซึ่งได้แก่ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น ซึ่งศิลปินในแต่ละยุคสมัยถ่ายทอดผลงานศิลปะที่ยิ่งใหญ่โดยผ่านการจัดองค์ประกอบศิลป์นั่นเอง การจัดการเรียนการสอนศิลปะศึกษา จึงควรที่จะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนศิลปะมีประสบการณ์สุนทรียะที่กว้างขวางทั้งในเชิงสุนทรียศาสตร์ ศิลปวิจารณ์ และในเชิงประวัติศาสตร์ศิลป์ เพื่อให้การเรียนการสอนองค์ประกอบศิลป์สามารถพัฒนาผู้เรียนในแต่ละด้านต่างๆ อย่างเชื่อมโยงกันและมีจุดมุ่งหมายทางการเรียนที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น

สำหรับการศึกษาและศิลปศึกษากระแสสากลในสหรัฐอเมริกาและยุโรป ช่วงกลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นกระแสการศึกษาแบบพัฒนาการนิยม (Progressivism) ที่สอดคล้องกับกระบวนการเสรีภาพลัทธิสมัยใหม่ในสังคมมีการเรียนการสอนแบบยึดถือเด็กเป็นศูนย์กลาง (Child-centered Movement) เน้นการแสดงออกเฉพาะตัวทั้งกระบวนการศึกษาในสหรัฐอเมริกาและยุโรป โดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิทยาลัยวิชาการศึกษา แนวคิดและการปฏิบัติได้พัฒนาสืบมาในสังคมไทย ช่วงทศวรรษ 1970-1980 ได้มีกระบวนการเคลื่อนไหวความคิดทางการศึกษาและศิลปศึกษาเกิดขึ้นใหม่ในสหรัฐอเมริกา โดยมุ่งเน้นแบบแผนหรือหลักเกณฑ์แทนการแสดงออกเฉพาะตัว

(Self-expression) พัฒนาการดังกล่าวประสานสัมพันธ์กับพัฒนาการของลัทธิใหม่ ศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-based Arts Education) ได้พัฒนาแกนสำคัญในการสอน 4 แกน ดังนี้

1. แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History)
2. แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)
3. แกนศิลปวิจารณ์ (Art criticism)
4. แกนศิลปะสร้างสรรค์ (Art Production)

ด้วยความเชื่อดังกล่าว ได้ส่งผลให้ศิลปศึกษาเชิงแบบแผนพัฒนาผู้ผ่านแนวความคิด และกระบวนการเรียนรู้การสอนนี้ มองและสร้างสรรค์ศิลปะด้วยหลักความรู้ ความคิด ความงาม สร้างความสมดุลในการรับรู้และการสร้างสรรค์ ระหว่างสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญาและสุนทรียศาสตร์เชิงวิทยาศาสตร์ (Philosophical and Scientific Aesthetics) ในปัจจุบัน

กิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน และกระบวนการเรียนรู้ ตามทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ควรได้รับการพัฒนาทั้งในลักษณะบูรณาการและการแยกอิสระระหว่าง ทัศนศิลป์ การแสดง ดนตรี ทั้งเพื่อการสร้างเอกภาพและสร้างความโดดเด่นเฉพาะด้าน โดยพัฒนาให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะ เหมาะสมกับการสร้างประสบการณ์และความรู้ความคิดร่วม และเหมาะสมกับวุฒิภาวะที่จะพัฒนาไปสู่วิชาชีพ กิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน และกระบวนการเรียนรู้ ต้องเริ่มต้นและสอดคล้องกับผู้เรียน มีเป้าหมายในการสร้างคน สร้างชุมชน และสร้างสิ่งแวดล้อมนำหน้า (วิรุณ ตั้งเจริญ; และคณะ. 2545)

การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนศิลปะตามทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนนั้น นอกจากในห้องเรียนแล้วสิ่งที่สำคัญคือการใช้ชีวิตของผู้เรียนโดยคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล และการสร้างบรรยากาศในการเรียนที่ผู้เรียนมีส่วนร่วมที่หลากหลาย เพื่อเสริมสร้างผู้เรียนให้มีทักษะ และความสามารถที่จำเป็นในการที่จะแสวงหาความรู้ ซึ่งหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้มุ่งเน้นให้กำหนดสมรรถนะผู้เรียนทั้ง 5 ด้าน อันได้แก่

1. ความสามารถในการสื่อสาร
2. ความสามารถในการคิด
3. ความสามารถในการแก้ปัญหา

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

ดังนั้นแล้วสื่อการสอนที่มีประสิทธิภาพจึงมีความจำเป็นโดยเฉพาะกับการจัดการเรียนรู้ แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ แกนสุนทรียศาสตร์ และแกนศิลปวิจารณ์ ซึ่งผู้เรียนจะต้องมีประสบการณ์ สุนทรียะที่หลากหลาย สื่อการสอนนับว่าเป็นสื่อสำคัญในการเรียนรู้เนื่องจากเป็นตัวกลางในการ ถ่ายทอดเนื้อหาจากผู้สอนไปยังผู้เรียน หรือเป็นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง ดังนั้น สื่อการสอนจึง นำมาใช้ประโยชน์ได้ทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน ดังนี้

1. เป็นสิ่งช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้ผู้เรียนสามารถเข้าใจ เนื้อหาบทเรียนที่ยุกยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และช่วยให้เกิดความคิดรวบยอดใน เรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

2. สื่อจะช่วยกระตุ้นและสร้างความเข้าใจให้กับผู้เรียนทำให้เกิดความรู้สึกรักเรียนและไม่ รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน

3. การใช้สื่อจะทำให้ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันหากเป็นเรื่องของนามธรรมและยากต่อ ความเข้าใจ และช่วยให้เกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียน

4. สื่อช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียน ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีใน ระหว่างผู้เรียนด้วยกันเองและกับผู้สอนด้วย

5. สร้างเสริมลักษณะที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ช่วยให้ผู้เรียนเกิดความคิด สร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านี้

6. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องของความแตกต่างระหว่างบุคคลโดยการจัดให้มีการใช้สื่อใน การศึกษารายบุคคล

ในปัจจุบันภายใต้การเปลี่ยนแปลงที่รวดเร็วของรูปแบบการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพมาก ขึ้น จึงทำให้มีการเชื่อมโยงข้อมูลต่าง ๆ นั้นมีความน่าสนใจและเปิดโลกทัศน์ให้แก่ผู้เรียน โดย สำนัก เทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอน สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้เล็งเห็น ความสำคัญในการส่งเสริมและผลักดันให้ครูสามารถนำเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่บนระบบเครือข่าย อินเทอร์เน็ตมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ ให้เกิดเป็นเครือข่ายและเกิดความร่วมมือกันระหว่างครูกับครู นักเรียนกับครู และนักเรียนกับนักเรียนด้วยกัน โดยไม่มีข้อจำกัดเรื่องเวลา และสถานที่ อัน ก่อให้เกิดการเรียนรู้แบบไม่มีที่สิ้นสุด นับเป็นยุค 2.0 ที่นักการศึกษาจำเป็นต้องตระหนัก เข้าใจ และเข้าถึงแหล่งเรียนรู้ที่สำคัญแห่งนี้ เพื่อตอบรับกับการเปลี่ยนแปลงของโลกในปัจจุบันและอนาคต อย่างหลีกเลี่ยงไม่ได้ (กลุ่มเผยแพร่ฯ สทศ. สพฐ. 2551)

ซึ่งรูปแบบการติดต่อสื่อสารในปัจจุบันเราได้ก้าวมาสู่มุมุ่ในยุคที่มนุษย์หรือคนเราที่ต้องการ ติดต่อกับสื่อหรือมีปฏิสัมพันธ์กัน จากเดิมเรามีเว็บในยุค 1.0 ซึ่งก็คือเว็บที่แสดงเนื้อหาเพียงอย่าง เดียว ซึ่งไม่สามารถติดต่อหรือโต้ตอบกันได้ แต่เมื่อเทคโนโลยีเว็บพัฒนาเข้าสู่ยุค 2.0 ก็มีการ พัฒนาเว็บไซต์ที่เรียกว่า web application ซึ่งก็คือเว็บไซต์มีแอปพลิเคชันหรือโปรแกรมต่างๆ ที่มี



การโต้ตอบกับผู้ใช้งานมากขึ้น ผู้ใช้งานแต่ละคนสามารถโต้ตอบกันได้ผ่านหน้าเว็บ ซึ่งผู้ใช้หรือสมาชิกจะเป็นผู้สร้างสื่อหรือเนื้อหาขึ้นมาเอง social media จึงเป็นเสมือนแหล่งข้อมูลที่จะใช้เป็นแหล่งสื่อสารตอบสนองความต้องการซึ่งผู้ใช้สามารถตอบสนองกันได้

สื่อสังคมเป็นศัพท์บัญญัติของคำภาษาอังกฤษว่า social media หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตนเช่น เฟซบุ๊ก (Facebook) ไฮไฟฟ์ (Hi5) (อ่านว่าไฮ-ไฟฟ์), ทวิตเตอร์ (Twitter), วิกิพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2554)

ซึ่งจากการสำรวจพบว่านักเรียนปัจจุบันมีการใช้บริการของเว็บไซต์เหล่านี้ โดยเฉพาะเฟซบุ๊กซึ่งจากการสำรวจเบื้องต้นพบว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมดในโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2555 ได้มีการเปิดใช้บริการและแลกเปลี่ยนข้อมูล สนทนา อยู่ในเว็บไซต์ www.facebook.com เป็นประจำ ดังนั้นแล้วการเข้าถึงแหล่งข้อมูล และการรับข้อมูลข่าวสารในโลกอินเทอร์เน็ตโดยผ่านสื่อสังคมเหล่านี้จะเป็นสิ่งที่น่าสนใจโดยเฉพาะกับวงการการศึกษา

Social Media for Education หรือ สื่อสังคมออนไลน์เพื่อการศึกษา คือแนวความคิดที่นำ Social media หรือสื่อเริ่มต้นด้วยสำนักเทคโนโลยีเพื่อการเรียนการสอนได้จัดโครงการ “ก้าวใหม่ของครูไทย ก้าวไกลด้วย Social Media” ขึ้น เพื่อให้บุคลากรครูสามารถนำเครื่องมือออนไลน์ที่มีอยู่ใน Social Media มาใช้ให้เกิดประโยชน์สูงสุดกับนักเรียนทั้งในและนอกชั้นเรียนโดยอาศัยเทคโนโลยีเป็นฐานจัดการเรียนรู้ดังนั้นการพัฒนาการเรียนการสอนพหุศิลป์เชิงแบบแผน หากได้มีการผนวกเข้ากับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ (กลุ่มเผยแพร่ฯ สทศ. 2551)

ดังนั้นแล้วพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน หากมีการพัฒนาควบคู่กับกับสื่อสังคมออนไลน์ จะเป็นแนวทางหนึ่งที่พัฒนาผู้เรียนให้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยเฉพาะในด้านของความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะทำวิจัยในเรื่องการพัฒนาการเรียนการสอน ด้วยสื่อสังคมออนไลน์ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน โดยทำการศึกษาความพึงพอใจในการเรียน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลัง การเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)

### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)
3. เพื่อเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนจากการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

### ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้ทราบผลพัฒนาการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

2. ได้ผลการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

### ขอบเขตของการวิจัย

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือ นักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สังกัดสภาคริสตจักรแห่งประเทศไทยที่กำลังที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ในวิชาองค์ประกอบศิลป์ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง เนื่องจากเป็นแผนการเรียนอังกฤษ – ศิลปะ ซึ่งมุ่งเน้นในทางศิลปะโดยเฉพาะ

#### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจในการเรียน

#### ระยะเวลาในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 5 วัน

#### สมมุติฐานการวิจัย

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้น

2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้น

### นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **นักเรียน** หมายถึงนักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สังกัดสภาคริสตจักรแห่งประเทศไทยที่กำลังที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553

2. **การเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)** หมายถึงการจัดการเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนที่ประกอบไปด้วย

2.1 แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History)

2.2 แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)

2.3 แกนศิลปวิจารณ์ (Art criticism)

2.4 แกนศิลปะสร้างสรรค์ (Art Production)

โดยควบคู่กับการจัดการเรียนการสอนร่วมกับการใช้สื่อสังคมใน 3 รูปแบบคือ

1) ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน

- การใช้สื่อต่างๆเช่นคลิปวีดีโอในเพื่อการสร้างความสนใจในขั้นนำ และเว็บไซต์สำหรับรูปต่างๆ ที่มีปฏิสัมพันธ์กับผู้ใช้ทางศิลปะในห้องเรียน

- การเก็บรวบรวมวีดีโอคลิป และสื่อต่างๆ มารวบรวมไว้ในบล็อกที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่ เพื่อการศึกษาในเวลา

- การนำภาพจากโปรแกรมค้นหาภาพมาเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอนแบบบรรยาย

- การใช้ Social Media ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมทั้งในห้องเรียนและนอกเวลาเรียนเช่น

2) ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนตลอดจนผู้ที่สนใจเช่นการใช้Facebook Twitter ในการแจ้งข่าวสาร แจ้งภาระงาน ตลอดจนการเชิญชวนและประชาสัมพันธ์เข้าไปศึกษาเยี่ยมชมในบล็อกของคุณ

3) ใช้ในการมอบหมายงาน แสดงความคิดเห็น แบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนตลอดจนผู้ที่สนใจ ผ่านการ แสดงความคิดเห็น ในบทความ

3. **สื่อสังคม** หมายถึง สื่อ สื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้คุณค่าทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้ งาน 3 ลักษณะดังนี้

3.1 สื่อสังคมเพื่อการสอนในห้องเรียนได้แก่ [www.youtube.com](http://www.youtube.com), [www.artprojects.com](http://www.artprojects.com) เป็นต้น

3.2 สื่อสังคมเพื่อการสอนนอกห้องเรียน ผู้วิจัยเลือกใช้ Facebook เพื่อเป็นตัวกลางในการสื่อสาร แลกเปลี่ยน มอบหมายงาน และแบ่งปันข้อมูล จากเว็บไซต์อื่นๆ

**4. ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง กระบวนการ แนวคิดที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิม ไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ด้วยลักษณะการคิดที่ปรุงแต่ง ดัดแปลง หลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

**5. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน** หมายถึง ผลของการจัดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ทั้งภายนอกและในห้องเรียนหลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) ที่ครูได้วางแนวทางในการเรียนรู้ให้เด็กนักเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนแบ่งออกเป็น

4.1 ความถูกต้องตามหลักองค์ประกอบศิลป์

4.2 ความคิดสร้างสรรค์

4.3 ความประณีต สมบูรณ์

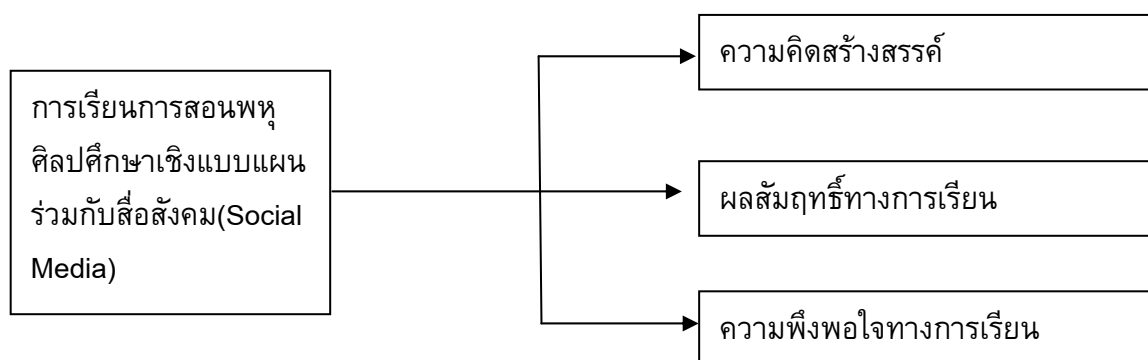
**6. ความพึงพอใจในการเรียน** หมายถึง ความรู้สึก ของผู้เรียนในทางบวกอันเป็นผลมาจากทัศนคติ และเจตคติ ในการเรียนที่ผู้เรียนรู้สึกได้ถึงความสำเร็จในการมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างอิสระและมีเสรีภาพอันควรในขอบเขต หลังจากที่ได้รับการเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) ซึ่งในการวิจัยในครั้งนี้ประเมินความพึงพอใจในการเรียนแบ่งออกเป็น

5.1 ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

5.2 ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน

5.3 ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน

### กรอบแนวคิดในการวิจัย



## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารดังต่อไปนี้

1. แนวคิดและทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน
2. แนวคิดและทฤษฎีสื่อสังคมกับการเรียนการสอน
3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
5. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียน
6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1.แนวคิดและทฤษฎีพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน

##### 1.1 แนวคิดของพหุศิลป์ศึกษา

วิรุณ ตั้งเจริญ (2548: 128) ได้กล่าวว่า การพัฒนาพหุศิลป์ศึกษาสำหรับสังคมไทย เป็นแผนยุทธ์เพื่อร่วมปฏิรูปสังคมและการศึกษา เพื่อสร้างดุลยภาพระหว่างการพัฒนาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี สังคมศาสตร์ มนุษย์ศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์ โดยเชื่อมั่นว่าพัฒนาการของสังคมต้องมีสภาพเป็นองค์รวมมีฐานการพัฒนาจากศาสตร์ต่างๆ อย่างครอบคลุม และมีพลังการสร้างสรรคของสมาชิกสังคม เป็นกลไกสำคัญในการผลักดันให้บรรลุเป้าหมายสูงสุด ซึ่งพลังสร้างสรรค์ดังกล่าว ผลลัพธ์หลักมาจากกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของพหุศิลป์ศึกษา ซึ่งสัมพันธ์กับศิลปวัฒนธรรม ทั้งการศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย

หลักการและกรอบแนวคิด แผนกลยุทธ์เพื่อพัฒนาพหุศิลป์ศึกษาสำหรับสังคมไทยมีหลักการและกรอบความคิด ดังนี้

1. พหุศิลป์ศึกษา (Arts Education) หมายถึง กระบวนการศึกษาจากการบูรณาการความคิดและการสร้างสรรค์ โดยการเลือกสรรสื่อแสดงออกที่หลากหลาย สื่อแสดงออกอย่างใดอย่างหนึ่งหรือหลายอย่าง ไม่ว่าจะเป็นสื่อสี สื่อวัตถุ สื่อร่างกาย สื่อเสียง สื่อภาษา เป็นการแสดงออกจากสภาพการรู้คิด(Cognition) และจินตภาพ(Imagination) เพื่อสะท้อนวัฒนธรรม (Culture) ภูมิปัญญา (Wisdom) และสุนทรีย์ (Aesthetic) ของปัจเจกบุคคลที่สัมพันธ์กับชุมชน ความเป็นชาติและความเป็นสากล

2. พหุศิลป์ศึกษามีพลังในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จินตภาพ สุนทรีย์ และการพัฒนาวัฒนธรรมบูรณาการ (Integral Culture) ในสังคม

3. กระบวนการพัฒนาพหุศิลปศึกษา บูรณาการอยู่ในทุกปัจเจกบุคคลและทุกวิชาชีพ ทั้ง การศึกษาในระบบ การศึกษานอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย สัมพันธ์กับศิลปวัฒนธรรมและ ชุมชน

4. กระบวนการพัฒนาพหุศิลปศึกษามุ่งพัฒนามวลประชากรทั้งประเทศเป็นด้านหลักและ พร้อมที่จะผลักดันประชากรส่วนหนึ่งที่มีความสามารถพิเศษและมุ่งมั่นที่จะประกอบวิชาชีพทางด้าน ศิลปะให้บรรลุเป้าหมายและศักยภาพสูงสุด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2548: 128)

## 1.2 ประเภทของพหุศิลปศึกษา

งานบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์. (2545: 4) ได้กำหนดทิศทางพหุศิลปศึกษาดังนี้

1. พหุศิลปศึกษาเชิงผู้มีความสามารถพิเศษ (Gifted Child Arts Education)
2. พหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย (Thai Wisdom - Arts Education)
3. พหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะหลังสมัยใหม่ (PostModern Arts Education)
4. พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา (Multiple - Intelligences Arts Education)
5. พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline - Based Arts Education)

### พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (DBAE) (Discipline-based Art Education)

แนวคิดและทฤษฎีการศึกษาและศิลปศึกษากระแสสากลในสหรัฐอเมริกาและยุโรป ช่วง กลางคริสต์ศตวรรษที่ 20 เป็นกระแสการศึกษาแบบพิพัฒนาการนิยม (Progressivism) ที่สอดคล้อง ผลิตกับกระบวนการเสรีภาพลัทธิสมัยใหม่ในสังคมมีการเรียนการสอนแบบยึดถือเด็กเป็น ศูนย์กลาง (child-centered Movement) เน้นการแสดงออกเฉพาะตัวทั้งกระบวนการศึกษาใน สหรัฐอเมริกาและยุโรปโดยเฉพาะอย่างยิ่ง วิทยาลัยวิชาการศึกษา แนวคิดและการปฏิบัติได้พัฒนา สืบมาในสังคมไทย ช่วงทศวรรษ 1970-1980 ได้มีกระบวนการเคลื่อนไหวความคิดทางการศึกษา และศิลปศึกษาเกิดขึ้นใหม่ในสหรัฐอเมริกา โดยมุ่งเน้นแบบแผนหรือหลักเกณฑ์แทนการแสดงออก เฉพาะตัว (Self-expression) พัฒนาการดังกล่าวประสานสัมพันธ์กับพัฒนาการของลัทธิใหม่ ศิลปศึกษาเชิงแบบแผน (Discipline-based Arts Education) ได้พัฒนาแกนสำคัญในการสอน 4 แกน ดังนี้

1. แกนประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History)
2. แกนสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics)
3. แกนศิลปวิจารณ์ (Artcriticism)
4. แกนศิลปะสร้างสรรค์ (Art Production)

ด้วยความเชื่อดังกล่าวได้ส่งผลให้ศิลปศึกษาเชิงแบบแผนพัฒนาผู้ที่ผ่านแนวความคิดและ กระบวนการเรียนรู้การสอนนี้ มองและสร้างสรรค์ศิลปะด้วยหลักความรู้ ความคิด ความงาม สร้าง

ความสมดุลในการรับรู้และการสร้างสรรค์ ระหว่างสุนทรียศาสตร์เชิงปรัชญาและสุนทรียศาสตร์เชิงวิทยาศาสตร์(Philosophical and Scientific aesthetics) ในปัจจุบัน

กิจกรรมกระบวนการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ตามทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ควรได้รับการพัฒนาทั้งในลักษณะบูรณาการและการแยกอิสระระหว่าง ทัศนศิลป์ การแสดง ดนตรี ทั้งเพื่อการสร้างเอกภาพและสร้างความโดดเด่นเฉพาะด้าน โดยพัฒนาให้เหมาะกับวุฒิภาวะ เหมาะสมกับการสร้างประสบการณ์และความรู้ความคิดร่วม และเหมาะสมกับวุฒิภาวะที่จะพัฒนาไปสู่วิชาชีพ กิจกรรม กระบวนการเรียนการสอน และกระบวนการเรียนรู้ ต้องเริ่มต้นและสอดคล้องกับผู้เรียน มีเป้าหมายในการสร้างคน สร้างชุมชน และสร้างสิ่งแวดล้อมนำหน้า (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2548: 137)

### **พหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา(Multiple – Intelligen Arts Education)**

แนวความคิดและทฤษฎี การศึกษาคนคว่าเพื่อสร้างทฤษฎีใหม่ในวงการศึกษ และการนำทฤษฎีเหล่านั้นไปประยุกต์ใช้ในวงการศิลปศึกษาเกิดขึ้นตลอดเวลา ทฤษฎีที่น่าสนใจคือ ทฤษฎีวิวัฒนาการสมอง และทฤษฎีพหุปัญญา (Theory of Multiple Intelligences) ของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gradner) ว่าด้วยความฉลาดและเชาว์ปัญญาภายในตัวของมนุษย์ 8 ด้าน ได้แก่

1. ปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)
2. ปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence)
3. ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence)
4. ปัญญาด้านร่างกายและเคลื่อนไหว (Bodily-Kinesthetic Intelligence)
5. ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence)
6. ปัญญาด้านมนุษย์สัมพันธ์ (Interpersonal Intelligence)
7. ปัญญาด้านคนหรือความเข้าใจตนเอง (Intrapersonal Intelligence)
8. ปัญญาทางด้านนักธรรมชาติวิทยา (Naturalist Intelligence)

ทฤษฎีพหุปัญญาว่าด้วยความฉลาดและเชาว์ปัญญาภายในตัวของมนุษย์ทั้ง 8 ด้าน ซึ่งเกี่ยวข้องกับสมองทั้ง 2 ซีกของมนุษย์นั้น ถือเป็นกุญแจดอกสำคัญในการศึกษาค้นคว้าทางด้านจิตวิทยาและการพัฒนาไปสู่ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงพหุปัญญา (อารี สัณหฉวี. 2535)

### **พหุศิลปศึกษาเชิงภูมิปัญญาไทย(Thai Wisdom Arts Education)**

แนวความคิดและทฤษฎีเมื่อเราพิจารณาถึง ภูมิปัญญาไทย คงพิจารณาผสานกันได้ทั้งสองด้าน ด้านหนึ่งคือภูมิปัญญาท้องถิ่นหรือภูมิปัญญาพื้นบ้านที่ได้พัฒนาสืบทอดกันมาในชุมชนท่ามกลางธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ซึ่งภูมิปัญญาพื้นบ้านนี้ได้ผ่านการพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมสอดคล้องในแต่ละช่วงเวลา และอีกด้านหนึ่งคือ ภูมิปัญญาที่คนไทยคิดค้นและสร้างสรรค์ขึ้นใหม่ซึ่งภูมิปัญญาความรู้ที่เกิดขึ้น จะเกิดขึ้นในอดีต ในปัจจุบัน หรือในอนาคตก็ได้ เมื่อเรากล่าวถึง ภูมิ

ปัญญา ย่อมหมายถึง ปัญญาติดดิน (ภูมิ = แผ่นดิน) มีคุณค่าบนโลกตามความเป็นจริง ภูมิปัญญาเป็นนามธรรม แต่ภูมิปัญญาเป็นนามธรรม แต่ภูมิปัญญาก็สะท้อนสู่พฤติกรรม วัฒนธรรม ขนบธรรมเนียมประเพณีศิลปะ และวัตถุที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น พิจารณาโดยภาพรวมของภูมิปัญญาสามารถแยกพิจารณาได้เป็น 8 ด้านดังนี้

1. วิธีการดำเนินชีวิต
2. ขนบธรรมเนียมประเพณี
3. ปรัชญาความเชื่อ
4. เรื่องเล่าพื้นบ้าน
5. ความเชื่อทางศาสนา
6. การละเล่นพื้นบ้าน
7. ศิลปะและงานช่าง
8. ภูมิปัญญาร่วมสมัย

การศึกษาทางด้านพหุศิลปศึกษา สามารถเชื่อมโยงกับภูมิปัญญาไทย ทั้งที่สืบมอดกันมาจากอดีต ภูมิปัญญาพื้นบ้านหรือภูมิปัญญาท้องถิ่น และภูมิปัญญาร่วมสมัย สามารถนำมาแยกพัฒนาเป็นกระบวนการเรียนการสอน ทั้งการศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัยโดยแยกกิจกรรมการเรียนรู้ได้ดังนี้

1. การแสวงหาความรู้ ภูมิปัญญาไทยจากบุคคล ในรูปแบบการพูดคุย สอบถาม สัมภาษณ์จากผู้รู้พื้นบ้าน พระสงฆ์ ผู้สอนศาสนา ผู้เฒ่า ศิลปิน ช่างพื้นบ้าน ผู้ประกอบอาชีพแต่ละอาชีพ ฯลฯ ซึ่งภูมิปัญญามากมาย ทางด้านศิลปวัฒนธรรม ภูมิปัญญาที่เป็นความคิดขนบธรรมเนียมประเพณีต่างๆ

2. การแสวงหาความรู้ ภูมิปัญญาไทย จากเอกสารและบันทึกต่าง เช่น จากสมุดข่อย หนังสือจดหมายเหตุ งานวิจัย ทั้งทางด้านปรัชญา ความคิด การดำรงชีวิต ศิลปวัฒนธรรม ฯลฯ

3. การแสวงหาความรู้ภูมิปัญญาจากประสบการณ์ตรง เป็นการเดินทางไปสู่แหล่งข้อมูลการใช้ชีวิตฝังตัวอยู่ในแหล่งข้อมูลหรือแหล่งประสบการณ์ เรียนรู้ สังเกต และซึมซับประสบการณ์รอบตัวด้วยตนเองซึ่งสามารถสัมผัสและเรียนรู้ภูมิปัญญาได้ทุกด้าน

4. การพัฒนาภูมิปัญญาไทย เมื่อเรามีชีวิตอยู่กับภูมิปัญญาของเรา ได้ศึกษาค้นคว้าหรือได้มีประสบการณ์ตรง เราสามารถอนุรักษ์ สืบสาน และพัฒนาภูมิปัญญาให้เหมาะสมสอดคล้องกับปัจจุบัน เหมาะสมสอดคล้องกับชุมชน ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม รวมทั้งการสร้างสรรค์ขึ้นใหม่

5. การสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะและงานช่าง ทั้งศิลปะการแสดง ดนตรี และทัศนศิลป์งานช่างที่มีความหลากหลายในแต่ละภูมิภาคและชุมชน เช่น เครื่องปั้นดินเผา เครื่องจักรสาน การทอผ้า การแกะไม้ การทำเครื่องถม เป็นต้น

การสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะจากภูมิปัญญาไทย จำเป็นต้องเรียนรู้ ทำความเข้าใจ แสวงหาประสบการณ์ตรง สร้างองค์ความรู้เพื่อพัฒนาไปสู่การสร้างสรรค์ กิจกรรมพหุศิลปศึกษา



สามารถสร้างสรรค์ได้ ทั้งบูรณาการสื่อการแสดงออก ทักษะศิลป์ การแสดง ดนตรี เข้าด้วยกัน หรือ การบูรณาการสื่อที่หลากหลาย เช่น ทักษะศิลป์สื่อผสม การแสดงผสมผสาน ดนตรีผสมผสาน การบูรณาการระหว่างอดีตกับปัจจุบัน ไทยกับสากล หรือบูรณาการกับกิจกรรมอื่น ๆ พร้อมกันนั้น ก็ สามารถแยกการแสดงออก แยกสื่อ แยกลักษณะการสร้างสรรค์ได้เช่นกัน(วิรุณ ตั้งเจริญ. 2548: 144-147)

### พหุศิลป์ศึกษาเชิงหลังสมัยใหม่ (Post – Modern Arts Education)

รุณ ตั้งเจริญ. (2548: 147) กล่าวไว้ว่าแนวความคิดและทฤษฎี ปัจจุบันปรากฏการณ์ทาง ความคิดในการสร้างสรรค์ศิลปะในกระแสโลก ได้เปลี่ยนจากกระแสความคิดแบบ ลัทธิสมัยใหม่ ซึ่ง มองศิลปะด้วยกรอบสายตาตามแบบวิทยาศาสตร์มาสู่กระแสความคิด ความเชื่อแบบ ลัทธิหลัง สมัยใหม่ ซึ่งพัฒนามาตั้งแต่กลางศตวรรษที่ 20 เป็นต้นมา ทั้งนี้ หากเปรียบกับช่วงของมนุษย์ ก็ นับว่าความคิดแบบหลังสมัยใหม่อยู่ในวัยหนุ่มเต็มตัว ผ่านร้อนหนาวมาจนถึงช่วงที่สุขุมพอสมควร พร้อมจะดำเนินการใหญ่ มิใช่กระแสความคิดที่เป็นเพียงแฟชั่นชั่วระยะ ชั่วครั้งชั่วคราว และเชื่อได้ ว่า ในยุคที่จะมาถึง จะเป็นช่วงเวลาของความคิดแบบหลังสมัยใหม่อย่างแน่นอน อีกทั้งยังเป็น กระแสความคิดของชุมชนโลก มากกว่าจะเป็นเพียงความคิดของชุมชนชาติใดชาติหนึ่งเท่านั้น ซึ่ง สามารถสรุปประเด็นสำคัญที่เกี่ยวกับศิลปะหลังสมัยใหม่ได้ ดังนี้

พหุศิลป์และพหุศิลป์ศึกษาเป็นรูปแบบขิงศิลปะตามแนวคิดของกลุ่มหลังสมัยใหม่ ศิลปะ ตามความคิดของกลุ่มหลังสมัยใหม่ ให้ความสำคัญกับการบูรณาการความคิดในการสร้างงานศิลปะ ด้วยสื่อที่หลากหลาย ปราศจากกำแพงกันระหว่างประเภทของศิลปะตามความคิดแบบเก่า หรือข้อ กำจัดเรื่องการใช้สื่อในการแสดงออก การรับรู้ และจินตภาพ ในรูปแบบงานที่ไม่อาจสรุปได้ว่าเป็น ชนิดหรือประเภทใด กลุ่มหลังสมัยใหม่มีแนวโน้มที่ให้อิสระในการใช้สื่อ ให้เสรีภาพในการ จินตนาการ การใช้เทคนิคที่หลากหลาย ตลอดจนการให้เสรีภาพในการเลือกใช้แรงดลใจจากแหล่ง ที่หลากหลาย โดยเฉพาะอย่างยิ่ง จากวัฒนธรรมสมัยนิยม

1. ผลงานศิลปะในความคิดของกลุ่มสมัยใหม่ปราศจากความหมายในตัวของมันเอง ความสัมพันธ์ระหว่างศิลปินและผลงานศิลปะ ในความคิดแบบหลังสมัยใหม่ เป็นสิ่งที่เป็นไปได้ ความหมายในผลงานศิลปะเกิดจากการรับรู้ของผู้เสพ ผู้เสพงานศิลปะเป็นผู้ให้ความหมายงานนั้น จากเหตุผลและความเชื่อของกลุ่มหลังสมัยใหม่ ผลงานศิลปะมิได้มีคุณค่าอยู่ในตัวของมันเอง หากแต่คุณค่าของผลงานศิลปะขึ้นอยู่กับปฏิกิริยาของผู้เสพที่มีต่อผลงานนั้นๆ

2. ศิลปะในความคิดของกลุ่มหลังสมัยใหม่จะมีส่วนเกี่ยวข้องกับ สังคม เศรษฐกิจ และ สิ่งแวดล้อม ด้วยเหตุนี้ บริบททางสังคมและวัฒนธรรมจึงนับเป็นข้อมูลพื้นฐานที่สำคัญในการ สร้างสรรค์และเรียนรู้ศิลปะ ศิลปะทั้งหลายมีอาจจะอยู่โดย ตามลำพังได้ นอกจากนี้ ผู้สร้างสรรค์งาน ศิลปะหลังสมัยใหม่ มักจะมีประเด็นสงสัยและวิพากษ์วิจารณ์ยุคสมัยของตน อีกทั้งมักจะมีสร้าง ผลงานที่เป็นศิลปะต่อต้านซึ่งต่อสู้เรียกร้องเพื่อสังคมและการเมือง

3. กลุ่มศิลปะหลังสมัยใหม่จะเป็นปฏิปักษ์กับระบบความคิดแบบศิลปะสมัยใหม่ และจะเป็นกลุ่มวิพากษ์ศิลปะสมัยใหม่กลุ่มศิลปะสมัยใหม่เห็นว่าศิลปะแบบสมัยใหม่ให้ความสำคัญกับจิตสำนึกส่วนตัวโดยไม่สนใจอดีต และพยายามเน้นความคิดริเริ่มเฉพาะตนในการสร้างงานศิลปะ ขณะที่กลุ่มหลังสมัยใหม่ทั่วไป จะหยิบยกสาระจากอดีต และนำเอาสาระเก่านั้นมาใส่ในบริบทใหม่ นอกจากนี้ นักทฤษฎีและนักวิจารณ์หลังสมัยใหม่จะให้การยอมรับกิจกรรมสร้างสรรค์ศิลปะและรูปแบบงานศิลปะที่หลากหลาย ไม่จำกัดขอบเขตหรือเส้นแบ่งกันใดๆ ซึ่งต่างกับนักวิจารณ์และนักคิดกลุ่มสมัยใหม่ที่ปฏิเสธผลงานของศิลปินที่มีได้เป็นไปตามทฤษฎีความเชื่อของลัทธิสมัยใหม่

4. กลุ่มความคิดแบบหลังสมัยใหม่ไม่เชื่อในเรื่องความเป็นไปได้ของการสื่อสารอันเป็นสากลหรือภาษาสากลซึ่งตรงข้ามกับกลุ่มสมัยใหม่ที่เชื่อและแสวงหาสิ่งที่เป็นสากล ตลอดจนความสามารถที่จะเป็นการสื่อสารสากลทั่วกลุ่มหลังสมัยใหม่เชื่อในเรื่องลักษณะเฉพาะ ตนที่แตกต่าง ทั้งนี้ พวกเขาให้ความสำคัญกับเรื่อง เชื้อชาติ ชนชั้น เพศพฤติกรรมทางเพศ ธรรมชาติ พื้นถิ่น ดินแดนต่างๆซึ่งต่างกัน กลุ่มสมัยใหม่เห็นว่า ระบบสากลจำเป็นต้องคำนึงถึงลักษณะเฉพาะกลุ่มของชุมชนด้วย ด้วยเหตุนี้ จึงส่งผลไปสู่การสร้างสรรค์และการศึกษางานศิลปะ

ข้อเสนอเกี่ยวกับพหุศิลปศึกษาเชิงศิลปะสมัยใหม่

1. การเรียนการสอนต้องยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ครูมีหน้าที่เป็นผู้จัดการ วางแผน กิจกรรมต่างๆ

2. กิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ในการสามารถเลือกใช้สื่อหลากหลายชนิดเพื่อการแสดงออกทางศิลปะที่อิสระปราศจากกรอบจำกัดแบบเก่า

3. กิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาผู้เรียน พัฒนาศักยภาพในกระบวนการคิดอย่างเต็มศักยภาพอันจะนำไปสู่ความสมดุลระหว่างการคิดหาเหตุผลและจินตนาการซึ่งก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างมีคุณค่า

4. กิจกรรมการเรียนการสอนที่พัฒนาศักยภาพในการรับรู้การเสพสุนทรีย์ของผู้เรียนซึ่งนำไปสู่การเป็นผู้เข้าใจในสุนทรีย์อย่างหลังสมัยใหม่

5. กิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้นักเรียนมีประสบการณ์ ในการเข้าใจความรู้ ความคิดของสากลและนานาชาติ ขณะเดียวกันก็กระตุ้นให้ผู้เรียนรู้จักตนเอง ชุมชน และสังคมที่ผู้เรียนดำรงอยู่

6. กิจกรรมที่มุ่งเน้นผู้เรียนศิลปะระลึกและตระหนักถึงคุณค่าของสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อการดำรงชีพ ซึ่งช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่าง สิ่งแวดล้อม ชีวิต และงานศิลปะ ได้ดีขึ้น

7. กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ถึงการอยู่ร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิด การเข้าใจถึงความหลากหลายและความแตกต่าง ซึ่งเป็นประสบการณ์จริงของสังคม

