

ผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์ เดอี วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

สารนิพนธ์
ของ
ประพนธ์ พิสัยพันธุ์

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา

ตุลาคม 2541

ลิขสิทธิ์เป็นของ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประพนธ์ พิสมัยพันธ์. (2541). ผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร. สารนิพนธ์ กศ.ม.
(จิตวิทยาการศึกษา). กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. คณะ
กรรมการควบคุม : รองศาสตราจารย์ ดร. อารี พันธุ์มณี, รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ กรีทอง,
อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา.

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อศึกษาผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่มีต่อความคิด
สร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง
เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซ็นต์ไทล์ที่ 25 จำนวน 30 คน ซึ่งได้มา
จากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากรและสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งหนึ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 15 คน
กลุ่มทดลองได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะ ส่วนกลุ่มควบคุม ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะ เครื่องมือ
ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ โปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะ และ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือ t-test

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์
โดยรวมสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีความคิด
สร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออสูงขึ้นหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะอย่างมีนัย
สำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะและนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียด
ลออไม่แตกต่างกัน และนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะมีความคิดสร้างสรรค์
ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมมากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับ
รู้เชิงสุนทรีย์ยะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

THE EFFECT OF AESTHETIC PERCEPTION TRAINING ON CREATIVITY OF
MATTHAYOM SUKSA I STUDENTS OF MATER DEI SCHOOL, BANGKOK

AN ABSTRACT
BY
PRAPON PISAIPAN

Presented in partial fulfillment of the requirements for the Master of Education degree
in Educational Psychology at Srinakharinwirot University
October 1998

Praon pisaipan. (1998).The Effect of Aesthetic Perception Training on Creativity of Matthayom Suksa I Students of Mater Dei School, Bangkok. Master thesis, M.Ed. (Educational Psychology)Bangkok : Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee : Assoc. Prof. Dr. Aree Punmanee, Assoc. Prof. Kamolrat Greethong, Mrs. Wilailak Pongsopa .

The purpose of this experimental research was to study the effect of aesthetic perception training on creativity of matthayom sukxa I students at Mater Dei school in academic year 1998. The 30 students were randomly selected from students whose creativity were lower the percentile rank of 25. The subjects were then randomly divided into experimental group and control group, each group was consisted of 15 students. The experimental group was exposed to the aesthetic perception training program while the control group was not. The research instrument was a aesthetic perception training program and thinking creatively with picture form A. by Torrance. The data were analyzed by t-test.

The results were as follows :

1. The creativity of students exposed to the aesthetic perception training program was significantly increased than before the experiment at .01 and .05 Level , respectively.
2. The creativity of students exposed to the aesthetic perception training program was significantly increased than the others students was not exposed to the training program at .05 level

สารนิพนธ์

เรื่อง

ผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์ เดอี วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร

ของ

นายประพนธ์ พิสัยพันธุ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต วิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....*Dr. อารี พันธุ์มณี*.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์มณี)

ประธานคณะกรรมการบริหารหลักสูตรจิตวิทยาการศึกษา

.....*ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล*.....

(รองศาสตราจารย์ ดร.คมเพชร ฉัตรศุภกุล)

หัวหน้าภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา

วันที่ 12 เดือน ตุลาคม พ.ศ. 2541

คณะกรรมการควบคุมและกรรมการสอบสารนิพนธ์

.....*กมลรัตน์ กรีทอง*..... ประธาน

(รองศาสตราจารย์ กมลรัตน์ กรีทอง)

.....*Dr. อารี พันธุ์มณี*..... กรรมการ

(รองศาสตราจารย์ ดร. อารี พันธุ์มณี)

.....*พงษ์โสภา*..... กรรมการ

(อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา)

ประกาศคุณูปการ

สานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จได้ด้วยความกรุณาของ รองศาสตราจารย์ดร.อารี พันธุ์มณี ประธานควบคุม
สารนิพนธ์ รองศาสตราจารย์กมลรัตน์ กรีทอง และ อาจารย์วิไลลักษณ์ พงษ์โสภา คณะกรรมการควบคุม
สารนิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษาและข้อเสนอแนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็น
อย่างสูง

ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ณรุทธ์ สุทธจิตต์ รองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธุ์มณี และ
อาจารย์ทวี ตั้งมงคลเกษม ผู้ทรงคุณวุฒิที่กรุณาช่วยตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณคณะผู้บริหาร อาจารย์ใหญ่โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย อาจารย์สถาพร สุตะบุตร
ที่มงานแนะแนว ห้องโสตทัศนูปกรณ์ และห้องคอมพิวเตอร์โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัยที่กรุณาอำนวยความสะดวก
ช่วยเหลือให้คำปรึกษาเป็นอย่างดีในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้

ขอขอบคุณเพื่อน ๆ นิสิตปริญญาโทวิชาเอกจิตวิทยาการศึกษา ที่ให้ความช่วยเหลือ และเป็นกำลังใจ
ด้วยดีตลอดมา

คุณค่าจากสารนิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบแด่บิดามารดาและครูอาจารย์ผู้วางรากฐานการศึกษาทุก
ระดับแก่ผู้วิจัย

ประพนธ์ พิสัยพันธุ์

สารบัญ

บทที่		หน้า
1	บทนำ	1
	ภูมิหลัง	1
	ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า	2
	ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า	2
	ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า	3
	ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	3
	ตัวแปรที่ศึกษา	3
	นิยามศัพท์เฉพาะ	4
	สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า	5
2	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	6
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	6
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์	16
	เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ	20
	เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ	20
	งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ	32
3	วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	35
	การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง	35
	เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	35
	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า	35
	ลักษณะของแบบทดสอบ	36
	เกณฑ์การตรวจให้คะแนน	37
	แบบแผนการทดลอง	37
	การดำเนินการทดลอง	38
	การวิเคราะห์ข้อมูล	38
	สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	38

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	39
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	39
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	42
สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐานและวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า	42
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า	43
อภิปรายผล	43
ข้อเสนอแนะ	45
บรรณานุกรม	47
ภาคผนวก	51
ประวัติย่อผู้วิจัย	102

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 เปรียบเทียบลักษณะที่บ่งถึงความสร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์	12
2 ปัจจัยทางด้านพุทธิปัญญากับปัจจัยทางด้านจิตใจที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์	13
3 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้คุณค่าความงามของมนุษย์	25
4 การแบ่งประเภทของงานศิลปะ	27
5 แบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest-Posttest Design	37
6 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์	40
7 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองที่ได้รับ การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับ การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์	41
8 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลอง ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ประจำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม	92
9 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุม ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ประจำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม	93
10 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	94
11 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	95
12 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังการทดลอง	96
13 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมทั้งสามด้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง	97
14 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	98
15 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุม ก่อนและหลังการทดลอง	99
16 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	100
17 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมทั้งสามด้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง	101

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถที่มีคุณค่าของบุคคล เป็นความคิดที่มีประสิทธิภาพทำให้บุคคลสามารถปรับตัวให้เข้ากับสิ่งแวดล้อม และสร้างสรรค์สิ่งที่มีคุณค่าให้แก่สังคม ซึ่งจะก่อให้เกิดความสงบสุขและความก้าวหน้า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแปลกใหม่เพื่อต้องการค้นพบปัญหาด้วยการค้นคว้าสำรวจ และ สนุกกับการพยายามค้นหาในสิ่งที่ยังไม่รู้ โดยไม่จำกัดความคิดของตนเองไว้ ปรารถนาที่จะได้แนวความคิดใหม่ ซึ่งจะนำไปสู่การประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ (Robert. 1978 : 254) ความคิดแปลกใหม่นี้อาจเกิดจากการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงความคิดเดิม ที่มีอยู่แล้วให้เป็นความแตกต่างไปจากเดิม (นีรตัน กรองสอาด 2535 : 1 อ้างอิงมาจาก Newell Shaw and Simson. 1963) ก็เป็นไปได้

การค้นพบทางด้านการแพทย์ วิทยาศาสตร์ วิทยาการต่าง ๆ การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ที่เอื้ออำนวยและเกิดประโยชน์ต่อชีวิตมนุษย์ และสังคมเหล่านี้เป็นผลผลิตทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากแรงบันดาลใจ เกิดจากการคิดแก้ปัญหา และเกิดจากความตั้งใจที่จะปรับปรุงชีวิตความเป็นอยู่ ให้สะดวกสบายขึ้นทั้งสิ้น (อารี รังสินันท์. 2527 : 50) พฤติกรรมทางการไม่รู้ของมนุษย์ในเรื่องวิทยาศาสตร์และศิลปะ นับวันจะกว้างขวางขึ้นจนไม่มีขอบเขต ความรู้ทางด้านวิทยาศาสตร์ให้ประโยชน์ใช้สอยทางกายแก่มนุษย์ ตลอดเวลาที่มีชีวิตอยู่ ความรู้ทางด้านศิลปะเป็นประโยชน์ทางจิตใจ หลายท่านได้ตระหนักดีว่าหากไม่รู้เรื่องที่สร้างประโยชน์ให้ทั้งทางกายและทางจิตใจให้แก่ตนชีวิตก็จะสมบูรณ์ยิ่งขึ้น สุนทรียศาสตร์เริ่มต้นจากความขัดเจนของมนุษย์ชาติที่มีต่อความงาม สามารถกล้าแสดงออกและชี้ให้เห็นว่าตนชอบหรือไม่ชอบอะไรบ้าง ทั้งที่เป็นผลงานของมนุษย์ และงานของธรรมชาติ ค่านิยมทางความงามของสิ่งนั้นก็สูงขึ้นเรื่อย ๆ การเกิดของความงามนั้นเกิดขึ้นโดยอารมณ์ไปเกาะอยู่กับจิตโดยอารมณ์ที่เกิดจากความงามนั้นไปเกาะจิต จิตก็เกิดความพึงพอใจ พุดให้ชัดเจนก็คือ ความงาม เป็นสิ่งที่สร้างความพึงพอใจความชอบให้แก่จิตนั่นเอง (เอกชัย สุนทรพงศ์. 2529 : 1-3)