การประเมินผลการเรียนการสอน กลุ่มสมัยใหม่เชื่อว่า กระบวนการทำงานเป็นสิ่งสำคัญ และมีค่ามากกว่าชิ้นงานที่สำเร็จ ด้วยเหตุนี้ผู้สอนจำเป็นต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการ

ความคิดการทำงานของผู้เรียนเป็นหลัก อีกทั้งเกณฑ์การประเมินควรจะเป็นเกณฑ์ที่เปิดกว้าง มิใช่เกณฑ์การวัดแบบวิทยาศาสตร์ตามแนวคิดของกลุ่มสมัยใหม่ หากผู้สอนต้องเชื่อในเรื่องของความหลากหลายและความแตกต่างเป็นหัวใจ

สรุปแล้วงานศิลปะสมัยใหม่ เป็นรูปแบบเฉพาะของศิลปินแต่ละคน เน้นความเป็นตัวของตัวเองของศิลปินแต่ละกลุ่มซึ่งมีมากมายหลายกลุ่ม แต่ละกลุ่มก็มีแนวคิด เทคนิค วิธีการที่แตกต่างกันออกไปอย่างหลากหลาย บ้างก็สะท้อนสภาพสังคม บ้างก็แสดงมุมมองบางอย่างที่แตกต่างออกไป บ้างก็แสดงภาวะทางจิตของศิลปิน และกลุ่มชน บ้างก็แสดงความประทับใจในความงามตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ซึ่งได้มีการนำเอาวัสดุอุปกรณ์แบบใหม่ ๆ รวมถึงเครื่องจักรกลเข้ามาใช้ในการสร้าง สรรค์งานมากขึ้น การบริโภค หรือการสนับสนุนงานศิลปะ ไม่จำกัดอยู่ที่ชนชั้นสูง ชุนนาง หรือผู้ร่ำรวยเท่านั้น แต่ยังตอบสนองต่อประชาชนทั่วไปอีกด้วย ไม่เพียงแต่ รูปแบบที่หลากหลายทางศิลปะเท่านั้นที่เกิดขึ้น รูปแบบศิลปะสมัยดั้งเดิมก็ยังได้รับความนิยม และสืบทอดต่อกันมาจนถึงสมัยปัจจุบันด้วย

#### **พหุศิลปศึกษาเชิงความสามารถพิเศษ (Gifted Arts Education)**

วิรุณ ตั้งเจริญ (2548: 155-163) กล่าวว่าแนวคิดและทฤษฎีเด็กและเยาวชนมีความสามารถพิเศษหมายถึงเด็กที่แสดงออกซึ่งความสามารถอันโดดเด่น ด้านใดด้านหนึ่งหลายด้าน ในด้านสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์การใช้ภาษา การเป็นผู้นำ การสร้างงานทางทัศนศิลป์ และศิลปะการแสดง ความสามารถทางด้านกีฬา และความสามารถทางวิชาการในสาขาใดสาขาหนึ่งหรือหลายสาขาอย่างเป็นที่ประจักษ์เมื่อเปรียบเทียบกับเด็กที่มีอายุระดับเดียวกัน สภาพแวดล้อมหรือประสบการณ์เดียวกัน การทำความเข้าใจกับผู้ที่มีความสามารถพิเศษ มีความสลับซับซ้อน และมีปัจจัยมากมายหลายอย่างที่จะต้องศึกษาค้นคว้า เพื่อองค์ความรู้ ค้นหาค้นคว้าและองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความสามารถพิเศษ ค้นหาตัวบ่งชี้บุคลิกลักษณะของผู้ที่มีความสามารถพิเศษ ค้นหาเครื่องมือที่จะตรวจวัดและตรวจสอบ ค้นหาค้นคว้าที่เอื้อต่อการพัฒนาผู้ที่มีความสามารถพิเศษให้เต็มศักยภาพ ค้นหาค้นคว้าสภาพแวดล้อมและการเลี้ยงดู ค้นหาแบบแผนของหลักสูตรและกระบวนการ การเรียนการสอนที่เอื้อต่อความสามารถพิเศษรวมถึงกระบวนการส่งต่อ ทั้งระบบโรงเรียนและระบบสังคมหากมีกระบวนการแสวงหาและพัฒนาผู้มีความสามารถพิเศษได้อย่างครอบคลุมทุกด้าน ทั้งด้านวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ คอมพิวเตอร์ ภาษา กีฬา ดนตรี ศิลปะการแสดง ทัศนศิลป์ นาฏศิลป์ ฯลฯ สังคมไทยย่อมมีความหมายมากขึ้น ทฤษฎีพหุศิลปศึกษาเชิงความสามารถพิเศษ เป็นการบูรณาการแนวความคิด ทั้งแนวคิดทางด้านความสามารถพิเศษ แนวคิดทางด้านจิตวิทยาศิลปะ แนวคิดเกี่ยวกับสมองและสร้างสรรค์แนวคิดเกี่ยวกับสุนทรียศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับพหุปัญญาและการสร้างสรรค์ศิลปะ

การกำหนดกิจกรรมตามทฤษฎีเชิงความสามารถพิเศษนับว่าเป็นเรื่องใหม่สำหรับการศึกษาของไทย อย่างไรก็ตาม การกำหนดกิจกรรมดังกล่าวก็ยังคงผสมผสานแนวความคิดหลัก ซีไอ

เอสเอสทีหรือซิสส์ที (CISST) ซึ่งเป็นสมมุติฐานสำหรับเด็กที่มีความสามารถพิเศษทางด้านทัศนศิลป์ กับแนวคิดอื่นๆ ที่เหมาะสมกับการจัดกิจกรรม เพื่อชีวิตผู้มีความสามารถพิเศษทั้งด้านทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง นาฏศิลป์ ดนตรี แนวคิดหลักซีไอเอสเอสหรือ “CISST” มีดังนี้

C คือ Creativity “ความคิดสร้างสรรค์” จำเป็นต้องมีอยู่ในทุกวิชาชีพ ทุกคนไม่ว่าจะเป็นนักวิทยาศาสตร์ หมอ นักดนตรี ข้าราชการ ช่างนา สังคมไทยของความคิดสร้างสรรค์ ระบบโรงเรียนไม่ได้ช่วยสร้างให้คนมีความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะมีพลังผลักดันความคิดสร้างสรรค์สูง หลักสูตรและการเรียนการสอนในระบบโรงเรียนค่อนข้างล้าสมัย ความคิดสร้างสรรค์ในทางศิลปะแสดงออกมาในรูปแบบการต่าง ๆ กัน ความคิดสร้างสรรค์เป็นไปได้อย่างกระบวนกรคิดและปรากฏการณ์ที่เป็นรูปธรรมความคิดสร้างสรรค์ในที่นี้ มุ่งเน้นปรากฏการณ์รูปธรรมที่นำเสนอออกมาทางรูปแบบของผลงานศิลปะ

I คือ Imagination “จินตนาการ” คือภาพในสมองที่มีอยู่กับทุกคน จินตนาการพื้นฐานมาจากความจริง จินตนาการอาจเป็นการคาดการณ์ไปข้างหน้า และคนก็มักจะพยายามหรือบุกบันไปสู่จินตนาการนั้น ลีโอนาร์โด ดา วินชี ร่างภาพจินตนาการถึงเครื่องบินและเฮลิคอปเตอร์ หลังจากนั้นอีกร้อยปี พี่น้องตระกูลไรต์จึงทดลองการบินได้สำเร็จ ศิลปะกระตุ้นพลังจินตนาการในเด็กและเยาวชนได้อย่างมากมายและผู้ที่มีความสามารถพิเศษก็ควรมีจินตนาการเด่นชัด

S คือ Sensibility กระแสศิลปะสมัยใหม่ และศิลปะหลังสมัยใหม่ เปลี่ยนแปลงไปมาก ความคิดและประสาทสัมผัสทางด้านต่าง ๆ เข้ามาเกี่ยวข้องกับทัศนศิลป์อาชุนรณาการกับศิลปะการแสดง ดนตรี ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม การศึกษาทางด้านสุนทรียศึกษา ได้เข้าไปเกี่ยวกับประสาทสัมผัสทุกด้าน มากน้อยต่างกันไป ไม่ว่าจะเป็นการมองเห็น การได้ยิน กายสัมผัส รสกิจกรรมทางศิลปะและตรวจสอบทางด้าน “ความรู้สึกสัมผัส” จึงมีความจำเป็นด้วย

S คือ Systematization “การจัดระบบ” เป็นความจำเป็นอีกด้านหนึ่งก็คงมิใช่เฉพาะทางด้านทัศนศิลป์เท่านั้น แม้ศิลปะจะเป็นเรื่องของการแสดงออก จินตนาการ สร้างสรรค์ อย่างไรก็ตาม เรื่องของระบบหรือสุนทรียะเชิงวิทยาศาสตร์ ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการออกแบบ การกำหนดโครงสร้างภาพ การวางแผนใช้สี การตกแต่ง ความละเอียดประณีต ระบบความคิดที่ซับซ้อน ซึ่งในแต่ละงานหรือแต่ละกิจกรรมมีมากน้อยต่างกันไป “การจัดระบบ” ความคิดและจินตนาการและการทำงานทางศิลปะจึงมีความจำเป็นด้วย

T คือ Transformation ทัศนศิลป์ใช้การมองเห็นหรือจักษุประสาทเป็นด้านหลัก แต่การมองเห็นก็เกี่ยวข้องกับกลไกและการแปลความของสมอง การมองเห็นภาพหรือรูปทรงเบื้องหน้าอย่างปกติธรรมดาคงเป็นเพียงเรื่องการเห็นโดยทั่วไป แต่การเห็นเกี่ยวกับการสร้างสรรค์และศิลปะจะเป็นเรื่องของความสามารถในการแปรรูป การเสริมแต่งรูป หรือสร้างรูปขึ้นมาใหม่ “การพัฒนารูปทรง” ในที่นี้จึงเป็นประเด็นสำคัญประเด็นหนึ่ง ในการตรวจสอบเด็กและเยาวชนผู้มีความสามารถพิเศษทางด้านทัศนศิลป์

เมื่อพัฒนาทฤษฎีศิลปศึกษาเชิงความสามารถพิเศษหรือ “CISST” มาสู่ “พหุศิลปศึกษา” ที่บูรณาการความรู้ความคิดและการสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง และดนตรีเข้าด้วยกัน การบูรณาการที่ผสานกับการแยกย่อยศิลปะเฉพาะด้าน ย่อมต้องพัฒนากิจกรรม กระบวนการเรียน การสอน และกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ดังกล่าวศิลปะทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น ทัศนศิลป์ ศิลปะการแสดง ดนตรี วรรณกรรม สถาปัตยกรรม ศิลปะหัตถกรรม ล้วนเป็นภาพสะท้อน ทั้งที่เป็นวัตถุและไม่ใช่วัตถุ สะท้อนความรู้สึกนึกคิด ภูมิปัญญาทักษะ จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ จิตวิญญาณของบุคคล ชุมชน ประเทศชาติวัฒนธรรมได้วัฒนธรรมหนึ่ง ศิลปวัฒนธรรม สะท้อนความเข้มแข็งและอ่อนแอของสังคมและประเทศชาติ การพัฒนาสังคมและประเทศชาติที่ สมบูรณ์ต้องพัฒนาศิลปะและวัฒนธรรมให้เข้มแข็งไปพร้อมกัน กิจกรรมศิลปะเป็นกระบวนการ เรียนรู้ขั้นพื้นฐานที่จะสร้าง เด็กเยาวชน และสมาชิกสังคมให้ซึมซับกระบวนการคิด กระบวนการ จินตนาการ และกระบวนการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย ให้ซึมซับในการรู้จักคิดและพฤติกรรมของ สมาชิกทุกคนในสังคม ทุกวิชาชีพ กิจกรรมศิลปะมีคุณค่าที่หลากหลายและมีความหมายยิ่งต่อ บัณฑิตบุคคลและสังคมทั้งคุณค่าในความซาบซึ้ง (Appreciation) ที่บุคคลจะพึงมีต่อศิลปะคุณค่าใน การพัฒนาพฤติกรรมและบุคลิกภาพ (Behavior and Personality) ที่มีศักยภาพในการแสดงออก (Expression)จินตนาการ (Imagination)การมีความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)ในการดำรงชีวิตใน สังคม และคุณค่าในวัฒนธรรมบูรณาการ (Integral culture)ในสังคมที่พลังทางศิลปะและศักยภาพ ของบุคคลจะก่อให้เกิดการพัฒนาให้เจริญก้าวหน้าและดั่งงามอย่างแท้จริงสืบไป

ซึ่งในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาเชิงแบบแผนนั้นผู้สอนจะต้องมีการวางแผนใน การจัดการเรียนรู้ทั้งการเตรียมเนื้อหาที่เหมาะสมสอดคล้องกันทั้ง 4 แกนเพื่อให้ผู้เรียนเห็น ความสำคัญกันเชิงองค์รวม กิจกรรมต่าง ๆ ที่สอดคล้องกันนั้นจะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของการ ทำงานศิลปะมากขึ้นดังนั้นแล้วผู้สอนควรที่จะมีการศึกษาแกนที่สำคัญในการสอนพหุศิลปศึกษาเชิง แบบแผนทั้ง 4 แกนให้ลุ่มลึกและเข้าใจถึงความสำคัญในการใช้แกนการสอนทั้งสิ้นเพื่อนำมาใช้อย่างมี ประสิทธิภาพ

### 1.3 ประสบการณ์สุนทรียศาสตร์กับการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน

คลาร์ก และซิมเมอร์แมน (Clark Gilbert and Enid Zimmerman. 1981) ได้เสนอว่า การ เรียนการสอนศิลปศึกษาควรจะให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนอย่างครบถ้วนในเนื้อหาที่ประกอบด้วย ความรู้ ความเข้าใจ ทักษะตามแนวเนื้อหาที่เป็นประวัติศาสตร์ สุนทรียศาสตร์ ศิลปะปฏิบัติและการ วิจัย วิรุณ ตั้งเจริญ (2531: 35) ได้เสนอแนวคิดว่าการเรียนการสอนศิลปะโรงเรียนควรจัดลำดับ การเน้นคุณค่า จากความเข้มข้นในการเน้นทัศนคติที่เด็กพึงจะมีต่อศิลปะเป็นประการแรก ความรู้ และทักษะความรู้เป็นประการต่อมา ส่วนโกวิท ประวาลพุกษ์ ได้เสนอแนวคิดพื้นฐานในการเรียน การสอนศิลปะกับชีวิตของกลุ่มวิชานี้ต้องการให้นำผู้เรียนไปสู่ความชื่นชม รักความสวยงาม มี สุนทรียศาสตร์ ซึ่งจะทําอย่างไรให้เกิดความชื่นชมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ให้มองสิ่งต่างๆแล้ว

เห็นความสวยงาม การสอนศิลปะต้องเน้นการสอนในลักษณะให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ ส่งเสริมให้นักเรียนได้เห็นคุณค่า การสอนศิลปะควรมุ่งให้ผู้เรียนเกิดลักษณะดังนี้

1. ความชื่นชม มุ่งเสริมสร้างความชื่นชมกับผู้เรียน
2. เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

สำหรับความสำคัญของสุนทรียศาสตร์นั้นประสบการณ์ (สุเชาว์ พลอยชุม. 2534) ได้กล่าวไว้ว่า ประสบการณ์ที่ได้จากการชมผลงานศิลปะแขนงต่างๆ หรือในการสัมผัสความงามเรียกว่า "ประสบการณ์สุนทรียะ" (aesthetics experience) มีคุณสมบัติแตกต่างไปจากประสบการณ์โดยทั่วไป เพราะว่าเราเป็นผู้เลือกเองที่จะปะทะหรือสัมผัสกับเหตุการณ์นั้นๆ ไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม ประสบการณ์สุนทรียะนั้นทำให้เราลืมเรื่องราวในชีวิตประจำวันไปได้ชั่วคราวพร้อมกันนั้นก็ทำให้เกิดอารมณ์ดีมั่งต่ำอยู่ในความเพลิดเพลินที่ "ไร้ห่วงการ" อันเกิดจากเรื่องราวที่เรากำลังดูอยู่นั้น เนื่องจากความว่างเปล่านั้นจะก่อให้เกิดการปล่อยวางเรื่องราวต่าง ๆ ในชีวิตจริง ทำให้จิตใจได้รับการพักผ่อนเป็นการส่งเสริมพลังที่จะสามารถเผชิญหน้ากับปัญหาชีวิตจริงอย่างมีประสิทธิภาพ

สุชาติ สุทธิ (2529) กล่าวว่า การนำประสบการณ์สุนทรียภาพเข้าสู่ระบบการศึกษากระทำกัน เพื่อให้ผู้คนมองรู้ต้ออกเป็น หรือเป็นผู้มีวัฒนธรรมทางการรับรู้ด้วยการนำเข้าสู่ระบบการศึกษาในการพัฒนาศักยภาพของผู้คนในสังคมนั้น เป็นทั้งการกระทำโดยการเรียนรู้จากความบังเอิญ (Fortuitous) ซึ่งซ่อนเร้นหรือแฝงอยู่เป็นกลืนอายอันหนึ่งในการศึกษาศิลปะ ดังเช่นบทบาท และประสบการณ์ทางสุนทรียภาพของผู้เรียนวิชาชีพทางศิลปะ และถ้าเป็นระบบการเรียนรู้ที่เกิดจากความตั้งใจที่จะจัดให้มีขึ้นเป็นการเฉพาะเป็นความรู้หนึ่งในระบบการศึกษา(Non-fortuitous) ก็เป็นอีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่จะต้องมีการเรียนการสอนเป็นของตนเองเป็นการเฉพาะโดยวิธีการนำประสบการณ์ทางสุนทรียภาพมาตั้งให้เป็น จุดประสงค์ของการเรียนรู้ประสบการณ์สุนทรียภาพ (Objective of aesthetic experience) ขึ้นมา แล้วนำไปสอดใส่ในโครงสร้างขององค์ความรู้หนึ่งความรู้ใด ทั้งนี้เพื่อให้เป็นความรู้สู่ผู้เรียน ดังที่กระทำกันหลากหลายและกลายเป็นบทบาทของประสบการณ์ที่สำคัญ

### **ประสบการณ์ทางสุนทรียะ (Aesthetic experience)**

คำว่า ประสบการณ์ เป็นคำที่เรากำหนดขึ้นเพื่อที่จะอธิบายถึงสิ่งที่เราได้สัมผัส หรือปะทะกับโลกภายนอก หลังจากได้มีประสบการณ์แล้วก็จะสามารถที่จะจำแนกแยกแยะสิ่งที่รับรู้มันได้เก็บสะสมเอาไว้เป็นความรู้ซึ่งจะช่วยให้เกิดการรู้ตัวหรือมีสติจึงเชื่อกันว่าเมื่อเรามีประสบการณ์มากก็จะสามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้มาก (อารี สุทธิพันธ์:2533)การมีประสบการณ์มาก คือการรับรู้โลกภายนอกโดยอาศัยการชี้นำ กำหนดจากสุนทรียเจตคติ (เมินรัตน์ นวะบุศย์. 2536.40)

ประสบการณ์ของมนุษย์เกิดจากการสัมผัสระหว่างโลกภายนอกกับประสาทสัมผัสได้แก่อวัยวะรับสัมผัสทั้ง 5 ของเราได้ปะทะเข้าโลกภายนอกเช่น ตาสัมผัสหรือปะทะเข้ากับรูป เราก็เรียกว่าจักขุสัมผัสเป็นประสบการณ์ทางตาจึงสรุปได้ว่า ประสบการณ์หมายถึงสิ่งที่รู้โดยอายตนะไม

ว่า จะเป็นภายในหรือภายนอกแต่เมื่อพูดลอยๆ มักหมายถึงสิ่งที่รู้โดยอายตนะภายนอกหรือผัสสะเท่านั้น (กิริติ บุญเจือ. 2522; 152)

วิรุณ ตั้งเจริญ (2545: 233) ได้กล่าวถึงสุนทรียศาสตร์ไว้ดังนี้

ความมุ่งหมายของการศึกษาสุนทรียศาสตร์เพื่อ สร้างความเข้าใจศิลปะที่เป็นรูปทรง ซึ่งสนองการมองเห็นทุกแขนงอย่างมีหลักการและเหตุผลอันเกี่ยวข้องกับพฤติกรรมและประสบการณ์ของมนุษย์คือ ความพยายามยกระดับของการสร้างสรรค์และความสนใจในศิลปะ ที่เป็นไปตามสัญชาตญาณนั้นให้เป็นพฤติกรรมที่เต็มไปด้วยภูมิปัญญา และเป็นการเรียนรู้เรื่องทฤษฎีเกี่ยวกับมาตรฐานความงามนั้นเท่านั้น มิได้สอนให้ลงมือปฏิบัติหรือการฝึกหัดเพื่อให้กลายเป็นศิลปินหรือจิตรกร

พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนในแกนสุนทรียศาสตร์นั้นมีมีคุณค่าต่อกระบวนการเรียนรู้ในรูปแบบเป็นอย่างมาก เนื่องจากการได้รับประสบการณ์ในเชิงสุนทรียะนั้นจะทำให้ผู้เรียนเห็นประโยชน์ในกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยความชื่นชม มีทัศนคติที่ดีต่อวิชา และเห็นคุณค่าต่อการนำไปใช้ประโยชน์ การจัดการเรียนรู้ที่สำคัญควรที่จะให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ที่หลากหลายในการรับรู้ โดยเฉพาะกับสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่มีภาพและเสียงที่เร้าความสนใจ ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องกับวงการการศึกษาจึงควรที่จะเลือกสรรสื่อในสมัยปัจจุบันให้ทันกับความเปลี่ยนแปลงต่อโลกสมัย เพื่อให้เกิดความน่าสนใจในกระบวนการเรียนการสอนผู้เรียนในยุคสมัยใหม่แห่งการเปลี่ยนแปลงทางรูปแบบการสื่อสารที่เชื่อมต่อกันอย่างมีประสิทธิภาพ

#### 1.4 ประวัติศาสตร์ศิลปะกับพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน

การสอนประวัติศาสตร์ศิลปะเกี่ยวข้องกับความเป็นมาทางศิลปะมาตั้งแต่สมัยอดีต ผู้ศึกษาประวัติศาสตร์จะได้นอกจากจะได้ความรู้ พุทธิ-ปัญญา (Cognitive domain) แล้ว ยังเป็นสิ่งที่ทำให้ผู้เรียนได้เห็นคุณค่าในเชิงสุนทรียะ และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานที่เปลี่ยนแปลงไปตามยุคสมัย

แนวการสอนประวัติศาสตร์ศิลปะนั้น มีหลายวิธี สมาคมศิลปศึกษาในสหรัฐอเมริกา (อำไพ ตีรณสาร. 2536; อ้างอิงจาก Paterakis. 1979) ได้เสนอ ดังนี้

1. แนวการสอนตามยุคสมัยทางศิลปะ
2. แนวการสอนตามแง่มุมเฉพาะ
3. แนวการสอนตามความสนใจ
4. แนวการสอนรายบุคคล

ซึ่งมีความแตกต่างกันในกระบวนการจัดการเรียนการสอนดังนี้

1. แนวการสอนตามยุคสมัย ทางศิลปะ (Chronological Survey) การสอนในแนวนี้นี้ยึดเอายุคสมัยทางศิลปะเป็นแกนซึ่งเป็นแนวการสอนที่นิยมใช้กันในปัจจุบัน โดยการบรรยายที่ละยุคสมัย เริ่มต้นจากสมัยที่เก่าแก่ที่สุด แล้วไล่ลงมาตามลำดับ ทั้งนี้กรอบของเนื้อหาสำหรับการสอนในแต่ละ

ยุคนั้น ผู้สอนจะเป็นผู้กำหนดขึ้น เช่น ลำดับของงานศิลปะตามวัน เดือน ปีสภาวะสังคม ศิลปิน รูปแบบการแสดงออกในงาน เป็นต้น แนวการสอนแบบนี้ เหมาะสำหรับหลักสูตรที่เน้น

การเรียนรู้ในเชิงพุทธิปัญญา โดยลักษณะแล้วจะสะดวกต่อการจัดการสอน เพราะสามารถเตรียมไว้ล่วงหน้าได้ ซึ่งหนังสือตำราทางประวัติศาสตร์ศิลป์ ส่วนใหญ่มักจัดลำดับเนื้อหาตามแนวเนื้อหาแล้วนอกจากนั้นยังสะดวกต่อการเรียน เพราะหากพิจารณาถึง วิธีการเรียนแล้ว จะเป็นวิธีที่ผู้เรียนคุ้นเคย กล่าวคือ มีความคล้ายคลึงกับการเรียนวิชาอื่นๆ ในหลักสูตรโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ในวิชาประวัติศาสตร์และวิชาอารยธรรมอย่างไรก็ตามการสอนในแนวนี้เหมาะสำหรับการให้ความรู้ในแนวกว้างมากกว่าในแนวลึก เพราะช่วงเวลาในแต่ละภาคการศึกษานั้นส่วนใหญ่จะไม่เพียงพอในการเจาะลึกถึงสาระต่างๆ ในแต่ละสมัยโดยละเอียดได้

2. แนวการสอนตามประเด็น (The Thematic Approach) ในขณะที่การสอนในแนวการสอนในแนวแรกยึดยุคสมัยเป็นแกนการสอนตามประเด็นเฉพาะ ให้อิสระกับผู้สอนในการสอนที่เห็นเฉพาะจุดมากขึ้น กล่าวคือ ผู้สอนสามารถคัดสรรแง่มุมหรือประเด็น เฉพาะมาเป็นแกนตามที่เหมาะสม เช่นเน้นหลักการทางศิลปะเน้นสภาพความเป็นอยู่ในสังคม หรือเน้นศิลปะกับศาสนา เป็นต้น เมื่อคัดสรรประเด็นได้แล้ว จึงจัดเนื้อหาตามแกนนั้น เช่นเรื่องศิลปะกับ ศาสนา ผู้สอนจะกล่าวถึงบทบาทและอิทธิพลของศาสนาที่มีต่อรูปแบบของงานศิลปะความคิดของศิลปิน โดยจัดเตรียมเนื้อหาตามแนวนี้มาอภิปราย เปรียบเทียบ จะเห็นได้ว่าสาระต่างๆ ที่เกี่ยวข้องจะเป็นตัวแปรตามแกนที่กำหนดขึ้นเป็นประเด็นในแต่ละบทเรียน คุณค่าของการสอนในแนวนี้คือ จะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเกิดความคิดในเชิงเปรียบเทียบ วิเคราะห์สังเคราะห์และหาความสัมพันธ์ที่เกี่ยวข้องกับประเด็นที่เป็นแกนอย่างไรก็ตาม ข้อจำกัดของการสอนในแนวนี้คือ อาจจะยากต่อการสร้างความต่อเนื่อง ของบทเรียนดังนั้นอาจนำมาใช้ ในการสอนในวิชาที่ต่อเนื่องจากการสอนวิชาพื้นฐานเพื่อให้เกิดความลึกซึ้งในแง่มุมเฉพาะ หรือ ประเด็นที่ต้องการเน้น นอกจากนั้นยังสามารถนำแนวการสอนนี้มาใช้สอดแทรกหรือสลับกับการสอน ตามยุคสมัยเพื่อให้บทเรียนน่าสนใจ ไม่จำเจ หรือยึดติดกับการสอนตามยุคสมัยมากเกินไป

กล่าวโดยสรุปแล้ว การสอนตามแนวยุคสมัย เป็นการให้ความรู้ในแนวกว้างในขณะที่แนวสอนโดยเน้น แง่มุมเฉพาะเป็นการสอนแนวลึก หากนำทั้งสองแนวนี้มาผสมผสานกันจะช่วยเสริมสร้าง และพัฒนาความรู้ความเข้าใจไวยากรณ์ทางศิลปะให้ดียิ่งขึ้น คือ เข้าใจความหมายของคำ หรือความคิดรวบยอดต่างๆ จากการคิดในเชิงเปรียบเทียบ หาความสัมพันธ์วิเคราะห์สังเคราะห์ ตลอดจนการนำความรู้ความเข้าใจมาประยุกต์ใช้วิเคราะห์สังเคราะห์เหตุการณ์หรือแง่มุมต่างๆ ได้

3. แนวการสอนตามความสนใจ (Spontaneous Approach) แนวการสอนตามความสนใจนี้คล้ายกับแนวการสอนตามประเด็นคือเน้นการสอนเฉพาะประเด็นสิ่งที่ต่างกันคือในแนวที่กล่าวไปแล้วนั้น ผู้สอนเป็นผู้คัดสรรประเด็น ส่วนในแนวตามความสนใจนี้เป็นความร่วมมือกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน โดยผู้สอนจะนำอภิปรายให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็น ถึงเรื่องที่คุณเรียนสนใจจากนั้นจึงหาข้อสรุปของชั้นเรียนนี้ และผู้สอนจะสนองตอบต่อข้อสรุป โดยนำไปเป็นแนวในการจัดบทเรียน



คุณค่าของการสอนแนวนี้คือ ทำให้ผู้เรียนสนใจติดตามเพราะเป็นเรื่องที่ตนสนใจและมีส่วนร่วมในการกำหนดเรื่องอย่างไรก็ตาม สิ่งที่ต้องคำนึงคือศักยภาพในตัวผู้สอนกล่าวคือผู้สอนควรมีความรู้ที่กว้างขวางสูงเพียงพอ และมีความพยายามในการจัดบทเรียนที่สามารถสนองความสนใจของนักเรียนได้ซึ่งอาจเป็นเรื่องหรือแง่มุมที่ต่างไปจากการสอนปกติที่ต้องใช้เวลาในการค้นคว้าและจัดเตรียมการสอนมากนอกจากนั้นการนำการสอนแนวนี้ไปใช้นั้นขึ้นอยู่กับความยืดหยุ่นของหลักสูตร จึงเหมาะกับหลักสูตรรายวิชาที่มีความยืดหยุ่นสูง ซึ่งให้อิสระในการกำหนดบทเรียน แต่อาจไม่เหมาะกับรายวิชาที่มีขอบเขตเนื้อหาตายตัวเช่นรายวิชาพื้นฐาน

ข้อควรคำนึงอีกประการหนึ่งคือ พื้นความรู้ของผู้เรียน ในบางกรณีนั้น ถึงแม้ว่าผู้เรียนสนใจอย่างจริงจัง ในบางเรื่อง แต่หากว่าความรู้ไม่เพียงพอ ก็อาจทำให้ยากต่อการเข้าใจประการสุดท้ายคือขนาดของชั้นเรียน หากจำนวนผู้เรียนมีมากเช่น 100 คนขึ้นไป ความสนใจอาจมีความหลากหลายสูง ทำให้ยากต่อการหาข้อสรุป ผลที่ตามมาคือไม่สามารถสนองความสนใจผู้เรียนส่วนใหญ่และยากที่จะทำให้ทุกคนมีส่วนร่วม

4. แนวการสอนรายบุคคล (The Independent Approach) หลักการสอนรายบุคคลนี้สามารถแก้ข้อจำกัดของแนวการสอนแบบตามความสนใจที่กล่าวข้างต้นนี้ได้ กล่าวคือ ในแนวนั้นต้องการข้อสรุปของชั้น ซึ่งอาจตรงกับความสนใจของผู้เรียนมากบ้าง น้อยบ้าง หรือในบางกรณีอาจไม่ตรงเลยก็เป็นได้แนวการสอนรายบุคคลนี้สนองความสนใจของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริงซึ่งคล้ายกับการสอนวิชาศิลปะปฏิบัติที่ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสวงหาเรื่องที่ตนสนใจโดยอิสระ

ในการดำเนินการสอนนั้น ผู้สอนจะให้ผู้เรียนกำหนดเรื่อง เป้าหมาย ขั้นตอน และวิธีการศึกษาเอง ซึ่งอาจทำขึ้นมาในรูปของโครงการ ผู้สอนจะช่วยปรับโครงการให้กระชับ และมีความไปได้ในการศึกษา แนะนำแหล่ง และวิธีการค้นคว้า ตลอดจนทำความตกลงกับผู้เรียนในการประเมินผล โดยปกติก็คือการประเมินผลจากโครงการที่ผู้เรียนเสนอไว้นั้นเอง

คุณค่าของแนวการสอนรายบุคคล คือการสนองต่อความสนใจของผู้เรียนแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง เป็นการปลูกฝังความรับผิดชอบ และการมีวินัยในตนเองการดำเนินงานตามขั้นตอนความพยายามในการ แก้ปัญหา และการประเมินความสำเร็จของตนเอง จากโครงการที่ตนได้วางไว้

สิ่งที่ต้องคำนึงถึงจะคล้ายคลึงกับที่กล่าวถึงในแนวการสอนตามความสนใจคือศักยภาพของผู้สอน ระดับความยืดหยุ่นของหลักสูตร ความพร้อมของผู้เรียน และขนาดของชั้นเรียน โดยเฉพาะในสอง ประเด็นหลังนี้จะเป็นปัจจัยสำคัญต่อความสำเร็จในการเรียนการสอน กล่าวคือในด้านความพร้อมของผู้เรียนนั้น นอกจากจะต้องมีพื้นฐานความรู้เพียงพอสำหรับการศึกษาในบางเรื่องแล้วยังครอบคลุมไปถึงความคุ้นเคยต่อวิธีการศึกษาที่ต้องช่วยตนเอง และทำงานอย่างมีระบบส่วนในด้านขนาดของชั้นเรียนนั้นหากใหญ่มาก จะทำให้ผู้สอนไม่สามารถดูแลผู้เรียนได้ทั่วถึงเพราะต้องดูแลเป็นบุคคล

ในการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาในเชิงแบบแผนนั้น หากผู้สอนต้องการให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในเชิงสุนทรียะร่วมกับความรู้ในทางประวัติศาสตร์นั้น การจัดการเรียนการสอนควรที่จะ

เป็นไปในทิศทางศิลปนิยม ที่มุ่งเน้นไปที่ความชื่นชมในทางจิตพิสัยพร้อมทั้งความรู้ในเชิงพุทธิพิสัย ซึ่งแนวทางการสอนตามประเด็นที่คัดสรรค้แง่มุมทางประวัติศาสตร์ศิลปะออกมาชื่นชม หากผนวกกับการวิจารณ์ผลงาน และศิลปะแล้วจะทำให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าในผลงานมากขึ้น

### 1.5 พหุศิลปศึกษากับการสอนศิลปะปฏิบัติในเชิงสร้างสรรค์

รูปแบบการสอนในเชิงปฏิบัตินั้นถือได้ว่าประสบการณ์ทางสุนทรียะที่ผู้เรียนได้มี กระบวนการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ขึ้นมาด้วยตนเอง ซึ่งรูปแบบหนึ่งที่น่าสนใจคือแนวทางการสอนแบบ เน้นประสบการณ์

ลักษณะการสอนเชิงประสบการณ์(อำเภอ ตีรณสาร.2536)นี้ประกอบด้วยขั้นตอนในการ เรียนรู้หลายอย่างด้วยกัน กล่าวคือ การสำรวจ การแสวงหาความเป็นไปได้ต่างๆ การสรุปเป็น สมมุติฐาน และการทดสอบสมมุติฐาน เพื่อการยอมรับหรือปฏิเสธสมมุติฐาน ซึ่งวงจรการเรียนรู้นั้น จะต่อเนื่องกันไป ไม่มีวันจบสิ้น วิธีดำเนินการเรียนรู้ตามวงจรนี้จะเกิดจากการสังเกต เปรียบเทียบ แยกแยะ และการหาความสัมพันธ์ในแง่มุมใหม่ๆ ของเรื่องราว สื่อ และกระบวนการต่างๆ

ซึ่งกระบวนการเรียนรู้นี้มีผลต่อทัศนคติที่ดีต่อกระบวนการทำงานแต่อาจจะไม่ส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์เนื่องจากการตั้งเป้าหมายในการทำงานเป็นไปในเชิงวิทยาศาสตร์ซึ่งมุ่งเน้นการ หาคำตอบหากครูผู้สอนเป็นผู้กำหนดวัตถุประสงค์ และขั้นตอนที่แน่นอนแล้ว

ดังนั้นแล้วผู้จัดการเรียนการสอนจึงควรคำนึงถึงกระบวนการการเรียนรู้ที่หลากหลาย ซึ่ง การให้ประสบการณ์แก่ผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งสำคัญ และจะต้องมีกิจกรรมทางศิลปะที่ต่อเนื่องที่เปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้มีอิสระในการเลือกแนวทางในการแสดงออกด้วยตนเอง

ในการจัดการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาในเชิงแบบแผนนั้นยังมีแนวทางที่เป็นทางเลือก ในการจัดกิจกรรมที่น่าสนใจคือ แนวการสอนที่มีศิลปินเป็นแบบอย่าง

แนวการสอนแบบมีศิลปินเป็นแบบอย่าง (The Artist as Model) (อำเภอ ตีรณสาร. 2536) แนวความคิดนี้เกิดจากความพยายามที่จะจัดประสบการณ์การเรียนการสอนให้ใกล้กับการทำงาน ศิลปะในโลกอาชีพ ในชีวิตจริงให้มากที่สุด กล่าวคือการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สัมผัสและได้เรียนรู้ ชีวิต และกระบวนการทำงานในอาชีพทางศิลปะจากศิลปินจริงๆ การเรียนรู้ของนักเรียนด้วยวิธีการ สอนในแนวนั้นนั้น นักเรียนจะได้สัมผัสประสบการณ์ตรง แทนที่จะเรียนแบบทฤษฎีเช่น จากการ บอกกล่าวจากครูหรือการอ่านตำราการสัมผัสนั้น จะเป็นทั้งทางด้านกระบวนการการทำงาน ความคิด ความรู้สึกตลอดจนการแสดงออกของศิลปิน การเรียนรู้ นั้น มาจากกิจกรรมหลายรูปแบบ ได้แก่การทำความรู้จักศิลปินจริงๆ การสังเกตการทำงานศิลปะ การสนทนาหาความรู้แลกเปลี่ยน ความคิดเห็น การประยุกต์วิธีการของศิลปินมาใช้ในการทำงานของตน

สิ่งที่นักเรียนจะเรียนรู้จากศิลปินที่สำคัญๆคือ ลักษณะการทำงานศิลปะ และบุคลิกลักษณะของตัวศิลปินตามรายละเอียดดังนี้คือ