ศิลปะเป็นผลรวมจากการสร้างสรรค์ทางความงาม และเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมสร้างพัฒนาการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมมนุษย์ให้มีความสมดุล เป็นบุคคลที่มีความสมบูรณ์ สามารถรับรู้คุณค่าของความงาม มีรสนิยมในการดำเนินชีวิต (กรมวิชาการ. 2538 : 3) ทศนศิลป์ศึกษาเป็นการศึกษาในระบบโรงเรียนที่เกี่ยวข้องกับระบบการศึกษาและจิตวิทยา เกี่ยวข้องกับหลักสูตร การเรียนการสอนและการประเมินผลซึ่งอยู่ภายใต้ปรัชญาการศึกษาและแนวนโยบายของชาติ กิจกรรมหรือปฏิบัติการศิลปะในทางทัศนศิลป์ศึกษา เป็นทั้งตัวแสวงหาคูณค่าทางความงามในตัวศิลปะเอง และเป็นกระบวนการที่จะนำผู้สร้างสรรค์ไปสู่พฤติกรรมที่หวังผล เช่น พฤติกรรมสร้างสรรค์ จินตนาการ การแสดงออก ความประณีต ความอดทนในการทำงาน การทำงานร่วมกัน กิจกรรมทัศนศิลป์ศึกษา เป็นตัวกระตุ้นและแสดงออกซึ่งการรู้สึกต่อสภาพแวดล้อมและวัฒนธรรมสร้างความคิดรวบยอดในเชิงความงาม แสดงออกและพัฒนาในทางวุฒิภาวะ ระบายออกซึ่งจิตใต้สำนึกจากการที่ได้สร้างสรรค์กิจกรรมทัศนศิลป์ศึกษา ซึ่งมีการผสมผสานความสัมพันธ์ของความงาม พฤติกรรมการรู้จัก และการแสดงออกอย่างกว้างขวาง จึงทำให้ทัศนศิลป์ศึกษาเป็นเกณฑ์สำคัญยิ่งแก่หนึ่งสำหรับการศึกษามนุษย์ (วิรุฬห์ ตั้งเจริญ. 2335 : 6)

การจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะกับชีวิต ในโรงเรียนที่ผู้วิจัยปฏิบัติงานอยู่นั้นได้มีการกำหนดวัตถุประสงค์เพื่อ มุ่งเน้นพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจ ทักษะพื้นฐานอันจะนำไปสู่ความชื่นชมในงานศิลปะได้ตามวุฒิภาวะ ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการสำรวจปัญหาเบื้องต้นจากการเรียนการสอนวิชาศิลปะกับชีวิตของ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยการมอบหมายให้ทำกิจกรรมศิลปะในหัวข้อเรื่อง "เมื่อเสาไฟฟ้ามีชีวิต" "วันที่ฝนตกเป็นลม" ซึ่งเป็นกิจกรรมทางทัศนศิลป์ให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นวาดภาพพร้อมเขียนเนื้อเรื่องประกอบภาพ และ "ธรรมชาติร้องเพลง" เป็นกิจกรรมทางโสตศิลป์ ให้นักเรียนฟังเสียงจากธรรมชาติได้แก่ ลม พายุ น้ำตก คลื่น ฝน และเสียงที่อยู่รอบ ๆ ตัวได้แก่ เสียงคนเดิน เสียงโทรศัพท์ เสียงบิน เสียงเกาะประตู เสียงระฆัง แล้วให้ลองนำเสียงต่าง ๆ มาประกอบกันและเล่าเรื่องราวประกอบภาพที่กำหนดให้ พบว่านักเรียนร้อยละ 75 ไม่สามารถแก้ไขหรือหัวข้อปัญหาที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพเท่าที่ควรคือไม่สามารถสร้างผลงานเพื่อสื่อความหมายในสิ่งที่นักเรียนอยากสื่อได้ ไม่สามารถริเริ่มในการนำข้อมูลหรือวัตถุดิบรอบ ๆ ตัวมาประยุกต์ใช้ในงานที่ทำ ไม่สามารถขยายความคิดของตนได้ คือ มีแนวคิดเหมือนผลงานชิ้นที่ผ่านมาเมื่อสอบถามโดยตรงจากผู้เรียนก็มักจะโต้ตอบว่า ไม่รู้จะทำอะไร ไม่รู้จะทำอย่างไร หรือคิดไม่ออก และจากการประเมินผลงานที่ได้มอบหมายให้ผู้เรียนทำ รูปแบบผลงานร้อยละ 78 จะออกมาในรูปแบบที่คล้ายกันหรือเลียนแบบกันเสียส่วนใหญ่ และผลงานที่แสดงออกมานั้นร้อยละ 65 ขาดทักษะในด้านการแสดงรายละเอียดและความสวยงามเบื้องต้นที่ผู้เรียนควรจะทำให้เช่น รายละเอียดในการใช้สี รายละเอียดเกี่ยวกับรูปร่าง ขนาด ความแตกต่างของวัตถุ การแสดงมิติของภาพ การแยกแยะระดับเสียง หรือคุณภาพเสียงที่แตกต่างกัน การแสดงความรู้สึกต่อเสียงที่ได้ยิน ซึ่งปัญหาที่พบเกิดกับนักเรียนในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มากกว่าในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และ 3 ผลจากการสำรวจเบื้องต้นนี้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ควรที่จะได้รับโอกาสในการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องแคล่วเพิ่มขึ้นเพื่อให้เกิดประโยชน์ต่อตัวนักเรียนต่อไป

ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น มีเทคนิควิธีการที่สามารถทำได้หลายวิธี เช่น วิธีการระดมพลังสมอง เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์โดยใช้การเปรียบเทียบ เทคนิคการสอนให้คิดประดิษฐ์ การใช้แบบฝึกหัดภาพทักษะทางศิลปะและดนตรี หากได้นำเทคนิคเหล่านี้ไปประยุกต์เป็นการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เพื่อใช้ในการเรียนการสอนให้เหมาะสม ก็จะช่วยส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ให้กับนักเรียนได้เป็นอย่างดี (สมศักดิ์ ภูวิภาตวรรณ. 2537: 123-124)

การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์นั้น เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการรวมเอาเทคนิคการใช้แบบฝึกหัดภาพ และการพัฒนาประสบการณ์ทางศิลปะ รวมเข้ากับเทคนิคการฝึกความไวในการรับรู้ ผู้วิจัยได้เลือกใช้เทคนิคนี้ในการฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Capentier (1987 : 147) พบว่า การตอบสนองโดยการใช้จินตนาการของตนเองต่องานศิลปะทำให้สามารถสร้างงานศิลปะได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์งานศิลปะมีส่วนทำให้เกิดความซาบซึ้งในศิลปะ งานวิจัยของ BURGART. (1961 : 64-83) พบว่าบุคลิกภาพ ความคิดสร้างสรรค์และการแสดงออกทางสุนทรีย์ มีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสบการณ์ศิลปะ และงานวิจัยของ Orbon. (1988 : 532) พบว่า บุคลิกภาพ ประสบการณ์ การศึกษาทฤษฎีเกี่ยวกับการรับรู้ความงาม การรับรู้ความเหมือนและความแตกต่าง ของจังหวัด ความสอดคล้องคล้ายคลึง สิ่งเหล่านี้ทำให้เกิดประสบการณ์ ความพึงพอใจเชิงสุนทรีย์และก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในประเทศไทยเองก็ได้มีผู้ที่สนใจศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการหรือกระบวนการทางศิลปะเป็นเครื่องมือไว้เช่นกันดังที่ โอภาส บุญครองสุข (2536 : 92) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยการทำกิจกรรมกลุ่มและ กิจกรรมรายบุคคลพบว่านักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาที่ทำกิจกรรมกลุ่มมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมรายบุคคล ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ วิรัตน์ คุ่มคำ. (2535 : 87) พบว่า นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยกลวิธีระดมสมองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และ ฐปทอง ศรีท้วม (2538 : 90) พบว่า เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่เน้นทักษะดนตรี มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัด

กิจกรรมการเคลื่อนไหวตามแผนการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวชั้นอนุบาล ของคณะกรรมการ
การประถมศึกษาแห่งชาติ

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ และ
นำวิธีการดังกล่าวมาใช้ในงานวิจัยครั้งนี้

✓ ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อนและหลังการได้รับการฝึกการรับรู้เชิง
สุนทรียะ
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะ กับนักเรียนที่
ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะ

✓ ความสำคัญของการศึกษาค้นคว้า

เพื่อเป็นแนวทางให้โรงเรียนและบุคคลที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนได้แก่ ครูผู้สอน ผู้ปกครอง ที่มีความ
ชำนาญแล้ว ได้นำการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะไปใช้ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยม
ศึกษาปีที่ 1 ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ

✓ ขอบเขตของการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2541
โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัยที่ความคิดสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ ที่ 25 ลงมา จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1
ปีการศึกษา 2541 โรงเรียน มาแตร์เดอี วิทยาลัย ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ที่ 25 ลงมา
จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้ง หนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง
และกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน

* ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดย การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะ
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

ศัพท์ที่ 1 ความคิดสร้างสรรค์

หมายถึง ความสามารถในการคิด ของนักเรียนในการคิดปรับปรุง เปลี่ยนแปลง ออกแบบ สังเกตพิจารณาสิ่งเร้อย่างละเอียดอ่อนจะเป็นการคิดที่แปลกใหม่ หลากหลายและเป็นประโยชน์ โดยจะแบ่ง พิจารณา 3 ด้านดังต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดของนักเรียน ที่คิดได้แปลกใหม่ไม่ซ้ำใครคำตอบจะมีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำซ้อนกับความคิดเดิม
2. ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบของนักเรียน ที่เน้นจากปริมาณ ความคิด โดยการนับจำนวนคำตอบที่ได้ในเวลาจำกัด
3. ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการคิดในรายละเอียดของนักเรียนที่ สังเกตได้จากรายละเอียดหรือข้อมูลปลีกย่อย ซึ่งแสดงความซับซ้อนให้เห็นชัดเจน

ศัพท์ที่ 2 ทักษะศิลป์

หมายถึง งานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยใช้เทคนิคการวาด การระบายสี การพิมพ์ การถ่ายภาพ การปั้น และการแกะสลัก ทั้งในลักษณะ 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งสามารถรับรู้และชื่นชมได้ด้วยสายตา

ศัพท์ที่ 3 โสตศิลป์

หมายถึง งานศิลปะที่สร้างขึ้นโดยการจัดระบบและเรียบเรียงเสียงทั้ง เสียงร้อง เสียงเครื่องดนตรี หรือเสียงในธรรมชาติ ตามหลักการในการสร้างงานดนตรี ซึ่งสามารถรับรู้และชื่นชมได้ด้วยการฟัง

ศัพท์ที่ 4 การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

หมายถึง การจัดกิจกรรมเพื่อฝึกทักษะ ให้นักเรียนได้พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับ รูปร่าง รูปทรง สี ขนาด และสัดส่วนความแตกต่างของพื้นผิวการจัดองค์ประกอบศิลป์ การฟัง การร้อง การปฏิบัติเครื่องดนตรี โดยการเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะ ได้แก่ การชม การฟังการวิเคราะห์วิจารณ์งานศิลปะและ การลงมือปฏิบัติ รวมทั้งการแสดงความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งที่มีต่องานทัศนศิลป์และโสตศิลป์ ซึ่งการฝึกนี้จะเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากการจัดประสบการณ์การรับรู้โดยใช้งานศิลปะเป็นสื่อ และตัวนำไปสู่เป้าหมาย การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์นี้จะแบ่งเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนแรกเป็นการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ทางทัศนศิลป์ ส่วนที่สอง เป็นการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ทางโสตศิลป์ ทั้งสองส่วนจะมีขั้นตอนในการฝึกดังต่อไปนี้

1. ชื่นนำ เป็นการชี้แจงเงื่อนไข และวัตถุประสงค์ในการทำกิจกรรมและโน้มน้าวให้กลุ่มทดลอง เห็นประโยชน์และความสำคัญที่จะได้รับจากการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. ชื่นดำเนินการ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยจะจัดให้กลุ่มทดลอง ได้มีประสบการณ์ทางศิลปะทั้งงาน ด้านทัศนศิลป์ และ โสตศิลป์ ในรูปแบบที่ต้องลงมือปฏิบัติเองการชมและรับฟังผลงานต่างๆ รวมทั้งการ นำเสนอผลงานที่ได้ทำขึ้นมาเองและการแสดงความคิดเห็นที่มีต่อการรับชม รับฟัง ผลงานแต่ละชิ้น

3. ขั้นสรุปอภิปรายผล ผู้วิจัยให้สมาชิกแต่ละคนในกลุ่มได้อภิปรายความรู้สึกที่ได้รับจากกิจกรรมแต่ละครั้ง ทั้งกิจกรรมที่ตนเองมีปฏิบัติเองและกิจกรรมที่เป็นผลงานของเพื่อนสมาชิกในกลุ่ม จากนั้นผู้วิจัยจะทำการ สรุปผลที่ได้รับจากแต่ละกิจกรรมอีกครั้งหนึ่ง

ศัพท์ที่ 5 กลุ่มทดลอง

หมายถึง นักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์จำนวน 15 คน

ศัพท์ที่ 6 กลุ่มควบคุม

หมายถึง นักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์จำนวน 15 คน

สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น หลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. นักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเป็นหัวข้อดังต่อไปนี้

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ
 - 2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ
 - 2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ

1. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เป็นศักยภาพทางสมองที่มีอยู่ในทุก ๆ คน และเป็นสิ่งที่มีส่วนช่วยให้เกิดอารยธรรมต่าง ๆ ขึ้นในสังคมมนุษย์ ทำให้เกิดการค้นพบ การประดิษฐ์ อุปกรณ์หรือเทคโนโลยีมากมายที่ช่วยอำนวยความสะดวกให้กับเรา การศึกษาค้นคว้าเรื่องความคิดสร้างสรรค์นั้นได้กระทำกันอย่างแพร่หลายในรอบ 20 ปีที่ผ่านมา โดยเฉพาะอย่างยิ่งหลังจากที่กิลฟอร์ดได้พัฒนาทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมา ซึ่งมีผู้ให้นิยามของความคิดสร้างสรรค์ในแง่มุมต่าง ๆ ดังนี้

กิลฟอร์ด (Guilford .1962 : 135) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองเป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอบเนกนัย (Divergent thinking) และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบไปด้วย ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originallity) คนที่มีลักษณะดังกล่าวดังนี้จะต้องเป็นคนที่ไม่กลัวคิด ไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิด

ทอร์แรนซ์ (Torrance .1963 : 112) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการคิดหรือความรู้สึกที่มีปัญหา แล้วเปลี่ยนความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำ ความคิดสร้างสรรค์ จะเกิดขึ้นได้จากการรวบรวมข้อมูลความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม อาจจะแสดงออกมาในรูปแบบของ วรรณคดี ศิลปะ รวมทั้งวิทยาศาสตร์ และงานดนตรี

ทอร์แรนซ์ (Torrance .1971 : 211) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นโดยไม่มีขอบเขตจำกัด บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ใน หลาย ๆ แบบ ผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่จำกัด

เฮมโมวิทซ์ (Haimowitz .1973 : 173) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถที่จะประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ หรือจัดองค์ประกอบแบบที่ไม่มีใครจัดมาก่อน ในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่าและมีความงาม

กู๊ด และ โบรฟี (Good & Brophy .1980 : 54) กล่าวว่า ผลงานที่จะสร้างสรรค์จะต้องมีลักษณะ -
ดังนี้คือ มีความแปลกใหม่ และคุณค่า โดยงานสร้างสรรค์ ต้องเป็นที่ยอมรับว่ามีความถูกต้อง คือ สามารถใช้
งานได้ดี สวย ไพเราะ หรือมี สุนทรียภาพ

ไรลีย์ และ ลูอิส (Reilly & Lewis . 1983 : 76) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการที่นำ
ไปสู่ผลงานจินตนาการที่มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ซ้ำแบบใคร และขณะเดียวกันก็มีคุณค่าในตัว

สรุป ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงกระบวนการคิด หรือวิธีคิดซึ่งเป็นความสามารถทางสมอง
ของมนุษย์ในการที่จะคิดได้หลายทิศทางประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น
และความคิดละเอียดลออ ซึ่งนำไปสู่วิธีการแก้ปัญหา หรือผลงานใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์และมีคุณค่าต่อ
สังคมมนุษย์

1.1.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

1) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิด
ธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มหรือที่เรียกว่า Wild Idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเอง
และสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น
การคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จได้แนวคิดไปจากการทำเครื่องร่อนเป็นต้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะ
ความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม อาจไม่เคยมีใครนึกถึงมาก่อน
ความคิดริเริ่มต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็น
ต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คิดเรื่อง และฝันจากจินตนาการ พยายามลงมือสร้างจินตนาการนั้นให้เกิดเป็น
รูปธรรมขึ้น ลักษณะพฤติกรรมของผู้ที่มีความริเริ่ม พบว่า คนที่คิดริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ แต่จะปรับตัว
ให้ตนเองดูมีชีวิตชีวาเป็นผู้ที่มุ่งมั่น มีสมาธิ มักทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายในหรือความศรัทธา

2) ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบหรือปริมาณความคิดที่ไม่
ซ้ำกัน ในเรื่องเดียวกันในเวลาอันจำกัดโดยแบ่งออกเป็น

(1) ความคิดคล่องทางคำถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ
อย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

(2) ความคิดคล่องทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่
จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่กำหนด

(3) ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถ
ในการใช้ วลีหรือประโยค คือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการจากการ
วิจัย พบว่า บุคคลที่มีความคล่องแคล่วสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงด้วย

(4) ความคล่องแคล่วทางด้านการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิด
สิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด
อาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที ความคล่องในการคิดมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะ
ต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไขหลาย ๆ วิธีและต้องนำวิธีเหล่านั้นมาทดลอง จนกว่าจะพบวิธีที่ถูกต้อง
ตามที่ต้องการ ความคิดคล่องแคล่วเป็นความสามารถอันดับแรก ในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความ
คิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มาก ๆ หลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำ
ความคิดทั้งหมดมาพิจารณาเลือกอันที่ดีที่สุด จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำ
ไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้อย่างอิสระหลากหลายประเภทหรือแบบของความคิดซึ่งแบ่งออกเป็น

(1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้ได้หลายอย่าง และคิดอย่างเป็นอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะสามารถคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้าง

(2) ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความคิดที่มีประโยชน์มากต่อการแก้ปัญหาที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกันเช่น ในข้อ 1 เวลา 5 นาที เราสามารถที่จะคิดว่าหาวิธีทำประโยชน์อะไรได้บ้างคำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า แก้วโซฟา กล้องดินสอ ชะลอม เกือบน้ำ เปล เตียงนอน ตะกร้อ กรอบรูป กีบติดผม ค้ำไม้เทนนิส และไม้แบดมินตัน ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดเราสามารถจัดจำแนกประเภทได้ เป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ แก้ว โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระอม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ตะกร้อ ค้ำไม้เทนนิส ค้ำไม้แบดมินตัน