### ลักษณะการทำงานศิลปะ

1. ขั้นตอนการทำงานตั้งแต่เริ่มมหาแนวคิด แรงบันดาลใจ ในการแสดงออก จนถึงขั้นทำสำเร็จเป็นผลงานในที่สุด
  2. ทักษะและความชำนาญในการใช้ สื่อและอุปกรณ์ต่างๆ
  3. การทำงานอย่างมีเป้าหมาย ความพยายามในการควบคุมสมาธิในการทำงานให้ตรงประเด็นที่ต้องการ และสร้างความก้าวหน้าในการทำงาน
  4. ความพยายามพัฒนาความคิดของตนเองจากจุดหนึ่งๆ หรือจากงานชิ้นหนึ่งๆ โดยจะพัฒนาและปรับปรุงให้ดีขึ้นเรื่อยๆ ในการทำงานขั้นต่อไป หรือในการทำงานขั้นต่อไป
  5. การรู้จักวิเคราะห์วิจารณ์และประเมินผลการทำงานของตนในแต่ละขั้นตอน
  6. ความเป็นอิสระในการคิดและการแสดงออก
- เทคโนโลยีการเชื่อมต่อของโลกปัจจุบันช่วยให้ผู้เรียนมีโอกาสได้สัมผัสและเรียนรู้ความคิดของศิลปินมากขึ้น แม้ว่าจะมีข้อจำกัดอยู่เช่นอาจเป็นศิลปินในอดีต หรือเป็นศิลปินต่างๆประเทศ การเชื่อมต่อในโลกยุคใหม่ทำให้เราสามารถค้นคว้ารูปแบบ และกระบวนการทำงาน วิธีคิดจากบทสัมภาษณ์หรือการสาธิตการทำงานในรูปแบบวิดีโอที่เผยแพร่อยู่ในโลกอินเทอร์เน็ต หากครูผู้สอนมีกระบวนการจัดสรรสื่อเหล่านั้นให้เกิดประโยชน์สูงสุดแล้วจะช่วยให้ประสบการณ์ในเชิงสุนทรียะของผู้เรียนเกิดมากยิ่งขึ้น

### 1.6 ศิลปวิจารณ์และพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะฉบับราชบัณฑิตยสถานให้ความหมายว่า “ศิลปวิจารณ์คือการวิพากษ์วิจารณ์ผลงานทางศิลปะซึ่งศิลปินได้สร้างสรรค์ขึ้นไว้โดยให้ความเห็นตามกฎเกณฑ์และหลักการศิลปะของแต่ละสาขา ทั้งในด้านสุนทรียศาสตร์และปรัชญาสาขาอื่น ๆ ไม่ว่าจะในรูปแบบการวิจารณ์เป็นเช่นไร จะเป็นแบบการพูด การบรรยายหรือข้อเขียนใดๆ ก็ตาม ที่จะเป็นเครื่องชี้วัดและตัดสินคุณค่าในงานศิลปะ”

เฟลแมนด์ (Feldman. 1981: 457 – 488) ได้ศึกษาเรื่องการวิจารณ์ศิลปะจนเป็นที่ยอมรับอย่างกว้างขวางกล่าวว่า

“เป้าหมายหลักของการวิจารณ์ศิลปะ คือ การสร้างความเข้าใจในคุณค่าของศิลปะด้วยวิธีการมองควบคู่กับวิธีการคิด คนดูงานศิลปะที่ได้รับการฝึกฝนมาก่อน จะพบข้อมูล และรายละเอียดอันเป็นประโยชน์ต่อการวิเคราะห์คุณค่าที่มีอยู่ในงานศิลปะนั้นๆ และข้อที่น่าสนใจก็ไม่ได้อยู่ที่ตัวรายละเอียดเพียงอย่างเดียว แต่ขึ้นอยู่กับจุดประสงค์ที่ให้กระจ่างว่า รายละเอียดนั้นมีความเกี่ยวข้องกับคุณค่าของงานเพียงใด เมื่อมีความเข้าใจแล้ว เป้าหมายอีกประการหนึ่งคือ ความสุขความพึงพอใจ ซึ่งตามปกติแล้ว การที่ได้รู้ว่ามียะไรอยู่ในงานศิลปะ ก็มีส่วนทำให้เกิดการยอมรับขึ้นนั้นอยู่แล้ว เมื่อได้วิเคราะห์ แยกแยะอย่างมีขั้นตอน อย่างมีระบบก็ยิ่งทำให้รู้ความหมาย

และเกิดความพอใจขึ้น การวิจารณ์ศิลปะจึงเป็นผลทางปริมาณที่ช่วยสร้างความพึงพอใจในงานศิลปะให้แก่เรา”

หลักการวิจารณ์ศิลปะของเฟลด์แมน ให้ความสำคัญกับการปฏิบัติทางการวิจารณ์ศิลปะ แบ่งออกเป็น 4 ขั้นตอน ได้แก่ ชั้นบรรยาย (Description) ชั้นวิเคราะห์รูปแบบ (Formal analysis) ชั้นตีความหรือแปลความหมาย (Interpretation) และชั้นตัดสินคุณค่า (Judgement)

ชั้นบรรยาย (Description) การบรรยาย คือ การบันทึกสิ่งต่างๆ ที่พบในงานอย่างทันทีทันใดโดยไม่ต้องสรุปเป็นลักษณะการบรรยายง่ายๆ เพื่อให้รู้ว่ามีอะไร หรือเห็นอะไรอยู่ในภาพ ให้พูดถึงสิ่งที่เห็นได้ชัดเจนที่สุดก่อน คำที่ใช้อธิบายจะต้องใช้คำที่เข้าใจง่าย เป็นที่ยอมรับของคนทั่วไป แต่ถ้าเป็นศิลปกรรมที่ดัดแปลงจากธรรมชาติมากทำให้เรามองไม่ออกว่าเป็นภาพอะไรสิ่งๆ ที่ทำได้คือ ควรอธิบายลักษณะกว้างๆ เช่น สี ทิศทาง แต่ควรระวังไว้เสมออย่าเพิ่งให้ความหมายใดๆ แก่ภาพนั้น

### ชั้นการวิเคราะห์รูปแบบ (Formal analysis)

ขั้นตอนนี้เป็นการผูกโยงส่วนประกอบต่างๆ เข้าด้วยกัน สังเกตคุณสมบัติที่เกิดจากการวิเคราะห์โครงสร้างด้วยการเชื่อมโยง เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ฯลฯ ที่ได้สำรวจไว้โดยอาจเป็นการโยงส่วนประกอบเข้าสู่เรื่องของขนาดสัดส่วน ตำแหน่ง ทิศทาง ความสมดุล ความเป็นเอกภาพ เช่น เรามองเห็นรูปสี่เหลี่ยมสีฟ้า ซึ่งเป็นการระบุถึงส่วนประกอบย่อย 2 หน่วย รูปร่าง และสี เข้าด้วยกัน (นวลลออ นิมอนันตกุล. ม.บ.ป.: 2)

กรมวิชาการ (2532: 34) ได้อธิบายว่า ชั้นวิเคราะห์รูปแบบเพื่อบอกให้รู้ว่าสิ่งที่เราพบในขั้นตอนแรกประกอบกันอย่างไรในชั้นวิเคราะห์รูปแบบแต่มุ่งไปที่การ พรรณาคคุณค่าของเส้น รูปร่าง สี และองค์ประกอบต่างๆ ที่ทำให้เกิดผลงานขึ้นมา

เอ็ดมันด์ เบิร์ก เฟลด์แมน (มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. ม.บ.ป.: 66 ; อ้างอิงจาก Edmund Burke Feldman. 1972) ได้อธิบายว่า การวิเคราะห์โครงสร้างนั้น ผู้วิเคราะห์จะเชื่อมโยงสิ่งที่ผู้วิเคราะห์ได้สำรวจไว้ในขั้นแรก คุณภาพ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ซึ่งจะเป็น “ข้อมูล” ให้กับการตีความ จากข้อมูลข้างต้นอาจสรุปได้ว่า ชั้นการวิเคราะห์โครงสร้างสรุปได้ว่า ชั้นวิเคราะห์โครงสร้างประกอบด้วยการวิเคราะห์ 2 ขั้นตอนคือ

1. ชั้นวิเคราะห์ส่วนประกอบทางการมองเห็น เช่น เส้น สี แสง รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว
2. ชั้นวิเคราะห์โครงสร้างคือส่วนที่เกิดจากเชื่อมโยงกันของส่วนประกอบ การมองเห็น ความสมดุล จังหวะ ความกลมกลืน

### ชั้นตีความหรือแปลความหมาย (Interpretation)

ชั้นตีความหรือแปลความหมาย (Interpretation) คือ กระบวนการที่นักวิจารณ์แสดงออกถึงความหมายต่างๆ ของศิลปกรรมอย่างละเอียดเป็นการค้นหาความหมายต่าง และการชี้ให้เห็น

ความหมายเหล่านั้นมีความสัมพันธ์กับชีวิต และมีเงื่อนไขต่อความเป็นมนุษย์อย่างกว้าง ๆ อย่างไรก็ตาม จุดนี้เองที่ทำให้การวิจารณ์เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาการตีความอาจทำได้โดยการตั้งสมมุติฐาน (Forming an hypothesis) และการเปรียบเทียบกับงานอื่นๆ เพื่อหาความเหมือนกันหรือเลียนแบบกัน (The mimetic theory) เช่น กล่าวไว้ว่า “ ภาพนี้เป็นการพักผ่อนของคนหลายคนในอิริยาบถต่างๆ คงจะเป็นการใช้เวลาว่างของคนชั้นกลางชาวฝรั่งเศส “ (การตั้งสมมุติฐาน) และ “ การจัดเส้นด้วยสีขาวตามลำดับเหมือนภาพคนบนแจกันของกรีกที่ใช้สีขาวตัดเส้นเช่นกัน ” (การเลียนแบบ)

การตัดสินคุณค่า (Judgement) การตัดสินคุณค่าเป็นการประเมินค่างานศิลปะงานศิลปะ โดยการวิเคราะห์เปรียบเทียบกับงานชิ้นอื่นๆ ที่มีอยู่ในกลุ่มเดียวกันว่ามีคุณค่าทางศิลปะและสุนทรียศาสตร์เพียงใด

ดังนั้นแล้วกระบวนการวิจารณ์จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนศิลปะมีความเข้าใจในคุณค่าของงานศิลปะด้วยกระบวนการวิเคราะห์ แยกแยะ และประเมินค่าอย่างมีระบบ ผู้เรียนจึงได้ประโยชน์และคุณค่าหากกิจกรรมศิลปะทุกๆ กิจกรรมจะมีส่วนหนึ่งของการศึกษาในเชิงศิลปวิจารณ์

ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาเชิงแบบแผนนั้นผู้จัดการสอนจะต้องมีการวางแผนเพื่อให้กิจกรรมที่ผู้เรียนได้เข้าร่วมนั้นมีคุณค่าที่เชื่อมโยงกัน เช่น ในกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานเมื่อผู้เรียนได้มีการศึกษาประวัติศาสตร์ศิลป์ที่เกี่ยวข้องแล้ว ผู้เรียนจะเห็นคุณค่าในเชิงลึกแบบสุนทรียศาสตร์ และเมื่อผนวกกับกระบวนการทางศิลปวิจารณ์แล้ว จึงทำให้กระบวนการเรียนการสอนเกิดกระบวนการวิเคราะห์ สังเคราะห์ซึ่งเป็นคุณค่าทาง ทักษะพิสัย จิตพิสัย และ พุทธิพิสัยไปพร้อมๆ กัน

## 2. สื่อสังคมกับการเรียนการสอน

### 2.1 ความหมายของเว็บเพจ

สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ (2539: ออนไลน์) ได้รวบรวมความหมายของเว็บเพจได้ดังนี้

“World Wide Web as a global, interactive . cross – platform, distributed, graphical hypertext information system that runs over the internet “ ซึ่ง พิรุณรัตน์ ปุณณลิขิต (2549:13) แปลความหมายได้ดังนี้

The web is a graphical hypertext information system

การนำเสนอข้อมูลผ่านเว็บ เป็นการนำเสนอด้วยข้อมูลที่สามารถเรียกหรือโยงหรือจุดอื่นๆ ในระบบกราฟฟิค ซึ่งทำให้ข้อมูลนั้นๆ มีจุดดึงดูดให้น่าเรียกดู

The web is interactive

การทำงานบนเว็บเป็นการทำงานแบบโต้ตอบกับผู้ใช้โดยธรรมชาติ ดังนั้นเว็บจึงเป็นระบบ interactive ในตัวของมันเอง เริ่มตั้งแต่ผู้ใช้เปิดโปรแกรมดูผลเว็บ พิมพ์ชื่อเรียกเว็บ เมื่อ

เอกสารเว็บแสดงผลฝ่ายเบรเซอร์ผู้ใช้ก็สามารถคลิกเลือกรายการหรือข้อมูลที่สนใจอันเป็นการทำงานแบบโต้ตอบไปในตัว

The web is cross – Platform

ข้อมูลเว็บไม่ยึดติดกับระบบปฏิบัติการ (Operation System: OS) เนื่องจากข้อมูลนั้นๆ ถูกจัดเก็บเป็น Text File ดังนั้นไม่ว่าจะถูกเก็บไว้ในคอมพิวเตอร์ที่ใช้ OS เป็น Unix หรือ Window NT ก็สามารถเรียกดูจากคอมพิวเตอร์ที่ใช้ระบบปฏิบัติการต่างจากคอมพิวเตอร์ที่เป็นเครื่องแม่ข่ายได้

The Web is distribution

ข้อมูลในเว็บมีจำนวนมากจากทั่วโลกและผู้ใช้จากทุกแห่งหนที่สามารถต่อเข้าระบบอินเทอร์เน็ตได้ก็สามารถเรียกดูข้อมูลได้ตลอดเวลา ดังนั้นข้อมูลในระบบอินเทอร์เน็ตจึงสามารถเผยแพร่ได้รวดเร็วและกว้างไกล

## 2.2 ความหมายของสื่อสังคม(Social media)

ราชบัณฑิตยสถานได้ให้นิยามความหมายของสื่อสังคมว่า Social Media หมายถึงสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ซึ่งเป็นสื่อกลางที่ให้บุคคลทั่วไปมีส่วนร่วมสร้างและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นต่าง ๆ ผ่านอินเทอร์เน็ตได้ สื่อเหล่านี้เป็นของบริษัทต่าง ๆ ให้บริการผ่านเว็บไซต์ของตน เช่น เฟซบุ๊ก (Facebook), ไฮไฟฟ์ (Hi5)(อ่านว่าไฮ-ไฟ), ทวิตเตอร์ (Twitter), วิกิพีเดีย (Wikipedia) ฯลฯ

เครือข่ายสังคม เป็นศัพท์บัญญัติของคำภาษาอังกฤษว่า Social Network หมายถึงกลุ่มบุคคลผู้ติดต่อสื่อสารกันโดยผ่านสื่อสังคม ซึ่งนอกจากจะส่งข่าวสารข้อมูลแลกเปลี่ยนกันแล้ว ยังอาจจะร่วมกันทำกิจกรรมที่สนใจด้วยกัน เช่น เลี้ยงรุ่นศิษย์เก่า บริจาคสิ่งของช่วยเหลือผู้ประสบ (ราชบัณฑิตยสถาน. 2554)

Social Media หมายถึงเครื่องมือหรือรูปแบบจากเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียนและการส่งผ่านข้อมูลผ่านทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจและสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้ในหลากหลายรูปแบบเช่น discussion, forum, blogs, wikis และ 3d virtual worlds เป็นต้น (The Social Media Advisory Group, 2012: online) และในขณะเดียวกันกับที่ Joosten (2012: 6) ผู้อำนวยการศูนย์เทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้แห่ง The University of Wisconsin – Milwaukee ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้กล่าวอย่างน่าสนใจเกี่ยวกับสื่อสังคมหรือ Social Media ว่าเป็นสื่อที่ทุกคนหรือแต่ละบุคคลสามารถที่จะแลกเปลี่ยนประสบการณ์ได้ในทุกสิ่งทุกอย่าง ทุกสถานที่และทุกเวลาที่จะสามารถสื่อสารได้ถึงกัน (Everybody and anybody can share anything anywhere anytime.)

โคมเมอร์ (Kommers. 2011: online) ได้กล่าวถึงขอบข่ายของโซเชียลมีเดีย (Social Media) ไว้ที่น่าสนใจดังนี้

1. เป็นสื่อสร้างปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม (Media for Social Interaction) สื่อ Social Media ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ของสังคมมนุษย์ผ่านสื่อเทคโนโลยี ที่เห็นได้ชัดเจนในปัจจุบันได้แก่ การสร้างสัมพันธ์ภาพความเป็นมิตรของกลุ่มเยาวชนวัยรุ่น และการสร้างเครือข่ายด้านอาชีพหรือการค้าพาณิชย์ ซึ่งปฏิสัมพันธ์ของสื่อ Social Media ดังกล่าวได้มีพัฒนาการรวดเร็วและกว้างขวางภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ยุคเว็บ 2.0 (Web 2.0) ในปัจจุบัน

2. เป็นสื่อแห่งสังคมเครือข่าย (Networked Communities) ความนิยมของการใช้สื่อ Social Media นั้นคงสืบเนื่องมาจากประสิทธิภาพของผู้ใช้เว็บทางคอมพิวเตอร์ที่ส่งผลต่อประสิทธิภาพที่ดีกว่า รวดเร็วกว่า และสร้างความเชื่อมั่นได้มากของสังคม ไม่ว่าจะเป็นผู้เรียน ผู้เล่นเกม นักวิชาชีพ หรือแม้แต่ผู้ใช้ทั่วไป ที่พวกเขาสามารถที่จะสร้างความเชื่อมโยงเครือข่ายไปได้ทุกหนทุกแห่งทั้งกลุ่มเพื่อนสนิท กลุ่มเพื่อนบ้าน คณะทำงาน หรือเพื่อนร่วมชั้นเรียน/โรงเรียน ก่อให้เกิดสัมพันธ์ภาพแห่งความเป็นมิตรที่แนบแน่นทางสื่อ Social Media ดังกล่าว

3. เป็นสื่อแห่งการสร้างสัมพันธ์ภาพข้ามมิติ (Intercrossing Relationships) สภาพการณ์ทางสังคมในยุคปัจจุบันมีความแตกต่างหลากหลายในมิติต่างๆ ทั้งเชิงสังคม วัฒนธรรม วิถีชีวิต คุณธรรมจริยธรรม โดยเฉพาะผลที่เกิดกับการศึกษาเรียนรู้ที่ต้องสร้างความเข้มแข็งและความพร้อมในทักษะความรู้ที่พึงประสงค์ให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน ซึ่งสื่อ Social Media จะช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ และโอกาสที่ดีเหล่านั้นได้หากกล่าวในเชิงโครงสร้างของความสัมพันธ์ของสื่อ Social media ภายใต้อิทธิพลของเทคโนโลยีในยุค Web 2.0 แล้ว อาจกล่าวได้ว่าสื่อสังคมหรือ Social Media เป็นสื่อที่มีแหล่งกำเนิดของการใช้ประโยชน์ในเบื้องต้นที่เกิดจากจุดมุ่งหมายของการสร้างเพื่อความบันเทิง การสื่อสารและการมีส่วนร่วมในสังคมในรูปแบบของสื่อดิจิทัลประเภทต่างๆ เช่น การถ่ายภาพ วิดีโอ การส่งข้อความ ฯลฯ ซึ่งปรากฏการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้นเหล่านี้ได้ขยายวงกว้างในการสร้างประโยชน์ใช้สอย โดยผ่านทางเทคโนโลยีคอมพิวเตอร์ที่พัฒนาไปอย่างรวดเร็วในยุค Web 2.0 ในปัจจุบัน จนกลายเป็นการสร้างสังคม-แห่งเครือข่าย (Networking) ซึ่งพัฒนาการเหล่านี้ได้เริ่มวิวัฒน์ก้าวรุดหน้ามาตั้งแต่ปี ค.ศ. 1990 เป็นต้นมาจนถึงปัจจุบัน (Joosten, 2012: 8-9)

### 2.3 หลักของการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

ซีเมน (Mason; & Rennie, 2008: 18-19; citing Siemens. 2004) กล่าวถึงหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า "Connectivism" ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรคนิยม (Constructivism) ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า "ปรัชญาการเชื่อมโยง (Connectivism)" ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังทางความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลายหลากหลาย
3. การเรียนรู้อาจมิใช่รูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันแบบทั่วไปก็เป็นได้
4. ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้ นั้น เกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
5. การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมวลมนุษย์
6. ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์คือปัจจัยหลักที่สำคัญในการสร้างทักษะการเรียนรู้
7. องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นสำคัญของการสร้างกิจกรรมในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้บังเกิดขึ้น
8. การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนที่สำคัญที่เกิดขึ้น ประเด็นสำคัญคือการเลือกที่จะเรียนรู้อย่างมีความหมาย ผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณและมีความรอบคอบเพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นนั้น

#### 2.4 สื่อสังคมกับการเรียนการสอน

โคมเมอร์ (Kommers. 2011: online) ได้กล่าวไว้อย่างน่าสนใจว่า

1. สื่อโซเชียลมีเดีย (เช่น Blog, Wikis, Facebook, Twitter, MSN, LinkedIn, Flickr, etc) เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพในการทำให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำเอาสื่อประเภทเหล่านี้เข้ามาใช้ในโรงเรียน จะสนองต่อจุดประสงค์สำคัญและเป้าหมายที่เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้
2. การนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน ยังเป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้ (นักเรียน) ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการสื่อสารได้ด้วยตนเองโดยเฉพาะการสื่อสารจากการใช้เว็บไซต์ และยังเป็นระบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับต้นได้อีกด้วย ประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่นำมาใช้ในวงการศึกษาหรือการเรียนการสอนในปัจจุบันมีหลายประเภท ที่สำคัญได้แก่ (Mason and Rennie, 2008: 61)

2.1 Blogs / Weblogs

2.2 Wikis

2.3 Podcasts

2.4 e-Portfolios

2.5 Social Networking



2.6 Social Bookmarking

2.7 Photo Sharing

2.8 Second Life

2.9 Online Forums

2.10 Video Messaging

2.11 e-Books

2.12 Instant Messaging

2.13 Skype

2.14 Games

2.15 Mashups

2.16 Mobile Learning

2.17 RSS Feeds

2.18 You Tube

2.19 Audio Graphics

ในประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่กล่าวมานั้น ในส่วนของการเรียนการสอนได้มีการนำเอาสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้กันอย่างกว้างขวาง และโดยเฉพาะอย่างยิ่งมีสื่อโซเชียลมีเดียบางประเภทเป็นที่นิยมนำมาใช้กันแพร่หลาย ซึ่ง Poore (2013: 40) รองศาสตราจารย์ด้านการเรียนการสอนแห่งมหาวิทยาลัยแคนเบอร์รา (The University of Canberra) ประเทศออสเตรเลีย ได้จัดจำแนกกลุ่มของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูงเป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในเรียนการสอนในปัจจุบันว่า กลุ่ม "The Big Four" ประกอบไปด้วย Blogs, Wikis, Social Networking และ Podcasting ซึ่งผู้สนใจควรจะได้ศึกษาในรายละเอียดของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงนี้ในคู่มือการใช้หรือเอกสารตำราที่กล่าวไว้ให้เกิดความรอบรู้ในเชิงลึกต่อไปสื่อโซเชียลมีเดียที่กล่าวถึงเหล่านี้ เป็นสื่อที่กำลังมีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสารและเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ในรูปแบบหรือลักษณะต่างๆในปัจจุบัน ซึ่งสื่อแต่ละประเภทต่างก็มีจุดอ่อนจุดแข็งในตัวเอง ซึ่งเป็นสิ่งจำเป็นที่ผู้ใช้ต้องพิจารณาใช้ให้เหมาะสมอย่างไรก็ตามสื่อโซเชียลมีเดียเหล่านี้หากจำแนกหรือจัดประเภทของลักษณะการใช้หรือการให้บริการแล้ว สามารถจำแนกได้ดังนี้

1. การตีพิมพ์: เช่น บล็อก, วิกีพีเดีย, เว็บรวมที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าวหรือข้อความ
2. การแบ่งปัน: เช่น วิดีโอ, รูปภาพ, ดนตรี, ลิงก์
3. การอภิปราย: เช่น การเสวนา, โปรแกรมการสนทนาออนไลน์
4. เครื่องขายสังคม: เครื่องขายสังคมโดยทั่วไป และเครื่องขายสังคมเฉพาะด้าน
5. การตีพิมพ์แบบไมโคร: เช่น ไมโครบล็อก-8-

## 6. เครื่องมือที่รวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งโซเชียลมีเดียเข้าด้วยกัน (Social Aggregation Tools)

### 2.5 ประโยชน์ของสื่อสังคมต่อการสอน

สื่อสังคมหรือโซเชียลมีเดีย เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน ซึ่งในส่วนของวงการศึกษาและการจัดการเรียนรู้ได้มีการนำเอาสื่อเหล่านี้มาใช้กันอย่างแพร่หลายทั้งนี้เนื่องจากสื่อสังคมจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์หลายประการดังที่มีผู้กล่าวไว้ที่น่าสนใจเช่น กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victoria University ประเทศออสเตรเลียกล่าวถึงประโยชน์ของโซเชียลมีเดียต่อการเรียนรู้ไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร/สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียนและทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงประสบการณ์ดังกล่าว

2. เป็นสื่อที่ประหยัดเหมาะสมต่อการใช้ สื่อประเภทนี้เป็นสื่อที่ปรับใช้ให้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ดังนั้นประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม และทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับการแลกเปลี่ยนเรียนรู้และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่มด้วยกัน ซึ่งสื่อโซเชียลมีเดียจะก่อให้เกิดคุณประโยชน์สำคัญที่ผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ สื่อจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสามารถสร้างทักษะองค์ความรู้ที่มีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพนอกจากนี้ Poore (2013: 6-9) ยังได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่างๆที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

4.1 คุณประโยชน์ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่างๆดังต่อไปนี้

4.1.1 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ การตีความหมาย การสังเคราะห์และการวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (analysis, interpretation, synthesis, critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

4.1.2 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของความมีเหตุมีผล การประเมินผลและตรวจสอบ (validation, assessment . evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

4.1.3 เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (traditional literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

4.1.4 เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) ซึ่งสื่อประเภทนี้จะมุ่งเน้นไปที่การสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นประการสำคัญ เพื่อถอดรหัสและการสื่อความหมายเพื่อการเรียนรู้

4.1.5 เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อเพื่อการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) สื่อประเภทนี้ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจในการใช้เพื่อการเรียนการสอนในสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้ยุคใหม่

4.1.6 เป็นสื่อที่มุ่งเสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) การใช้สื่อประเภทนี้ครูผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้นเช่น การสร้าง usernames, การ upload ข้อมูล, การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานด้านอื่นๆที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภท internet

4.2 คุณประโยชน์ในด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม รวมทั้งการสร้างสังคม (Benefits for Communication, Collaboration and Socialization) ได้แก่

4.2.1 ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) สื่อโซเชียลมีเดียช่วยเสริมสร้างประสิทธิภาพการสื่อสารโดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นสื่อส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

4.2.2 สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) สื่อที่ได้รับการออกแบบเพื่อภารกิจนี้ได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและบรรลุผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

4.2.3 การสร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) สื่อโซเชียลมีเดียจะมีรูปแบบและระบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายถกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

4.2.4 การสร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับการเตรียมการและการนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

4.2.5 เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) สื่อโซเชียลมีเดียจะช่วยในการปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมให้เกิดขึ้นกับผู้เรียนได้ โดยเฉพาะการปรับพฤติกรรมให้เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสาร

4.2.6 เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้ออกจากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์

ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

4.2.7 เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) ผู้เรียนสามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนะที่เกิดขึ้น

4.3 ประโยชน์ในการเสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่

4.3.1 ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมด้วยตนเอง รวมทั้งสามารถที่จะวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นความต้องการ

4.3.2 เกิดความมานะพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้ความพยายามในการเรียนรู้ในงานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง ซึ่งอาจมีบางเรื่องบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและการเข้าถึงแหล่งข้อมูลจากที่ได้รับในการเรียนรู้

4.3.3 เกิดเป็นเสียงสะท้อนจากกลุ่มชนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมจะเป็นสื่อสำคัญในการที่จะสะท้อนผลในมุมมองกว้างนำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบ ก่อให้เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

4.3.4 เป็นการสร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self – Publication) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นและเป็นระบบ

4.3.5 เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆจะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ รวมทั้งรูปแบบที่น่าสนใจในหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

4.3.6 คุณประโยชน์ในด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits) ได้แก่

1) เป็นการสร้างระบบการสะท้อนผลข้อมูลย้อนกลับที่ง่าย (Ease of Feedback) ทั้งผู้สอนและผู้เรียนสามารถสะท้อนผลย้อนกลับระหว่างกันได้ง่าย สะดวกและรวดเร็ว

2) เป็นการสร้างช่องทางหรือสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่มีความหลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถที่จะกำหนดวิธีคิด วิธีสืบค้นข้อมูลทางการเรียนรู้ตามช่องทางที่สื่อกำหนดไว้

3) การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพาการเรียนในชั้นเรียนปกติ (Accessibility Off Campus) เป็นประโยชน์ที่เกิดขึ้นทั้งกับผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลทางการเรียนในบริบทต่างๆที่มีอยู่

4) ช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) สื่อสังคมจะช่วยทำให้เกิดระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าในการเรียนรู้ของนักเรียนโดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วยดังกล่าว

5) เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) การเรียนรู้ในโลกของสื่อสังคมออนไลน์จะช่วยอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนได้มาก ลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มาก

6) เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์กรทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organisation) กล่าวได้ว่าการเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่างๆ จะก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคม Social network, Wikis, Bookmarks เหล่านี้เป็นต้น

## 2.6 การปรับใช้ สื่อสังคม เพื่อการเรียนรู้

แวกเนอร์ (Ronald Wagner, Ph.D.) แห่ง California University of Pennsylvania ประเทศสหรัฐอเมริกา ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้สื่อโซเชียลมีเดียในการเรียนรู้ประเภท Facebook และ Twitter ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักที่กำลังเป็นที่นิยมกันอย่างกว้างขวางไว้อย่างน่าสนใจ และมีประโยชน์ต่อการนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้ (Wagner, 2011: online)

แนวคิด 5 ประการสำหรับ Facebook เพื่อการเรียนการสอน

1. ใช้ Facebook เสมือนหนึ่งเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems: LMS)
2. ใช้ Facebook เพื่อเป็นแหล่งสำหรับการสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)
3. ใช้สำหรับการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)
4. ใช้ในการสื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียนในชั้นเรียน (Post Class Notes)

5. ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

แนวคิด 5 ประการสำหรับ Twitter เพื่อการเรียนการสอน

1. Twitter เป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่างๆ ของการเรียนรู้ในประเด็นที่สนใจสำหรับผู้เรียน
2. ใช้ Twitter ในการถามตอบข้อสงสัยสั้นๆ (Quiz) หรือซักถามประเด็นปัญหาที่ผู้เรียนสนใจ
3. เป็นแนวทางในการเสริมสร้างมโนทัศน์ (Track a Concept) โดยใช้ Twitter เป็นตัวเชื่อมโยงแนวคิดที่นำเสนอของผู้เรียน – ผู้สอน
4. เป็นสื่อเชื่อมโยงด้านเวลา (Track Time) โดยสื่อ Twitter สามารถเชื่อมโยงด้านเวลารวมทั้งการกำหนดเวลาได้เหมาะสมสำหรับผู้ใช้
5. เป็นสื่อที่ช่วยกำหนดปฏิทินหรือตารางการเรียนรู้ (Learning Diary) โดยผู้เรียนสามารถจัดการและเก็บรวบรวมองค์ความรู้จากการใช้ Twitter ได้อย่างเป็นระบบต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุปแล้ว สื่อสังคม หรือสื่อ Social Media เป็นสื่อทางการศึกษาเรียนรู้ในยุคแห่งสังคมออนไลน์ที่กำลังก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วในการปรับใช้ในวงการศึกษา ดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่าย ต้องตระหนักและมองเห็นความสำคัญต่อสื่อดังกล่าวรวมทั้งการกำหนดแนวทางของการปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน ซึ่ง Social Media ในหลากหลายประเภทที่กล่าวถึงในเบื้องต้นนั้นคงเป็นสื่อการศึกษาที่ต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษาเรียนรู้ในสังคมอย่างแน่นอนจึงเป็นประเด็นสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องตระหนักและเตรียมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (สรุศักดิ์ ปาเฮ. 2511)

ดังนั้นแล้วผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางที่ได้มาจากเอกสารศึกษาวิธีการใช้ที่เกี่ยวข้องตามแนวทางที่แบ่งออกได้ดังนี้ (เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง รูปแบบ/วิธีการนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์มาบูรณาการในการจัดการศึกษา กอวิทย์ พิริยะวัฒน์ . 2551)

### 1. ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน

1.1 ผู้วิจัยได้เลือกวีดีโอคลิปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาจากข้อ 4.1.4 จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) เพื่อสร้างความน่าสนใจในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.2 ผู้วิจัยอัปโหลดวีดีโอคลิปจาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) มารวบรวมไว้ในบล็อกที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่

1.3 การนำภาพจากโปรแกรมค้นหาภาพมาเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอนแบบบรรยาย

1.4 การใช้ social media ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมทั้งในห้องเรียนและนอกเวลาเรียนเช่น

<http://www.googleartproject.com/th/> เพื่อใช้สำหรับการชมพิพิธภัณฑ์ต่าง ๆ แบบ 3 มิติ

<https://maps.google.com/> เพื่อใช้สำหรับชมผลงานสถาปัตยกรรมแบบ 3 มิติ

<http://colorshemesigner.com/> เพื่อให้ผู้เรียนออกแบบคู่สีในลักษณะต่าง ๆ ได้อย่างน่าสนใจ

<http://www.templatelite.com/color-scheme-palette-generators-pickers/>

โปรแกรมออกแบบชุดสี

2. ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนตลอดจนผู้ที่สนใจเช่น การใช้ Facebook Twitter Wordpress ในการแจ้งข่าวสาร แจ้งภาระงาน ตลอดจนการเชิญชวนและประชาสัมพันธ์เข้าไปศึกษาเยี่ยมชมในบล็อกของคุณ

3. ใช้ในการมอบหมายงาน แสดงความคิดเห็น แบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนตลอดจนผู้ที่สนใจ ผ่านการ Comment ในบทความ

### 3. แนวคิดทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

#### 3.1 ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

วรรณดี ม้าลำพอง (2547: 15) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน(Academaic Achievement)ว่า หมายถึงความสามารถที่เป็นผลจากกระบวนการสอนหรือกระบวนการฝึกอบรม ซึ่งวัดจากพฤติกรรมที่เปลี่ยนไปจากเดิมในทิศทางที่กำหนดไว้ในจุดมุ่งหมายของแต่ละรายวิชา

ภพ เลหาไพบูลย์(2542: 329) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่าเป็นพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความสามารถในการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดได้ จากที่ไม่เคยกระทำหรือได้น้อยก่อนที่จะมีการเรียนการสอน ซึ่งเป็นพฤติกรรมที่มีการวัดได้

อารี วิชิรวราการ (2542: 143) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า เป็นผลที่เกิดจากการเรียนการสอนและฝึกฝนหรือประสบการณ์ต่างๆ ทั้งในโรงเรียน บ้าน และ สิ่งแวดล้อมอื่นๆ แต่คนส่วนใหญ่เข้าใจว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนแต่ภายในห้องเรียน และมองแต่ในแง่ความรู้ ความเข้าใจเท่านั้น แต่ในทางที่เป็นจริงแล้ว ความรู้สึก ค่านิยม ก็เป็นผลจากการฝึกฝนและอบรม ซึ่งนับเป็นผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้วย

ชมพูนุท จวบบุญ (2555: 25) ได้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่า คุณลักษณะของความรู้ ความสามารถ ของบุคคลที่ได้รับประสบการณ์จากการเรียนการสอน การฝึกฝน ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมในด้านต่างๆให้เป็นไปในทิศทางที่ต้องการ

ดังนั้นแล้วผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหมายถึง ผลของการจัดประสบการณ์ทางการเรียนรู้ทั้งภายนอกและในห้องเรียนที่ครูได้วางแนวทางในการเรียนรู้ให้เด็กนักเรียน ซึ่งทำให้นักเรียนแสดงออกถึงพฤติกรรมที่มีการเปลี่ยนแปลงไปจากเดิม

#### 3.2 จุดมุ่งหมายของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

1. การวัดผลก่อนเรียนเป็นการวัดก่อนลงมือสอนเพื่อสำรวจความรู้พื้นฐานและทักษะเบื้องต้นว่านักเรียนในกลุ่มมีความรู้พื้นฐานแค่ไหน พอจะเรียนบทเรียนต่อไปได้หรือไม่ เมื่อตรวจสอบแล้วผลปรากฏว่า นักเรียนบางคนยังมีฐานความรู้ต่ำกว่าคนอื่นไม่สามารถเรียนต่อเนื้อหาบทเรียนใหม่ ๆ ได้ ครูจะได้ทำการแบ่งกลุ่มนักเรียนที่ยังไม่ได้มาตรฐานไว้ด้วยกันอีกกลุ่มหนึ่ง และทำการสอนซ่อมเสริม วิธีการวัดผลก่อนการเรียนสามารถทำได้ 2 วิธี คือ ประเมินจากผลการเรียนเดิมกับการสร้างข้อทดสอบขึ้น จากการวิเคราะห์แล้วนำผลที่ได้มาพิจารณาดูว่านักเรียนเก่ง – อ่อนเพียงใด เพื่อครูจะได้วางแผนการเรียนการสอนต่อไป

2. การวัดผลระหว่างเรียน เป็นการวัดผลย่อยเพื่อตรวจสอบและพัฒนาสมรรถภาพของนักเรียน โดยจะวัดผลในแต่ละครั้งของการเรียนในแต่ละจุดประสงค์ เพื่อทราบว่านักเรียนมีความรู้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแต่ละจุดประสงค์หรือไม่ ครูจะจดบันทึกคะแนนของนักเรียนไว้ทุกครั้ง เมื่อสิ้นภาคเรียนก็จะรู้ว่านักเรียนมีความรู้ที่ผ่านมากี่จุดประสงค์คิดเป็นร้อยละเท่าไร ถ้านักเรียนคนใดไม่ผ่านจุดประสงค์ใดครูก็จัดการซ่อมเสริมได้

3. การวัดผลหลังการเรียน เป็นการวัดเพื่อประเมินการเรียนการสอนว่าได้ผลอย่างไร เพื่อตัดสินผลการเรียนหรือเพื่อวัดระดับความสามารถของนักเรียนแต่ละคน

การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคือส่วนสำคัญที่ทำให้ครูผู้จัดการเรียนการสอนได้ ประเมินผู้เรียนในหลายๆด้านๆ ซึ่งการประเมินผลสัมฤทธิ์นั้นควรจะทำทั้งก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน เพื่อให้ทราบถึงพัฒนาการของผู้เรียน และเป็นการวางแผนทางการจัดทำการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพและเกิดประโยชน์กับนักเรียนมากที่สุด

### 3.3 ประเภทของวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

บลูม (Bloom.1976) ได้กำหนดวัตถุประสงค์ทางการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3 ด้าน คือ

1. ด้านพุทธิพิสัย (Cognitive Domain) คือ มุ่งพัฒนาการเรียนรู้ที่เกี่ยวกับความสามารถทางสมองหรือสติปัญญา ด้านความรู้ ความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า

2. ด้านจิตพิสัย (Affective Domain) คือ มุ่งพัฒนาคุณลักษณะด้านจิตใจ หรือความรู้เกี่ยวกับความสนใจ เจตคติ และการปรับตัว เป็นต้น

3. ด้านทักษะพิสัย (Psychomotor Domain) คือ มุ่งพัฒนาความสัมพันธ์ระหว่างร่างกาย และสมองที่มีความสามารถในการปฏิบัติจนมีทักษะ มีความชำนาญในการดำเนินงานต่างๆ