เพราะฉะนั้นจึงแสดงให้เห็นว่า ความคิดยืดหยุ่นเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างออกไปหลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วยการจัดความคิดให้เป็นหมวดหมู่และหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

4) ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการคิดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดเดิมหรือความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้นซึ่งความคิดละเอียดลออนี้เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นอย่างยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ พัฒนาการของความคิดละเอียดละออ มีดังต่อไปนี้

(1) พัฒนาการของความคิดละเอียดละออจะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย

(2) เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กชายในด้านนี้

(3) เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านละเอียดละออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านการสังเกตสูงด้วย

1.1.3 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ (Characteristic of Creativity)

(1) Sensitivity มีความรู้สึกอ่อนไหวต่อสิ่งรอบตัว ตาเห็น จดจำ หูฟังชัดแจ้งมือและรู้สึก กล่าวคือ มีความสามารถในการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

✓(2) Fluency มีความคล่องแคล่ว ทำได้มาก ทำได้ดี แก้ปัญหาเร็ว คิดได้หลายอย่างในเวลาอันสั้น รู้จักตัดสินใจ

✓(3) Flexibility มีความคิดอ่อนโยนสามารถปรับตัวเข้ากับสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ได้ สามารถดัดแปลง ยืดหยุ่นได้ แก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้

✓(4) Originality มีความริเริ่มในการคิดทำ มีการริเริ่มทำด้วยความคิดของตนเอง

✓(5) Capacity to Reorganize มีความสามารถในการจัดสร้างหรือจัดทำขึ้นใหม่ โดยใช้แนวทางเดิมเป็นแนวคิด คือ ลักษณะของการประยุกต์ใช้

✓(6) Ability to Abstract มีความสามารถทำให้ดูซับซ้อนกว่าเดิม ทำให้ยากขึ้นละเอียดลึกซึ้งขึ้นมากกว่าเดิม

✓ (7) Ability to Synthesize สามารถสร้างขึ้นเอง โดยการนำเอารูปแบบต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วมาดัดแปลงเป็นรูปแบบใหม่

(8) Ability to Organize มีความสามารถในการจัดการ ให้เกิดความน่าสนใจ ทำให้งานต่าง ๆ เกิดคุณค่าที่น่าติดตาม

1.1.4 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ (Creativity Process)

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความรู้สึกไวต่อปัญหา และสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพเป็นระบบขั้นตอน รวมทั้งนำผลไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในสิ่งใหม่ต่อไป

กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์ของ วอลลาซ (Wallach) ปัจจุบันยังไม่เป็นที่ยอมรับว่าขั้นตอนต่อไปนี้เป็นขั้นตอนที่แท้จริงของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ เราคงต้องรอการศึกษาวิจัยเพื่อหาข้อยืนยันสนับสนุนหรือคัดค้าน แต่โดยทั่วไปอาจกล่าวได้ว่า กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์ที่ วอลลาซ (Wallach, 1926 : 37-41) เผยแพร่นั้นเป็นที่ยอมรับกันมานานกว่า 50 ปีแล้ว ขั้นตอนต่าง ๆ ในกระบวนการคิดสร้างสรรค์มีดังต่อไปนี้

1) ขั้นการเตรียมตัว (Preparation) เป็นขั้นของการเตรียมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับปัญหา ความรู้ทักษะและทัศนคติที่มีต่อโลกอย่างกว้างขวาง นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถเชื่อมโยง สัมพันธ์ความคิดหรือสิ่งของที่มีความแตกต่างกันอย่างมากเข้าด้วยกัน ความสามารถเชื่อมโยงสัมพันธ์นี้ถูกเสนอขึ้นมาโดยแมดนิค (Mednick, 1962) ซึ่งเป็นลักษณะเฉพาะตัวของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

2) ขั้นพักตัว (Incubation) เป็นขั้นของการพยายามลืมเรื่องที่ต้องการคิดเสียให้หมดกล่าวคือหลังจากที่เราได้ผ่านการเตรียมตัวแล้วบางครั้งต้องอาศัยระยะเวลาในการพักตัวเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ นักคิดสร้างสรรค์หลายคน เมื่อให้เขานึกถึงระยะเวลาสำคัญของการผลิตผลงานสร้างสรรค์ เขามักจะอ้างถึงระยะพักตัวเสมอ

3) ขั้นการรู้แจ้ง (Illumination) เป็นขั้นที่เกิดขึ้นหลังจากการที่บุคคล ได้ลืมเรื่องที่ตนต้องการคิดหาคำตอบระยะหนึ่งจากนั้นจะเกิดการหยั่งเห็น (Insight) ขึ้นเหมือนกับแสงสว่างที่ฉับพลันแวบขึ้นมาในสมอง ทันใดนั้นคำตอบที่ต้องการ หรือโคลงบทสุดท้ายก็แจ่มชัดขึ้นมาในความคิดโดยไม่ต้องใช้ความพยายาม

4) ขั้นการตรวจสอบ (Verification) เป็นขั้นสุดท้ายของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ หลังจากได้ความคิดใหม่ขึ้นมาแล้ว จะต้องทำการทบทวนตรวจสอบคำตอบ หรือผลงานทั้งหมดจนเป็นที่พอใจ

กระบวนการทั้ง 4 ขั้นตอนดังกล่าวได้รับการสนับสนุนจากการศึกษาของ รุกก์ (Rugg, 1963) ซึ่งศึกษาเกี่ยวกับผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ของนักคิดสาขาต่าง ๆ คือ นักวิทยาศาสตร์ นักคณิตศาสตร์ และนักประพันธ์ร้อยกรองงานสร้างสรรค์มักใช้เวลาอาจเป็นเดือนหรือปี โดยต้องอาศัยเวลาเตรียมตัว จะยังไม่สามารถผลิตผลงานออกมาได้ทันที แม้นักคิดสร้างสรรค์เหล่านั้นจะพยายามเพียงใดก็ตาม จนกระทั่งถึงจุดหนึ่งซึ่งนักคิดเหล่านั้นจะเกิดรู้แจ้งขึ้นมาโดยฉับพลัน ต่อคำตอบที่ต้องการ และเวลาที่เขารู้แจ้งนั้นมักจะเกิดภายหลังที่เขาหยุดคิดในปัญหานั้นไปชั่วขณะหนึ่งขั้นตอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 นั้นมิได้ใช้กับเฉพาะนักคิดสร้างสรรค์ที่มีชื่อเสียงเท่านั้นบุคคลธรรมดาก็สามารถใช้ได้

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามทัศนะของ โรลส์และเลวิส

ขั้นที่ 1 การเห็นซึ่งปัญหา (Perceiving Problem) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะแลเห็นปัญหาอย่างที่เราเห็นทั่วไปไม่เห็น เช่น จากสิ่งธรรมดาในชีวิตประจำวัน เขาอาจมองเห็นปัญหาที่ดูแปลกประหลาด เขามองดูสิ่งเหล่านี้โดยปราศจากวงจำกัดที่คนทั่วไปมี โดยจะมองอีกแบบหนึ่งเห็นความสัมพันธ์ที่เราดูว่าไม่น่า

จะเกิดความสัมพันธ์กันได้ ลงเล่นกับปัญหาอย่างสนุกสนาน หรือแม้แต่เล่นแบบตลกเล็ก ๆ ลักษณะเหล่านี้ล้วนเป็นจุดเริ่มต้นของการผลิตงานสร้างสรรค์

ขั้นที่ 2 การขยายปัญหา (Modifying the Problem) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์มิได้มองเห็นปัญหาเพียงด้านเดียวแต่มองดูปัญหาในด้านต่าง ๆ คือ เขาอาจขยายขอบเขตของปัญหาให้กว้างขึ้นจากที่เห็นจริง (Expanding) อาจดูปัญหาในทางตรงกันข้าม (Reversing) เช่น มองจากข้างในออกมาข้างนอก มองจากด้านตรงกันข้าม คุณสาเหตุและผลที่เกิดในหลาย ๆ แนวมุมเขาอาจทำให้ปัญหาเล็กลง (Compacting) เปลี่ยนปัญหาให้อยู่ในรูปอื่นหรือเน้นไปที่จุดอื่น (Transforming) หรือเพิ่มเติมรายละเอียดให้มากขึ้น ในแต่ละปัญหา (Elaborating) การขยายปัญหาในแบบดังกล่าว ทำให้บุคคลมีทัศนะกว้างไกลต่อปัญหาเห็นหนทางต่าง ๆ ซึ่งไม่อาจปรากฏ ถ้าไม่มีกระบวนการคิดในขั้นนี้

ขั้นที่ 3 การประวิงคำตัดสิน (Suspending Judgement) คือ การประวิงคำตัดสิน ความถูกต้องเหมาะสมโดยการเปิดใจยอมรับในทุกสิ่ง การประวิงคำตัดสินทำได้ยาก อย่างไรก็ตาม กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์บ่งว่า บุคคลต้องทิ้งซึ่งข้อกฎเกณฑ์ หรือข้อบังคับต่าง ๆ ทางสังคมและนำความคิดใหม่ ๆ มาทดลอง ซึ่งความคิดนี้อาจเป็นประโยชน์ได้มากที่สุด คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องเปิดใจให้กว้างและขณะเดียวกันต้องมีการมั่นคงสามารถจินตนาการออกมาในรูปที่สนุกสนานและจินตนาการนั้นต้องเป็นสิ่งแปลกใหม่ด้วย

ขั้นที่ 4 ผลที่เกิดจากการฟักตัว (Incubating Effect) คือ ขณะที่บุคคลไม่ได้ใส่ใจอยู่กับเรื่องนั้น นั่นคือเมื่อบุคคลยังแก้ปัญหาไม่ได้เขาก็จะหยุดคิดหรือลืมนึกความคิด จนกระทั่งหลายวันต่อมาเกิดนึกขึ้นมาได้อย่างที่ไม่เคยนึกมาก่อนนั่นคือ ปัญหานั้นไปแอบซ่อนตัวหรือฟักตัวอยู่ในหัวสมองเงียบ ๆ จนสุกงอมและแวบออกมาโดยตนเองไม่รู้ตัวในระยะต่อมา แม้ว่าเรื่องการฟักตัวนี้จะเป็นการยากที่จะศึกษาเพื่อหาข้อสนับสนุนอย่างไรก็ตาม นักคิดสร้างสรรค์มักมีช่วงเวลานี้ขณะพยายามแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่ง

ขั้นที่ 5 ความแน่วแน่ในการคิด (Sticking with an Idea) หรือ อาจเรียกว่าความตื้อตึงคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ มักใช้แนวทางแก้ปัญหาที่ค่อนข้างใหญ่สละทิ้งกันหมดแล้ว แต่คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่ยอมสละ จนกระทั่งแก้ปัญหาได้เป็นผลสำเร็จลงนึกถึงครูของ โทมัส เอดิสัน ที่คอยเผ่าดลูกศิษย์คนหนึ่งที่พยายามแปลก ๆ คือ โทมัส เอดิสัน พยายามจะนำกระแสไฟฟ้าไปไว้ในเส้นโลหะ เพื่อให้เกิดแสงสว่างในขณะที่นักเรียนคนอื่น ๆ หันไปหาปัญหาอื่นที่อาจซ้ำซากจำเจแต่ เอดิสัน ไม่ยอมละทิ้งความคิดของเขาลงอย่างง่าย ๆ แต่กลับพยายามทดลองให้เป็นจริงขึ้นมาให้ได้ นั่นคือขั้นตอนสำคัญอันหนึ่งของการผลิตงานสร้างสรรค์ คือ การเป็นคนที่มีความคิดแน่วแน่ในเรื่องที่ตนกำลังทำอยู่

ขั้นที่ 6 การมองเห็นภาพพจน์ในผลงาน (Envisioning Results) ในระยะแรกๆ ของกระบวนการคิดสร้างสรรค์บุคคลจะสามารถมองเห็นภาพพจน์ของงานประดิษฐ์ของตนได้อาจจะอยู่ในรูปภาพฝัน ซึ่งไม่จำเป็นว่าภาพที่บุคคลเห็นจะต้องเป็นของจริงในที่สุด แต่สิ่งสำคัญ คือ บุคคลต้องสามารถสร้างจินตนาการได้ถึงสิ่งที่อาจเป็นจริง

ขั้นที่ 7 สามารถเลือกข้อสรุปที่ดีที่สุด (Selecting the Best Conclusion) สิ่งสำคัญที่คนมักมองข้าม คือ ความสามารถทางสมองของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการเลือกทางที่ดีที่สุด ในหลาย ๆ ทางที่มีอยู่ความสามารถนี้อาจคล้ายกับความสามารถในการประเมินผลตัดสินใจในงานที่ต้องการการวิเคราะห์ แต่ความแตกต่างอยู่ที่ว่าในกระบวนการคิดสร้างสรรค์นั้น การตัดสินใจต้องได้รับการประวิงไว้จนกว่าจะได้สำรวจหนทางอื่นที่แปลกและแตกต่างออกไป นั่นคือ จะตัดสินใจได้ก็ต่อเมื่อได้เปิดใจกว้างรับเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องจนหมดสิ้นแล้วคนที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงต้องสามารถทนได้ ต่อความไม่กระจำความไม่แน่นอนความสับสนที่เกิดขึ้นจนกว่าจะถึงเวลาตัดสินใจ

ขั้นที่ 8 เติมใจทำในสิ่งที่ตนตัดสินใจ (Willingness to Facilitate a Decision) จินตนาการจะสะดวกหรือมีคุณค่าเพียงไรอาจจะเปล่าประโยชน์ได้ ถ้าผู้สร้างจินตนาการนั้นไม่พยายามทำให้เป็นจริง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ต้องมีความปรารถนาอย่างแรงกล้าที่จะเปลี่ยนความฝันให้เป็นจริง แม้จะมีอุปสรรคหรือมีการคัดค้านต่อต้านจากคนอื่น ๆ ก็ตามแม้จะผิดหวังคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ก็จะไม่ย่อท้อ และสามารถทนได้กับความผิดหวังครั้งแล้วครั้งเล่า จึงสรุปประหนึ่งว่าผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสุขอยู่กับการทำงานเพื่อความสำเร็จของเขาได้เป็นความจริงเท่านั้น

ขั้นที่ 9 การยอมรับในความไม่แน่นอน (Acceptance of Uncertainty) ลักษณะสำคัญของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์คือไม่มีความลำบากใจในการเผชิญกับความสับสนความไม่กระจ่างเขาเหล่านั้นจะสามารถทนต่อความไม่แน่นอน ได้ตลอดเวลาของการผลิตงานสร้างสรรค์และโดยแท้จริงแล้วสถานการณ์ที่มีโครงสร้างกระจ่างชัดเป็นสิ่งที่ไม่น่าสนใจและไม่สนุกสำหรับคนที่มีความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่ 10 ความยากลำบากในการจัดระบบของสิ่งที่ไม่มีระบบ (Hazards of Systematizing the Unsystematic) ไม่น่าจะเป็นไปได้ที่จะเปลี่ยนกระบวนการสร้างสรรค์ ให้อยู่ในรูปของกฎเกณฑ์หรือในรูปของทฤษฎีที่แน่ชัดเป็นระบบ เพราะธรรมชาติของงานสร้างสรรค์จะมีลักษณะเฉพาะตัว มีความผิดแปลกจากธรรมดา และไม่เหมาะสมกับความเป็นระเบียบตายตัวด้วย อย่างไรก็ตามนักสร้างสรรค์เด่น ๆ ใดให้สัมภาษณ์ว่าไม่เข้าใจเหมือนกันว่าเขาจัดระบบความคิดได้อย่างไร แต่ก็รู้ว่าเขาไม่สามารถให้คำตอบอธิบายแจ่มชัดมีระบบระเบียบได้ ดังนั้นคำแนะนำที่ดีสำหรับครูที่ต้องการกฎเกณฑ์สำหรับความคิดสร้างสรรค์ คือ ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัวสำหรับความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่เป็นเรื่องของการจำกัดขอบเขตแต่เป็นการค้นพบที่ไม่มีจุดสิ้นสุด

1.1.5 การแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นศักยภาพของแต่ละบุคคล บุคคลที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพทางด้านนี้ อย่างเต็มที่ก็จะได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะมีลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์แตกต่างออกไปจากบุคคลทั่วไป

ทอแรนซ์ (Torrance, 1962 : 81-82) ได้ศึกษาเกี่ยวกับบุคลิกลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงพบว่าผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงเป็นคนที่มีความคิดแปลกไปจากผู้อื่น มีผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร

ครอปเลย์ (Cropley, 1966 : 124) กล่าวว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยคุณลักษณะสำคัญ 4 ประการดังต่อไปนี้ คือ การมีประสบการณ์ที่กว้างขวาง (Procession of Wide Categories) มีความพร้อมที่จะเสี่ยง (Willingness to Take Risks) มีความพร้อมที่จะก้าวไปข้างหน้า (Willingness to Have Ago) มีความสามารถที่จะยืดหยุ่นความคิดได้อย่างคล่องแคล่ว ในระดับสูง

ราซิลด์ (Raquild, 1972 : 131) พบว่า นักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะคิดแก้ปัญหาได้อย่างรวดเร็วและใช้วิธีการที่แตกต่างไปจากผู้อื่น

โลเวนเฟลด์ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2515 : 77 ; อ้างอิงจาก Lowengeld, 1964) กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะทำอะไรแตกต่างไปจากคนอื่น ไม่ชอบทำงานที่ซ้ำซาก ไม่ชอบทำตามตรงตามตารางที่วางไว้ตายตัว ชอบทำงานตามสบายและคนที่ชอบทำงานสร้างสรรค์ไม่ชอบทำงานขึ้นเตี้ยกันกับคนอื่น เพราะงานที่บุคคลเหล่านี้ทำเป็นงานที่ต้องแก้ปัญหาด้วยตนเองตามลำพัง

จากเอกสารดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ลักษณะที่บ่งถึงการสร้างสรรค์ และไม่สร้างสรรค์เปรียบเทียบกับให้เห็นความแตกต่างกันได้ ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 เปรียบเทียบลักษณะที่บ่งถึงการสร้างสรรค์และไม่สร้างสรรค์

ลักษณะที่บ่งถึงการสร้างสรรค์	ลักษณะที่บ่งว่าไม่ใช้การสร้างสรรค์
แนวความคิดที่แปลก	การกระทำที่เป็นนิสัย
ความเข้าใจคิด	การกระทำตามของเดิม
ความช่างประดิษฐ์	การยึดถือระเบียบแบบแผน
ความช่างทดลอง	การลอกเลียนแบบ
ความวิเศษเหนือสิ่งอื่นใด	การฝึกฝน
ความริเริ่ม	ความเข้มงวด
ความสดใสร่าเริง	ความซ้ำซาก
ความเปลี่ยนแปลง	ความทรงจำ