### 3.4 ลักษณะของการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ไพศาล หวังพานิช (2523: 137) ได้แบ่งการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนตามจุดมุ่งหมาย และลักษณะวิชาที่สอน ซึ่งสามารถวัดได้ 3 แบบ คือ

1. การวัดด้านปฏิบัติ เป็นการตรวจสอบระดับความสามารถในการปฏิบัติหรือทักษะของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถดังกล่าวในรูปของการกระทำจริงให้ออกเป็นผลงานเช่น วิชาศิลปศึกษา พลศึกษา การช่าง เป็นต้น การวัดแบบนี้จึงต้องใช้ข้อสอบภาคปฏิบัติ (Performance Test)แบบทดสอบภาคปฏิบัติเป็นการวัดผลจากการลงมือปฏิบัติงานจริงของผู้เรียน

2. การวัดด้านเนื้อหา เป็นการตรวจความสามารถเกี่ยวกับเนื้อหาวิชา อันเป็นประสบการณ์การเรียนรู้ของผู้เรียน รวมถึงพฤติกรรมความสามารถในด้านต่างๆสามารถวัดได้โดยใช้ “ข้อสอบวัดผลสัมฤทธิ์ (Achievement Test)

### 3.5 ลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ชวาล แพรัตกุล (2520: 123-136) ได้กล่าวถึงลักษณะของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ดีไว้ 10 ประการดังนี้



1. ความตรงหรือความเที่ยงตรง (Validity) หมายถึงแบบทดสอบนั้นให้ผลการวัดได้ตรง คุณลักษณะของสิ่งที่ต้องการวัดตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการ ความตรงของแบบทดสอบนี้อาจพิจารณาได้หลายลักษณะดังนี้

1.1 ความตรงตามเนื้อหา (Content validity) หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่สามารถวัดเนื้อหาครบถ้วนครอบคลุมตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้ในหลักสูตร และเป็นตัวแทนที่ดีของเนื้อหาที่ต้องการวัด ความตรงประเภทนี้มีความจำเป็นมากสำหรับแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ซึ่งสามารถตรวจสอบได้กับตารางวิเคราะห์หลักสูตร

1.2 ความตรงตามโครงสร้าง(Construct validity) หรือความตรงตามทฤษฎี หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่สามารถวัดได้ผลตรงหรือสอดคล้องกับทฤษฎีของสิ่งที่วัดครั้งนั้น

1.3 ความตรงตามพยากรณ์ (Predictive validity) หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบ ที่สามารถทำนายความสามารถหรือความสำเร็จในอนาคตได้ความตรงประเภทนี้จำเป็นมากสำหรับแบบทดสอบวัดความถนัด หาได้โดยให้ทำแบบทดสอบแล้วรอเวลาให้ผ่านไประยะหนึ่งต่อจากนั้นจึงหาค่าความสัมพันธ์ระหว่างคะแนนการสอบตอนแรกกับผลสัมฤทธิ์ในระยะต่อมา

1.4 ความตรงตามสภาพ(Concurrent validity) หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่สามารถวัดความสามารถหรือคุณลักษณะต่างๆ (Traits) ได้ตามสภาพที่แท้จริงของบุคคล เช่น ผู้ที่มีความสามารถในเรื่องนั้นสูงก็ต้องทำแบบทดสอบวิชานั้นได้คะแนนสูง

คุณลักษณะด้านความตรงของแบบทดสอบนี้มีปัจจัยหลายอย่างที่มีผลทำให้ค่าความตรงของแบบทดสอบต่ำ เช่น ปัจจัยที่เกิดจากตัวแบบทดสอบ การจัดการเรียนการสอน การดำเนินการสอบและการตรวจให้คะแนน ตัวผู้เข้าสอบเอง และปัจจัยเกิดจากลักษณะของกลุ่มผู้สอบที่แตกต่างกัน

2. ความเที่ยงหรือความเชื่อมั่น (Reliability) หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่สามารถวัดแล้วได้ผลคงเดิม ไม่ว่าจะนำมาใช้วัดกี่ครั้งก็ตาม เช่น ผู้สอบคนหนึ่งสอบได้คะแนนสูงในการสอบครั้งแรก เมื่อให้สอบด้วยแบบทดสอบเดิมอีกครั้งควรได้คะแนนสูงด้วย การคำนวณหาค่าความเที่ยงมีหลายวิธีดังนี้

2.1 แบบสอบซ้ำ (Test retest) โดยการนำแบบทดสอบฉบับหนึ่งไปสอบกับผู้เรียนกลุ่มเดิม 2 ครั้งระยะเวลาใกล้เคียงกันประมาณ 3-4 สัปดาห์แล้วนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบสองครั้งมาคำนวณค่าความสัมพันธ์ (Correlation) ถ้าค่าสหสัมพันธ์ระหว่างคะแนนการสอบทั้ง 2 ครั้งสูง แสดงว่าแบบทดสอบฉบับนั้นมีค่าความเที่ยงสูง การหาค่าความเที่ยงวิธีนี้ถ้าเว้นระยะห่างการสอบครั้งแรกกับครั้งที่สองน้อยเกินไป อาจได้ค่าความเที่ยงสูงกว่าความเป็นจริงเพราะผู้สอบอาจจำวิธีการตอบครั้งแรกได้

2.2 แบบแบ่งครึ่งแบบทดสอบ (Split-half) วิธีนี้จะนำผลที่ได้จากการทดสอบครั้งเดียวมาแบ่งเป็น 2 ชุดเช่นคะแนนของข้อคู่และข้อคี่แล้วนำคะแนนทั้งสองชุดมาหาค่าความสัมพันธ์ต่อจากนั้นจึงนำค่าสหสัมพันธ์ของคะแนนข้อคู่และข้อคี่ไปขยายให้เป็นค่าความเที่ยงของแบบทดสอบทั้งฉบับ

โดยใช้สูตรของสเปียร์แมนบราวน์ (Spearman Brown) อีกครั้งหนึ่ง การคำนวณหาค่าความเที่ยงโดยวิธีนี้มักจะได้อัตราความเที่ยงที่สูงกว่าวิธีอื่น

2.3 แบบคู่ขนาน (Parallel form) วิธีนี้จะใช้แบบทดสอบ 2 ชุด ที่มีเนื้อหาและความยากง่ายพอกัน นำไปสอบกับผู้สอบกลุ่มเดียวกันแล้วนำผลการสอบจากแบบทดสอบทั้งสองชุดมาหาค่าความสัมพันธ์ วิธีนี้จะสร้างแบบทดสอบให้มีเนื้อหาและความยากง่ายพอกันได้ยาก

2.4 แบบวัดความสอดคล้องภายใน (Internal consistency) วิธีนี้จะใช้ผลการสอบเพียงครั้งเดียว วิธีที่นิยมใช้กันมากก็คือวิธีของคูเดอร์ และ ริชาร์ดสัน (Kuder and Richardson)

คุณลักษณะด้านความเที่ยงของแบบทดสอบนี้จะมีปัจจัยต่างๆ ที่มีอิทธิพลทำให้ค่าความเที่ยง ของแบบทดสอบต่ำได้ เช่น จำนวนข้อสอบน้อย ข้อสอบในแบบทดสอบไม่ได้วัดคุณลักษณะเดียวหรือไม่มีความเป็นเอกพันธ์ (Homogeneity) ข้อสอบที่มีค่าอำนาจจำแนกต่ำ ข้อสอบที่ง่ายมากและยากมาก ข้อสอบที่มีความเป็นปรนัยต่ำ กลุ่มผู้สอบที่มีความสามารถใกล้เคียงกัน ระดับความสามารถเฉลี่ยของกลุ่มผู้ตอบที่สูงและต่ำกว่าปกติ และเวลาที่ใช้ในการทำแบบทดสอบมากเกินไป เป็นต้น

3. ความเป็นปรนัย (Objectivity) หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่อ่านแล้วสามารถเข้าใจได้ตรงกัน ให้คะแนนได้ตรงกันและแปลความหมายของคะแนนได้ตรงกัน นั่นคือข้อคำถามของแบบทดสอบต้องชัดเจนไม่กำกวม มีวิธีการให้คะแนนที่เป็นระบบอย่างมีหลักเกณฑ์

4. ค่าอำนาจจำแนกเหมาะสม (Discrimination) หมายถึงคุณลักษณะของแบบทดสอบที่สามารถแสดงความแตกต่างของสิ่งที่ต้องการวัดได้ เช่น ผลการวัดสามารถแยกนักเรียนเก่งและนักเรียนอ่อนได้ถูกต้อง ซึ่งค่าอำนาจจำแนกที่เหมาะสมของข้อสอบนั้นสามารถคำนวณได้ ค่าที่ใช้ได้มีค่าระหว่าง .20 - 1.00

5. ค่าความยากง่ายพอเหมาะ (Difficulty) หมายถึงคุณลักษณะของข้อสอบที่มีค่าความยากง่ายเหมาะสมกับเนื้อหา นั่นคือจะมีผู้เข้าสอบประมาณครึ่งหนึ่งของจำนวนทั้งหมดตอบถูกค่าความยากที่ใช้ได้จะมีค่า ระหว่าง .20 - .80

6. มีความยุติธรรม (Fairness) หมายถึงแบบทดสอบนั้นต้องไม่ประกอบด้วยข้อสอบที่เปิดโอกาสให้ผู้เข้าสอบคนใดคนหนึ่งจะได้ถูก และต้องไม่เปิดโอกาสให้ผู้สอบที่ไม่รู้จักจริงทำคะแนนได้มาก ดังนั้นแบบทดสอบที่มีความยุติธรรมจะต้องสร้างข้อสอบตามหลัก การเขียนข้อสอบที่ดี และต้องครอบคลุมหลักสูตรทั้งหมด

7. งามลึก (Searching) หมายถึงแบบทดสอบฉบับนั้นต้องประกอบด้วยข้อสอบถามพฤติกรรมความเข้าใจ การนำไปใช้ การวิเคราะห์ การสังเคราะห์ และการประเมินค่า อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับพฤติกรรมที่กำหนดไว้ในหลักสูตร ไม่ถามเฉพาะความรู้ความจำเพียงอย่างเดียว

8. มีความจำเพาะเจาะจง (Definite) หมายถึงแบบทดสอบนั้นต้องประกอบด้วยข้อสอบที่มีคำถามเฉพาะเจาะจง มีความหมายเดียว

9. มีลักษณะท้าทาย (Challenge) และเป็นตัวอย่างที่ดี (Exemplary) หมายถึง แบบทดสอบนั้นประกอบด้วยข้อสอบที่มีลักษณะท้าทายให้อยากทำข้อสอบและเป็นตัวอย่างที่ดี เช่นเรียงข้อจากง่ายไปยาก หรือข้อสอบที่ถามแบบสถานการณ์ ถามเรื่องที่น่าสนใจ ถามเรื่องที่เป็นแบบอย่างในทางดี

10. มีประสิทธิภาพ (Efficiency) หมายถึงแบบทดสอบนั้นเป็นเครื่องมือที่สามารถวัดผลได้จริงตามที่ต้องการ

### 3.6 การวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะ

กรมวิชาการ (2546:152) ได้กล่าวถึงการวัดผล และประเมินผลการปฏิบัติกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะไว้ว่า จะต้องมียุทธศาสตร์ หรือ ภาระงาน (Tasks) ให้ผู้เรียนได้กระทำจริง เพื่อเป็นการสื่อกิจกรรมให้ผู้เรียนได้นำความรู้การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ ตลอดจนการใช้ทักษะ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์มาสร้างสรรค์ผลงาน ชิ้นงาน หรือภาระงานที่กำหนดให้ เพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถของผู้สอนจึงจะรู้ถึงความสามารถของผู้เรียนว่ามีความสามารถในระดับใด ตามเกณฑ์ที่กำหนด เพื่อท้าทายให้ผู้เรียนสามารถสร้างชิ้นงานอย่างเต็มความสามารถในศักยภาพแต่ละบุคคล

ในการวัดผลและประเมินผลภาคปฏิบัติให้ เกิดความเที่ยงตรงและเชื่อมั่นจะต้องมีการกำหนดประเด็นการประเมิน (Rubrics) ให้ชัดเจนและครอบคลุมพฤติกรรมของผู้เรียนและนำประเด็นเหล่านั้นไปเขียนรายละเอียดของการให้คะแนนในแต่ละระดับ (Scoring Rubrics)

#### การเลือกชิ้นงานหรือภาระงาน

ชิ้นงานหรือภาระงานที่จะเป็นเครื่องพิสูจน์ว่าผู้เรียนบรรลุถึงมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดชั้นปีนั้นพิจารณาได้จาก

1. ชิ้นงาน / ภาระงาน ตามที่ระบุไว้ตามมาตรฐานการเรียนรู้ หรือตัวชี้วัดชั้นปีนั้น (ถ้ามี)
2. พิจารณาจากกิจกรรมการเรียนรู้ในหน่วยการเรียนรู้ว่าผู้เรียนต้องสร้างชิ้นงาน หรือปฏิบัติงานใดบ้างระหว่างการจัดกิจกรรมจึงจะพัฒนาถึงมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัดชั้นปีที่ต้องการ

3. ระดมความคิดกับเพื่อนผู้เรียน หรือผู้สอน เพื่อเลือกงานที่เหมาะสมให้ผู้เรียนปฏิบัติ เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้ได้มาตรฐานตามที่กำหนด ถ้าชิ้นงานยังไม่ครอบคลุมมาตรฐานการเรียนรู้ และตัวชี้วัดชั้นปีที่กำหนดไว้ อาจเพิ่มหรือปรับกิจกรรมให้ครอบคลุม

4. ขณะวางแผนกำหนดชิ้นงานหรือภาระงาน ควรพิจารณาการพัฒนาสติปัญญาหลาย ๆ ด้านพร้อม ๆ กัน (Multiple Intelligence) ผู้สอนอาจเลือกชิ้นงานประเภทเรียงความ การแสดงละคร หรือบทบาทสมมติการเคลื่อนไหวร่างกาย/มนุษย์สัมพันธ์หรือดนตรีซึ่งเป็นงานที่เหมาะสมที่จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาหลาย ๆ ด้าน และมีโอกาสได้เรียนรู้และปฏิบัติงานด้วยวิธีการที่เขาชอบงานนั้นจึงจะเกิดประโยชน์อย่างแท้จริง

5. นำไปสู่การประเมินตามสภาพจริง (Authentic Assessment) โดยบุคคลต่าง ๆ เช่น เพื่อนผู้เรียนผู้สอน ผู้ปกครอง หรือประเมินตัวเอง ให้ทางเลือกในการปฏิบัติ หรือใช้วิธีปฏิบัติได้หลากหลาย

ดังนั้น แล้วการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะด้วยชิ้นงาน และ ภาระงาน จะมีส่วนช่วยให้ผู้เรียนได้สามารถแสดงศักยภาพของผู้เรียนได้หากชิ้นงานนั้น มีความเหมาะสมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ต้องการจะวัด อีกทั้งยังสามารถประเมินพฤติกรรมทางการเรียนของผู้เรียนได้อย่างรอบด้านทั้งด้าน พุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ซึ่งการกำหนดประเด็นการประเมิน (Rubrics) ให้ชัดเจนและครอบคลุมพฤติกรรมของผู้เรียนจะทำให้การประเมินผลมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น

## 4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

### 4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 246) ได้ให้ความหมายไว้ว่า เป็นการไตร่ตรองใคร่ครวญอย่างมีเหตุผลเพื่อให้มีขึ้น เกิดขึ้น

อารี รังสินันท์ (2527: 5) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ จินตนาการประยุกต์ ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นการคิดที่มีลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึง หรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยผลประโยชน์ต่อตนเองและสังคม หรือสามารถอธิบายความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้ 3 ลักษณะ คือ

1. กระบวนการคิดสร้างสรรค์
2. ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
3. ลักษณะผลผลิตสร้างสรรค์

ยงยุทธ เมธาวิวินิจฉัย (2536: 21) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การคิดใคร่ครวญอย่างมีเหตุผลโดยอาศัยประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นมาจากการอ่าน การลงมือทำ มาสร้างผลงานใหม่ให้เกิดขึ้นและเกิดประโยชน์

ทอร์แรนซ์ กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลไวต่อปัญหา ขอบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่เขาหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไวต่อการแยกแยะสิ่งต่างๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการเดาหรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับขอบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้เห็นปรากฏแก่ผู้อื่นได้”

ทอแรนซ์ (Torrance. 1962: 16) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลผลิต หรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้เกิดจากการรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์

ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่มีสมบูรณอย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น

กิลฟอร์ดกล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่ที่เป็นการติดตามหลักเหตุผลเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม นอกจากนี้ กิลฟอร์ดเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์ที่บุคคลมี แต่เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวบุคคลซึ่งมีมากน้อยไม่เท่ากัน และบุคคลแสดงออกมาในระดับต่างกัน”

อารี พันธุ์ณี (2540: 6) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์แต่งจากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ

ความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิม ไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ด้วยลักษณะการคิดที่ปรุงแต่ง ดัดแปลง

#### 4.2 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์แรนซ์สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความเครียดคืออะไร
2. การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาคืออะไร
3. กล้าค้นพบความคิด (Ideal – Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ
5. การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

วอลลาส (Wallas, 1962: 36) ได้แบ่งกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียม (Period of Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราว และแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างของปัญหา ประเมินถึงวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหา

2. **ขั้นเพาะความรู้ ความรู้ (Period of Incubation)** ระยะเวลาที่ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก เพื่อนำความรู้ไว้แต่แรกประสมกลมกลืนเข้าเป็นร่องรอยและครุ่นคิดอยู่ในจิตใต้สำนึก (Unconscious Mind)

3. **ขั้นเกิดความคิด (Period of Illumination)** เป็นระยะที่เกิดการหยั่งรู้ ตระหนักถึงคำตอบที่สำคัญและจำเป็นสำหรับแก้ปัญหา

4. **ขั้นพิสูจน์ (Period of verification)** คือ การเก็บรวบรวมความรู้ที่ได้จากการหยั่งรู้ แล้วทดสอบว่าสิ่งนั้นสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่ และ สรุปเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป

นอกจากนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1959: 145 – 151, อ้างจาก ภรณ์การ์ สุขุม, 2533) ได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมาทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

1. ความรู้สึกไวต่อปัญหาหมายถึงบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการจดจำปัญหาต่างๆ รวมทั้งความสามารถในการเข้าถึงหรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เข้าใจผิด สิ่งที่ขาดข้อเท็จจริง สิ่งที่เป็นมโนทัศน์ที่ผิดหรืออุปสรรคต่างๆ ที่ยังมีดมนอยู่ ซึ่งพอจะสรุปได้ว่าความรู้สึกไวต่อปัญหาของบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะบุคคลจะไม่สามารถแก้ปัญหาจนกว่าเขาจะรู้ว่าปัญหานั้นคืออะไร หรืออย่างน้อยเขาจะต้องรู้ว่าเขากำลังประสบปัญหาอยู่

2. ความคล่องในการคิดหมายถึงบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการผลิตแนวความคิดจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว แล้วเลือกแนวความคิดที่ดีที่สุดมาใช้แก้ปัญหา สิ่งที่แสดงลักษณะพิเศษของความคล่องในการคิด นอกจากการผลิตแนวความคิดที่มากมายและรวดเร็ว แล้วแนวความคิดที่ผลิตขึ้นมาใหม่นั้นควรจะเป็นแนวความคิด ที่แปลกใหม่ และดีกว่าแนวความคิดที่อยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ บุคคลที่ได้ชื่อว่ามี ความคล่องในการคิด จะต้องมีความสามารถปรับเปลี่ยนทิศทางในการคิดได้เป็นอย่างดี

3. **ความคิดริเริ่ม** หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการค้นหาแนวทางใหม่ๆ หรือวิธีการแปลกๆ แตกต่างกันไปมาใช้ในการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะในวงการธุรกิจ ผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ มาแก้ปัญหาที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากจะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ แล้ว ยังจำเป็นจะต้องปรับปรุงแนวทางใหม่ๆ เหล่านี้มาช่วยแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นในสภาพการณ์ใหม่ๆ ดังนั้น นักบริหารจำเป็นจะต้องสร้าง “ความคิดริเริ่ม” ให้เกิดขึ้น ที่กล่าวว่าความคิดริเริ่มเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับนักบริหารในวงการธุรกิจ ก็เนื่องมาจากการประกอบธุรกิจนั้นมีการแข่งขันกันมาก โดยเฉพาะในด้านการผลิตสินค้าให้เป็นที่ต้องการของตลาด ให้มีความแปลกใหม่ คุณภาพดี และราคาถูกลง ซึ่งความคิดริเริ่มจะช่วยแก้ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ได้มาก

4. **ความยืดหยุ่นในการคิด** หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการหาวิธีการหลายๆ วิธีมาแก้ไขปัญหา แทนที่จะใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งเพียงวิธีเดียว บุคคลที่มีความยืดหยุ่นในการคิดจะจดจำวิธีแก้ปัญหาที่เคยใช้ไม่ได้ผลทั้งนี้ เพื่อที่จะไม่นำมาใช้ซ้ำอีก แล้วพยายามเลือกหาวิธีการใหม่ที่คิดว่าแก้ปัญหาได้มาแทน ซึ่งความยืดหยุ่นในการคิดจะมี

ความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคล่องในการคิดนั้นคือ ความยืดหยุ่นในการคิดและความคล่องในการคิดจะเป็นความสามารถของบุคคลในการหาวิธีการคิดหลายๆ วิธีเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา เป็นความจริงที่ว่า บุคคลสร้างแนวความคิดหรือวิธีการแก้ไขปัญหาคือ 20 - 30 วิธี เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาซึ่งจะได้ผลดีกว่าบุคคลที่หาวิธีการแก้ไขปัญหาละเพียง 2 - 3 วิธีและใช้ไม่ได้ผล ดังนั้น ถ้าบุคคลจะพัฒนาหรือปรับปรุงความยืดหยุ่นในการคิด ก็จะกระทำได้โดยการพยายามหาวิธีการแก้ปัญหาหลายๆ วิธีและวิเคราะห์ปัญหาในหลายมุมมอง ซึ่งจะช่วยให้เขาพัฒนาความยืดหยุ่นทางการคิดได้เป็นอย่างดี

5. แรงจูงใจ หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีแรงจูงใจสูง เพราะแรงจูงใจเป็นลักษณะสำคัญของบุคคลในการที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจนี้สามารถทำให้บุคคลกล่าวแสดงความพิเศษที่ไม่เหมือนใครออกมาอย่างเต็มที่ หรืออาจจะมากกว่าคนอื่น ๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจสูงนี้ จะให้ความสนใจในการหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยความกระตือรือร้นและสิ่งทีผลักดันให้เกิดความกระตือรือร้น ก็คือ แรงจูงใจ เนื่องจากแรงจูงใจเป็นสิ่งที่สำคัญของการตระเตรียมปัญหา เราพบว่าความสำเร็จในชีวิตส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ เทเยเลอร์และฮอลล์ แลนด์ ซีให้เห็นว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะมีแรงจูงใจสูงในการที่จะทำให้เกิดผลผลิตขึ้นด้วย

ดังนั้นกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่ใช้เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม กับสิ่งใหม่ที่เป็นการค้นพบข้อความคิด หรือการสร้างสรรค์ทางผลิตผลทั้งรูปธรรม และนามธรรม

#### 4.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (ประพนธ์ พิสัยพันธ์, 2541: 7) แบ่งออกได้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มที่เรียกกันว่า Wild Idea เป็นความคิดเป็นความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จได้แนวคิดไปจากการทำเครื่องร่อนเป็นต้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะการคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม อาจไม่เคยมีใครนึกถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตนเองบ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยจินตนาการ คิดเรื่อง และฝันจากจินตนาการ พยายามลงมือสร้างจินตนาการนั้นให้เกิดเป็นรูปธรรมขึ้น ลักษณะพฤติกรรมของผู้ที่มีความริเริ่ม พบว่าคนที่คิดริเริ่มมักไม่ชอบจำเจ แต่จะปรับตัวให้ตัวเองดูมีชีวิตชีวาเป็นผู้ที่มุ่งมั่น มีสมาธิ มักทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายในหรือความศรัทธา

2. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบหรือปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกัน ในเรื่องเดียวกันในเวลาอันจำกัดโดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องทางถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Association Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลี หรือ ประโยค คือ ความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการจากการวิจัยพบว่า บุคคลที่มีความคล่องแคล่วสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงด้วย

2.4 ความคล่องแคล่วทางด้านการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด อาจจะเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที ความคล่องในการคิดมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหานั้นจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไขหลาย ๆ วิธี และต้องนำวิธีเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีที่ถูกต้องตามที่ต้องการ ความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถอันดับแรก ในการที่จะพยายามเพ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มากมายหลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำความคิดทั้งหมดมาพิจารณาเลือกอันที่ดีที่สุด จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexible) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้อย่างอิสระหลากหลายประเภทหรือแบบของความคิดซึ่งแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นเกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexible) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้ได้หลายอย่าง และคิดเป็นอิสระ เช่นคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะสามารถคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินเป็นอย่างไรบ้าง

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความคิดที่มีประโยชน์มากต่อการแก้ปัญหาคนที่มีความยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกันเช่น ในข้อ 1 เวลา 5 นาที เราสามารถที่จะคิดว่าหวายไม้ทำประโยชน์อะไรได้บ้างคำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า แก้วอิโซฟา กลองดินสอ ชะลอมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตะกร้อ กรอบรูป กีบติดผม ด้ามไม้เทนนิส และไม้แบดมินตัน ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดเราสามารถจำแนกประเภทได้ เป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ แก้วอิโซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระอม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการคิดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดเดิมหรือความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งความคิดละเอียดลออนี้เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ พัฒนาการของความคิดละเอียดลออ มีดังต่อไปนี้



4.1 พัฒนาการของความคิดละเอียดลออจะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย

4.2 เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กชายในด้านนี้

4.3 เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านละเอียดลออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านการสังเกตสูงด้วย

#### 4.4 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (วราภรณ์ รักวิจัย. 2525: 25 อ้างอิง; อ้างอิงจาก Torrance. 1962) ได้กล่าวว่า แม้ผลการศึกษาจะพบว่า เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงสุดเมื่ออายุ 4 ปีครึ่ง ก็มีได้หมายความว่าความคิดสร้างสรรค์จะไม่พัฒนาในช่วงอื่น ๆ ความคิดสร้างสรรค์จะค่อยๆ พัฒนาจนกระทั่งถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และจะลดลงอย่างเห็นได้ชัดทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมอื่นๆ เป็นต้นว่า ระเบียบข้อบังคับ กฎเกณฑ์ วัฒนธรรม ประเพณีที่เด็กเรียนรู้ควบคู่กับอายุที่เพิ่มขึ้น หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์ก็ยังคงพัฒนาต่อไป

ฮอลล์แมน (Hallman.1971)ให้ข้อเสนอแนะสำหรับครูในการพัฒนาความสามารถในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียนดังนี้

1. ให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเป็นผู้ค้นพบ และอยากทดลอง

2. จัดบรรยากาศการเรียนรู้เป็นเสรี ให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการแสดงออก มีอิสระในการค้นคว้าในกรอบของความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ครูไม่ทำตัวเป็นเผด็จการทางความคิด

3. สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น โดยการให้ข้อมูลข่าวสารที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วยตนเอง

4. ส่งเสริมกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนคิดหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมการคิดจินตนาการ ส่งเสริมให้คิดวิธีแก้ปัญหาแปลกใหม่ ตลอดจนส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

5. ไม่เข้มงวดกับผลหรือคำตอบหรือข้อสรุปที่ได้จากการค้นพบของนักเรียนมากเกินไป ครูต้องไม่ให้ความสำคัญของความคลาดเคลื่อนเกินไปนัก ต้องยอมรับว่าความคลาดเคลื่อนหรือความผิดพลาดนั้นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้

6. สนับสนุนให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นทงสติปัญญา โดยช่วยให้นักเรียนหาคำตอบหรือแก้ปัญหาหลาย ๆวิธี ด้วยการพยายามหาความหมายใหม่ๆ โดยใช้ประสบการณ์เดิมในบริบทใหม่ไม่ให้ยึดมั่นกับประสบการณ์เดิมเพียงด้านเดียว

7. สนับสนุนให้นักเรียนรู้จักประเมินผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของตนเอง ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยตนเองมีความรับผิดชอบและรู้จักประเมินตนเอง พยายามเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐานหรือข้อสอบมาตรฐาน

8. ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้ที่ไวต่อการรับรู้ในสิ่งเร้า ทั้งในด้านความรู้สึกปัญหาด้านสังคม และปัญหาระดับบุคคล

9. ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามประเภทปลายเปิดที่มีความหมาย และไม่มีคำตอบที่เป็นจริงแน่นอนตายตัว คำถามประเภทนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น

10. เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ความคิด และเครื่องมือในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการโดยตลอด

11. ฝึกให้นักเรียนต่อสู้กับความล้มเหลวและความคับข้องใจ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องมีความสามารถที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือ และสามารถจัดการกับสถานการณ์ เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม

12. ฝึกให้นักเรียนพิจารณาปัญหาในภาพรวมมากกว่าที่จะพิจารณาย่อยให้บูรณาการและเข้าใจปัญหาเหล่านั้น

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ทอแรนซ์ (Torrance) ที่ได้นำเสนอไว้ สรุปได้ว่ามี 3 ลักษณะคือ อย่างแรกคือ ความไม่สมบูรณ์หรือเปิดกว้าง โดยการให้สิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์หรือไม่ชัดเจนไว้ แล้วครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดจินตนาการของตนเองต่อเติม หรือขยายออกไป ลักษณะอย่างที่สองก็คือ การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา

มายเยอร์และทอแรนซ์ (Myers; & Torrance 1964, 1965, 1966) เสนอแนะลักษณะกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ ซึ่งมี 3 ขั้นตอน

ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อสร้างความคิดขึ้น

ขั้นตอนที่ 2 นักเรียนแต่ละคนคิดให้ลึกซึ่งลงไปด้วยตัวของเขาเองเกี่ยวกับสิ่งนั้น

ขั้นตอนที่ 3 นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำบางอย่างจากสิ่งที่เขาได้คิดสร้างขึ้นในขั้นที่ 2

กิจกรรมการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษานั้น ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางนี้โดยในขั้นตอนที่ 1 นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่มาจากสื่อสังคม (Social media) ที่ครูเป็นผู้เลือกที่จะให้นักเรียนได้รับการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น และในขั้นตอนที่ 2 นั้น แต่ละคนจะเป็นผู้เลือกแนวทางในการจินตนาการจากสิ่งที่ตนเองสนใจ และปรากฏออกมาในผลงานการสร้างสรรค์ของนักเรียนเอง

#### 4.6 การทดสอบสมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

การทดสอบสมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์ (ประพนธ์ พิสัยพันธุ์, 2541: 15) ผิดกับการทดสอบสมรรถภาพทางด้านอื่น ๆ สมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นเป็นคุณสมบัติภายในของเด็ก ซึ่งเด็กจะแสดงออกมาจากพฤติกรรมเด็กนั่นเอง จึงต้องมีการแปลความหมายของพฤติกรรมเด็กผ่านตัวกลางต่าง ๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี และวรรณกรรม

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์ ที่อาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ที่ อารี พันธุ์มณี (นิธิดา กุศลพูน, 2545: 50) ได้แปลมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์

##### ลักษณะแบบทดสอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์ แบ่งเป็น 3 กิจกรรม ใช้เวลาทดสอบกิจกรรมละ 10 นาที รวมทั้งสิ้น 30 นาที โดยมีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นกระดาษสติกเกอร์สีเขียวยุโรปไซ ให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลก

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจและน่าตื่นเต้นเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Pararell Line) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ โดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลก แตกต่าง ไม่ซ้ำกัน

## 5. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจในการเรียน

### 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจโดยทั่วไปตรงกับคำในภาษาอังกฤษว่า Satisfaction และยังมีผู้ให้ความหมายของคำว่า “ความพึงพอใจ” พอสรุปได้ดังนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542: 755) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจ หมายถึง พอใจ ชอบใจ

ทฤษฎีที่อธิบายเกี่ยวกับความพึงพอใจนั้นมีหลายวิธีที่ถูกนำมาใช้ แต่ก็ไม่อาจสรุปได้ว่าทฤษฎีใดถูกต้องหรือดีที่สุด ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับเหตุการณ์หรือสถานการณ์ในขณะนั้น เนื่องจากความพึงพอใจเป็นภาวะที่เกิดขึ้นภายในจิตใจซึ่งเป็นผลมาจากสาเหตุที่ซับซ้อนและมีองค์ประกอบหลายอย่างแล้วจึงแสดงออกเป็นพฤติกรรมในทีนี้ข้อทฤษฎีที่เป็นองค์ประกอบพื้นฐานความพึงพอใจไว้ดังนี้

ศิริวรรณ เสรีรัตน์ และคนอื่นๆ (2541: 138-193) กล่าวว่า ความสำเร็จจะเกิดขึ้นได้กับใครนั้นต้องมีสาเหตุที่สำคัญก่อให้เกิดผล สาเหตุนั้นก็คือการตั้งใจ เพราะการตั้งใจเป็นสิ่งเร้าและความพยายามที่จะตอบสนองความต้องการ ดังนั้นความตั้งใจนั้นเป็นเป็นความพอใจเมื่อความต้องการได้รับการตอบสนอง ดังนั้นความตั้งใจจึงมีความสัมพันธ์เกี่ยวกับแรงจูงใจ ดังทฤษฎีการจูงใจของมาสโลว์

นักวิชาการได้ให้ความหมายของ “ความพึงพอใจ” ไว้หลายประการดังนี้

กิลเมอร์ (มหาลาก ป้อมสุข. 2548; อ้างอิงจาก Gilmer. 1972: 25) อธิบายว่า ความความพึงใจในการทำงาน หมายถึงผลของทัศนคติต่างๆ ของบุคคลที่มีต่อองค์ประกอบของงานและมีส่วนสัมพันธ์กับลักษณะงาน สภาพแวดล้อมในการทำงาน ซึ่งความพอใจนั้น ได้แก่ ความรู้สึกที่มีความสำเร็จในผลงานรู้สึกว่าได้รับการยกย่องและรู้สึกว่ามีโอกาสก้าวหน้าในการทำงาน

กู๊ด (Good. 1973: 320) ให้ความหมายของความพึงพอใจว่า หมายถึง คุณภาพหรือระดับความพอใจ ซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่างๆ และทัศนคติของบุคคลต่อกิจกรรม

วอลเลอร์สแตน (ณัฐิกา วงษาวดี. 2551: 27; อ้างอิงจาก Wallerstein. 1995: 22) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจว่าเป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความพึงพอใจเป็นกระบวนการทางจิตวิทยาไม่สามารถมองเห็นได้ชัดเจน แต่สามารถคะเนได้ว่ามีหรือไม่มี จากการสังเกตพฤติกรรมของคนเท่านั้น การที่ทำให้คนพึงพอใจมีปัจจัยและองค์ประกอบที่เป็นสาเหตุของความพึงพอใจ

ประภาส เกตุแก้ว (2546: 321) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ จากการได้รับการตอบสนองความต้องการซึ่งแสดงออกมาทางพฤติกรรมซึ่งสังเกตได้จากสายตาคำพูดและการแสดงออกทางพฤติกรรม

กิติมา ปรีดีลล (ณัฐิกา วงษาวดี. 2551: 28; อ้างอิงจาก กิติมา ปรีดีลล. 2529: 321) กล่าวว่าความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกพึงพอใจในงานที่ทำ เมื่องานนั้นให้ประโยชน์ตอบแทนทั้งทางด้านวัตถุ และทางด้านจิตใจ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการของเขาได้ และกล่าวถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับพื้นฐานของเขาได้ และกล่าวถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของมาสโลว์ว่า หากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ก็จะทำให้เกิดความพึงพอใจซึ่งมาสโลว์ได้แบ่งความต้องการพื้นฐานออกเป็น 5 ชั้น คือ

1. ความต้องการทางด้านร่างกาย
2. ความต้องการความปลอดภัย
3. ความต้องการทางสังคม
4. ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องจากสังคม
5. ความต้องการความสมหวังในชีวิต

## 5.2 วิธีสร้างความพึงพอใจในการเรียน

สกินเนอร์ (ณัฐิกา วงษาชาติ. 2551: 31; อ้างอิงจาก Skinner. 1972: 96-102) การปรับพฤติกรรมของคนอาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายภาพและทางชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงเสรีภาพและความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษาคือ การทำให้คนที่ความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตนเอง เสรีภาพและความภาคภูมิใจเป็นครรลองของการไปสู่ความเป็นคนดังกล่าวนั้น

เสรีภาพในความหมายของสกินเนอร์ (Skinner) (จันทิมา เมยประโคน. 2555: 40) หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมวิเคราะหฺ์และเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงรูปแบบให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลง จนบุคคลเกิดความรู้สึกตนว่าได้ถูกควบคุมหรือแสดงพฤติกรรมใดๆที่เนื่องจากความกดดันภายนอกบางอย่าง บุคคลควรได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ แต่การกระทำที่ควรได้รับได้รับการยกย่องยอมรับมากเท่าไร จะต้องเป็นการกระทำที่ปลอดจากการบังคับหรือควบคุมสิ่งใด ๆ มากเท่านั้น นั่นคือสัดส่วนปริมาณการยกย่องยอมรับที่ให้แก่การกระทำจะเป็นส่วนกับความเด่นหรือความสำคัญหรือสาเหตุที่จูงใจให้กระทำ

สกินเนอร์ (Skinner) ได้อ้างคำกล่าวของ จอง – จาก รูสโซ (Jean – Jacques Rsusseau) ที่แสดงแนวคิดเดียวกันจากหนังสือ “เอมิล” (Emille) ว่าจงทำให้เด็กเกิดความรู้สึกว่าเขาอยู่ในการควบคุมของตนเอง แม้ว่าผู้ที่ควบคุมที่แท้จริงคือครู ไม่มีวิธีการใดดีไปกว่าการให้เขาได้แสดงความรู้สึกว่าเขามีเสรีภาพ ด้วยวิธีนี้คนจะมีกำลังใจด้วยตนเอง ครูควรปล่อยให้เด็กได้ทำเฉพาะในสิ่งที่เขาอยากทำ แต่เขาควรอยากทำเฉพาะในสิ่งที่ครูต้องการเท่านั้น

แนวคิดของ สกินเนอร์ (Skinner) สรุปได้ว่า เสรีภาพนำไปสู่ความภาคภูมิใจ และความภาคภูมิใจนำไปสู่ความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้มีความรับผิดชอบต่อการตัดสินใจ การกระทำ และผลที่เกิดขึ้นจากการกระทำของตนเอง นั่นคือเป้าหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษาสิ่งที่ สกินเนอร์ (Skinner) ต้องการเน้นคือ การปรับแก้พฤติกรรมของชน ต้องแก้ด้วยเทคโนโลยีของพฤติกรรมเท่านั้นจึงจะสำเร็จ ส่วนการใช้เทคโนโลยีพฤติกรรมนี้กับใคร อย่างไร ด้วยวิธีไหน ถือเป็นเรื่องของการตัดสินใจใช้ศาสตร์ ซึ่งต้องอาศัยภูมิปัญญาของผู้ใช้เท่านั้น