เด็กที่มีความงอกงามทางความคิดสร้างสรรค์ จะคิดสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นเอง สร้างแนวความคิดขึ้นในมโนภาพของตนเองได้ นอกจากนี้ยังพร้อมที่จะดัดแปลงแนวความคิดของผู้อื่นเพื่อนำมาสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นด้วยตนเองทั้งยังสามารถตีความหมายของสิ่งต่าง ๆ ได้ด้วยตนเองอีกด้วย ทั้งนี้เด็กต้องมีจุดมุ่งหมายของตนเองเป็นหลักสำคัญเด็กที่มีความงอกงามทางการสร้างสรรค์จะรู้สึกเป็นอิสระ รู้ว่าตนเองมีค่า มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีความสามารถที่จะตอบสนองต่อปฏิกริยาภายนอกด้วยวิธีการต่างกัน ซึ่งเด็กที่ไม่มีความงอกงามทางความคิดสร้างสรรค์ จะใช้วิธีการเก่า ๆ ที่ผู้อื่นเคยใช้กันมาแล้ว และยังชอบทำในสิ่งที่ผู้อื่นเคยกระทำมาก่อน ทั้งยังพยายามเลียนแบบให้เหมือนของเดิมทุกอย่างไม่มีการดัดแปลงใช้แต่จุดมุ่งหมายที่ผู้อื่นได้วางไว้แล้วเป็นเครื่องมือในการกำหนดการกระทำของตน มีความคิดว่าตนไม่มีค่า ขาดความมั่นใจในตนเอง

1.1.6 ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละบุคคลนั้นมีความหลากหลายแตกต่างกัน ขึ้นอยู่กับโอกาสของแต่ละคนที่จะได้รับการฝึกฝนพัฒนามากน้อยเพียงใด ซึ่งในการฝึกฝนหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถทำได้ในทุก ๆ ช่วงวัยของบุคคลแต่ละคนจะมีวิธีการดำเนินการแตกต่างกันออกไป ซึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์อยู่หลายประการ

ประสาธ อิศรปริศา (2532 : 8-9) ได้กล่าวถึงปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะอยู่ในระดับบุคคล ระดับกลุ่ม หรือระดับสังคมก็ตามจะขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ส่วนคือ

1) ปัจจัยที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abilities) ทักษะทางการคิด (Skill) ซึ่งเป็นศักยภาพภายในตัวบุคคล

2) ปัจจัยทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากแรงกระตุ้นภายนอกอีกส่วนหนึ่ง

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะต้องมียปัจจัยหลาย ๆ อย่างที่เอื้ออำนวยซึ่งกันและกันเสมอ นั่นคือไม่เพียงแต่จะมีแรงจูงใจ มีทักษะ หรือความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่จะต้องมีศักยภาพทางความคิด (Cognitive) มีความอดทน ความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็น

คุณลักษณะทางอารมณ์ (Affective) สอดคล้องกับ คาลตัน (จีรีย สุวตถิ. 2534: 13 ; อ้างอิงจาก Dalton.1988) ที่ได้อธิบายปัจจัยของความคิดสร้างสรรค์ทางด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) หรือความสามารถทางการคิด (Thinking Abilities) ทางด้านด้านจิตใจ (Affective) และความสามารถทางการรู้สึก (Feeling Abilities) ซึ่งสามารถแยกปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ให้เห็นชัดเจนได้ดังแสดงในตาราง 2

ตาราง 2 ปัจจัยทางด้านพุทธิปัญญากับปัจจัยทางด้านจิตใจที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์

ปัจจัยทางด้านพุทธิปัญญา (Cognitive) หรือ ความสามารถทางการคิด (Thinking Abilities)	ปัจจัยทางด้านจิตใจ (Affective) หรือ ความสามารถทางความรู้สึก (Feeling Abilities)
<u>ความคล่องแคล่ว (Fluency)</u> 1. คิดจำแนกการโต้ตอบได้ตรงประเด็น 2. ติดตามความคิดได้ตลอดสาย <u>ความยืดหยุ่น (Flexibility)</u> 1. การหาทางออกได้หลายๆ ทาง 2. คิดไว้อย่างหลากหลาย 3. คิดปรับเปลี่ยนลำดับขั้นตอน 4. พิจารณาปัญหาหลาย ๆ แง่มุม <u>ความริเริ่ม (Originality)</u> 1. มีความแปลกใหม่และฉลาด 2. รู้จักคิดผสมผสานความคิดเดิมที่มีอยู่แล้วให้ออกมาเป็นรูปแบบใหม่ 3. สร้างสรรค์ประดิษฐ์สิ่งใหม่ ๆ <u>ความประณีตละเอียดลออ (Elaboration)</u> 1. เพิ่มเติมความคิดและรายละเอียดที่น่าสนใจ 2. จัดโยงสัมพันธ์ความคิดเข้าเป็นกลุ่ม 3. ขยายเรื่อง	<u>ความอยากรู้อยากเห็น (Curiosity)</u> 1. พิศวงสงสัยในสิ่งใหม่ ๆ 2. ชอบคิด ขยันทัดโน้นคิดนี้ <u>ความสลับซับซ้อน (Complexity)</u> 1. รู้สึกอยากทำในสิ่งที่ละเอียดประณีต 2. ค้นหาวิธีการหลาย ๆ วิธีที่แตกต่างกันออกไปในการแก้ปัญหาหรือในการคิดเรื่องราวต่าง ๆ 3. จัดการความเป็นระเบียบให้เกิดกับสิ่งที่ไม่เป็นระเบียบ 4. มองเห็นส่วนที่ขาดหายไปสามารถคาดเดาได้ว่าเป็นอะไร <u>ความกล้าเสี่ยง (Risk Taking)</u> 1. กล้าเสนอความคิดของตนสู่ผู้อื่น 2. กล้าเอา กล้าลอง 3. กล้าวิจารณ์และกล้าที่จะเผชิญกับความล้มเหลว 4. กล้ายืนยันความคิดของตน <u>จินตนาการ (Imagination)</u> 1. รับรู้ความรู้สึกของผู้อื่นได้ 2. สร้างฝันได้ทุกสถานที่ (อยู่กับความคิดของตนเองได้ไม่ว่าที่ใด เวลาใด) 3. วาดฝันถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น

จากที่ได้กล่าวมาข้างต้น พอสรุปได้ว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะที่เอื้อซึ่งกันและกันเสมอไม่เกิดขึ้นโดดเดี่ยวหรืออย่างอิสระ คือ จะต้องมียังศักยภาพทางการคิด ความอดทน ความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์หรือแรงจูงใจที่เอื้ออำนวยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ควบคู่ไปด้วยเสมอ ดังนั้นหากบุคคลที่มีศักยภาพทางความคิดได้รับการฝึกให้คิดและการกระตุ้นสร้างแรงจูงใจให้เกิดความอยากที่จะคิดหรือริเริ่มสิ่งใหม่ๆ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก็จะสามารถทำได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1.1.7 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

แมคแคนเลนส์และอีวานส์ (McCandless and Evans. 1978 : 209-301) ได้เสนอแนะว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้และสนับสนุนแนวคิดของ เพียเจต์ (Piaget) ที่ว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นเป้าหมายของการศึกษา ซึ่งต้องควรสนับสนุนให้เกิดขึ้นในโรงเรียน เพราะโรงเรียนสามารถส่งเสริมให้มีการพัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อมในทางตรง คือ การสอน การฝึกฝน การอบรม และในทางอ้อม คือ การสร้างบรรยากาศและการจัดการสิ่งแวดล้อมส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ รอเจอร์ส (ฮารี ริงลิ้นท์. 2526 : 74-76 ; อ้างอิงจาก Rogers. 1959) ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถบังคับให้เกิดขึ้นได้ แต่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ ซึ่งเปรียบเหมือนกับขวานที่สามารถทำให้ต้นพืชงอกงามจากเมล็ดได้ก็ต่อเมื่อจัดสิ่งแวดล้อมให้พอเหมาะทั้ง อากาศ น้ำ และดิน เมล็ดพืชนั้นจึงงอกงามได้ ความคิดสร้างสรรค์ก็เช่นเดียวกันจะเสริมสร้างขึ้นได้ก็ด้วยการจัดการสภาพการณ์ เทคนิควิธีที่ถูกต้องเหมาะสม

ทอร์แรนซ์ (วราภรณ์ รักวิชัย. 2525 : 25 ; อ้างอิงจาก Torrance. 1962) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ทุกเพศทุกวัย เช่น วัยเด็ก วัยรุ่น วัยผู้ใหญ่ แม้ว่าผลจากการศึกษาจะพบว่า เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงสุดเมื่ออายุ 4 ปีครึ่ง ก็มีได้หมายความว่าความคิดสร้างสรรค์จะไม่พัฒนาในช่วงอื่น ๆ ความคิดสร้างสรรค์จะค่อย ๆ พัฒนาขึ้นจนกระทั่งเด็กเรียนถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และจะลดลงอย่างเห็นได้ชัดทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้นว่า ระเบียบ ข้อบังคับ กฎเกณฑ์ วัฒนธรรม ประเพณีที่เด็กเรียนรู้ควบคู่กับอายุที่เพิ่มขึ้น หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์ก็ยังคงพัฒนาต่อไป

ฮอลล์แมน (จิลก จิลกานนท์. 2534 : 21 ; อ้างอิงจาก Hallman. 1971) ให้ข้อเสนอแนะสำหรับครูในการพัฒนาความสามารถในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียนดังนี้

- 1) ให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเป็นผู้ค้นพบ และอยากทดลอง
- 2) จัดบรรยากาศการเรียนรู้เป็นแบบเสรี ให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการแสดงออก มีอิสระในการศึกษาค้นคว้าในกรอบของความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ครูไม่ทำตัวเป็นเผด็จการทางความคิด
- 3) สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น โดยการให้ข้อมูลข่าวสารที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วยตนเอง
- 4) ส่งเสริมกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนคิดหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมการคิดจินตนาการ ส่งเสริมให้คิดวิธีแก้ปัญหาแปลกใหม่ ตลอดจนส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา
- 5) ไม่เข้มงวดกับผลหรือคำตอบหรือข้อสรุปที่ได้จากการค้นพบของนักเรียนมากเกินไป ครูต้องไม่ให้ความสำคัญของความคลาดเคลื่อนเกินไปนัก ต้องยอมรับว่าความคลาดเคลื่อนหรือความผิดพลาดนั้นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้
- 6) สนับสนุนให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นทางสติปัญญา โดยช่วยให้นักเรียนหาคำตอบหรือแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธี ด้วยการพยายามคิดหาความหมายใหม่ ๆ โดยใช้ประสบการณ์เดิมในบริบทใหม่ไม่ให้ยึดมั่นกับประสบการณ์เดิมเพียงด้านเดียว
- 7) สนับสนุนให้นักเรียนรู้จักประเมินผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของตนเอง ให้นักเรียนเกิด

ความกระตือรือร้นด้วยตนเองมีความรับผิดชอบและรู้จักประเมินตนเอง พยายามเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐาน หรือข้อสอบมาตรฐาน

8) ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้ที่ไวต่อการรับรู้ในสิ่งเร้า ทั้งในด้านความรู้สึกปัญหา ด้านสังคมและ ปัญหาในระดับบุคคล

9) ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามประเภทปลายเปิดที่มีความหมาย และไม่มีคำตอบที่เป็นจริงแน่นอนตายตัว คำถามประเภทนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น

10) เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ความคิด และเครื่องมือในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าใจกระบวนการโดยตลอด

11) ฝึกให้นักเรียนต่อสู้กับความล้มเหลวและความคับข้องใจ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องมีความสามารถที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือ และสามารถจัดการกับสถานการณ์เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม

12) ฝึกให้นักเรียนพิจารณาปัญหาในภาพรวมมากกว่าที่จะพิจารณาปัญหาย่อยให้รู้จักบูรณาการ และเข้าใจปัญหาเหล่านั้น

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น สามารถทำได้ในทุกช่วงวัยของมนุษย์ แต่ควรจะทำอย่างต่อเนื่องสะสมเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์ ซึ่งในการจัดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้ได้ผลมีประสิทธิภาพนั้น มีองค์ประกอบที่ควรคำนึงถึงในหลายประการ เช่น การจัดสภาพแวดล้อม การสร้างแรงจูงใจ การกระตุ้น บัวยุ เน้นหากิจกรรมที่จะใช้ในการฝึก การเข้าใจธรรมชาติของบุคคลที่จะฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สัมพันธภาพระหว่างผู้ฝึกและผู้รับการฝึก เทคนิควิธีการที่จะเลือกใช้ในการฝึก การสร้างประสบการณ์จริงให้เกิดขึ้นกับผู้ฝึกและยังมีเงื่อนไขปลีกย่อยอีกมากที่จะส่งเสริมให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ลุล่วงไปได้ อย่างประสบผลสำเร็จ

1.1.8 การทดสอบสมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์

การทดสอบสมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ผิดกับการทดสอบสมรรถภาพทางด้านอื่น ๆ สมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นเป็นคุณสมบัติภายในของเด็ก ซึ่งเด็กจะแสดงออกมาจาก พฤติกรรมเด็กนั่นเอง จึงต้องมีการแปลความหมายของพฤติกรรมเด็กผ่านตัวกลางต่าง ๆ เช่น ศิลปะ ดนตรี และวรรณกรรม เป็นต้น สิ่งสำคัญที่ต้องทำความเข้าใจให้ถ่องแท้คือ ความหมายของพฤติกรรมซึ่งบุคคลได้ แสดงออกมานั้นเอง การทดสอบสมรรถภาพทางการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กที่มีความรู้ทางด้านวิชาการ เช่น ทางภาษา ทางด้านศิลปะ และทางดนตรี ในการทดสอบอาจจะทำได้ซับซ้อนยิ่งขึ้นกว่าการสังเกตเพียงอย่างเดียว ยิ่งเด็กอายุมากขึ้นเท่าไรก็ยิ่งจะต้องกระทำให้ซับซ้อนและลึกซึ้งเท่านั้น โดยปกติจะมีการกำหนดคุณสมบัติที่บ่งชี้ลักษณะต่าง ๆ จากนั้นจึงอ่านพฤติกรรมของเด็กจากผลงานที่สร้างขึ้น และแปลความหมายเพื่อไปเทียบกับเกณฑ์ที่ได้กำหนดไว้ ตัวอย่างแนวทางในการทดสอบสมรรถภาพทางความคิดสร้างสรรค์

ทางด้านศิลปะ

- ✓1) การต่อเติมรูปสิ่งของให้สมบูรณ์
- ✓2) การต่อเติมรูปสิ่งมีชีวิตให้สมบูรณ์
- ✓3) การวาดโดยนำเส้นที่กำหนดมาให้ประกอบกัน
- 4) การวาดรูปคน
- ✓5) การตกแต่งภาพ
- 6) การตั้งชื่อภาพ
- 7) การบรรยาย การแปลความหมายของรูปที่เกิดจากการหยดหมึก

- 8) การสร้างสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ
- 9) การขับร้อง การรำบร่ำ
- 10) การแสดงละคร ฯลฯ

ทางด้านภาษา

- 1) การสร้างคำ สร้างประโยค
- 2) การต่อเติมเรื่องให้สมบูรณ์
- 3) การสร้างเรื่อง
- 4) การเล่านิทาน
- 5) การสมมติเรื่องที่เป็นไปไม่ได้ ฯลฯ

ทางด้านอื่น ๆ

- 1) การค้นคว้าทดลอง
- 2) การมองปัญหาในแง่ต่าง ๆ
- 3) การแก้ปัญหาที่สมมุติขึ้น
- 4) การสร้างสถานการณ์
- 5) การวิพากษ์วิจารณ์
- 6) การใช้จินตนาการ
- 7) การใช้อารมณ์ขัน ฯลฯ

1.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

1.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

เบอร์การ์ต (Burgart. 1961 :64-83) ได้ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของประสบการณ์ทางศิลปะที่มีต่อบุคลิกภาพกับความคิดสร้างสรรค์ทั่วไป และปฏิบัติการทางสุนทรีย์ภาพ มีวัตถุประสงค์เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างประสบการณ์ทางศิลปะที่มีต่อบุคลิกภาพ ความคิดสร้างสรรค์ทั่วไป และการแสดงออกทางสุนทรีย์ภาพ ผลการวิจัยสรุปว่า ประสบการณ์ทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ทั่วไปมีความสัมพันธ์กันทางบวกอย่างมีนัยสำคัญ ประสบการณ์ทางศิลปะที่สำคัญยิ่งต่อนักการศึกษาทางศิลปะ ได้แก่ การตอบสนองเชิงสร้างสรรค์ 2 ประเภท คือ ความคิดสร้างสรรค์ทางภาพ ซึ่งสูงกว่าความคิดสร้างสรรค์ทางภาษา และพบว่าบุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์และการแสดงออกทางสุนทรีย์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสบการณ์ทางศิลปะ

แสตปป (Stapp. 1964 : 52-58) ได้ศึกษา ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มกับคะแนนของวิชาการในหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปศึกษาและดนตรีศึกษา ผลปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กับคะแนนรวมหมวดวิชาศิลปศึกษา วิชาดนตรีและศิลปะมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง

ทอร์แรนซ์ (Torrance. 1964 : 93) มินิโซต้า (Minnesota Studies) ได้ศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กตั้งแต่ชั้นอนุบาล - เกรต 12 พบว่าพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

จะเพิ่มขึ้นอย่างคงที่ระหว่างเกรด 1 - 3 และจะลดลงในช่วงเกรด 3 และ 4 หลังจากนั้นจะเพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ จนกระทั่งใกล้จบโรงเรียนสามัญ

เอคินบอย (Akinboye. 1982 : 1-5) ทำการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างอายุ และเพศ ของเด็กในจีเรีย กับความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบของทอร์แรนซ์ กับเด็กนักเรียนชายและหญิง ระดับอายุ 10 - 17 ปี จำนวน 30 คน จากชั้นมัธยมศึกษา โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่มมีเพศชายและหญิง กลุ่มละเท่า ๆ กัน กลุ่มแรกถูกทดสอบอย่างเคร่งครัด กลุ่มที่ 2 ถูกทดสอบตามสบาย พบว่า กลุ่มที่ 2 มีระดับคะแนนในด้าน ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดคล่องตัวสูง ผลการทดลองชี้ให้เห็นว่า การถูกทดสอบอย่างเคร่งเครียด จะยับยั้งการรับรู้และยังพบอีกว่านักเรียนชายมีความคิดยืดหยุ่น มากกว่านักเรียนหญิง

หวาง (Hwang. 1986 : 47) ได้ทำการวิจัยเพื่อ ตรวจสอบประสิทธิภาพของการแสดงท่าทางเคลื่อนไหวและการกระตุ้นทางดนตรีที่ใช้ในโปรแกรมการสอนศิลปะ ในด้านการคิดเชิงสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีการเรียนออกแบบ โดยผ่านการเคลื่อนไหวหรือละครเชิงสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นความคิดของเด็ก และการกระตุ้นโดยใช้ดนตรี เปรียบเทียบกับการสอนแบบเดิมโดยใช้การตั้งคำถามเครื่องมือที่ใช้เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ชนิดรูปภาพแบบ ก. (TTCT Form A) และแบบทดสอบการวาดภาพเชิงสร้างสรรค์ของหวาง ผลการศึกษาพบว่า การกระตุ้นด้วยการเคลื่อนไหวและการกระตุ้นด้วยดนตรีในบทเรียนศิลปะนั้น มีประสิทธิภาพเช่นเดียวกับการตั้งคำถาม