ไวท์เฮด (Whitehead. 1976: 1-41) มีความคิดเกี่ยวกับเรื่องนี้ในทำนองเดียวกัน เขากล่าวถึงจังหวะของการศึกษา และขั้นตอนการพัฒนาว่ามี 3 ขั้นตอน คือ จุดยืน จุดแย้ง และจุดปรับ ซึ่งไวท์เฮด (whitehead) เรียกชื่อใหม่ที่ใช้ในการศึกษาว่า การสร้างความพอใจ การทำความเข้าใจ และการนำไปใช้เรียนรู้ ควรเป็นไปตาม 3 จังหวะนี้

การสร้างความพอใจ- นักเรียนรับสิ่งใหม่ มีความตื่นเต้น พอใจในการได้พบและเก็บสิ่งใหม่

การทำความเข้าใจ- มีการจัดระบบระเบียบ ให้คำจำกัดความ มีการกำหนดขอบเขตที่ชัดเจน

การนำไปใช้- นำสิ่งใหม่ๆที่ได้มา ไปจัดสิ่งใหม่ๆที่ได้พบต่อไปเกิดความตื่นตันที่จะเอาไปจัดสิ่งใหม่ๆที่เข้ามา

ไวท์เฮด (Whitehead. 1976) กล่าวถึงการสร้างภูมิปัญญาในระบบการศึกษาว่า ได้ปฏิบัติกันอย่างผิดพลาดมาตลอด โดยใช้วิธีฝึกทักษะอย่างง่าย ๆ ชรรมดา และคาดเอาไว้จะทำให้เกิดภูมิปัญญาได้ ถนนที่มุ่งสู่ความเกิดภูมิปัญญามีอยู่สายเดียวคือ เสรีภาพในการแสดงความรู้ และถนนที่มุ่งสู่การแสดงความรู้ก็มีสายเดียวเช่นกันคือ วิทยาการที่จัดไว้อย่างเป็นระบบ ดังนั้น เสรีภาพ และ วิทยาการเป็นสาระสำคัญสองประการของการศึกษาประกอบเป็นวงจรการศึกษา 3 จังหวะ คือ เสรีภาพ-วิทยาการ-เสรีภาพ ซึ่งเสรีภาพในจังหวะแรกก็คือ ขั้นตอนการสร้างความปลอดภัยวิทยาการ ในจังหวะที่สองคือ ขั้นตอนความกระจำ และเสรีภาพในช่วงสุดท้ายคือ ขั้นตอนการนำไปใช้ วงจรเหล่านี้ไม่ได้มีวงจรเดียว แต่มีลักษณะเป็นวงจรซ้อนวงจร วงจรหนึ่งเปรียบได้กับเซลล์หนึ่งหน่วย และขั้นตอนการพัฒนาอย่างสมบูรณ์ของมันก็คือโครงสร้างอินทรีย์ของเซลล์เหล่านั้น เช่นเดียวกับวงจรเวลาที่มีวงจรเวลาประจำวัน ประจำสัปดาห์ ประจำเดือน ประจำปี ประจำฤดูกาล เป็นต้น วงจรของบุคคลตามช่วงอายุ จะเป็นระบบดังนี้

ตั้งแต่เกิดจนถึงอายุ 13 หรือ 14 ปี เป็นชั้นอายุของความสนใจ

อายุ 14-18 ปีเป็นชั้นของการค้นคว้าหาความกระจำ

อายุ 18 ปีขึ้นไปเป็นขั้นตอนของการนำไปใช้

นอกจากนี้วิทยาการทั้งหลายในแขนงต่างๆ ก็มีวงจรของการพัฒนาการเหล่านี้เช่นกัน

เสรีภาพเป็นบ่อเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นเสรีภาพในการเรียนจึงเป็นการสร้างความพึงพอใจในการเรียน ความพอใจทำให้คนมีพัฒนาการในตนเอง ไวท์เฮด (Whitehead. 1967: 29-41) กล่าวว่าวิธีการของการให้เสรีภาพในการเรียนเป็นเรื่องที่กำหนดขอบเขตเนื้อหาได้ยากแต่ความหมายโดยทั่วไปคือการให้มีโอกาสเลือกและตัดสินใจด้วยตนเองและเพื่อตนเอง เป็นการควบคุมที่ผู้ถูกควบคุมโดยไม่รู้ตัว หรือการจัดให้มีหัวข้อเนื้อหาหลายเรื่องในวิชาเดียวกัน หรือมีแนวทางการเรียนหลายแนวทางในการเรียนเรื่องเดียวกัน เป็นต้น

ผู้วิจัยจึงนิยามความหมายของคำว่าความพึงพอใจในการเรียนว่า ความรู้สึก ของผู้เรียนในทางบวกอันเป็นผลมาจากทัศนคติ และเจตคติ ในการเรียนที่ผู้เรียนรู้สึกได้ถึงความสำเร็จในการมีส่วนร่วมในการเรียนอย่างอิสระและมีเสรีภาพอันควรในขอบเขต

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยในประเทศ

ประพนธ์ พิสัยพันธ์ (2541) ได้ศึกษาผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ที่ 25 จำนวน 30 คน พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออสูงขึ้นหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออไม่แตกต่างกัน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ณัฐวรรณ ขนชัยภูมิ (2546) ได้เปรียบเทียบผลของการใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในการวาดภาพกับการปั้นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจำนวน 30 คน ผลการศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของทั้งสองกลุ่มเพิ่มขึ้นหลังจากได้รับการฝึกฝนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และไม่ต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เสกัญญา ผดุงสัตยวงศ์ (2546) ได้เปรียบเทียบผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการพัฒนาผลการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายพบว่า

1. การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และการสอนโดยวิธีการสอนปกติ ทำให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนต่างกัน มีพัฒนาการทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียและการสอนโดยวิธีการสอนปกติทำให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนต่างกัน มีพัฒนาการทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน

3. การสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และการสอนโดยวิธีการสอนปกติทำให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนต่างกัน มีความคงทนในการจำไม่แตกต่างกัน

4. ไม่มีปฏิสัมพันธ์ของการสอนที่ต่างกันกับระดับความสามารถทางการเรียนที่ต่างกันต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความคิดสร้างสรรค์ และความคงทนในการจำของนักเรียน

สุภาวดี สุขชม(2552) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่อง โครงสร้างทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนแบบบรรยาย พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ปิยวรรณ อภันท์รุ่งโรจน์.(2555) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนายกัฒนากรวัดอุดมธานี จังหวัดนครนายกด้วยกิจกรรมศิลปศึกษา พบว่าหลังจากได้รับกิจกรรมศิลปศึกษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนความคิดละเอียดลออสูงที่สุดรองมาด้วยความคิดยืดหยุ่น ตามด้วยความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องแคล่ว

## 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

แสตปปี้ (Stapp.1964: 52-58) ได้ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มกับคะแนนของวิชาการในหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปะศึกษา และดนตรีศึกษา ผลปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กับคะแนนรวมหมวดวิชาศิลปะศึกษา วิชาดนตรี และศิลปะมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง

เฟอร์กูสันและอิศระปรีดา (ประสาท อิศระปรีดา. 2535: 17; อ้างอิงจาก Ferguson; & Isaraperda. 1985) ได้ทำการประเมินโครงการพิเศษสำหรับเด็กเกรด 3-5 และมีโครงการเตรียมครูเพื่อเข้าร่วมโครงการ และกลวิธีที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่ในรูปของการผสมผสานระหว่างวิธีการระดมพลังสมอง วิธีซินเนคติกส์ การเสริมแรง รวมถึงการนำเด็กออกไปหาประสบการณ์นอกสถานที่และนำวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิมาบรรยายเพื่อให้เด็กเกิดความคิดใหม่ๆ แปลก ๆ และกว้างไกล หลังจากทำการทดลองกับเด็กดังกล่าว รวม 5 สัปดาห์ แล้วประเมินผลพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ก้าวหน้าขึ้นกว่าก่อนเริ่มโครงการ

เคลลี (Kelley. 1983: 32-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกตามการเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัย ปรากฏว่า จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพของ ทอร์แรนซ์ (Torrance Figure Tests of Creative Thinking) ที่ใช้วัดก่อนฝึกและหลังฝึก เด็กที่เข้าร่วมในแผนฝึกเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะกับเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมตามแผน มีค่าเฉลี่ยของความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 แต่ค่าเฉลี่ยของความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกัน

ออบอร์น (Osborn. 1988) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการตอบสนองต่อความงาม: การใช้ทฤษฎีการสร้างงานของบุคคลกับการรับรู้และประเมินงานทัศนศิลป์ ประเด็นที่ 1 การศึกษาเรื่องความงามและทฤษฎีการรับรู้ ประเด็นที่ 2 ทฤษฎีการสร้างงานของบุคคลและการวิจัย การวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนแรกเป็นการศึกษาเนื้อหาและอิทธิพลของตัวแปรอื่นๆ เช่น บุคลิกภาพ ประสบการณ์ การศึกษา ทฤษฎีการรับรู้เกี่ยวกับความงาม และการวิจัย (ซึ่งมีทั้งแบบทดสอบและแบบศึกษาค้นคว้า) การรับรู้ในความเหมือน และความแตกต่างจิงหะ และความสอดคล้อง ความคล้ายคลึงและความเหมาะสม สิ่งเหล่านี้ ทำให้เกิดประสบการณ์และความพึงพอใจที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และรู้สึกในเรื่องความดีรวยยอดของความงามและการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญ



อีกด้วย ตอนที่ 2 เป็นการเปรียบเทียบความคิดตั้งกล่าวกับทฤษฎีการสร้างงานของบุคคล วิธีของ Grid ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัยการรับรู้ความเหมือน และความแตกต่างในส่วนที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาโดยทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างที่เรียนศิลปะเป็นวิชาเอก การศึกษาขั้นสุดท้ายเป็นการใช้วิธีของ Grid กับงานศิลปะที่เป็นของจริงในแกลเลอรี ผลการศึกษาสรุปได้ว่า วิธีการของ Grid สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการวิจัยและนำมาใช้เป็นกลไกในการสอนวิชาความซาบซึ้งในศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ



## บทที่ 3

### วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนในวิชาองค์ประกอบศิลป์ ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (Social Media) มีรายละเอียดวิธีดำเนินการวิจัยตามลำดับหัวข้อดังต่อไปนี้

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
2. เนื้อหาที่ใช้ในการทดลอง และระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. วิธีการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

#### ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย มูลนิธิสภาคริสตจักรแห่งประเทศไทย สังกัดสำนักบริหารงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน กระทรวงศึกษาธิการ ที่กำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 192 คน

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4/4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 30 คน ที่อยู่ในแผนการเรียน อังกฤษ – ศิลปะ ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

#### เนื้อหา และระยะเวลาที่ใช้ในการทดลอง

เนื้อหาที่วิจัยเป็นเนื้อหาจากหน่วยการเรียนรู้ที่ 4 เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์ โดยทำการทดสอบก่อนเรียนในสัปดาห์ที่ 1 และทำการทดลองในสัปดาห์ที่ 2 – 6 และทำการทดสอบหลังเรียน ในสัปดาห์ที่ 7 เรียงลำดับดังนี้

- สัปดาห์ที่ 1 ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนการทดลอง
- สัปดาห์ที่ 2 เรื่อง การตัดทอน
- สัปดาห์ที่ 3 เรื่อง จังหวะและการซ้ำ
- สัปดาห์ที่ 4 เรื่อง สี อารมณ์ และความกลมกลืน

สัปดาห์ที่ 5 เรื่อง เรียนรู้เรื่องเอกภาพจากพิคาสโซ  
 สัปดาห์ที่ 6 เรื่อง การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์  
 สัปดาห์ที่ 7 ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังการทดลอง  
 ระยะเวลาที่ใช้รวมทั้งหมด 7 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบคาบละ 50 นาที รวมสัปดาห์ละ  
 150 นาที

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (social media) ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีแบบวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ของทอแรนซ์
4. แบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียน

### วิธีการสร้าง และหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

#### 1. แผนการจัดการเรียนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (social media)

##### 1.1 ศึกษากระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้

1.1.1 ศึกษาการออกแบบการจัดการเรียนรู้อิงมาตรฐาน ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 ในรายวิชาศิลปะ(ทัศนศิลป์)ในหัวข้อคุณภาพผู้เรียน หลังจากจบ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 วิเคราะห์ความมุ่งหมายในการเรียนศิลปะที่กำหนดโดยกระทรวงศึกษาธิการ

1.1.2 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีของการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน

1.1.3 ศึกษาแนวทางการใช้สื่อสังคม (Social media) ในการเรียนการสอนจากแนวคิดและทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

##### 1.2 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้

กำหนดผลการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับคุณภาพผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551

##### 1.3 กำหนดชั้นงาน/ภาระงาน

กำหนดชั้นงาน/ภาระงานให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนวทาง Backward Design กระทรวงศึกษาธิการ (หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช. 2551) กำหนดหลักฐานการแสดงผลของผู้เรียนที่ แสดงให้เห็นว่า ผู้เรียนมีความรู้ทักษะตาม กระบวนการตามมาตรฐาน/ผลการเรียนรู้

#### 1.4 กำหนดเนื้อหาความคิดรวบยอด

กำหนดเนื้อหาและความคิดรวบยอดโดยการใช้หลักพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน โดยพิจารณาแกนที่สำคัญทั้ง 4 แกนคือ

1.4.1 ประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art history)

1.4.2 สุนทรียศาสตร์(Aesthetics)

1.4.3 ศิลปวิจารณ์(Art Criticism)

1.4.4 ศิลปสร้างสรรค์(Creating Art)

ทำการค้นคว้าหาความรู้เพื่อทำความเข้าใจในเนื้อหาวิชา เพื่อให้ออกแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์และเป็นการนำแกนของพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนมาใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุด

#### 1.5 ศึกษาการใช้ Social media

ศึกษาวิธีการใช้ที่เกี่ยวข้องตามแนวทางที่แบ่งออกได้ดังนี้ (เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง รูปแบบ/วิธีการนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์มาบูรณาการในการจัดการศึกษา (กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์ . 2551)

1.5.1 ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน โดยผู้วิจัยได้เลือกวีดีโอคลิปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาจาก แกนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) เพื่อสร้างความน่าสนใจในชั้น นำเข้าสู่บทเรียน

1.5.2 ผู้วิจัยอัปโหลดวีดีโอคลิปจาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) มารวบรวมไว้ในบล็อกที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่

1.5.3 การนำภาพจากโปรแกรมค้นหาภาพมาเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอนแบบบรรยาย

1.5.4 การใช้ social media ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมทั้งในห้องเรียนและนอกเวลาเรียนเช่น

<http://www.googleartproject.com/th/> เพื่อใช้สำหรับการชมพิพิธภัณฑ์  
ต่างๆ แบบ 3 มิติ

<https://maps.google.com/> เพื่อใช้สำหรับชมผลงานสถาปัตยกรรมแบบ 3 มิติ

<http://colorshemesdesigner.com/> เพื่อให้ผู้เรียนออกแบบคู่มือในลักษณะ  
ต่างๆ ได้อย่างน่าสนใจ

<http://www.templatelite.com/color-scheme-palette-generators-pickers>  
โปรแกรมออกแบบชุดสี

1.5.6 ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนตลอดจนผู้ที่สนใจ เช่น การใช้ Facebook Twitter Wordpress ในการแจ้งข่าวสาร แจ้งภาระงาน ตลอดจนการเชิญชวน และประชาสัมพันธ์เข้าไปศึกษาเยี่ยมชมในบล็อกของคุณ

1.5.7 ใช้ ในการมอบหมายงาน แสดงความคิดเห็น แบ่งปันและแลกเปลี่ยน เรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียนตลอดจนผู้ที่สนใจ ผ่านการแสดงความคิดเห็นในบทความ

1.6 สํารวจผู้เรียน ด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ "Social Media" เก็บข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้

### 1.7 ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

ออกแบบแผนการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (social media) ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งประกอบไปด้วย สารสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน สื่อการสอน และการประเมินผล โดยกำหนดการสอนออกเป็น 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที

ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 3 ท่านได้แก่

1.7.1 ผศ.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

1.7.2 ผศ.ดร.วิเทพ มุสิกะปาน

1.7.3 ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ

ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยการแสดงความคิดเห็นแล้วนำมาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

เกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

คะแนน 1 หมายถึง ใช้ได้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

คะแนน -1 หมายถึง แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.00-0.49 หมายถึง ต้องปรับปรุง

โดยมีรายการประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (social media) ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

#### 1. องค์ประกอบของแผนการสอน

- สารสำคัญ
- จุดประสงค์การเรียนรู้
- สาระการเรียนรู้
- กระบวนการจัดการเรียนรู้

- สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
  - กระบวนการวัดผลและประเมินผล
- 2) จุดประสงค์การเรียนรู้
- ครอบคลุมด้านความรู้ทักษะและเจตคติ
  - ใช้ข้อความที่มีความหมายเดียว สังเกตหรือวัดได้ง่าย
  - มีความเป็นไปได้และสามารถบรรลุผลการปฏิบัติ
  - แสดงพฤติกรรมที่คาดหวังชัดเจน
- 3) สารการเรียนรู้
- สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของผู้เรียน
  - นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
  - สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
  - บอกให้รู้ว่าเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเรื่องอะไร
- 4) กระบวนการจัดการเรียนรู้
- มีกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับหลักสูตรศึกษาเชิงแบบแผน
  - กระบวนการเรียนรู้เกิดประโยชน์กับผู้เรียน
  - นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม
  - เรียงลำดับเนื้อหาที่น่าสนใจ เอื้อต่อการเรียนรู้
  - กิจกรรมมีความหมายต่อการพัฒนาผู้เรียน
  - ถ้อยคำที่ใช้มีความกะทัดรัด ชัดเจน เข้าใจง่าย
- 5) สื่อ/แหล่งการเรียนรู้
- นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ social media
  - เอื้อต่อการบรรลุในจุดประสงค์การเรียนรู้
  - social media เกิดประโยชน์กับผู้เรียน
  - ทางการเรียนรู้สามารถเข้าถึงได้ง่าย
- 6) กระบวนการวัดผลและประเมินผล
- ประเมินได้ครอบคลุมทุกจุดประสงค์การเรียนรู้
  - ระบุวิธีวัดได้ง่ายและสะดวกในการใช้ประเมิน
  - ระบุวิธีวัดที่เชื่อถือได้เหมาะสมกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้
  - นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยตนเอง

1.8 ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 นำแผนการสอนไปทดลองกับนักเรียน ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง (Try out) ซึ่งเป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 30 คน

1.10 ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอน แล้วนำมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ของโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย จำนวน 30 คน

### กระบวนการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อร่วมกับสื่อสังคม

1. การเตรียมเครื่องมือ สำหรับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อร่วมกับสื่อสังคม

1.1 ครูผู้สอนตั้งกลุ่มใน Facebook โดยมีชื่อว่า WWA ART 140 และให้นักเรียนทุกคนเข้ามาเป็นสมาชิกในกลุ่ม

1.2 ครูผู้สอนกำหนดขอบเขตและค้นคว้าการใช้เครื่องมือทางสังคม (Social Media) และสื่ออิเล็กทรอนิกส์ ให้สอดคล้องกับพหุศิลปศึกษาแกนต่างๆในแต่ละสัปดาห์ ดังนี้

#### สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง การตัดทอน

##### สาระสำคัญ

การตัดทอนหมายถึง การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น ศิลปินที่ศึกษา พอล เซซานต์ (Paul Cezanne) บิดาแห่งศิลปะสมัยใหม่ ได้วางแนวทางในการตัดทอน พาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso), ปีท มงเดรียน (Piet Mondrian), เดอ สไตลส์, เรมอนด์ โลวี (Raymond loewy), รูปแบบศิลปินมินิมอลลิซึม (Minimalism)

ตาราง 1 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 1 เรื่อง การตัดทอน

สื่อ/ผลงานที่ปฏิบัติ	แหล่งเรียนรู้	พหุศิลป์ศึกษา แขนงต่าง ๆ
สื่อสังคม (Social media) ที่ใช้ในห้องเรียน	www.youtube.com เรื่อง Top 15 Famous Symbols 500 Years of Female Portraits in Western Art Famous Logo Evolutions Hidden Images in Famous Logos, Hidden meanings of famous logos	สุนทรียศาสตร์
สื่อทางสังคม(Social Media) ที่ให้คำแนะนำ และมอบหมายงานเพิ่มเติม	การวิจารณ์ผลงาน Cubism จาก http://www.googleartproject.com/th www.youtube.com เรื่อง Logo Morph What is Branding? History of Branding Where good idea come from Guernica - Vancouver Film School (VFS) เก็บรวบรวมไว้ที่ wwa ArtEd 140 จาก www.facebook.com .	ศิลปวิจารณ์  สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในห้องเรียน	Power point ประกอบการสอนเรื่อง การเปลี่ยนแปลงโลโก้ของ Shell และวิธีคิดของ Raymond loewy ภาพต้นไม้ของ Mondrain	ประวัติศาสตร์ศิลป์
ผลงานปฏิบัติของนักเรียน	นักเรียนออกแบบกราฟฟิกโดยเน้นไปที่การตัดทอน จำนวน 4 ชิ้น โดยการ เปลี่ยนแปลงรูปทรงจาก ธรรมชาติและเขียนออกมาเป็นพัฒนาการการออกแบบ ซึ่งจะต้องมีรูปทรงที่ตัดทอนกันไปเรื่อยๆ ในกรอบ ขนาด 5 ซม*6 ซม ลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ขนาด A4	ศิลปะปฏิบัติ

## สัปดาห์ที่ 2 เรื่อง จังหวะ

### สาระสำคัญ

จังหวะคือสิ่งสำคัญในการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งจังหวะ หรือลีลา เป็นส่วนประกอบของการแสดงออกทางศิลปะ ทุกสาขา จังหวะเกิดจาก การเว้นระยะ ความห่าง หรือการซ้ำที่เป็นระเบียบ เป็นจังหวะจะโคน จากระเบียบธรรมดา ที่มีช่วงถี่ ห่าง เท่า ๆ กัน มาเป็นระเบียบที่สูง และซับซ้อนขึ้น ของทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบมูลฐานของทัศนศิลป์ (Elements of Visual Art) ศิลปินในอดีตมีจุดประสงค์ในการใช้การซ้ำในรูปแบบที่แตกต่างกันออกไป เช่นศิลปินจากลัทธิ Futurism, Pop art ,Op art



ตาราง 2 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 2 เรื่อง จังหวะ

สื่อ/ผลงานที่ปฏิบัติ	แหล่งเรียนรู้	พหุศิลปศึกษาแกน ต่าง ๆ
สื่อสังคม (Social media) ที่ใช้ในห้องเรียน	www.youtube.com Pachelbel - Canon In D Major Pachelbel - Canon In D Major Rock version Russolo Russolo - LA PIOGGIA - Soprano, piano and Intonarumori Muse - Futurism BB King – Blue boy tune	สุนทรียศาสตร์
สื่อทางสังคม(Social Media) ที่ให้คำแนะนำ และมอบหมายงานเพิ่มเติม	http://www.googleartproject.com/th และการค้นหาเพื่อแสดงในหน้ากลุ่ม wva ArtEd 140 จากwww.facebook.com	ศิลปวิจารณ์
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในห้องเรียน	ภาพจากศิลปินลัทธิ Pop Art Futurism Op Art	ประวัติศาสตร์ศิลป์
ผลงานปฏิบัติของนักเรียน	1. ครูสรุปและให้เพื่อนช่วยกันวิจารณ์ผลงานการซ้ำ ของนักเรียนแต่ละคน 2. ครูให้นักเรียนออกไปสำรวจโดยให้เลือก องค์ประกอบศิลป์จากแหล่งต่างๆ ได้แก่จาก ภาพถ่าย หรือภาพเขียน งานออกแบบกราฟฟิก อินเทอร์เน็ต สถานที่จริง หรือผลิตภัณฑ์ที่มีการ ใช้สีแบบต่างๆ เลือกใช้สี ที่มีองค์ประกอบต่างๆ โดยครูทำตัวอย่างการเขียนสรุปให้นักเรียนชม และให้นักเรียนโพสต์การเขียนสรุปในประเด็น ต่างๆ เกี่ยวกับการเลือกสีว่าประกอบไปด้วยสี อะไรบ้าง เข้าไปดูใน กลุ่ม wva ArtEd 140 จาก www.facebook.com	ศิลปวิจารณ์ ศิลปะปฏิบัติ

### สัปดาห์ที่ 3 สี อารมณ์ และความกลมกลืน

#### เนื้อหา

**สี (Color)** เป็นคุณลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทตา โดยอาศัยแสงเป็นตัวส่งสว่าง สีแต่ละสีมีสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถกระตุ้นเร้าให้เกิดความรู้สึกที่แตกต่างกันออกไป เช่น สีแดงย่อมกระตุ้นเร้าความรู้สึกให้เกิดแตกต่างไปจากสีขาวหรือสีดำทำให้ความรู้จากการรับรู้ไม่เหมือนสีเขียว เป็นต้น

การใช้สีของศิลปินได้แก่

แวน โก๊ะ ( Van gogh ) เป็นศิลปินที่ใช้สีที่แปลกไปจากกฎเกณฑ์ที่เคยเป็นมาก่อน เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์

องรี มาติส ( Henry Matisse ) ใช้สีเพื่อแสดงจิตวิทยาของสีในรูปแบบ Fauvism

ไซคีเดลิก อาร์ต ( Psychedelic art ) คือการใช้สีเพื่อแสดงออกถึงการรูปแบบสังคมแบบอนาธิปไตย

ตาราง 3 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 3 เรื่อง สี อารมณ์ และความกลมกลืน

สื่อ/ผลงานที่ปฏิบัติ	แหล่งเรียนรู้	พหุศิลปศึกษาแกนต่าง ๆ
สื่อสังคม (Social media) ที่ใช้ในห้องเรียน	<a href="http://colorshemadesigner.com/">http://colorshemadesigner.com/</a> <a href="http://www.youtube.com">www.youtube.com</a> Video Interactive color music FUSION EMOTION Psychedelic Art จากผลงานเพลง Across the universe – I want you	สุนทรียศาสตร์
สื่อทางสังคม (Social Media) ที่ให้คำแนะนำ และมอบหมายงานเพิ่มเติม	<a href="http://www.googleartproject.com/th">http://www.googleartproject.com/th</a> และการค้นคว้าเพื่อแสดงในหน้ากลุ่ม www ArtEd 140 จาก <a href="http://www.facebook.com">www.facebook.com</a>	ศิลปวิจารณ์
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในห้องเรียน	โปรแกรม Photoshop	ประวัติศาสตร์ศิลป์

## ตาราง 3 (ต่อ)

สื่อ/ผลงานที่ปฏิบัติ	แหล่งเรียนรู้	พหุศิลปศึกษาแกนต่าง ๆ
ผลงานปฏิบัติของนักเรียน	<p>1.ครูมอบหมายให้นักเรียน แสกรูปของนักเรียนลงไป ในคอมพิวเตอร์ และทำการลงสีใหม่โดยโปรแกรม Photoshop เพื่อเรียนรู้การใช้สี ในรูปแบบ CMYK และ RGB ในกระบวนการอุตสาหกรรม และให้จัดหน้าหน้าของนักเรียนให้เป็นรูปแบบ หน้ากระดาษ A4 หนึ่งหน้ากระดาษ พร้อมทั้งบรรยาย Concept จากนั้นมอบหมายให้แชร์ผลงานภายในระยะเวลาที่กำหนด</p> <p>2.ครูให้นักเรียนแต่ละคนชมคลิปวิดีโอ Deep Trip Art Color Ballet HD.m2t และให้แต่ละคนช่วยกันแชร์คลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับการใช้สีในรูปแบบต่างๆที่เป็นไปในทางศิลปะที่แปลกใหม่ และให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับแนวคิดต่างๆ</p>	<p>ศิลปวิจารณ์</p> <p>ศิลปะปฏิบัติ</p> <p>ศิลปวิจารณ์</p>

#### สัปดาห์ที่ 4 เอกภาพจากผลงานของพิคาสโซ

##### เนื้อหา

เอกภาพเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งหมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของมูลฐานทางศิลปะ

ปาโบล พิคาสโซ เป็นศิลปินชาวสเปน ซึ่งเป็นผู้นำของลัทธิบาศก์นิยม หรือ คิวบิสม์ (Cubism) ซึ่งมีพัฒนาการมาตั้งแต่ปี 1907

ตาราง 4 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 4 เรื่อง เอกภาพจากผลงานของพิคาสโซ

สื่อ/ผลงานที่ปฏิบัติ	แหล่งเรียนรู้	พหุศิลปศึกษาแกน ต่าง ๆ
สื่อสังคม (Social media) ที่ใช้ใน ห้องเรียน	www.youtube.com Guernica - Vancouver Film School (VFS)	สุนทรียศาสตร์
สื่อทางสังคม(Social Media) ที่ให้ ค้นคว้า และมอบหมายงานเพิ่มเติม	www ArtEd 140 จากwww.facebook.com	ศิลปวิจารณ์
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในห้องเรียน	ภาพผลงานจากอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวกับ Picasso	ประวัติศาสตร์ศิลป์
ผลงานปฏิบัติของนักเรียน	นักเรียนเขียนใบงานวิเคราะห์ลักษณะการใช้ รูปทรง และการเลือกใช้สี การใช้จังหวะ ของ ภาพ Tree musiciansความเป็นเวลา 30 นาที นักเรียนปฏิบัติผลงานออกแบบ Wallpaper ต่อจากสัปดาห์ที่ 3	ศิลปวิจารณ์  ศิลปะปฏิบัติ

### สัปดาห์ที่ 5 การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์ เนื้อหา

องค์ประกอบศิลป์เป็นมูลฐานทางด้านการมองเห็น ซึ่งสามารถถ่ายทอดความคิด  
สร้างสรรค์ลงมาสู่การออกแบบงานสร้างสรรค์ต่างๆได้

ตาราง 5 กระบวนการใช้สื่อ Social Media ในสัปดาห์ที่ 5 เรื่อง การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์

สื่อ/ผลงานที่ปฏิบัติ	แหล่งเรียนรู้	พหุศิลปศึกษาแกนต่าง ๆ
สื่อสังคม (Social media) ที่ใช้ในห้องเรียน	www.youtube.com Video Alexander McQueen Savage Beauty The Metropolitan Museum of Art, Lady Gaga - Born This Way <a href="http://www.theweddinghome.com/forum/forum_posts.asp?TID=517">http://www.theweddinghome.com/forum/forum_posts.asp?TID=517</a> งานแต่ง นู่น-ต๊อด ( Noon-Tod engagement)	สุนทรียศาสตร์
สื่อทางสังคม(Social Media) ที่ให้คั่นคว่า และมอบหมายงานเพิ่มเติม	นักเรียนค้นคว้าอย่างอิสระ	สุนทรียศาสตร์ ประวัติศาสตร์ศิลป์
สื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่ใช้ในห้องเรียน	ภาพผลงานจากอินเทอร์เน็ต ที่เกี่ยวกับ งานแต่งงาน	ศิลปวิจารณ์
ผลงานปฏิบัติของนักเรียน	ครูกำหนดสถานการณ์ต่างให้นักเรียนเลือกสำหรับ การออกแบบ โดยที่นักเรียนแต่ละคนมีคอมพิวเตอร์คนละเครื่องเพื่อหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อการนำเสนอผลงานโดยมีความยาวไม่ต่ำกว่า 1 หน้ากระดาษ	ศิลปะปฏิบัติ

## 2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.1 ศึกษาเอกสารตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ

2.2 สร้างเกณฑ์การประเมินผลงาน โดยผ่านการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media)

2.3 สร้างแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ โดยผ่านการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media) นำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือได้แก่

2.3.1 ผศ.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

2.3.2 ผศ.ดร.รวิเทพ มุสิกะปาน

2.3.3 ดร.เลิศศิริร์ บวรกิตติ

ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาสาระของแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นโดยการแสดงความคิดเห็นแล้วนำมาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีเกณฑ์ ดังนี้

เกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

- คะแนน 1 หมายถึง ใช้ได้  
 คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ  
 คะแนน -1 หมายถึง แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

- คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้  
 คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.00-0.49 หมายถึง ต้องปรับปรุง

โดยมีรายการประเมินแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ดังต่อไปนี้

- 1) ความถูกต้องตามหลักองค์ประกอบศิลป์
  - ผลงานแสดงออกถึงความมีเอกภาพ
  - ผลงานแสดงออกถึงการใช้หลักดุลยภาพที่ถูกต้อง
  - ผลงานแสดงออกถึงการใช้จังหวะ
  - ผลงานแสดงออกถึงการเน้น
  - ผลงานแสดงออกถึงความเข้าใจในเรื่องสัดส่วน
- 2) ความคิดสร้างสรรค์
  - การเลือกรูปทรงที่ตัดทอนมีการดัดแปลงให้ต่างจากเดิม
  - การเลือกใช้สีแสดงออกถึงการทดลองเลือกสีมาใช้ให้เข้ากับตัวงาน
  - การเลือกรูปทรงมีความเหมาะสมกับเนื้อหาอย่างเหมาะสม
  - ผลงานแสดงออกถึงการคิดในมุมมองใหม่ๆที่น่าสนใจ
- 3) ความประณีต สวยงาม
  - ผลงานมีการใช้สีโปสเตอร์ที่เรียบร้อยและสวยงาม
  - ความสะอาดเรียบร้อยโดยรวม
  - ผลงานที่ส่งมีการวัดขนาดที่เที่ยงตรง และแสดงออกถึงการจัดหน้ากระดาษ
  - มีการคำนึงถึงความประณีตในการเขียนตัวอักษรลงไปในตัวงาน

2.4 ปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือตามคำแนะนำผู้เชี่ยวชาญ

2.5 นำเครื่องมือไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจอีกครั้ง ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นนำไปประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนต่อไป

**3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ของทอแรนซ์**

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 คัดเลือกเอกสารเกี่ยวกับการวัดความคิดสร้างสรรค์โดยศึกษาจากแบบทดสอบของทอแรนซ์

3.3 นำเครื่องมือไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช้กลุ่มทดลอง และขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการนำไปใช้

#### 4. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียน

4.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างและพัฒนาแบบสอบถามให้ครอบคลุมตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

4.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถามแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับของลิเคิร์ท และศึกษาแบบสอบถามของปิยาพร ถาวรเศรษฐ(2546: 107-114) และถนอมศรี นาคโต (2547: 82-84) เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างแบบสอบถาม

4.3 นำแบบสอบถามที่สร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่านได้แก่

4.3.1 ผศ.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

4.3.2 ผศ.ดร.วิเทพ มุสิกะปาน

4.3.3 ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ

พิจารณาเพื่อตรวจสอบ ความถูกต้องโดยใช้เกณฑ์ดังนี้

เกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

คะแนน 1 หมายถึง ใช้ได้

คะแนน 0 หมายถึง ไม่แน่ใจ

คะแนน -1 หมายถึง แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.50-1.00 หมายถึง มีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้

คะแนน IOC ตั้งแต่ 0.00-0.49 หมายถึง ต้องปรับปรุง

โดยมีรายการประเมินแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศัลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม (Social media) ดังนี้

##### 1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้

1.1 เนื้อหาที่เรียนเชื่อมโยงกับศิลปะและสังคมในปัจจุบัน

1.2 เนื้อหาที่เรียนมีความต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน

1.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน

1.4 รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียน

1.5 มีการสรุปและอภิปรายภายในกลุ่มของนักเรียนและครู

2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน
    - 2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น
    - 2.2 ความสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนมีความเป็นกันเอง
    - 2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย
    - 2.4 นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่เรียน
    - 2.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงออก
  3. ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน
    - 3.1 การใช้สื่อในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน
    - 3.2 ครูมีการจัดเตรียมสื่อการสอน Social media ที่น่าสนใจ
    - 3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็นสื่อต่างๆ
- นอกเวลาเรียน
- 3.4 มีการแนะนำแหล่งค้นคว้าจาก Social media ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้
  - 3.5 นักเรียนได้เข้าไปค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน
4. ด้านการวัดผลและประเมินผล
    - 4.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผลตนเอง
    - 4.2 มีการประเมินผลการทำงานและพฤติกรรมควบคู่ไปกับการประเมินผลงาน
    - 4.3 นักเรียนชอบการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ประยุกต์
    - 4.4 นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง
    - 4.5 นักเรียนนำความรู้เรื่องที่เรียนไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- ผู้วิจัยได้ปรับแก้และนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้ศึกษาได้ดำเนินการดังนี้

1. ดำเนินการวัดผลก่อนเรียน ( Pretest ) และวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง
2. นำแผนการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม(Social media) มาใช้จัดการเรียนการสอนกับนักเรียนตามเวลาดังนี้



ตาราง 6 กำหนดการสอน

สัปดาห์ที่	วัน	คาบเรียน – เวลา	กระบวนการจัดการเรียนรู้
1.	พฤหัสบดี	คาบเรียนที่ 4-6 10.50-12.30,13.40-14.30	การตัดทอน
2.	พฤหัสบดี	คาบเรียนที่ 4-6 10.50-12.30,13.40-14.30	จังหวะและการซ้ำ
3.	พฤหัสบดี	คาบเรียนที่ 4-6 10.50-12.30,13.40-14.30	สี อารมณ์ และความกลมกลืน
4.	พฤหัสบดี	คาบเรียนที่ 4-6 10.50-12.30,13.40-14.30	เรียนรู้เรื่องเอกภาพจากพิกัสโซ
5.	พฤหัสบดี	คาบเรียนที่ 4-6 10.50-12.30,13.40-14.30	การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์

3. หลังจากจบการสอนแต่ละแผนแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (post- test) และวัดความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยวิธีการเดียวกันกับก่อนเรียน

4. นำคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อหาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม(Social media)

5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความพึงพอใจแล้ว นำคะแนนการแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม(Social media) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยข้อมูลทางสถิติขั้นพื้นฐาน

## สถิติที่ใช้

### 1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{X}$ ) โดยใช้สูตร ดังนี้ (กนกทิพย์ พัฒนาพัฑฒน์. 2536: 18)

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

เมื่อ  $\bar{X}$  แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต  
 $\sum X$  แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด  
 $N$  แทน จำนวนผู้เรียน

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ใช้สูตรดังนี้ (กนกทิพย์ พัฒนาพัฑฒน์. 2536: 18)

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

เมื่อ S.D. แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน  
 $x$  แทน คะแนนของผู้เรียน  
 $\bar{x}$  แทน คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียน  
 $N$  แทน จำนวนผู้เรียน

1.3 หาค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545: 104)

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

เมื่อ P แทน ร้อยละ  
 $f$  แทน ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ  
 $N$  แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

## 2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1 หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545 หน้า 59 อ้างถึงใน จินตนา ปาระมี, 2548 หน้า 263) ดังนี้

2.1.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา (พิสนุ ฟองศรี, 2549: 179) โดยใช้สูตรการคำนวณดังนี้

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

เมื่อ IOC = ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์  
 $R$  = คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ  
 $\sum R$  = ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน  
 $N$  = จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

กำหนดค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนี้จริง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนี้จริง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนี้ไม่จริง

### 6.3 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่

6.3.1 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน และหลังเรียนโดยใช้ชุดฝึกทักษะการปะยาง โดยใช้สูตร t- test ( t-test ) แบบ Dependent ( ประคอง กรรณสูต. 2542: 114) โดยใช้สูตร ดังนี้

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

- เมื่อ  $\sum D$  แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังการเรียนรู้กับคะแนนก่อนการเรียนรู้
- $\sum D^2$  แทน ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนหลังการเรียนรู้กับคะแนนก่อนการเรียนรู้
- $(\sum D)^2$  แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังการเรียนรู้กับคะแนนก่อนเรียนรูยกกำลังสอง
- $n$  แทน จำนวนนักเรียนทั้งหมด
- $D$  แทน ความแตกต่างระหว่างคะแนนหลังเรียนและก่อนเรียนของนักเรียนแต่ละคน

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

#### สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนความหมาย ดังต่อไปนี้

$N$	แทน จำนวนผู้เรียน
$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
$\sum D$	แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังการเรียนรู้กับ คะแนนก่อนการเรียนรู้
$S.D.$	แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum D^2$	แทน ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนหลังการเรียนรู้กับคะแนนก่อนการเรียนรู้
$(\sum D)^2$	แทน ผลรวมของผลต่างของคะแนนหลังการเรียนรู้กับคะแนนก่อนการเรียนรู้ยกกำลังสอง

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

##### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิจัยดังนี้

1. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)ได้ผลการทดลองดังนี้

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

	N	$\bar{X}$	S.D.	t
ก่อนทดลอง	30	10.47	1.74	7.49**
หลังทดลอง	30	13	1.62	

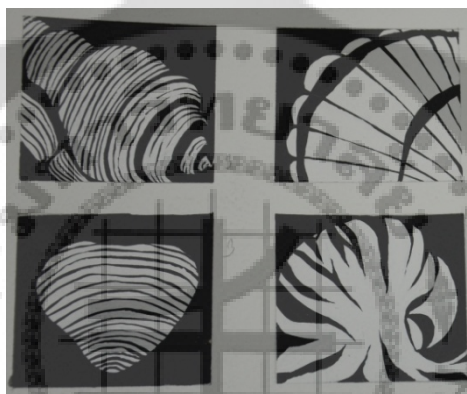
\* t = .01

จากตาราง 7 พบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

### ผลการจัดกิจกรรมในสัปดาห์ที่ 1 เรื่องการตัดทอน

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการเรียนในชั้นเรียนที่ผู้วิจัยได้ใช้สื่อสังคม (Social Media) ร่วมกับการจัดการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน โดยที่ผู้เรียนได้มีประสบการณ์ร่วมกันในเชิงสุนทรีย์ะ อีกทั้งได้รับความรู้ในเชิงประวัติศาสตร์ของศิลปินในยุคสมัยใหม่ (Modern Art) และให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการตัดแปลงรูปทรงออกมาในลักษณะตัดทอนในรูปแบบขาวดำ ขนาด 4 ซม. × 6 ซม. ซึ่งผลงานปรากฏออกมาดังนี้

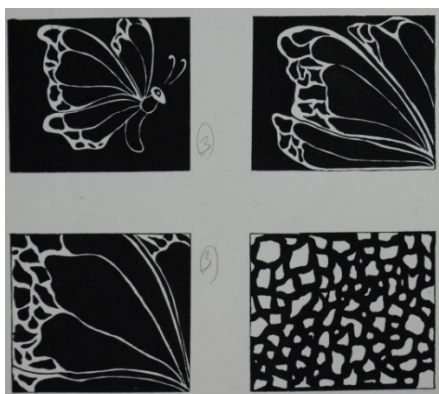
### ผลงานการสร้างสรรค์จากกิจกรรมที่ 1 เรื่องการตัดทอน



ภาพประกอบ 1 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 4



ภาพประกอบ 2 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 5



ภาพประกอบ 3 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 22



ภาพประกอบ 4 แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 27

ผู้วิจัยพบว่าผู้เรียนมีความสนใจในการตัดทอน ซึ่งจากการสังเกตมีการสนทนา และค้นคว้าหารูปทรงที่ตนเองสนใจผ่านระบบอินเทอร์เน็ต และมีการขอการปรึกษาจากครูผู้สอนถึงแนวทางในการตัดทอน ซึ่งผลงานที่ออกมาส่วนใหญ่มักจะมาจากสิ่งที่คุณผู้หึงมีความสนใจ เช่นเกี่ยวกับสิ่งรอบตัวและความสวยงาม จากธรรมชาติ เช่นผีเสื้อ เป็นต้น

ผลงานการวิจารณ์ผลงานจาก [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com) ผ่าน Social Media จากแผนการเรียนที่ 1 เรื่องการตัดทอน



ภาพประกอบ 5 ผลงานการวิจารณ์ผลงานจาก [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com) ผ่าน Social Media 1



ภาพประกอบ 6 ผลงานการวิจารณ์ผลงานจาก [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com) ผ่าน Social Media 2

จากกิจกรรมการวิจารณ์ผลงานจาก [www.googleartproject.com](http://www.googleartproject.com) ผ่าน Social Media นั้น ผู้เรียนหลายคนมีความรู้สึกแปลกใจเนื่องจากยังไม่เคยมีกิจกรรมลักษณะอย่างนี้เกิดขึ้นในการเรียน วิชาปกติ ซึ่งมีการสอบถามถึงสาเหตุในการจัดกิจกรรมเช่นนี้ขึ้นโดยผู้วิจัยได้ให้ข้อมูลว่าต้องการให้นักเรียนค้นคว้าอย่างอิสระ และ สื่อ Social Media สามารถตอบสนองให้พื้นที่ในการค้นคว้า กว้างขวางยิ่งขึ้น อีกทั้งยังมีการบันทึกเวลาที่ผู้เรียนได้ส่งงานมายังกลุ่มที่ครูตั้งขึ้น และทำให้ผู้เรียนได้เห็นและอ่านบทวิจารณ์ของเพื่อนร่วมชั้นอีกด้วย โดยผลงานที่ได้นั้นผู้เรียนทุกคนมีส่วนร่วม และมีการสังเกตตามเกณฑ์ที่ครูกำหนดให้ โดยที่ยังไม่ลงลึกที่รายละเอียดมากเท่าใดนัก

### ผลการจัดกิจกรรมที่ 2 เรื่องการจังหวะ

ผู้วิจัยพบว่าผู้เรียนมีความสนใจในเนื้อหาเรื่องการบูรณาการระหว่างดนตรี ศิลปะ ในลักษณะของ วิดีโอประกอบเพลง เป็นพิเศษ โดยเฉพาะในเรื่องของจังหวะของดนตรีต่างๆ เปรียบเทียบกับการใช้รูปทรงในบริเวณว่างในทางทัศนศิลป์ ดังนั้นแล้วผลงานที่ปรากฏออกมาในการออกแบบจะให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวได้ดี โดยผู้เรียนส่วนใหญ่คำนึงถึงเรื่องการ ออกแบบองค์ประกอบเป็นภาพขนาดเล็กและใหญ่สำหรับกัน โดยที่การจัดวางองค์ประกอบแตกต่างกันเช่น บางคนเลือกที่จะวางภาพในสัดส่วนที่เท่าๆ กัน ในขณะที่บางคนเลือกที่จะวางภาพเล็กใหญ่ จุดเด่นของผลงานนี้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้มีชีวิตชีวาขึ้นกว่าที่เป็นมา

### ผลการจัดกิจกรรมที่ 3 สี อารมณ์ และความกลมกลืน

ผู้วิจัยพบว่าในกิจกรรมเรื่อง สี อารมณ์ และความกลมกลืนในครั้งนี้ แสดงให้เห็นถึง ประสิทธิภาพของสื่อ Social Media ที่ตอบสนองในเรื่องของการเปิดโลกทัศน์ในการใช้อินเทอร์เน็ต ของนักเรียนมากขึ้น โดยเฉพาะ ในส่วนของสีกับบริบททางด้านงานออกแบบต่างๆ และการ ออกแบบแฟชั่น ทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและตื่นตัวกับการเรียนในครั้งนี้ ในกิจกรรมนี้ผู้เรียนได้ ถูกเน้นย้ำในเรื่องของการเลือกสีต่างๆ เพื่อสร้างอารมณ์ในตัวเอง ซึ่งสื่อสังคม (Social Media) จาก <http://colorshemesigner.com/> นั้นได้รับความสนใจเนื่องจากนักเรียนสามารถเลือกคู่สี ต่างๆมาวางเพื่อให้เกิดอารมณ์ความรู้สึกที่เข้ากับตัวผลงานต่อเนื่องเรื่องการออกแบบวอลเปเปอร์ ได้ดี ดังนั้นแล้วสิ่งที่ผู้เรียนสังเกตคือนักเรียนมีการเลือกสีที่ใช้ โดยมีการทดลองผสมสีมากขึ้น อีกทั้ง ยังขอคำปรึกษาจากครูผู้สอนถึงความเหมาะสมในการเลือกสีดังกล่าวอีกด้วย

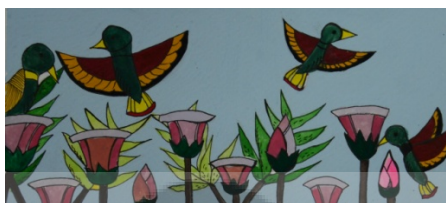
### ผลการจัดกิจกรรมที่ 4 เอกภาพจากผลงานพิคาสโซ

กิจกรรมที่ 4 นี้ผู้เรียนได้แก้ไขผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ และได้ชมวีดิทัศน์เกี่ยวกับ ผลงานของพิคาสโซ ซึ่งในกิจกรรมการเรียนครั้งนี้เน้นไปที่ประวัติศาสตร์ศิลป์เรื่องการสร้างผลงาน ศิลปะของพิคาสโซ และ กิจกรรมในทางศิลปวิจารณ์ภายในห้องซึ่งสิ่งที่ได้จากกิจกรรมครั้งนี้คือการ วิจารณ์ผลงานของนักเรียนนักเรียนมีการวิเคราะห์ผลงานได้ละเอียดขึ้น และมีการแยกประเด็นการ

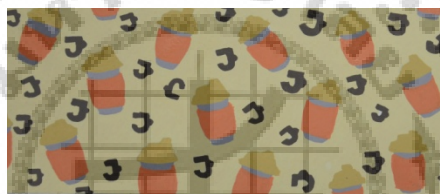


วิเคราะห์ได้ดีขึ้นมาก โดยที่ครูผู้สอนให้นักเรียนได้ค้นคว้าอย่างอิสระเกี่ยวกับบริบททางศิลปะอื่นๆ เช่นงานออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้แบ่งปันผลงานเหล่านั้นอย่างอิสระในหน้ากลุ่ม สิ่งปรากฏคือสื่อประเภทวีดีโอประกอบเพลงที่มีความแปลกจะได้รับความสนใจมากเป็นพิเศษ

### ตัวอย่างผลงานการสร้างสรรค์การออกแบบ Wallpaper



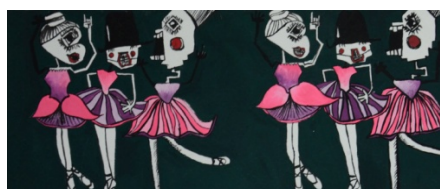
ภาพประกอบ 7 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 7



ภาพประกอบ 8 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 13



ภาพประกอบ 9 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 16



ภาพประกอบ 10 แสดงผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์ของนักเรียนคนที่ 23

ผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์เป็นกิจกรรมต่อเนื่อง จากแผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่องจังหวะ และแผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง สี อารมณ์ และความกลมกลืน ผลงานที่ออกมาโดยรวมจากการสังเกตของผู้วิจัยพบว่านักเรียนใช้แนวความคิดเรื่องจังหวะมาประยุกต์ใช้ออกมาได้ดี และคำนึงถึงเรื่องรูปทรงและพื้นอีกด้วย ซึ่งการใช้สีเพื่อสื่อความหมายของนักเรียนนั้นผู้เรียนได้ขอคำปรึกษาถึงเรื่องอารมณ์ของการใช้สีเหล่านั้น โดยครูได้แนะนำถึงแหล่งค้นคว้าจากสื่อ Social Media ต่างๆ และผู้เรียนสนใจเป็นอันดี

### **ผลการจัดกิจกรรมที่ 5 องค์กรประกอบศิลป์ประยุกต์**

ในกิจกรรมครั้งนี้จุดเด่นอยู่ที่การที่ผู้เรียนได้ใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์เหล่านี้ในการประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ต่างๆ ที่น่าสนใจโดยที่โจทย์ที่นักเรียนสนใจคือโจทย์ที่เกี่ยวกับการแต่งงาน แต่รูปแบบของการออกแบบของนักเรียนมุ่งเน้นไปในทางสวยงามซึ่งคล้ายคลึงกันหลายๆ คน โดยที่ผู้เรียนอาจจะออกแบบสิ่งเหล่านั้นจากประสบการณ์ที่นักเรียนได้รับตามวุฒิภาวะของนักเรียนแต่ละคนที่มีไม่เท่ากัน จุดเด่นของกิจกรรมนี้คือ เป็นการค้นคว้าอย่างอิสระซึ่งผู้เรียนสามารถใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ และนักเรียนรู้สึกถึงการมีส่วนร่วมที่สมมุติให้ตนเองเป็นนักออกแบบในอนาคต

**ภาพแสดงผลงานการออกแบบที่ครูกำหนดสถานการณ์ในแผนการเรียนรู้เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์ ของนักเรียน**

ประวัติย่อหมู่บ้าน 'ฮันสภาคของเมือง'

รูปแบบการจัดงาน : จะเป็นการจัดงานเลี้ยงคู่ตามยุคต้นสหภาพของเมือง 2499 โดยนำบรรยากาศในสมัยนั้นมาจำลองเหตุการณ์ มีการใช้รูปภาพ วัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้จริงในยุคนั้นเพื่อความสมจริง

การเลือกใช้สี : จะเลือกใช้สีเป็นสีทึบสีซีเปีย และสีไม้ๆออกน้ำตาลเก่าๆเป็นส่วนใหญ่ และตัวหนังสือจะเป็นสีเงินที่ค่อนข้างจะดูจางๆ

รูปแบบการตกแต่ง : ใช้งบประมาณจะนำสิ่งของสีซีเปียมาวางเป็นฉาก และติดคำว่า 'ฮันสภาคของเมือง' ไว้บนฉากสีทึบ โดยตัวหนังสือเป็นสีชมพูดูคล้ายกระดาษด้วยสีเหลือง มีรถและจักรยานไว้บริเวณหน้าหมู่บ้าน เพื่อให้ผู้เข้าชมงานได้ถ่ายภาพ (มีช่างภาพตั้งกล้องถ่าย) บรรยากาศภายในงาน จำลองบรรยากาศคล้ายๆกันในสมัยนั้น โดยจะมีเป็นโคมไฟสีส้มกลมๆห้อยลงมา และติดรูปคราศาสังในสมัยก่อน เช่น JAMES DEAN และ ELVID PRESLEY เป็นต้น โดยโคมไฟในงานเลี้ยงจะเป็นโคมแบบแบน และมีบริเวณเคาท์เตอร์ที่เสิร์ฟของมีนเนอร์โดยมีเก้าอี้ให้นั่งเป็นเก้าอี้ทรงสูงบางหลังสีแดง

รูปแบบการแสดง : จะมีการเปิดเพลง Jailhouse Rock ของ ELVID PRESLEY ให้ได้ร่วมเต้นกัน โดยจะเปิดสลับกับเพลง ของ JAMES DEAN

\*\*\*\*โดยผู้ที่เข้าร่วมงานจะต้องแต่งตัวให้สอดคล้องกับคอนเซ็ปต์ของงาน เช่นใส่ แจกที่พิมพ์เอาเสื้อเข้ากางเกง กับแขนเสื้อ เป็นต้น \*\*\*\*



ภาพประกอบ 11 แสดงผลงานการออกแบบที่ครูกำหนดสถานการณ์ในแผนการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ประยุกต์ ของนักเรียนคนที่ 24

Microsoft Word Web App

จากหัวข้องานนิทรรศการมีจุดประสงค์ที่จะมอบความรู้เพื่อศึกษาค้นคว้าไว้บน รูปแบบงานศิลปะจะเป็นการดึงอารมณ์ของดีที่ผู้ออกมาในบทให้บุคคลที่ในงานเพื่อเชื่อมโยงและความคิดของดีที่ผู้ออกมาในบทให้บุคคลที่ในงานจากการสังเกตงานโดยใช้แสงเป็นสื่อแสดงถึงความรู้สึกของดีที่ผู้ออกมาในบทให้บุคคลที่ในงานโดยใช้แสงเป็นสื่อแสดงถึงความรู้สึกของดีที่ผู้ออกมาในบทให้บุคคลที่ในงาน



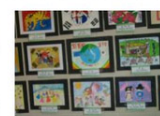
เราจะใช้พื้นที่ความเต็มและหม่นหมอง เช่น สีน้ำตาลออกเทา หรือ สีเทาเป็นสีของห้อง ส่วนวัสดุที่เราจะใช้ในงานนั้นจะเป็นวัสดุที่มีน้ำหนัก แต่มีลักษณะดูมีเนื้อหยาบ เช่น ไม้ขัด ในงานทางช่างเราก็จะมีลักษณะคล้ายกับรูปทรงของที่ระลึก เป็นเก้าอี้ที่ออกแบบที่เหมือน ที่ก็จะจะมีของบู๊ทที่มีผู้ช่วยเหลือจำนวนเท่าไรหรือเกี่ยวกับชื่อโครงการ หอดูดาวแห่งชาติ



เขาได้ช่วย โดยจะเป็นจุดมุ่งหมายไปเรื่อยๆ ระหว่างทางผู้ชมงานได้เดินชมไปเรื่อย พร้อมเปิดเพลงสบายๆ เช่น เพลงซาร์ที่มีจังหวะน่าสนใจไปด้วย เพื่อให้ผู้เข้าชมรู้สึกสบาย สบายใจ หอดูดาวแห่งชาติก็จะพบกับห้องที่ที่ไฟสว่างอยู่ตรงกลางห้องมีเก้าอี้เตี้ยๆเป็นเก้าอี้ไม้ให้ผู้เข้าชมได้นั่งทานขนมว่าง หรือ น้ำผลไม้ ที่



เตรียมไว้ให้ รวบรวมที่จะเป็นรูปผลงานภาพวาดของดีที่ผู้ออกมาในบทให้ผู้เข้าชมได้ชมกัน ที่ผนังก็จะมีไฟที่ออกมาส่องสว่างให้ผู้เข้าชมได้เห็นผลงานของดีที่ผู้ออกมาในบทให้ผู้เข้าชมได้ชมกัน



นันทวิทย์ โรหิตบรรจง ม.44 เลขที่ 12

ภาพประกอบ 12 แสดงผลงานการออกแบบที่ครูกำหนดสถานการณ์ในแผนการเรียนรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์ประยุกต์ ของนักเรียนคนที่ 25

ภาพเปรียบเทียบการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการทดลอง

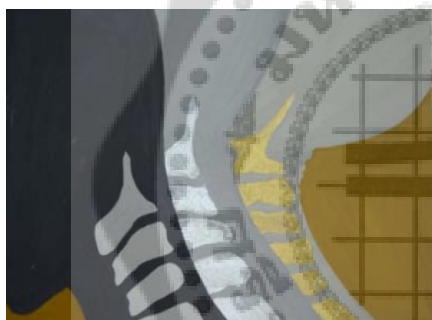


ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ภาพประกอบ 13 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 4



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ภาพประกอบ 14 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 7



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ภาพประกอบ 15 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 23



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ภาพประกอบ 16 แสดงผลงานก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนคนที่ 26

จากการทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยการใช้ชิ้นงาน การออกแบบองค์ประกอบศิลป์ ที่ได้ให้หัวข้ออย่างอิสระ พบว่า ผลงานก่อนเรียนของนักเรียนหลายคนมีผลงานที่แสดงออกถึงทักษะด้านความถูกต้องตามหลักองค์ประกอบศิลป์ที่เพิ่มมากขึ้น ทั้งด้านเอกภาพ ดุลยภาพ จังหวะ การเพิ่มสัดส่วน ส่วนด้านความคิดสร้างสรรค์พบว่าการริเริ่มดัดแปลงให้ต่างจากเดิม ซึ่งผลงานหลังเรียนของนักเรียนมักจะมีลักษณะที่มีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้น โดยที่มีการตัดทอนมากขึ้นกว่าเดิม แต่มีการวางตำแหน่งที่คำนึงถึงความเป็นเอกภาพ จุดเด่นและจุดรองมากขึ้น การใช้สีของนักเรียนแสดงออกถึงการเลือกใช้สีมากขึ้น

ดังนั้นแล้วนักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

2. การเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) ได้ผลการทดลองดังนี้

ตาราง 8 แสดงผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

ความคิดสร้างสรรค์		N	$\bar{X}$	S.D.	$\sum D$	$\sum D^2$	t
1.ความคิดริเริ่ม	ก่อนทดลอง	30	6.07	2.20			
	หลังการทดลอง	30	18.77	3.88	138	976	4.59**
2.ความคิดคล่องแคล่ว	ก่อนทดลอง	30	17.27	5.53			
	หลังการทดลอง	30	18.77	5.58	45	677	1.75*
3.ความคิดละเอียดลออ	ก่อนทดลอง	30	15.67	3.66			
	หลังการทดลอง	30	20.8	6.53	154	2100	4.18**
4.ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	ก่อนทดลอง	30	39	9.01			
	หลังการทดลอง	30	50.23	10.47	337	7015	5.83**

จากตาราง 8 พบว่าภายหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media) ผู้เรียนมีสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดคล่องแคล่วมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

โดยเมื่อเปรียบเทียบแต่ละด้านพบว่าความคิดริเริ่มมากขึ้นมากที่สุด ตามด้วยความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องแคล่ว

3. การศึกษาความพึงพอใจในการเรียนจากการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) ซึ่งวัดจากความพึงพอใจนักเรียนทั้งด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน ซึ่งได้ผลการศึกษาดังนี้

ตาราง 9 ความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>	<b>4.55</b>	<b>ดีมาก</b>
1.1 เนื้อหาที่เรียนเชื่อมโยงกับศิลปะและสังคมในปัจจุบัน	4.7	ดีมาก
1.2 เนื้อหาที่เรียนมีความต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน	4.43	ดี
1.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.6	ดีมาก
1.4 รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียน	4.67	ดีมาก
1.5 มีการสรุปและอภิปรายภายในกลุ่มของนักเรียนและครู	4.37	ดี
<b>2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน</b>	<b>4.55</b>	<b>ดีมาก</b>
2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.43	ดี
2.2 ความสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนมีความเป็นกันเอง	4.7	ดีมาก
2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	4.53	ดีมาก
2.4 นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่เรียน	4.6	ดีมาก
2.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงออก	4.47	ดี
<b>3. ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน</b>	<b>4.66</b>	<b>ดีมาก</b>
3.1 การใช้สื่อในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.67	ดีมาก
3.2 ครูมีการจัดเตรียมสื่อการสอน Social media ที่น่าสนใจ	4.7	ดีมาก
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็น สื่อต่างๆนอกเวลาเรียน	4.97	ดีมาก
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็น สื่อต่างๆนอกเวลาเรียน	4.6	ดีมาก
3.4 มีการแนะนำแหล่งค้นคว้าจาก Social media ที่เป็นประโยชน์ต่อการ เรียนรู้	4.63	ดีมาก
3.5 นักเรียนได้เข้าไปค้นหาหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน	4.37	ดี
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.59</b>	<b>ดีมาก</b>

จากตาราง 9 พบว่าความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ )

เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าความพึงพอใจด้านการใช้สื่อการเรียนการสอนมากที่สุดโดยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66$ ) ตามมาด้วยความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้  
อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ) เท่ากับความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียนการสอน( $\bar{X} = 4.55$ )

## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษา ความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนในวิชาองค์ประกอบศิลป์ ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนการวิจัยและผลการวิจัยดังนี้

#### ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)
3. เพื่อเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการเรียนจากการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

#### ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

1. ได้ทราบผลพัฒนาการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)
2. ได้ผลการศึกษาเพื่อเป็นแนวทางสำหรับครูในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media)

#### ขอบเขตของการวิจัย

##### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากร คือนักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย

กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นมัธยมศึกษาปีที่4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย สังกัดสภาคริสตจักรแห่งประเทศไทยที่กำลังที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ในวิชาองค์ประกอบศิลป์ จำนวน 1 ห้องเรียน รวม 30 คน ซึ่งได้จากการเลือกแบบเจาะจง



## 2. ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การเรียนการสอนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(social media)

ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ความพึงพอใจในการเรียน

## เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดการเรียนตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (Social media) ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
2. แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีแบบวัดผลก่อนเรียนและหลังเรียน
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ของทอแรนซ์
4. แบบประเมินความพึงพอใจทางการเรียน

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลผู้ศึกษาได้ดำเนินการดังนี้

1. ดำเนินการวัดผลก่อนเรียน (Pretest) และวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนกับกลุ่มตัวอย่าง
2. นำแผนการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม (Social media) มาใช้จัดการเรียนการสอนในการวิจัยครั้งนี้ ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ระยะเวลาในการทดลอง 5 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน วันละ 3 คาบ คาบละ 50 นาที รวมทั้งสิ้น 5 วัน
3. หลังจากจบการสอนแต่ละแผนแล้ว ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดสอบหลังเรียน (post- test) และวัดความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนด้วยวิธีการเดียวกันกับก่อนเรียน
4. นำคะแนนทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและคะแนนทดสอบหลังเรียนไปวิเคราะห์โดยวิธีการทางสถิติเพื่อหาค่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้อตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม (Social media)
5. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความพึงพอใจแล้ว นำคะแนนการแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนรู้อตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษา ร่วมกับสื่อสังคม(Social media) วิเคราะห์ข้อมูลด้วยข้อมูลทางสถิติขั้นพื้นฐาน

### สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01
2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดคล่องแคล่วมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
3. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social) มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มมากขึ้นมากที่สุด ตามด้วยความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องแคล่ว
4. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social) ความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.59$ )
5. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social) มีความพึงพอใจด้านการใช้สื่อการสอนมากที่สุดโดยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.66$ ) ตามมาด้วยความพึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{X} = 4.55$ ) เท่ากับความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียนการสอน( $\bar{X} = 4.55$ )

### อภิปรายผลการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลของการใช้ประสบการณ์สุนทรียะในรูปแบบ สื่อสังคม และจัดการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน จากผลการศึกษากฎหมายผลได้ดังนี้

1. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01

จากการศึกษาพบว่าการจัดการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม เป็นกระบวนการจัดการเรียนการสอนที่มุ่งเพิ่มประสบการณ์ในทางสุนทรียะ และมีกิจกรรมทางศิลปะที่สอดคล้องบูรณาการทั้งภาคทฤษฎี และปฏิบัติ ซึ่งสอดคล้องกับผลงานวิจัยของสุภาวดี สุขชม (2552) ที่ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องโครงสร้างทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนแบบบรรยาย พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 โดยจะเห็นได้ว่าการใช้สื่อการสอนในคอมพิวเตอร์ทำให้ผู้เรียนสามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทสัมผัสหลายทาง อีกทั้งยังมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างเครื่องมือนักเรียน ซึ่งได้ผลดีกว่าการสอนแบบบรรยาย อีกทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่สูงขึ้นยังสอดคล้องกับผลงานวิจัยของเศกภูณณ ผดุงสัตยวงศ์ (2546) ที่ได้

เปรียบเทียบผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการพัฒนาผลการเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์ และเจตคติสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลายที่พบว่าการสอนโดยใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดีย และการสอนโดยวิธีการสอนปกติ ทำให้นักเรียนมีความสามารถทางการเรียนต่างกัน มีพัฒนาการทางผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ดังนั้นแล้วสรุปได้ว่าในการเรียนการสอนรายวิชาองค์ประกอบศิลป์ที่มีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางปฏิบัติเมื่อผู้เรียนได้ผ่านกระบวนการเรียนตามแนวพหุศิลปศึกษา ผู้เรียนจะมีได้จำกัดเวลาอยู่แต่ภายในห้องเรียนเท่านั้น เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนร่วมกับสื่อสังคม เปิดโอกาสให้นักเรียนและครูได้ใช้พื้นที่ร่วมกันในเครือข่ายสังคม เพื่อทำกิจกรรมการค้นคว้าเพิ่มเติม ซึ่งผู้เรียนจะได้มีการศึกษาผลงานองค์ประกอบศิลป์ในหลากหลายรูปแบบ ซึ่งครูผู้สอนได้มีคัดเลือกสื่อสังคมที่ใช้สำหรับ แกนพหุศิลปศึกษา ทั้ง 4 แกน ทั้งในรูปแบบภาพ เสียง หรือภาพเคลื่อนไหว ซึ่งทำให้เมื่อมีการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเท่ากับว่านักเรียนมีเวลาศึกษาและทำความเข้าใจจากสื่อสังคมเหล่านั้น จึงทำให้ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงขึ้น

2. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social Media) มีสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดคล่องแคล่วมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากการศึกษาพบว่ากิจกรรมศิลปะนั้นมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ดังที่ เศกัญญา ผดุงสัตยวงศ์ (2546) กล่าวว่าเมื่อนักเรียนได้ทำกิจกรรมวาดรูป ก็จะเกิดจินตนาการที่อิสระ เท่ากับว่าเป็นการสนับสนุนและเปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงความคิด ความสามารถของเขาอย่างอิสระก็จะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งในที่นี้ กิจกรรมการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม นั้นประสบการณ์ทางสุนทรีย์จะเพิ่มศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มเนื่องจากผู้เรียนจะได้มีโอกาสได้สัมผัสกับภาพ และ เสียง และผลงานสร้างสรรค์มากมายที่ครูผู้สอนออกแบบเพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และค้นพบถึงหลักการคิดและการทำงานในเชิงศิลปะ สอดคล้องกับเบอร์การ์ต (Burgart. 1961: 52-58) ที่ได้พบว่าประสบการณ์ทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กันทางบวก

3. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social) มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มมากขึ้นมากที่สุด ตามด้วยความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องแคล่ว

ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเพิ่มมากขึ้น โดยในด้านความคิดริเริ่มสูงที่สุดซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของประพนธ์ พิสัยพันธ์ (2541) ที่ได้ศึกษาผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย กรุงเทพมหานครโดย นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและ

ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออสูงขึ้น หลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งหมายความว่า กิจกรรมในทางศิลปะจะมีผลต่อความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ซึ่งในด้านความคิดริเริ่มเป็นสิ่งสำคัญในกระบวนการสร้างงานศิลปะซึ่งสัมพันธ์กับภาพซึ่งผู้เรียนจะต้องมีทั้งจินตนาการ ในการสร้างสรรค์โดยกระบวนการคิด ดังที่ ออสบอร์น (1957) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ ซึ่งหมายถึงจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ต่างๆที่มนุษย์ประสบ อีกทั้งความคิดละเอียดลออก็เป็นส่วนที่ส่งเสริมในด้านความประณีตทั้งในด้านทักษะและการคิดสร้างสรรค์ในการทำงานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ฟิลิปส์ (Philips. 1989: 51) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาการใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออในการปฏิบัติงานออกแบบของนักศึกษาในระดับวิทยาลัย พบว่า กลุ่มนักเรียนที่มีความคิดละเอียดลออสูง จะมีความละเอียดในการสร้างสรรค์งานและระดับความคิดสูงกว่ากลุ่มที่มีความคิดละเอียดต่ำ

4. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social ความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม(Social media) โดยภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด

จากการศึกษาพบว่า เสรีภาพเป็นบ่อเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นเสรีภาพในการเรียนจึงเป็นการสร้างความพึงพอใจในการเรียน ความพอใจทำให้คนมีพัฒนาการในตนเอง ในการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม ผู้เรียนได้มีโอกาสในการเลือกสร้างผลงานตามความถนัด และสนใจด้วยตนเอง และพัฒนาทักษะจนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังของนักเรียนสูงขึ้นจากก่อนเรียน ซึ่งในกระบวนการพัฒนาทักษะนั้น ครูผู้สอนเสมือนเป็นที่ปรึกษา ดังที่สกินเนอร์ (จันทิมา เมยประโคน. 2555: 40) ได้กล่าวถึง เสรีภาพและความภาคภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษาคือ การทำให้คนที่ความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพและความภาคภูมิใจเป็นครรลองของการไปสู่ความเป็นคนดังกล่าวนั้น

ซึ่งเสรีภาพในความหมายของสกินเนอร์ (Skinner) หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุมวิเคราะห์และเปลี่ยนแปลงหรือปรับปรุงรูปแบบให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลง จนบุคคลเกิดความรู้สึกตนว่าตนมิได้ถูกควบคุมหรือแสดงพฤติกรรมใดๆที่เนื่องมาจากความกดดันภายนอกบางอย่าง

สื่อสังคมยังเป็นสิ่งที่เกื้อหนุนให้ผู้เรียนได้เปิดโลกทัศน์ในสิ่งที่น่าสนใจในการศึกษาค้นคว้าทางด้านความงามที่สอดคล้องกับยุคสมัย เช่นรูปแบบการใช้สีในการออกแบบแฟชั่นในยุคสมัยต่างๆ ซึ่งเครือข่ายสังคมในสมัยปัจจุบันทำให้ครูและนักเรียนสามารถใช้สื่อที่น่าสนใจเหล่านั้นมาเป็นสื่อในการสอนที่ผู้เรียนพึงพอใจ

5. นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม(Social ) มีความพึงพอใจด้านการใช้สื่อการสอนมากที่สุดโดยค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ตามมาด้วยความ

พึงพอใจด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้ อยู่ในระดับมากที่สุด เท่ากับความพึงพอใจด้านบรรยากาศการเรียนการสอน

จากการศึกษาพบว่า การเรียนการสอนร่วมกับสื่อสังคมนั้น เป็นสิ่งที่สอดคล้องกับยุคสมัย และพฤติกรรมในการใช้สื่ออินเทอร์เน็ตของนักเรียน ที่มีรูปแบบของการแสดงความคิดเห็น และ แบ่งปัน ข้อมูลทั้งภาพและเสียงซึ่งถูกออกแบบให้รวดเร็วแก่ผู้บริโภค ดังนั้นผู้เรียนจึงพึงพอใจกับการใช้สื่อการสอนเหล่านั้น โดยครูผู้สอนจะต้องรู้เท่าทันเทคโนโลยีในปัจจุบันที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว และนำมาใช้ประโยชน์สูงสุด และออกแบบการเรียนการสอนให้มีกระบวนการที่เอื้ออำนวยกับเนื้อหาวิชานั้นๆมากที่สุด

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้

1.1 ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะ อาจมีการออกแบบให้ผู้เรียนได้มีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยมุ่งเน้นไปที่การใช้สื่อสังคมร่วมกับความคิดสร้างสรรค์ด้านต่างๆมากขึ้น ในการใช้ พหุศิลป์ศึกษานั้น เนื่องจากแกนทางศิลปวิจารณ์หลักการวิจารณ์งานศิลปะอาจทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกถึงขอบเขตในการสร้างสรรค์ผลงานที่ค่อนข้างจำกัด ซึ่งหลักการทางองค์ประกอบศิลป์ที่เป็นแบบแผนตามหลักวิชาหากมีการเน้นย้ำถึงหลักการบ่อยครั้งอาจทำให้ผลงานของผู้เรียนมีความคล้ายคลึงกันซึ่งอาจจะไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แม้ว่าผู้เรียนจะมีประสบการณ์สุนทรีย์เพิ่มขึ้นเช่นเดียวกัน

1.2 การใช้สื่อสังคมในการเรียนการสอนหากมีการใช้สื่อที่ไม่สัมพันธ์กับเนื้อหา หรือมใช้สื่อเป็นจำนวนมากและสัมพันธ์กับบริบทต่างๆหลายบริบท อาจทำให้ผู้เรียนสับสนในการเชื่อมโยงมายังวัตถุประสงค์ทางการเรียนที่แท้จริง

1.3 การเลือกใช้สื่อสังคมนั้นมีการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งครูผู้สอนจะต้องติดตามและทำการค้นคว้าให้เหมาะกับเนื้อหาวิชาที่กำหนด

### 2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 อาจเพิ่มระยะเวลาในการใช้กิจกรรมที่ฝึกความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ผู้เรียนได้มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่เห็นชัดมากขึ้น

2.2 อาจมีการใช้สื่อสังคม ในแนวทางการเรียนการสอนรายวิชาอื่นๆ โดยเฉพาะการบูรณาการข้ามศาสตร์ต่างๆ เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดในเชิงบูรณาการเนื่องจากสื่อสังคมอาจสร้างความเข้าใจมากขึ้นจากภาพและเสียงที่งานต่อความเข้าใจ



บรรณานุกรม

## บรรณานุกรม

- กลุ่มเผยแพร่ สทศ. สพฐ. (2551) *Social media for Education*. สืบค้นเมื่อ 17 พฤศจิกายน 2555, จาก <http://nongsuer.wordpress.com/nongsuer-activity01/nongsuer-activity-2/social-media-for-education/>
- กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์ .(2551). เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง รูปแบบ/วิธีการนำสื่อการเรียนรู้ออนไลน์มาบูรณาการในการจัดการศึกษารุ่นสืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2555 ,จาก <http://www.slideshare.net/teacherkobwit/krutube-13630077>
- งานบัณฑิตศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. (2545). *พหุศิลปศึกษา*. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์.
- จันทิมา เมยประโคม. (2555). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนศิลปะเรื่อง การสร้างสรรค์จากเศษวัสดุ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยการจัดการเรียนรู้ แบบ 4 MAT .ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (การมัธยมศึกษา)*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชมพูนุท จวบบุญ. (2555). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและทัศนคติต่อการเรียนศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดกระบวนการเรียนรู้ด้วยการค้นพบ (Discovery Learning Process) ของบรูเนอร์*. กศ.ม. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ชวาล แพร์ตกุล. (2520). *เทคนิคการวัดผล*. พิมพ์ครั้งที่ 2 . กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช.
- ณัฐิกา วงษาดี. (2551). *ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจ วิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างมโนทัศน์ก่อนการเรียน*. กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ณัฐวรรณ ขนชัยภูมิ. (2546). *การเปรียบเทียบผลของการใช้กิจกรรมฝึกประสาทสัมผัสทั้งห้าในการวาดภาพกับการปั้นที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัดสระบัวเขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร*. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- นवलลอ ทินานนท์. (2542). *เอกสารประกอบการสอน ศิล 211 หลักสูตรและการสอนศิลปศึกษา 1*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- นิธิตา กุศลพูน. (2545). *การเปรียบเทียบผลของการฝึกการเรียนรู้ตามแนวคิดของแมคคาร์ธี (4 MAT) กับการใช้กลุ่มสัมพันธ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสวัสดีวิทยา เขตวัฒนา สังกัดกรุงเทพมหานคร*. ปริญญาณิพนธ์ กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.

- ประพนธ์ พิสัยพันธ์. (2541). ผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย กรุงเทพมหานคร .สารนิพนธ์ กศ.ม กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ประภาส เกตุแก้ว. (2546). ความพึงพอใจของผู้ใช้บริการที่มีต่อการให้บริการของฝ่ายทะเบียนรถสำนักงานขนส่งจังหวัดประจวบคีรีขันธ์. สารนิพนธ์ กศ.ม. (ธุรกิจศึกษา).กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2532). รายงานการวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กระบวนการฝึก. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- ปิยวรรณ อภันท์รุ่งโรจน์. (2555). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ออนไลน์ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนายกวิพัฒนาการวัดอุดมธานี จังหวัดนครนายกด้วยกิจกรรมศิลปะศึกษา. ปริญาานิพนธ์ กศ.ม.(ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ . ถ่ายเอกสาร.
- พิรุณรัตน์ ปุณณลิขิต. (2549). การพัฒนาเว็บเพจสาระการออกแบบและเทคโนโลยีผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ตของโครงการเทคโนโลยีสถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. ปริญาานิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ไพศาล หวังพานิช. (2526). การวัดผลการศึกษา. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ภพ เลหาไพบูลย์. (2542). แนวการสอนวิทยาศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- มหาลาภ ป้อมสุข. (2548). ความพึงพอใจในการเรียนพลศึกษา ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 4 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เขตพื้นที่การศึกษาราชบุรีปีการศึกษา 2547. ปริญาานิพนธ์ กศ.ม. (พลศึกษา). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- มะลิฉัตร เอื้ออานันท์. (2545). กระบวนการเรียนการสอนทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษาสำหรับครูยุคใหม่. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิชย์.
- มูลนิธิสื่อเพื่อการศึกษาของชุมชน. (2554). สื่อออนไลน์ Born to be Democracy. กรุงเทพฯ: เคล็ดไทย.
- เมินรัตน์ นวะบุศย์. (2536). ดุริยสุนทรีย์: การประเมินคุณค่าตามหลักทฤษฎีสุนทรียศาสตร์ของไซเปินฮาวเออร์. วิทยานิพนธ์ ศศ.ม. (ศิลปศึกษา). เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- ยงยุทธเมธาวีนิจ. (2536). ความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอน. สารพัฒนาหลักสูตร. ม.ป.ท.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2542). พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์ พับลิเคชั่นส์ .



- รุ่งระวี ดิษฐเจริญ. (2549). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะโดยการสอนแบบบูรณาการด้วยวิธีการเล่นิทานของนักเรียนที่มีความบกพร่องทางการได้ยิน ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลายในโรงเรียนโสตศึกษา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). ศิลปศึกษา . กรุงเทพฯ: วิมวอลอาร์ต
- . (2539). ศิลปศึกษา . กรุงเทพฯ: วิมวอลอาร์ต
- . (2548). ทศนศิลป์ศึกษา. กรุงเทพฯ: อีแอนด์ไอคิว.
- วรรณคดี ม้าลำพอง. (2547). การสร้างแบบทดสอบความถนัด (ฉบับปรับปรุง). เชียงใหม่: มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่.
- วรวิทย์ สินธุระหส์. (2553). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเรื่องลายไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อวิธีสอนแบบชิปปา. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วรภรณ์ รักวิจัย. (ม.ป.ป.). เอกสารประกอบการสอน กร.531. กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กวัยเรียน. กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศิริวรรณ เสรีรัตน์; และคนอื่นๆ. (2541). การวิจัยธุรกิจ. กรุงเทพฯ: อรุณลาดพร้าว.
- เศกญาณ ผดุงสัตยวงศ์. (2546). ผลของการใช้คอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการพัฒนาผล การเรียนรู้ ความคิดสร้างสรรค์และเจตคติสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. (เทคโนโลยีการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุชาติ สุทธิ . (2529). สุนทรียภาพของชีวิต. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ สถาบันราชภัฏสวนดุสิต.
- สุชาวี พลอยชุม. (2534). สุนทรียศาสตร์: ปัญหาและทฤษฎีเกี่ยวกับความงามและศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โครงการตำราภาควิชาปรัชญาและศาสนาคณะมนุษยศาสตร์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สื่อสังคม-เครือข่ายสังคม. (2554). กรุงเทพฯ: ราชบัณฑิตยสถาน. สืบค้นเมื่อ 5 ตุลาคม 2555, จาก <http://www.royin.go.th/th/knowledge/detail.php?ID=4357>
- สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ. (2539). ศูนย์อิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติท่านถาม...เราตอบ เครือข่ายคอมพิวเตอร์เพื่อโรงเรียนไทย. กรุงเทพฯ: สำนักงานเลขาธิการคณะกรรมการเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ.
- . (2539). ไอที 2000. นโยบายเทคโนโลยีสารสนเทศแห่งชาติ. กรุงเทพฯ: ศูนย์เทคโนโลยีอิเล็กทรอนิกส์และคอมพิวเตอร์แห่งชาติ.

- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2551).  
*กรอบแนวทางการปรับปรุงหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ:  
 สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง
- อารี รังสินันท์. (2526). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ธนะการพิมพ์.
- อารี สัญหนวี. (2535). *การวัดและประเมินพัฒนาการทางภาษาของเด็กปฐมวัย ใน ประมวลสาระ  
 ชุดวิชาการวัดและประเมินผลกลุ่มวิชาเตรียมประสบการณ์ หน่วยที่ 6*. นนทบุรี:  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- (2535). *พหุปัญญาและการเรียนแบบร่วมมือ*. กรุงเทพฯ: เว้นแก้ว
- อารีย์ วชิรวารการ. (2542). *การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้*. ม.ป.ท.
- อำไพ ตีรณสาร. (2536, กรกฎาคม-กันยายน). *ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ*.
- (2545). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ*. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- (2540). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: แกรมมี.
- สุรศักดิ์ ปาเฮ. (2554). *สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2555 ,จาก  
[http://www.addkotec3.com/wp-content/uploads/2012/12/สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อ  
 การศึกษา.pdf](http://www.addkotec3.com/wp-content/uploads/2012/12/สื่อโซเชียลมีเดียเพื่อการศึกษา.pdf)
- Bloom, Benjamin S. (1976). *Human characteristics and school learning*. New York:  
 McGraw-Hill
- Clark, Gilbert A.; & Zimmerman, D. Enid. (1985). *Resources for Educating Artistically  
 Talented Students*. New York: Syracuse University Press.
- Good, Cartor V. (1973). *Dictionary of Education*. New York: McGraw-Hill.
- Guildford, J.P. (1959). *Personality*. New York: McGraw-Hill.
- (1967). *The nature of the Intelligence*. New York: Magraw-Hill
- Hallman, Ralph J. (1971). *Technique of creation of Creative Teaching. Tecaching  
 Creation Thinking*. New York: Abindon Press
- Joosten, T. (2012). *Social Media for Educators: Strategies and Best Practices*. New York:  
 Jossey-Bass.
- Kelly, Tamoia M. Daniel. (1983, July). *Effects of an Administrative plan for Excellence in  
 creative Arts Experiences on the Development of Creativity in First Grades*.  
*Dissertation Abstracts International*. 1(44): 32-A.
- Kommers, P. ( 2011 ). *Social Media for Learning by Means of ICT*. Retrieved November,  
 24, 2012, from <http://www.iite.unesco.org/pics/publications/en/foles/3214685.pdf>.

- Mason, R.; & F. Rennie. (2008). *E-Learning and Social Networking Handbook: Resources for Higher Education*. New York: Routledge.
- Osborn, S; Blont, H.P.; & H. Moscow. (1978). *Education Psychology: An Introduction*. Boston: Little Brown.
- Osborn, R.J. (1988). *The Aesthetic Respinse an application of personal construct theory to the Perception and appraisal of visual art Volume 1. Aesthetic education and theories of Perception, Volumn2, Personal construct theory and empirical investigations*. Kingdom: University of Exeter, United Kingdom.
- Poore, M. (2013). *Using Social Media in the Classroom: A Best Practice Guide*. London: SAGE.
- Social media for education. (2011). Retrieved November, 24, 2012, from <http://nongsuer.wordpress.com/nongsuer-activity-2/social-media-for-education/social-media-for-education/>
- Stampp. Ray V. (1964). Relationship of Measures of creativity General Intelligence art Memory. *Dissertation Abstract International*. 5258-A
- Torrance, E.P. (1962). *Guiding of Creative Talent* . New Jersey: Prentice–Hall.
- Wagner, R. (2011, January-March). Social Media Tools for Teaching and Learning. *Athletic Training Education Journal*. 6(1): 51 – 52.
- Wallas, G. (1962). *The Art of Thought*. New York: Harcourt Brance C.
- Whitehead, Alfred N. (1976). *The Aims of Education and other Essay*. New York: The Free Press.



ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย



## แผนการจัดการเรียนรู้พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม(Social media)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	รายวิชา องค์ประกอบศิลป์	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4	องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์	เวลา 15 ชั่วโมง
เรื่อง การตัดทอน		เวลา 3 ชั่วโมง

---

### 1. สาระสำคัญ

การตัดทอนคือทักษะสำคัญของการสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง ที่ศิลปินในอดีตมีการพัฒนารูปแบบมาสู่ศิลปะสมัยใหม่

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจถึงประวัติศาสตร์ และสุนทรียศาสตร์ของการพัฒนารูปแบบศิลปะสมัยใหม่โดยการตัดทอน
2. นักเรียนสามารถออกแบบผลงานตัดทอนรูปร่างรูปทรง จากสิ่งรอบตัวได้อย่างสร้างสรรค์ ตามหลักองค์ประกอบศิลป์
3. นักเรียนมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง

### 3. สาระการเรียนรู้

การตัดทอนหมายถึง การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็วการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์รูปแบบตัดทอน เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลป์ของผลงาน โดยการบิดเบือนไปจากของจริงตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว เช่น สัญลักษณ์ต่างๆ โลโก้ในปัจจุบัน เป็นต้น

ศิลปะที่วาดด้วย “ความน้อย” เกิดจากการลดตัดทอนมีมานานแล้ว และเป็นหัวใจสำคัญอย่างหนึ่งของ ศิลปะสมัยใหม่ เสียด้วย เช่น ในจิตรกรรมของฝรั่งเศสตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 จิตรกรหัวก้าวหน้าทำการลดทอนรายละเอียดต่างๆ ของแบบที่เขียนลง โดยศิลปินดังต่อไปนี้

พอล เซซานต์ (Paul Cezanne) บิดาแห่งศิลปะสมัยใหม่ ได้วางแนวทางในการตัดทอน  
ปาโบล พिकासโซ (Pablo Picasso) ได้คิดค้นรูปแบบการตัดทอน ในรูปแบบ บาศกัณนิยม หรือ Cubism ขึ้น

พีท มงเดรียน ( Piet Mondrain ) กับแนวทาง เดอ สไตลจ์ ซึ่งมีอิทธิพลต่อการออกแบบ  
เรมอนด์ โลวี (Raymond loewy) กับงานออกแบบอุตสาหกรรม

และรูปแบบศิลปะมินิมอลลิซึม (Minimalism) คือการทำให้เหลือน้อยที่สุด ซึ่งเป็นรูปแบบสมัยใหม่ที่เป็นจุดขีดสุด

กล่าวสรุปได้ว่า จนกระทั่งต้นคริสต์ศตวรรษที่ 20 จิตรกรลดทอนรายละเอียดต่างๆ ของรูปทรงลงจนกลายเป็นเหลี่ยมเรขาคณิต แล้วก็ลดทอนลงเรื่อยๆ จนกลายเป็นศิลปะนามธรรม

สุนทรียศาสตร์แห่งการตัดทอนนั้น เป็นส่วนที่สำคัญในทฤษฎีทฤษฎีนิยมนามรูปทรง เป็นการแสดงความคิดในการ สร้างสรรค์งานศิลปะ โดยเน้นการนำมูลฐานของศิลปะ (Element of Visual Art) เช่น สี น้ำหนัก เส้น รูปร่าง พื้นผิว มาใช้โดยตรง

#### 4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

##### ขั้นนำ

1. ครูสอบถามเกี่ยวกับการใช้สัญลักษณ์ ในชีวิตประจำวัน เช่นประสบการณ์การเดินทางไปยังต่างประเทศที่ไม่คุ้นเคยกับภาษา

2. ครูโยงเข้าสู่เรื่องสัญลักษณ์ต่างๆที่อยู่รอบตัวที่เราคุ้นเคยกันดี และสัญลักษณ์เหล่านี้มีชื่อเสียงและมีอิทธิพล ประกอบคลิปวิดีโอ Top 15 Famous Symbols จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

##### ขั้นสอน

3. ครูตั้งคำถามว่าในอดีตมีการตัดทอนเหล่านี้หรือไม่ในงานศิลปะที่นักเรียนเคยพอเห็น ครูบรรยายประกอบวิดีโอคลิป 500 Years of Female Portraits in Western Art จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) ซึ่งเป็นการเปลี่ยนแปลงของการเขียนภาพผู้หญิงจากอดีตมาสู่ปัจจุบัน

4. ครูให้นักเรียนตั้งข้อสังเกตถึงการเปลี่ยนแปลงเหล่านั้น ว่าสอดคล้องวิถีชีวิตชาวตะวันตกอย่างไร ซึ่งครูโยงเข้ามาสู่ศิลปะและการรับใช้สังคมที่มีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา

5. ครูอธิบายที่มาของการตัดทอนตั้งแต่ยุคสมัยของ พอล เซซาน พาปอล พिकासโซ พีทมองเดเรียน

6. ครูอธิบายประกอบภาพ การตัดทอนรูปต้นไม้ของมองเดเรียน

7. ครูนำภาพการเปลี่ยนแปลงโลโก้ของ Shell และวิธีคิดของ Raymond loewy พร้อมชมคลิปวิดีโอ Famous Logo Evolutions จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) เพื่อให้เห็นพัฒนาการวิธีการคิดโลโก้จากธรรมชาติรอบตัว

8. ครูนำคลิปวิดีโอ Hidden Images in Famous Logos , Hidden meanings of famous logos จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com) เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงข้อความที่ต้องการสื่อ

9. ครูให้นักเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงานเดิมของนักเรียนที่เป็นการออกแบบกราฟฟิก ขาดว่า แต่ละคนมีแนวความคิดการเปลี่ยนแปลงมุมมอง หรือการประยุกต์เหล่านั้นเป็นอย่างไร

10. ให้นักเรียนออกแบบกราฟฟิกโดยเน้นไปที่การตัดทอน จำนวน 8 ชิ้น โดยการเปลี่ยนแปลงรูปทรงจากธรรมชาติและเขียนออกมาเป็นพัฒนาการการออกแบบ ซึ่งจะต้องมีรูปทรงที่ตัดทอนกันไปเรื่อยๆ ในกรอบขนาด 5 ซม\*6 ซม ลงบนกระดาษ 100 ปอนด์ขนาด A4

## ขั้นสรุป

11. ให้นักเรียนกลับไปศึกษาวิดีโอที่เกี่ยวข้องเพิ่มเติมโดยการศึกษาคลิปลิงก์วิดีโอต่อไปนี้

Logo Morph

What is Branding?

History of Branding

Where good idea come from

Guernica - Vancouver Film School (VFS)

จากกลุ่ม wwa ArtEd 140 จากwww.facebook.com ..ซึ่ง Link มาจากwww.

Youtube.com

12. ให้นักเรียน เตรียมตัวสำหรับการวิเคราะห์และวิจารณ์ผลงาน Cubism ในประเด็นเรื่อง การตัดทอน จาก <http://www.googleartproject.com/th> มาหนึ่งงานและครูเตรียมมอบหมายงาน โดยให้นักเรียนคัดเลือกรูปที่ชอบมากที่สุดมา หนึ่งรูป ทำการแท็กรูปดังกล่าว และเขียนวิเคราะห์ อย่างง่ายในประเด็น รูปร่างรูปทรงที่ตัดทอน สีที่ใช้ จุดเด่น และจุดรอง และทำการนำเสนอใน Page wwa ArtEd 140

## 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ผลงานภาพของศิลปิน และภาพกราฟฟิคต่างๆจากการค้นหา ทางอินเทอร์เน็ต

2. วิดีโอประกอบการสอน ภายในห้องเรียน จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

3. เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ <http://www.googleartproject.com/th> ซึ่งเป็นการจำลอง

พิพิธภัณฑ์แบบ สามมิติ

4. กลุ่ม wwa ArtEd 140 จากwww.facebook.com ซึ่งรวบรวมองค์ความรู้ให้นักเรียนได้ ทบทวน และเป็นการนัดหมาย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ข้อเสนอแนะ และเป็นแหล่ง เชื่อมโยง แหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจ



## 6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

กิจกรรม/พฤติกรรม/ผลงานที่ต้องการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลงานกราฟิกโดยเน้นไปที่การตัดทอนจำนวน 8 ชิ้น	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการเรียนรู้ ระหว่างเรียน





### ลักษณะของการเกิดจังหวะ

จังหวะจะถูกทำให้เกิดขึ้นโดยการจัดใน 3 ลักษณะได้แก่

1. จังหวะที่ต่อเนื่อง (Continuous Rhythm)
2. จังหวะของการซ้ำ (Repetitive Rhythm)
3. จังหวะที่มีการเปลี่ยนแปลง (Progressive Rhythm)

**ลัทธิฟิวเจอริซึม (Futurism)** เป็นศิลปะที่สะท้อนสภาวะในอนาคต โดยมีแนวคิดว่าการเคลื่อนไหวและรวดเร็วเป็นสิ่งสำคัญทั้งในปัจจุบันและอนาคต ลัทธิฟิวเจอริซึมเริ่มเคลื่อนไหวในอิตาลี ดินแดนแห่งศิลปะชั้นสูงของโลกสมัยฟื้นฟู ซึ่งถือว่าการเคลื่อนไหวที่สำคัญ ทำทาบแบบอย่างศิลปะเดิมลัทธินี้มีความเชื่อว่า ชีวิตปัจจุบันเกี่ยวข้องกับความเร็ว เครื่องจักร เครื่องทุ่นแรงต่างๆ ศิลปินมักมีการวาดภาพที่แสดงความเร็วของคนหรือสัตว์ เครื่องจักร โดยพยายามเน้นความหมายของอนาคตรูปคือการสร้างภาพด้วยความรวดเร็ว และแสดงถึงความรวดเร็วให้เห็น ที่เราสามารถหางานประเภทนี้ได้ในปัจจุบัน

การซ้ำกันขององค์ประกอบในลัทธินี้ปรากฏขึ้นเพื่อทำให้ภาพเขียนดูมีการเคลื่อนไหว และแสดงออกถึงเรื่องความเร็ว

**ลัทธิป๊อป อาร์ต (Pop Art)** เป็นศิลปะที่เฉลิมฉลองวัฒนธรรมป๊อป (ป๊อปพุลาร์ คัลเจอร์) ซึ่งเป็นวัฒนธรรมระดับมหาชน ที่ถูกจัดว่าเป็นวัฒนธรรมหรือศิลปะระดับล่าง ผลงานของแอนดี้ วอร์ฮอล (Andy Warhol) แสดงออกถึงการซ้ำกันของการผลิตมวลรวมในระดับอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นการเสียดสีการผลิตซ้ำออกมาในรูปแบบของภาพพิมพ์ ซิลค์สกรีน ที่ทำซ้ำลงไปเฟรม

**ลัทธิออปอาร์ต (Op art)** เริ่มในอเมริกา และขยายไปทั่วยุโรปอย่างรวดเร็ว เป็นศิลปินที่มุ่งเน้นตามทฤษฎีการมองเห็น (Visual theory) เกี่ยวข้องกับประสาทตา

ลักษณะของการลวงตาในแบบออปอาร์ตนั้น มาจากการซ้ำกันขององค์ประกอบ อย่างต่อเนื่องออปอาร์ตจะเน้นความเคลื่อนไหวของรูปแบบให้เป็นจิตกรรม โดยวิธีการซ้ำๆกันของส่วนประกอบทางศิลปะ เพื่อให้ผู้ดูตระหนักในความเปลี่ยนแปลง

## 4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นนำ

1. ครูเปิดเพลงPachelbel - Canon In D Major ให้นักเรียนฟัง และให้นักเรียนลองเคาะจังหวะ และเปรียบเทียบกับ Cannon in D ในรูปแบบ rock และให้นักเรียนเปรียบเทียบว่ามีการใช้จังหวะแตกต่างกันอย่างไร
2. ครูเชื่อมโยงจากเรื่องจังหวะ ของทางดนตรีมาสู่ทางศิลปะ

### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเนื้อหาส่วนของการใช้จังหวะของทางดนตรีมาสู่ทางศิลปะจากเพลงบลูส์ของศิลปิน BB King ว่าหมายถึงการซ้ำกันอย่างมีความหมาย และนิยามที่สำคัญว่าการเคลื่อนที่หรือการเคลื่อนไหวของท่วงทำนองทางสายตาที่เป็นไปโดยธรรมชาติ

4. ครูเปิดภาพหญิงเปลือยเดินลงบันได ของ ดุซาม ให้นักเรียนชม และให้นักเรียนสังเกตว่าเป็นการซ้ำกันเพื่อสื่อความหมายว่าอย่างไร

5. ครูแนะนำให้นักเรียนได้รู้จักกับศิลปะแบบ Futurism แนวความคิดเพื่อให้นักเรียนได้ศึกษา จากดนตรีของ Russolo Russolo - LA PIOGGIA - Soprano, piano and Intonarumori จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

6. ครูอธิบายเรื่องราวความเป็นมาของ Futurism ในประเทศอิตาลี

7. ครูอธิบายเรื่องราวของสังคมแบบ Pop Culture อธิบายการเกิดของ Pop Art และเชื่อมโยงไปสู่การซ้ำในลักษณะ Pop Art

8. ครูเปิดภาพลงตาและอธิบายภาพแบบ Op art และให้นักเรียนวิเคราะห์จุดประสงค์ของการซ้ำของลัทธินี้

9. ครูให้นักเรียนทวนจุดมุ่งหมายในการซ้ำของทั้งสามลัทธิทางศิลปะ และให้ร่วมกันวิเคราะห์และจดบันทึก

10. ครูอธิบายองค์ประกอบของการใช้การซ้ำเพื่อให้เกิดจังหวะในทางศิลปะ

11. ครูให้นักเรียนออกแบบผลงานที่เกี่ยวข้องกับการซ้ำโดยการตั้งชื่อ Theme ของตนเองในรูปแบบของคำแสดงคุณลักษณะอยู่ด้วยเช่น Bright man ,Sweet Hour และให้นักเรียนจินตนาการอารมณ์ความรู้สึกออกมา จากนั้นให้จัดจังหวะผลงานออกมาในรูปแบบของ Wallpaper ซึ่งมีขนาด 18 ซม\*8 ซม และให้นักเรียนบรรยายอารมณ์ความรู้สึกการซ้ำในผลงานแต่ละคนว่า การซ้ำในผลงานของตนแสดงออกถึง

### ขั้นสรุป

12. ครูสรุปและให้เพื่อนช่วยกันวิจารณ์ผลงานการซ้ำของนักเรียนแต่ละคน

13. ครูให้นักเรียนออกไปสำรวจโดยให้เลือกองค์ประกอบศิลป์จากแหล่งต่างๆ ได้แก่ จากภาพถ่าย หรือภาพเขียน งานออกแบบกราฟฟิคอินเทอร์เน็ต สถานที่จริง หรือผลิตภัณฑ์ที่มีการใช้สีแบบต่างๆ เลือกใช้สี ที่มีองค์ประกอบต่างๆ โดยครูทำตัวอย่างการเขียนสรุปให้นักเรียนชม และให้นักเรียนโพสต์การเขียนสรุปในประเด็นต่างๆ เกี่ยวกับการเลือกสีว่าประกอบไปด้วยสีอะไรบ้าง เข้าไปดูใน กลุ่ม [www ArtEd 140](https://www.facebook.com/wwaArtEd140) จาก [www.facebook.com](http://www.facebook.com)

## 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ผลงานภาพของศิลปิน และภาพกราฟฟิคต่างๆจากการค้นหา ทางอินเทอร์เน็ต
2. วีดีโอประกอบการสอน ภายในห้องเรียน จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

3. เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ <http://www.googleartproject.com/th> ซึ่งเป็นการจำลอง พิพิธภัณฑ์แบบ สามมิติ

4. กลุ่ม wwa ArtEd 140 จาก [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ซึ่งรวบรวมองค์ความรู้ให้นักเรียนได้ ทบทวน และเป็นการนัดหมาย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ข้อเสนอแนะ และเป็นแหล่ง เชื่อมโยง แหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

## 6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

กิจกรรม/พฤติกรรม/ผลงานที่ ต้องการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการเรียนรู้ ระหว่างเรียน



**แผนการจัดการเรียนรู้พหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน  
ร่วมกับสื่อสังคม (Social media)**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา องค์กรประกอบศิลป์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4

หน่วยการเรียนรู้ที่ 4 องค์กรประกอบศิลป์ประยุกต์

เวลา 15 ชั่วโมง

เรื่อง สี อารมณ์ และความกลมกลืน

เวลา 3 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

สีเป็นคุณลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทตา สีแต่ละสีมีสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถกระตุ้นเราให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกันอย่างออกไป ศิลปินในอดีตใช้สีในการถ่ายทอดความรู้สึกที่ต่างกันอย่างออกไป

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจถึงหลักความงามของสี หลักการใช้สีในองค์ประกอบศิลป์ และการเลือกใช้สีของศิลปิน
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้สีในผลงานวอลเปเปอร์ที่แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่ต่างกันอย่างด้วยแนวความคิดที่ต่างกันอย่าง
3. นักเรียนมีความเข้าใจในสุนทรียภาพของสี

### 3. สาระการเรียนรู้

**สี (Color)** เป็นคุณลักษณะที่สามารถรับรู้ได้ด้วยประสาทตา โดยอาศัยแสงเป็นตัวส่งสว่าง สีแต่ละสีมีสมบัติเฉพาะตัวที่สามารถกระตุ้นเราให้เกิดความรู้สึกที่ต่างกันอย่างออกไป เช่น สีแดงย่อมกระตุ้นเร้าความรู้สึกให้เกิดแตกต่างไปจากสีขาวหรือสีดำทำให้ความรู้จากการรับรู้ไม่เหมือนสีเขียว เป็นต้น การศึกษาเกี่ยวกับสีมีองค์ประกอบดังต่อไปนี้

1. ประเภทของสี
2. ความเป็นมาของสี
3. จิตวิทยาของสี
4. ระบบสี
5. ความสำคัญของสี
6. การใช้สีของศิลปิน

## การใช้สีของศิลปินได้แก่

แวน โก๊ะ ( Van gogh ) เป็นศิลปินที่ใช้สีที่แปลกไปจากกฎเกณฑ์ที่เคยเป็นมาก่อน เพื่อแสดงออกถึงอารมณ์

องรี มาติส ( Henry Matisse ) ใช้สีเพื่อแสดงจิตวิทยาของสีในรูปแบบ Fauvism

ไซคีเดลิก อาร์ต ( Psychedelic art ) คือการใช้สีเพื่อแสดงออกถึงการรูปแบบสังคมแบบอนาธิปไตย

## 4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

### ขั้นนำ

1. ครูสอบถามถึงเรื่องการใช้ Social media ว่านักเรียนมีความถนัดในการใช้งาน และการค้นคว้าหาความรู้บ่อยเพียงใด

2. ครูเปิดกลุ่ม wwa ArtEd 140 จาก [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ที่ครูให้นักเรียนแชร์ เพื่อสร้างความสนใจมาสู่ผู้เรียน

### ขั้นสอน

3. ครูให้นักเรียนจัดประเภทของการใช้สี ว่ามีการใช้สีในรูปแบบไหนบ้าง

4. ครูเปิดสีในลักษณะ Hue ในรูปแบบ วงจรสีผ่านเว็บไซต์สำเร็จรูปสำหรับการออกแบบ <http://colorshemadesigner.com/> และช่วยกันแสดงความคิดเห็น ถึงการเลือกใช้สีในลักษณะนี้ และถามถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อสีต่างๆ และวรรณคดีต่างๆของสี พร้อมกับนำเสนอ Video Interactive color music FUSION EMOTION จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

5. ครูแนะนำให้นักเรียนรู้จักกับ Van gogh และการใช้สีเหลืองเพื่อแสดงด้านสว่างของเขาลัทธิ Fauvism ซึ่งเน้นจิตวิทยาของสี และลัทธิ Psychedelic Art ที่สื่อให้เห็นถึงอารมณ์อีกลักษณะหนึ่ง ซึ่งเป็นการเลือกใช้สีในลักษณะสี Hue ประกอบ Video แบบ Psychedelic Art แบบต่างๆ

6. ครูให้นักเรียนพิจารณาผลงานของตนเอง ว่าเหมาะกับการใช้สีแบบใด และให้ความรู้ นักเรียนเรื่องการใช้สีในองค์ประกอบศิลป์

7. จากนั้น ให้นักเรียน เลือกชุดสีออกมาโดยการผสม สีในช่อง สีเหลือง ขนาด 4ซม\*4ซม ประมาณ 5 ช่อง ให้สีห้าสีนั้นเป็นชื่อชุดสีที่สอดคล้องกับ Wallpaper ในกิจกรรมที่ 2

8. ครูเพิ่มเติมลักษณะการใช้สี และแสงในรูปแบบต่างๆ เช่น Vintage เป็นต้น

9. ครูเปิดโปรแกรม Photoshop และอธิบายเรื่องราวของแสงสีและการใช้สี ในแบบอุตสาหกรรม ทั้งแบบ CMYK และ RGB

10. นักเรียนเลือกสีเหล่านั้นระบายลงในผลงาน

11. ครูช่วยตรวจดูความเหมาะสมของผลงานและให้นักเรียนทำงานอย่างอิสระ

## ขั้นสรุป

12. ครูให้นักเรียนแต่ละคนชมคลิปวิดีโอ Deep Trip Art Color Ballet HD.m2t และให้แต่ละคนช่วยกันแชร์คลิปวิดีโอที่เกี่ยวกับการใช้สีในรูปแบบต่างๆที่เป็นไปในทางศิลปะที่แปลกใหม่

## 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ผลงานภาพของศิลปิน และภาพกราฟฟิคต่างๆจากการค้นหา ทางอินเทอร์เน็ต
2. วิดีโอประกอบการสอน ภายในห้องเรียน จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
3. เว็บไซต์พิพิธภัณฑ์ <http://www.googleartproject.com/th> ซึ่งเป็นการจำลองพิพิธภัณฑ์แบบ สามมิติ
4. กลุ่ม wwa ArtEd 140 จาก [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ซึ่งรวบรวมองค์ความรู้ให้นักเรียนได้ ทบทวน และเป็นการนัดหมาย แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ข้อเสนอแนะ และเป็นแหล่ง เชื่อมโยง แหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

## 6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

กิจกรรม/พฤติกรรม/ผลงานที่ ต้องการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลงานการออกแบบสีสำหรับผลงานวอลล์ เปเปอร์	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการเรียนรู้ ระหว่าง เรียน



**แผนการจัดการเรียนรู้พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน  
ร่วมกับสื่อสังคม (Social media)**

<p>กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ    รายวิชา องค์ประกอบศิลป์</p> <p>หน่วยการเรียนรู้ที่ 4    องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์</p> <p>เรื่อง    เอกภาพจากผลงานของพิคาสโซ</p>	<p>ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4</p> <p>เวลา 15 ชั่วโมง</p> <p>เวลา 3 ชั่วโมง</p>
---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------

---

### 1. สาระสำคัญ

รูปแบบของงานศิลปะคิวบิสม์แบบสังเคราะห์ นั้นคือการตัดทอน และผสมผสานองค์ประกอบต่างๆ เพื่อสร้างเอกภาพภายในตัวผลงาน

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจถึงหลักการสร้างผลงานคิวบิสม์แบบต่างๆ และหลักการสร้างงานศิลปะที่มีเอกภาพ
2. นักเรียนสามารถออกแบบองค์ประกอบศิลป์ผลงานออกมาในรูปแบบลักษณะคิวบิสม์แบบสังเคราะห์
3. นักเรียนเข้าใจในสุนทรียภาพศิลปะแบบคิวบิสม์

### 3. สาระการเรียนรู้

เอกภาพเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุดในการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งหมายถึง ความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันของมูลฐานทางศิลปะ

ปาปอล พิคาสโซ เป็นศิลปินชาวสเปน ซึ่งเป็นผู้นำของลัทธิบาศก์นิยม หรือ คิวบิสม์ (Cubism) ซึ่งมีพัฒนาการมาตั้งแต่ปี 1907

### 4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูติดตามผลงานของนักเรียนที่ส่งงาน ว่ามีใครยังทำไม่เสร็จบ้าง และ นัดหมายวันที่จะนำมาส่งเป็นวันสุดท้าย

2. ครูเปิดหน้าเพจเพื่อแสดงผลงานของนักเรียนเพื่อร่วมกันวิจารณ์

#### ขั้นสอน

3. ครูอธิบายเรื่องหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ผ่านมา และพูดถึงเรื่องความเป็นอันหนึ่งเดียวของงานศิลปะแบบตัดทอน

4. ให้นักเรียนได้ชมผลงาน Picasso แบบลักษณะสังเคราะห์ ชื่อภาพ Tree Musician โดยให้นักเรียนทำใบงาน กลมกลืน

5. นักเรียนชมวิดีโอ Guernica-Vancouver Film School (VFS) จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

6. นักเรียนเขียนใบงานวิเคราะห์ลักษณะการใช้รูปทรง และการเลือกใช้สี การใช้จังหวะของภาพ Tree musiciansความเป็นเวลา 30 นาที

7. ครูอธิบายถึงเรื่องการสร้างเอกภาพในทางศิลปะ และให้นักเรียนช่วยกันตอบคำถาม โดยครูเลือกภาพที่มีหลักการสร้างเอกภาพแตกต่างกันให้นักเรียนช่วยกันวิเคราะห์และตอบคำถาม

8. ครูให้นักเรียนปรับปรุงแก้ไขผลงานจากสัปดาห์ที่ 3 โดยคำนึงถึงความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันในทางศิลปะตามที่นักเรียนได้ศึกษา

9. ครูให้หลักในการสร้างผลงาน โดยอธิบายถึงการเลือกใช้สี และการเปลี่ยนแปลงชุดสี

10. ครูให้เวลาสร้างผลงาน เป็นระยะเวลาราว สองชั่วโมง และให้นักเรียนกลับไปสร้างผลงานต่อที่บ้าน

**ขั้นสรุป**

11. ครูสรุปถึงการสร้างผลงาน ของนักเรียนว่าจะต้องมีแนวทางในการพัฒนาเพื่อปรับใช้ในการสร้างผลงาน หรือปรับใช้ในการออกแบบหากว่านักเรียนสามารถเป็นนักออกแบบในอนาคตต่อไปอย่างไร

## 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ผลงานภาพของศิลปิน และภาพกราฟฟิคต่างๆจากการค้นหา ทางอินเทอร์เน็ต

2. วิดีโอประกอบการสอน ภายในห้องเรียน จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

3. ห้องคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย

4. กลุ่ม wwa ArtEd 140 จาก [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ซึ่งรวบรวมองค์ความรู้ให้นักเรียนได้ ทบทวน และเป็นกรณีศึกษา แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ข้อเสนอแนะ และเป็นแหล่ง เชื่อมโยง แหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

## 6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

กิจกรรม/พฤติกรรม/ผลงานที่ ต้องการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการเรียนรู้ ระหว่าง เรียน

**แผนการจัดการเรียนรู้พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผน  
ร่วมกับสื่อสังคม (Social media)**

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ	รายวิชา องค์ประกอบศิลป์	ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
หน่วยการเรียนรู้ที่ 4	องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์	เวลา 15 ชั่วโมง
เรื่อง การประยุกต์ใช้องค์ประกอบศิลป์		เวลา 3 ชั่วโมง

### 1. สาระสำคัญ

องค์ประกอบศิลป์เป็นมูลฐานทางด้านการมองเห็น ซึ่งสามารถถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ลงสู่การออกแบบงานสร้างสรรค์ต่างๆได้

### 2. จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนเข้าใจถึงหลักการสร้างแนวความคิดรวบยอด โดยนำมาจากสิ่งรอบตัวได้
2. นักเรียนสามารถออกแบบการตกแต่งสถานที่ตามสถานการณ์ต่างๆได้

### 3. สาระการเรียนรู้

แนวคิดต่างๆ และการ ออกแบบภาพร่างเพื่อนำเสนอกระบวนการสร้างสรรค์จากแรงบันดาลใจต่างๆ

### 4. กระบวนการจัดการเรียนรู้

#### ขั้นนำ

1. ครูสอบถามถึงการร่วมงานต่างๆของนักเรียนเช่นงานแสดงศิลปะ หรืองานแต่งงาน
2. ครูเปิดให้นักเรียนชมภาพคลิปวิดีโอการแต่งงาน หรืองานแฟชั่นที่น่าสนใจ

#### ขั้นสอน

3. ครูเปิด การแสดงผลงานแฟชั่น Video Alexander McQueen Savage Beauty The Metropolitan Museum of Art, จาก[www.youtube.com](http://www.youtube.com)

4. ครูให้นักเรียนช่วยกันวิจารณ์แนวความคิดของ มิวสิควีดีโอ Lady Gaga - Born This Way และให้แต่ละแถวร่วมกันแสดงความคิดเห็น

5. แต่ละคนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าแนวความคิดมาจากแหล่งที่มาใดบ้างจากนั้นครูสรุป ถึงแหล่งที่มาที่สำคัญ เช่น ธรรมชาติ ศาสนา การเมืองและสังคม

6. ครูอธิบายเรื่องราวถึงแรงบันดาลใจเหล่านั้นผ่านศิลปะแต่ละยุคโดยมิได้เจาะจงโดยเริ่มจากแรงบันดาลใจจากธรรมชาติในยุคหิน ศาสนาในยุคกลาง กษัตริย์ในสมัยโรโคโค สังคมในยุคปัจจุบัน เป็นต้น

7. ครูเปิดให้นักเรียนชมวีดีโอเกี่ยวกับงานแต่งงานต่าง ๆ

8. ครูกำหนดสถานการณ์ต่างให้นักเรียนเลือกสำหรับ การออกแบบ โดยที่นักเรียนแต่ละคนมีคอมพิวเตอร์คนละเครื่องเพื่อหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตเพื่อการนำเสนอผลงานโดย โจทย์มีดังต่อไปนี้

“หากนักเรียนจบการศึกษาระดับมหาวิทยาลัย สาขาจิตรศิลป์ และทำงานเป็นนักออกแบบ ออกแบบในซ์ ให้นักเรียนเลือกงานการออกแบบเหล่านี้มา 1 งาน เขียนบรรยาย รูปแบบการจัดผลงาน การเลือกใช้สีภายในงาน รูปแบบการตกแต่ง การเลือกวัสดุที่ใช้ในการตกแต่ง การเลือกใช้เพลงของที่ระลึก และรูปแบบการแสดง หรือดนตรี ภายในงานที่สอดคล้องกับบรรยากาศและแนวความคิดเหล่านั้น

8.1 งานแต่งงานนางสาวเอทีบอกแต่เพียงว่าชอบการท่องเที่ยวทะเลเป็นชีวิตจิตใจ ชอบความสบายๆ และเป็นกันเอง กับนายบีผู้ชอบดนตรีของค่ายเบเกอรี่มิวสิค เจ้าบ่าวเจ้าสาวมีอายุเฉลี่ย 24 ปี และยังคงไปงานปาร์ตี้ตามสถานที่ท่องเที่ยวอยู่ นายบีให้ข้อมูลแต่เพียงว่าอยากให้เพื่อนๆ ภายในงานสนุกสนาน มีอยากให้หรูหรามากนัก

8.2 งานปาร์ตี้ของเพื่อนร่วมรุ่นที่ รร กรุงเทพคริสเตียน ซึ่งแต่ละคนอายุเฉลี่ยราว 50-60 โดยที่คอนเซ็ปหลักคืออันทรรบครองเมือง

8.3 นิทรรศการแสดงผลงานภาพถ่าย ของบริษัทกรีนพีซ เพื่อระดมทุนในการช่วยเหลือผู้ยากไร้ โดยจัดที่โรงแรมโซฟิเทล โดยแขกที่มาเป็นนักธุรกิจจากต่างประเทศ

8.4 นิทรรศการแสดงผลงานศิลปะ ดนตรี และวัฒนธรรม แสดงร่วมระหว่าง ศิลปินไทยและเทศ เกี่ยวกับวัฒนธรรมฮิปปี แนวร่วมเสรีนิยม ศิลปินไทยหลายคนมีอายุ 50 ปีขึ้นไป ” ผลงานต่อที่บ้าน

9. นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ต และจัดพิมพ์ส่งโดยครูกำหนดช่วงเวลาให้นักเรียนส่งไม่เกิน สัปดาห์ที่ทำการเรียนการสอนอยู่ โดยมีเนื้อหาไม่ต่ำกว่า 1 หน้ากระดาษ

ขั้นสรุป

10.ครูสรุปถึงสิ่งที่สำคัญที่นักเรียนจะต้องคำนึงนั่นคือ เพศ อายุ และความเหมาะสมด้านงบประมาณ

## 5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

1. ผลงานภาพของศิลปิน และภาพกราฟฟิคต่างๆจากการค้นหา ทางอินเทอร์เน็ต
2. วีดีโอประกอบการสอน ภายในห้องเรียน จาก [www.youtube.com](http://www.youtube.com)
3. ห้องคอมพิวเตอร์ภายในโรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย
4. กลุ่ม [www ArtEd 140](http://www.facebook.com/wwaArtEd140) จาก [www.facebook.com](http://www.facebook.com) ซึ่งรวบรวมองค์ความรู้ให้นักเรียนได้ ทบทวน และเป็นกรณีศึกษา แสดงความคิดเห็น แลกเปลี่ยน ข้อเสนอแนะ และเป็นแหล่งเชื่อมโยง แหล่งการเรียนรู้ที่น่าสนใจ

## 6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล

กิจกรรม/พฤติกรรม/ผลงานที่ ต้องการประเมิน	วิธีการ	เครื่องมือ
ผลงานการออกแบบจากสถานการณ์ ต่างๆ	ตรวจผลงาน	แบบประเมินผลการเรียนรู้ ระหว่าง เรียน



**แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ**  
แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ประยุกต์

รายการประเมิน	ระดับคะแนนประเมิน			ข้อเสนอแนะ
	ใช้ได้ 1	ไม่แน่ใจ 0	ใช้ไม่ได้ -1	
1. ความถูกต้องตามหลักองค์ประกอบศิลป์				
- ผลงานแสดงออกถึงความมีเอกภาพ				
- ผลงานแสดงออกถึงการใช้หลักดุลยภาพที่ถูกต้อง				
- ผลงานแสดงออกถึงการใช้จังหวะ				
- ผลงานแสดงออกถึงการเน้น				
- ผลงานแสดงออกถึงความเข้าใจในเรื่องสัดส่วน				
2. ความคิดสร้างสรรค์				
- การเลือกใช้รูปทรงที่ตัดทอนมีการริเริ่มดัดแปลงให้ต่างจากเดิม				
- แสดงออกถึงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงาน				
- มีลักษณะการเลือกใช้แนวความคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับที่เป็นมา				
- แสดงออกถึงความละเอียดลออประณีตในการคิด				
- มีการสังเคราะห์รูปภาพภายในภาพและนำมาพัฒนาต่อให้สมบูรณ์เป็นจริงได้				
3. ความประณีต และสมบูรณ์				
- ผลงานมีการใช้สีโปสเตอร์ที่เรียบร้อยและสวยงาม				
- ความสะอาดเรียบร้อยโดยรวม				
- ผลงานที่ส่งมีการวัดขนาดที่เที่ยงตรง และแสดงออกถึงการจัดหน้ากระดาษ				
- มีการคำนึงถึงความประณีตในการเขียนตัวอักษรลงไปในตัวงาน				
- ผลงานมีความสมบูรณ์ เสร็จเรียบร้อยทุกส่วน				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

## เกณฑ์การให้คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

### 1. ความถูกต้องตามหลักองค์ประกอบศิลป์

- 1.1 ผลงานแสดงออกถึงความมีเอกภาพ
- 1.2 ผลงานแสดงออกถึงการใช้หลักดุลยภาพที่ถูกต้อง
- 1.3 ผลงานแสดงออกถึงการใช้จังหวะ
- 1.4 ผลงานแสดงออกถึงการเน้น
- 1.5 ผลงานแสดงออกถึงความเข้าใจในเรื่องสัดส่วน

การให้คะแนน

นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	4	ข้อ	ได้	4	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	3	ข้อ	ได้	3	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	2	ข้อ	ได้	2	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	1	ข้อ	ได้	1	คะแนน

### 2. ความคิดสร้างสรรค์

- 2.1 การเลือกรูปทรงที่ตัดทอนมีการริเริ่มดัดแปลงให้ต่างจากเดิม
- 2.2 แสดงออกถึงการเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับผลงาน
- 2.3 มีลักษณะการเลือกใช้แนวความคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกับที่เป็นมา
- 2.4 แสดงออกถึงความละเอียดลออประณีตในการคิด
- 2.5 มีการสังเคราะห์รูปภาพภายในภาพและนำมาพัฒนาต่อให้สมบูรณ์เป็นจริงได้

การให้คะแนน

นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	4	ข้อ	ได้	4	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	3	ข้อ	ได้	3	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	2	ข้อ	ได้	2	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ	1	ข้อ	ได้	1	คะแนน

### 3. ความประณีต และสมบูรณ์

- 3.1 ผลงานมีการใช้สีโปสเตอร์ที่เรียบร้อยและสวยงาม
- 3.2 ความสะอาดเรียบร้อยโดยรวม
- 3.3 ผลงานที่ส่งมีการวัดขนาดที่เที่ยงตรง และแสดงออกถึงการจัดหน้ากระดาษ

3.4 มีการคำนึงถึงความประณีตในการเขียนตัวอักษรลงไปในตัวงาน

3.5 ผลงานมีความสมบูรณ์ เสร็จเรียบร้อยทุกส่วน

การให้คะแนน

นักเรียนปฏิบัติได้ครบ 4 ข้อได้	4	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ 3 ข้อได้	3	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ 2 ข้อได้	2	คะแนน
นักเรียนปฏิบัติได้ครบ 1 ข้อได้	1	คะแนน





## แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แบบประเมินแผนการจัดการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน ร่วมกับสื่อสังคม (Social media) ในรายวิชาองค์ประกอบศิลป์

รายการประเมิน	ระดับคะแนนประเมิน			ข้อเสนอแนะ
	ใช้ได้ 1	ไม่แน่ใจ 0	ใช้ไม่ได้ -1	
<b>1.องค์ประกอบของแผนการสอน</b>				
1. สาระสำคัญ				
2. จุดประสงค์การเรียนรู้				
3. สาระการเรียนรู้				
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้				
5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้				
6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล				
<b>2.จุดประสงค์การเรียนรู้</b>				
1. ครอบคลุมด้านความรู้ทักษะและเจตคติ				
2. ใช้ข้อความที่มีความหมายเดียว สังเกตหรือวัดได้ง่าย				
3. มีความเป็นไปได้และสามารถบรรลุผลการปฏิบัติ				
4. แสดงพฤติกรรมที่คาดหวังชัดเจน				
<b>3.สาระการเรียนรู้</b>				
1. สอดคล้องกับความถนัดและความสนใจของผู้เรียน				
2. นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้				
3. สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้				
4. บอกให้รู้ว่าเนื้อหาสาระเกี่ยวกับเรื่องอะไร				
<b>4.กระบวนการจัดการเรียนรู้</b>				
1. มีกิจกรรมการเรียนรู้สอดคล้องกับพหุศิลปศึกษาเชิงแบบแผน				
2. กระบวนการเรียนรู้ Social mediaเกิดประโยชน์กับผู้เรียน				
3. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม				

รายการประเมิน	ระดับคะแนนประเมิน			ข้อเสนอแนะ
	ใช้ได้ 1	ไม่แน่ใจ 0	ใช้ไม่ได้ -1	
4. เรียงลำดับเนื้อหาได้น่าสนใจ เอื้อต่อการเรียนรู้				
5. กิจกรรมมีความหมายต่อการพัฒนาผู้เรียน				
6. ถ้อยคำที่ใช้มีความกะทัดรัด ชัดเจน เข้าใจง่าย				
<b>5. สื่อ/แหล่งการเรียนรู้</b>				
1. นักเรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ social media				
2. เอื้อต่อการบรรลุในจุดประสงค์การเรียนรู้				
3. สื่อ social media เกิดประโยชน์กับผู้เรียน				
4. แหล่งการเรียนรู้สามารถเข้าถึงได้ง่าย				
<b>6. กระบวนการวัดผลและประเมินผล</b>				
1. ประเมินได้ครอบคลุมทุกจุดประสงค์การเรียนรู้				
2. ระบุวิธีวัดได้ง่ายและสะดวกในการใช้ประเมิน				
3. ระบุวิธีวัดที่เชื่อถือได้เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้				
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยตนเอง				

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน  
(.....)

## แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม (Social media) ดังนี้

รายการประเมิน	ระดับคะแนนประเมิน			ข้อเสนอแนะ
	ใช้ได้ 1	ไม่แน่ใจ 0	ใช้ไม่ได้ -1	
<b>1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>				
1.1 เนื้อหาที่เรียนเชื่อมโยงกับศิลปะและสังคมในปัจจุบัน				
1.2 เนื้อหาที่เรียนมีความต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน				
1.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน				
1.4 รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียน				
1.5 มีการสรุปและอภิปรายภายในกลุ่มของนักเรียนและครู				
<b>2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน</b>				
2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น				
2.2 ความสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนมีความเป็นกันเอง				
2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย				
2.4 นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่เรียน				
2.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงออก				
<b>3. ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน</b>				
3.1 การใช้สื่อในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน				
3.2 ครูมีการจัดเตรียมสื่อการสอน Social media ที่น่าสนใจ				
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็นสื่อต่างๆนอกเวลาเรียน				
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็นสื่อต่างๆนอกเวลาเรียน				
3.4 มีการแนะนำแหล่งค้นคว้าจาก Social media ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้				



ภาคผนวก ข

การวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางแสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง				คะแนนหลังการทดลอง			
	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน
1	5	13	12	30	14	14	14	42
2	5	12	12	29	12	15	16	43
3	4	13	15	32	6	15	18	39
4	3	12	12	27	5	13	18	36
5	10	12	16	38	7	16	16	39
6	11	13	12	36	13	18	19	50
7	5	13	12	30	12	17	22	51
8	7	15	13	35	10	18	19	47
9	6	13	12	31	8	14	18	40
10	2	19	12	33	7	15	18	40
11	11	30	25	66	18	16	19	53
12	4	18	12	34	10	14	12	36
13	6	19	13	38	6	16	15	37
14	7	20	14	41	8	25	19	52
15	7	28	15	50	9	28	19	56
16	6	26	16	48	9	29	18	56
17	5	16	17	38	9	26	18	53
18	5	24	20	49	9	28	17	54
19	8	23	22	53	9	24	18	51
20	4	24	22	50	10	26	19	55
21	6	26	16	48	15	29	33	77
22	5	18	21	44	8	22	35	65
23	6	11	18	35	12	19	35	66
24	5	12	17	34	19	18	22	59
25	6	13	16	35	12	20	32	64
26	5	13	15	33	12	12	20	44
27	6	14	11	31	15	15	33	63
28	4	13	15	32	12	12	12	36
29	9	16	18	43	12	11	25	48
30	9	19	19	47	12	18	25	55
$\bar{X}$	6.07	17.27	15.67	39	10.67	18.77	20.8	50.23
S.D	2.20	5.53	3.66	9.01	3.38	5.58	6.53	10.47

ตารางแสดงผลต่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4  
ในกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม

คนที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1	5	14	9	81
2	5	12	7	49
3	4	6	2	4
4	3	5	2	4
5	10	7	-3	9
6	11	13	2	4
7	5	12	7	49
8	7	10	3	9
9	6	8	2	4
10	2	7	5	25
11	11	18	7	49
12	4	10	6	36
13	6	6	0	0
14	7	8	1	1
15	7	9	2	4
16	6	9	3	9
17	5	9	4	16
18	5	9	4	16
19	8	9	1	1
20	4	10	6	36
21	6	15	9	81
22	5	8	3	9
23	6	12	6	36
24	5	19	14	196
25	6	12	6	36
26	5	12	7	49
27	6	15	9	81
28	4	12	8	64
29	9	12	3	9
30	9	12	3	9
	$\bar{X} = 6.07$	$\bar{X} = 18.77$	$\sum D = 138$	$\sum D^2 = 976$

ตารางแสดงผลต่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา  
ปีที่ 4 ในกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม

คนที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1	13	14	1	1
2	12	15	3	9
3	13	15	2	4
4	12	13	1	1
5	12	16	4	16
6	13	18	5	25
7	13	17	4	16
8	15	18	3	9
9	13	14	1	1
10	19	15	-4	16
11	30	16	-14	196
12	18	14	-4	16
13	19	16	-3	9
14	20	25	5	25
15	28	28	0	0
16	26	29	3	9
17	16	26	10	100
18	24	28	4	16
19	23	24	1	1
20	24	26	2	4
21	26	29	3	9
22	18	22	4	16
23	11	19	8	64
24	12	18	6	36
25	13	20	7	49
26	13	12	-1	1
27	14	15	1	1
28	13	12	-1	1
29	16	11	-5	25
30	19	18	-1	1
	$\bar{X} = 17.27$	$\bar{X} = 18.77$	$\sum D = 45$	$\sum D^2 = 677$

ตารางแสดงผลต่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม

คนที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1	12	14	2	4
2	12	16	4	16
3	15	18	3	9
4	12	18	6	36
5	16	16	0	0
6	12	19	7	49
7	12	22	10	100
8	13	19	6	36
9	12	18	6	36
10	12	18	6	36
11	25	19	-6	36
12	12	12	0	0
13	13	15	2	4
14	14	19	5	25
15	15	19	4	16
16	16	18	2	4
17	17	18	1	1
18	20	17	-3	9
19	22	18	-4	16
20	22	19	-3	9
21	16	33	17	289
22	21	35	14	196
23	18	35	17	289
24	17	22	5	25
25	16	32	16	256
26	15	20	5	25
27	11	33	22	484
28	15	12	-3	9
29	18	25	7	49
30	19	25	6	36
	$\bar{X} = 15.67$	$\bar{X} = 20.8$	$\sum D = 154$	$\sum D^2 = 2100$



ตารางแสดงผลต่างคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกลุ่มที่  
ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม

คนที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1	30	42	12	144
2	29	43	14	196
3	32	39	7	49
4	27	36	9	81
5	38	39	1	1
6	36	50	14	196
7	30	51	21	441
8	35	47	12	144
9	31	40	9	81
10	33	40	7	49
11	66	53	-13	169
12	34	36	2	4
13	38	37	-1	1
14	41	52	11	121
15	50	56	6	36
16	48	56	8	64
17	38	53	15	225
18	49	54	5	25
19	53	51	-2	4
20	50	55	5	25
21	48	77	29	841
22	44	65	21	441
23	35	66	31	961
24	34	59	25	625
25	35	64	29	841
26	33	44	11	121
27	31	63	32	1024
28	32	36	4	16
29	43	48	5	25
30	47	55	8	64
	$\bar{X} = 39$	$\bar{X} = 50.23$	$\sum D = 337$	$\sum D^2 = 7015$

ตารางแสดงผลต่างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในกลุ่มที่ได้รับการเรียนการสอนพหุศิลป์ศึกษาร่วมกับสื่อสังคม

คนที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1	10	14	4	16
2	8	12	4	16
3	11	13	2	4
4	14	14	0	0
5	12	11	-1	1
6	8	15	7	49
7	12	14	2	4
8	11	14	3	9
9	12	13	1	1
10	9	12	3	9
11	7	9	2	4
12	12	15	3	9
13	11	14	3	9
14	12	14	2	4
15	11	12	1	1
16	10	9	-1	1
17	9	11	2	4
18	11	13	2	4
19	12	13	1	1
20	8	13	5	25
21	9	14	5	25
22	9	14	5	25
23	11	15	4	16
24	12	13	1	1
25	9	11	2	4
26	8	12	4	16
27	12	13	1	1
28	11	13	2	4
29	10	15	5	25
30	13	15	2	4
	$\bar{X} = 10.47$	$\bar{X} = 13$	$\sum D = 76$	$\sum D^2 = 292$

ตารางผลการประเมินความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม (Social media)

รายการประเมิน	ระดับการประเมิน				
	มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
<b>1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>					
1.1 เนื้อหาที่เรียนเชื่อมโยงกับศิลปะและสังคมในปัจจุบัน	21	9	-	-	-
1.2 เนื้อหาที่เรียนมีความต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน	14	15	1	-	-
1.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน	18	12	-	-	-
1.4 รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียน	20	10	-	-	-
1.5 มีการสรุปและอภิปรายภายในกลุ่มของนักเรียนและครู	13	15	2	-	-
<b>2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน</b>					
2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น	14	15	1	-	-
2.2 ความสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนมีความเป็นกันเอง	21	9	-	-	-
2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	16	14	-	-	-
2.4 นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่เรียน	18	12	-	-	-
2.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงออก	15	14	1	-	-
<b>3. ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน</b>					
3.1 การใช้สื่อในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	20	10	-	-	-
3.2 ครูมีการจัดเตรียมสื่อการสอน Social media ที่น่าสนใจ	21	9	-	-	-
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็นสื่อต่างๆนอกเวลาเรียน	29	1	-	-	-
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็นสื่อต่างๆนอกเวลาเรียน	18	12	-	-	-
3.4 มีการแนะนำแหล่งค้นคว้าจาก Social media ที่เป็นประโยชน์ต่อการเรียนรู้	19	11	-	-	-
3.5 นักเรียนได้เข้าไปค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน	13	15	2	-	-

ตารางระดับความพึงพอใจในการเรียนรู้ตามแนวทางพหุศิลปศึกษาร่วมกับสื่อสังคม (Social media)

รายการประเมิน	$\bar{X}$	ระดับความพึงพอใจ
<b>1. ด้านกระบวนการจัดการเรียนรู้</b>	<b>4.55</b>	<b>ดีมาก</b>
1.1 เนื้อหาที่เรียนเชื่อมโยงกับศิลปะและสังคมในปัจจุบัน	4.7	ดีมาก
1.2 เนื้อหาที่เรียนมีความต่อเนื่องเป็นลำดับขั้นตอน	4.43	ดี
1.3 นักเรียนมีส่วนร่วมในการกำหนดกิจกรรมการเรียนการสอน	4.6	ดีมาก
1.4 รูปแบบการเรียนการสอนแตกต่างจากที่เคยเรียน	4.67	ดีมาก
1.5 มีการสรุปและอภิปรายภายในกลุ่มของนักเรียนและครู	4.37	ดี
<b>2. ด้านบรรยากาศการเรียนการสอน</b>	<b>4.55</b>	<b>ดีมาก</b>
2.1 นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมมากขึ้น	4.43	ดี
2.2 ความสัมพันธ์ของครูกับนักเรียนมีความเป็นกันเอง	4.7	ดีมาก
2.3 กิจกรรมมีความหลากหลาย	4.53	ดีมาก
2.4 นักเรียนเกิดการเรียนรู้จากกิจกรรมที่เรียน	4.6	ดีมาก
2.5 นักเรียนมีอิสระในการแสดงออก	4.47	ดี
<b>3. ด้านการใช้สื่อการเรียนการสอน</b>	<b>4.66</b>	<b>ดีมาก</b>
3.1 การใช้สื่อในการเรียนการสอนมีความเหมาะสมกับเนื้อหาที่เรียน	4.67	ดีมาก
3.2 ครูมีการจัดเตรียมสื่อการสอน Social media ที่น่าสนใจ	4.7	ดีมาก
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็น สื่อต่างๆนอกเวลาเรียน	4.97	ดีมาก
3.3 นักเรียนมีส่วนร่วมกับการใช้ Social media ในการแสดงความคิดเห็น สื่อต่างๆนอกเวลาเรียน	4.6	ดีมาก
3.4 มีการแนะนำแหล่งค้นคว้าจาก Social media ที่เป็นประโยชน์ต่อการ เรียนรู้	4.63	ดีมาก
3.5 นักเรียนได้เข้าไปค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมนอกเวลาเรียน	4.37	ดี
<b>รวมเฉลี่ย</b>	<b>4.59</b>	<b>ดีมาก</b>



ภาคผนวก ค

ภาพประกอบ

ตัวอย่างผลงานทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน

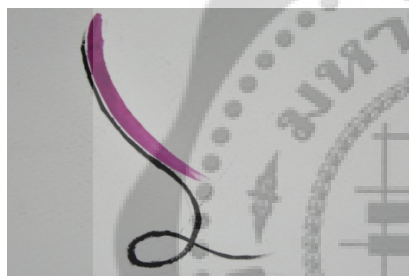


ผลงานก่อนเรียน

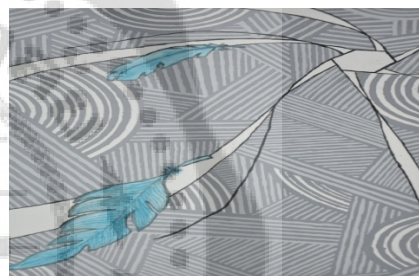


ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 1



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 2



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 4

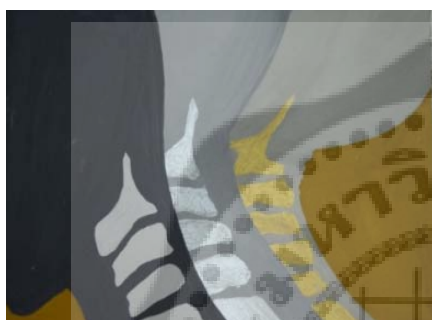


ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 5

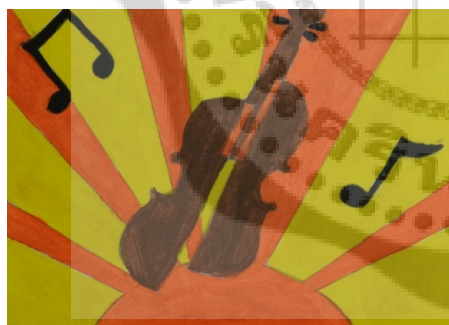


ผลงานก่อนเรียน

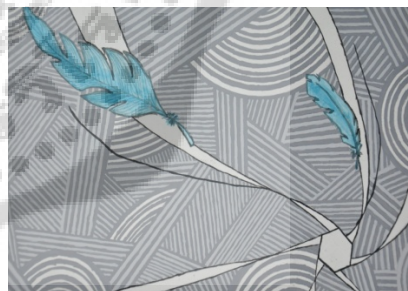


ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 7



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 8



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 10

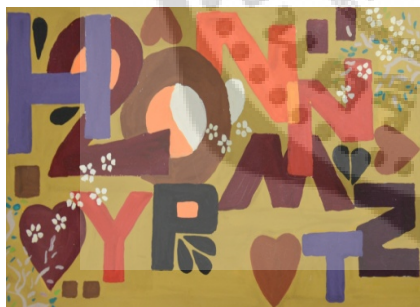


ผลงานก่อนเรียน

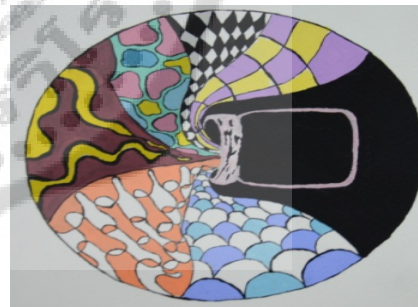


ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 11



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 13





ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 14

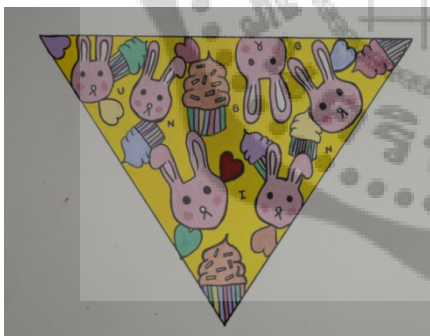


ผลงานก่อนเรียน

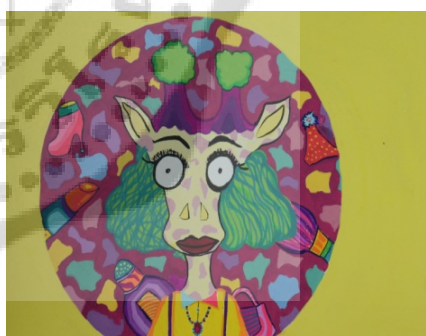


ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 16



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 17

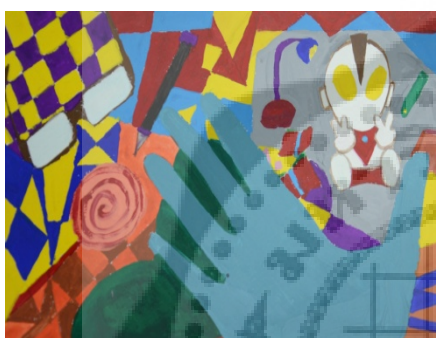


ผลงานก่อนเรียน

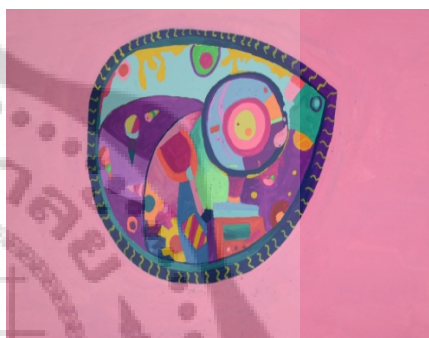


ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 19



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 20



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 22



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 23

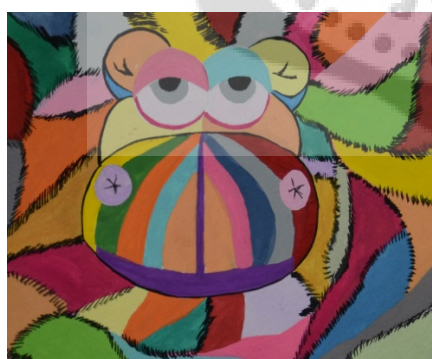


ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 25



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 26



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 27



ผลงานก่อนเรียน



ผลงานหลังเรียน

ผลงานของนักเรียนคนที่ 28



## ผลงานระหว่างเรียน

## ผลงานการตัดทอน



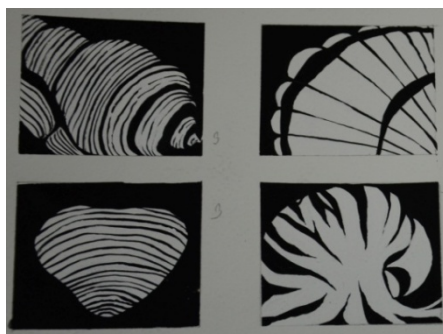
แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 1



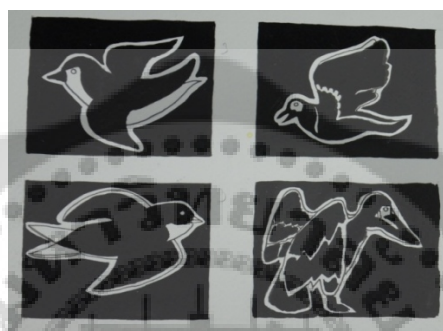
แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 2



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 4



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 5



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 7



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 8



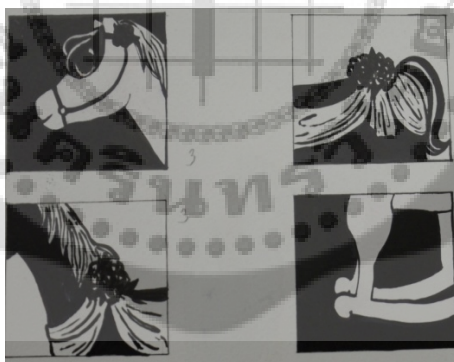
แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 10



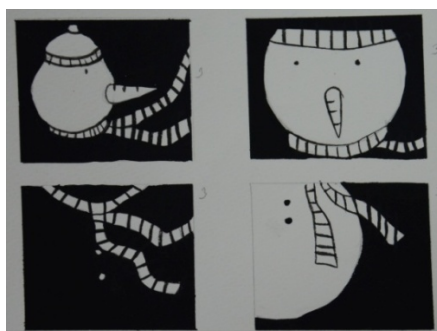
แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 11



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 13



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 14



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 16



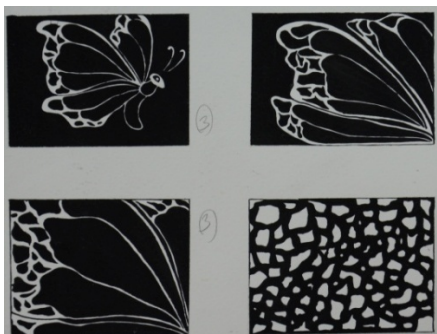
แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 17



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 19

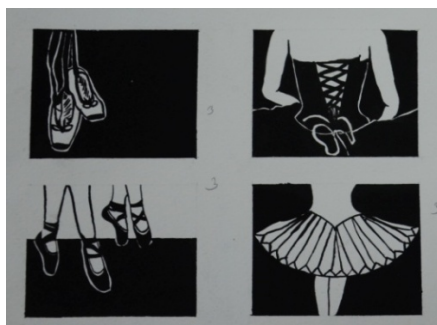


แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 20

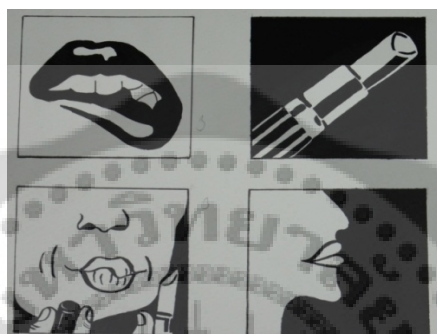


แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 22

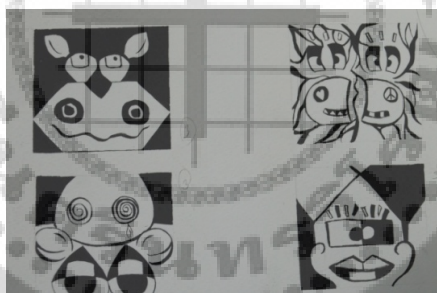




แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 23



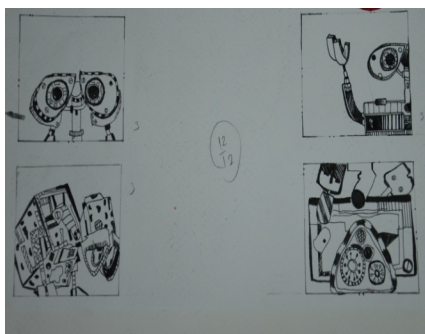
แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 25



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 26



แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 28

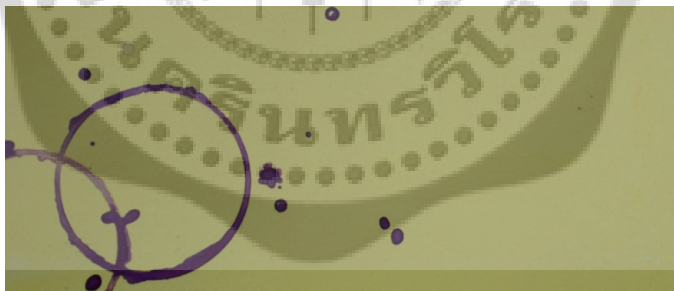


แสดงผลงานการตัดทอนของนักเรียนคนที่ 30

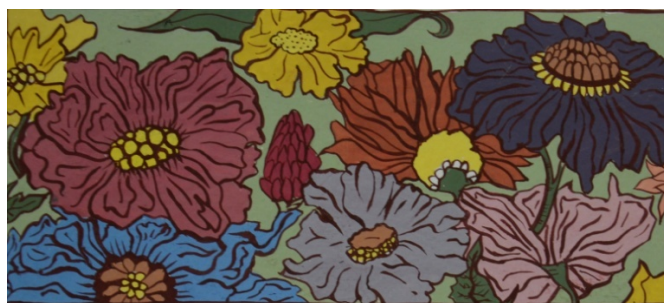
### ผลงานการออกแบบวอลเปเปอร์



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 1



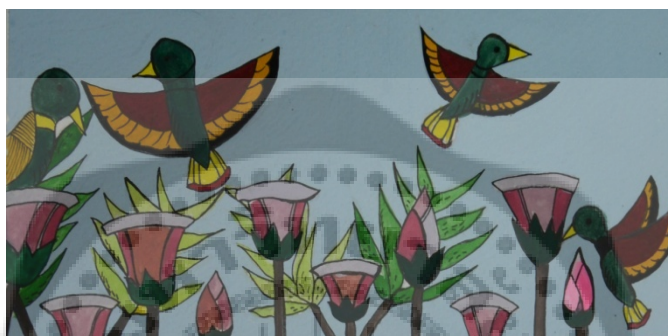
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 2



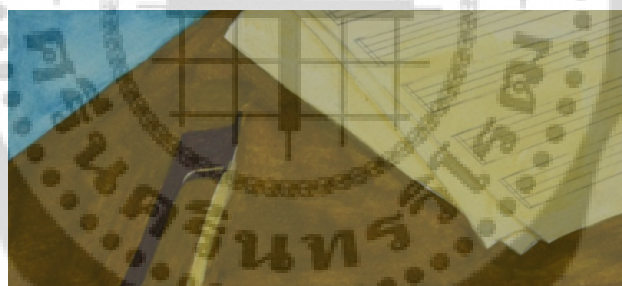
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 4



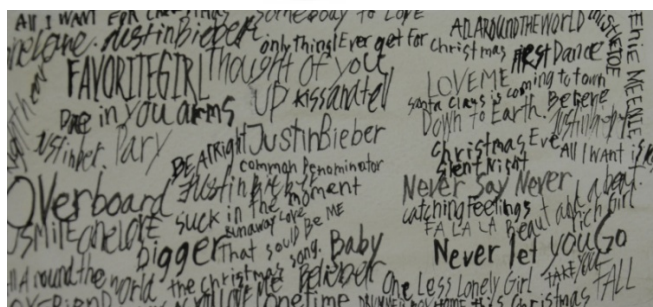
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 5



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 7



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 8



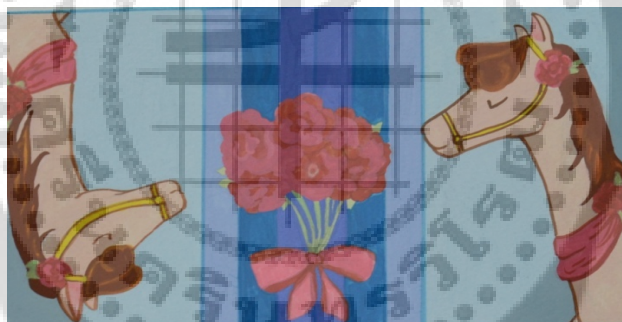
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 10



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 11



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 13



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 14



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 16



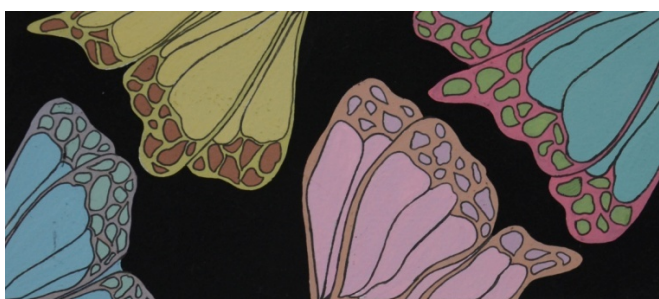
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 17



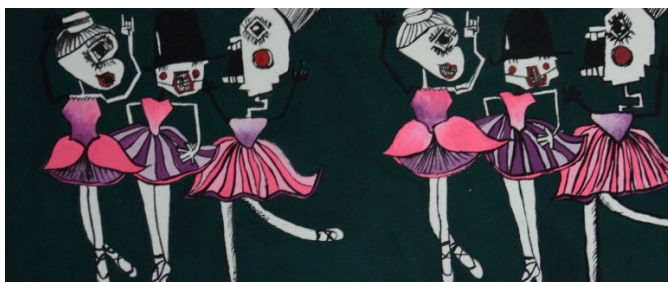
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 19



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 20



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 22



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 23



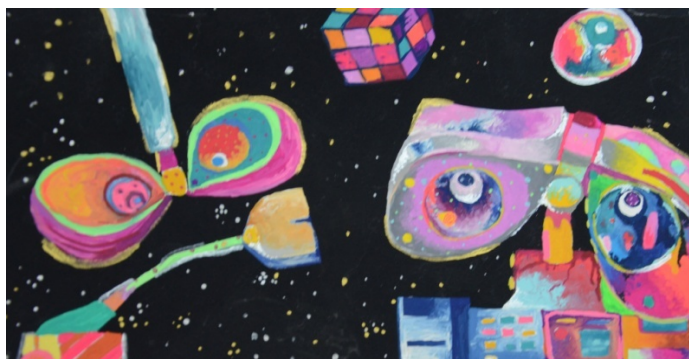
ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 25



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 26



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 28



ผลงานออกแบบวอลเปเปอร์ระหว่างเรียนของนักเรียนคนที่ 30

### บรรยากาศในการเรียนภายในชั้นเรียน





ประวัติย่อผู้วิจัย



## ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายเอกภพ คณะฤทธิ์
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	67 สุขุมวิท 19 แขวงคลองเตยเหนือ เขตวัฒนา จังหวัดกรุงเทพมหานคร
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูเอกชน
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย

### ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2539	ชั้นประถมศึกษา จาก โรงเรียนวัดละมุดวิทยาคาร
พ.ศ. 2542	ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จาก โรงเรียนราชสถิตวิทยา
พ.ศ. 2545	ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย จาก โรงเรียนอ่างทองปัทมโรจน์วิทยาคม
พ.ศ. 2549	ศป.บ.ศิลปะจินตทัศน์ วิชาโท การศึกษาปฐมวัย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2556	กศ.ม. ศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