อัลบาน (Albano. 1987 : 71) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยทักษะทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery) ทักษะด้านอุปมา (Analogy) ทักษะด้านโยงความสัมพันธ์ (Association) และทักษะการเปลี่ยนรูป (Transformation) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา (U.S. Army Communication-Electronics Command) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือนมิถุนายน-กรกฎาคม ค.ศ. 1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ฉบับรูปภาพและภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตาม ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

รัสตอม (Rustom. 1987 : 147) ได้ทำการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่เรียนวิชาจิตรกรรมกับนักศึกษาที่เรียนวิชาออกแบบกราฟิกและเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มที่เริ่มต้นเรียนกับกลุ่มที่เรียนในชั้นสูง เครื่องมือที่ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ (TTCT Booket B.) ประชากร เป็นนักศึกษาจากมหาวิทยาลัยอัลลินอยส์ และโรงเรียนสอนศิลปะแห่งอิกาโรวม 160 คน ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เรียนในชั้นสูงของทั้งสองวิชา มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษาในกลุ่มที่เริ่มต้นเรียนทั้งสองวิชา และนอกจากนั้นยังพบว่า นักศึกษาที่เรียนวิชาออกแบบกราฟิกทั้งที่เริ่มต้นเรียนและที่เรียนในชั้นสูง มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักศึกษาที่เรียนวิชาจิตรกรรม

ฟิลลิปส์ (Phillips. 1989 : 51) ได้ทำการวิจัยเพื่อศึกษาการใช้ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออในการปฏิบัติงานออกแบบของนักศึกษาในระดับวิทยาลัย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ (TTCT. Form A) กลุ่มตัวอย่างมี 2 กลุ่มคือ กลุ่มที่มีความคิดละเอียดลออสูงและกลุ่มที่มีความคิดละเอียดลออต่ำ ทำการทดลองโดยให้ทั้งสองกลุ่มปฏิบัติตามกรอบและบันทึกภาพวิดีโอ ขณะที่กำลังปฏิบัติงานทุกขั้นตอน ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่มีความคิดละเอียดลออสูงจะมีความละเอียดลออในกระบวนการสร้างสรรค์งานและระดับความคิด มากกว่ากลุ่มที่มีความคิดละเอียดลออต่ำ และพบว่าหากให้ระยะเวลาในการปฏิบัติงานยาวนานออกไป ความคิดละเอียดลออของทั้งสองกลุ่มจะใกล้เคียงกัน ผู้ที่มีประสบการณ์มากจะตัดสินใจเรื่องการแสดงออกทางด้านความละเอียดลออได้ชัดเจน และคิด

คล่องแคล่วมากกว่าผู้ที่มีประสบการณ์น้อย และผู้ที่มีความคิดละเอียดลออต่ำจะประเมินผลงานในแง่ลบมากกว่าผู้ที่มีความคิดละเอียดลออสูง

1.2.2 งานวิจัยในประเทศ

ปราณีต มัลลยวงศ์ (2523 : 87) ศึกษาเปรียบเทียบผลการเรียนซึ่ง ได้แก่วิชาคิดสร้างสรรค์ทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา และทัศนคติด้านมนุษยสัมพันธ์ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษา โดยวิธีการหาค่าเฉลี่ยของกลุ่มสัมพัทธ์กับการสอนปกติ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ส่วนทัศนคติต่อวิชาศิลปศึกษา และทัศนคติทางด้านมนุษยสัมพันธ์ของทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน

ไพรัตน์ วงษ์นาม (2523 : 85) งานวิจัยนี้มุ่งสร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ในจังหวัดอุดรธานี แบบทดสอบที่สร้างขึ้นมี 12 ฉบับ คือ การวาดภาพจากวงรี การประกอบภาพการใช้สิ่งของอย่างพิสดาร การตั้งชื่อเรื่องสั้น การหาคำที่มีความหมายคล้ายกัน ความคล้ายคลึง ผลที่จะเกิดตามมา ความหมายของภาพ ความสัมพันธ์ทางสังคม การแต่งเรื่องสั้น เส้นกับความรู้สึกและ การกระทำกับความรู้สึก ปรากฏว่า คุณสมบัติต่าง ๆ ของแบบทดสอบ เช่นความเที่ยงตรง ความเชื่อมั่นค่าความคลาดเคลื่อนมาตราฐานของการวัดอยู่ในเกณฑ์ดี ค่าความเที่ยงตรงของแบบทดสอบใช้วิธีเทคนิคกลุ่มประจักษ์ชัดและใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ของวอลเลซและโคแกน เป็นตัวเกณฑ์ ค่าความเชื่อมั่นคำนวณโดยสูตร COEFFICIENT ALPHA นอกจากนี้ยังได้เสนอคู่มือดำเนินการพร้อมกับคะแนนเกณฑ์ปกติไว้ด้วย

อศวิณ ศิลปเมธากุล (2531 : 90) งานวิจัยนี้มุ่งสร้างแบบทดสอบความสามารถสร้างสรรค์ศิลปะด้านจิตรกรรมในระดับอุดมศึกษา ซึ่งแบบทดสอบได้คัดแปลงและได้แนวคิดจาก วิรุณ ตั้งเจริญ เกณฑ์การให้คะแนนใช้แนวคิดของทอร์แรนซ์ ทำการวิเคราะห์หาค่าอำนาจจำแนกหาค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเป็นรายข้อ และหาความเที่ยงตรง โดยใช้คะแนนจากการวัดจิตรกรรมสร้างสรรค์เป็นเกณฑ์ แบบทดสอบวัดความสามารถสร้างสรรค์ศิลปะด้านจิตรกรรม มีสามฉบับ คือ วัดความสามารถในด้านการเพิ่ม ความสามารถในการลด และความสามารถในด้านการสกัด แต่ละฉบับได้สร้างเกณฑ์ปกติไว้

วิรัตน์ คุ่มคำ (2535 : 87) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษา ด้วยกลวิธีระดมสมองเครื่องมือที่ใช้มีแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ แบบ ก. ของทอร์แรนซ์ และแผนการสอนวิชาศิลปศึกษาด้วยวิธีระดมสมอง ผู้วิจัยสร้างขึ้นเอง ประชากรได้แก่ นักเรียนชาย 14 คน หญิง 18 คน จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดสีสุก สังกัดกรุงเทพมหานคร ได้จากการสุ่มตัวอย่างแบบง่ายการดำเนินการวิจัยผู้วิจัยได้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างก่อนการเรียน โดยใช้แบบทดสอบของทอร์แรนซ์ จากนั้นได้ทำการสอนกลุ่มตัวอย่างตามแผนการสอนที่สร้างขึ้นโดยผู้วิจัยทำการสอนเอง สัปดาห์ละ 2 วัน เป็นเวลา 4 สัปดาห์ แล้วให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบชุดเดิมอีกครั้ง นำคะแนนที่ได้จากการทดสอบ 2 ครั้งมาเปรียบเทียบเพื่อศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการทดสอบค่า t (t -test) ที่ระดับความมีนัยสำคัญ .05 ผลการวิจัยพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในทุก ๆ ด้าน หลังการเรียนศิลปศึกษาด้วยกลวิธีระดมสมองสูงกว่าก่อนการเรียน ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการสอนศิลปศึกษาด้วยกลวิธีระดมสมอง ช่วยส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้สูงขึ้นได้

โอภาส บุญครองสุข (2536 : 92) การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม กับ

การทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล กลุ่มตัวอย่างประชากร เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ปีการศึกษา 2533 จำนวน 60 คน แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มละ 30 คน ได้นำกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มและกลุ่มที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ ชนิดรูปภาพแบบ ก. ซึ่งใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านคือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดละเอียดลออ และความคิดยืดหยุ่น การวิเคราะห์ข้อมูลใช้วิธีหาค่ามัธยฐานเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และค่า t-test แบบ Pooled Variance ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม สูงกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนความคิดคล่องและความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 คะแนนความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออของนักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นรายกลุ่ม สูงกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ประนอม มณีวงษ์ (2537 : 174) วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อหาคุณภาพของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ฟอรัม เอ ของทอร์แรนซ์ ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นสังกัดกรมสามัญศึกษาในกรุงเทพมหานคร และเพื่อสร้างเกณฑ์ปกติของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ปีการศึกษา 2536 จำนวน 480 คน สังกัดกรมสามัญศึกษา ในกรุงเทพมหานคร ใช้วิธีการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งเป็นชั้นภูมิ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการปรับใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของ ทอร์แรนซ์ ฟอรัม เอ วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ความแปรปรวนสองทาง ทดสอบความมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผลการวิจัยพบว่า แบบทดสอบที่ปรับแล้ว สามารถนำมาใช้กับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนต้นได้ โดยมีค่าความเที่ยงอยู่ระหว่าง .3780-.7495 นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1,2,3 มีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนหญิงมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนชาย อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ในองค์ประกอบความคิดคล่องและความคิดละเอียดลออ เพศและระดับชั้นเรียนไม่มีปฏิสัมพันธ์ ต่อความคิดสร้างสรรค์ เกณฑ์ปกติของกลุ่มประชากรในองค์ประกอบด้านความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออและความคิดสร้างสรรค์รวมมีค่าอยู่ระหว่าง 17.13-18.55 , 14.11-15.09 , 23.60-25.72, 59.83-65.21 และ 115.36-123.86 ตามลำดับ

รูปทอง ศรีทองท้วม (2538 : 81) การวิจัยนี้ มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีกับเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 อายุระหว่าง 5-6 ปี ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนอนุบาลหนองคาย สังกัดสำนักงานการประถมศึกษาจังหวัดหนองคาย จำนวน 60 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มอย่างง่ายแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 30 คน กลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ โดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี และกลุ่มควบคุมได้รับการจัดประสบการณ์กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ การทดลองใช้เวลา 8 สัปดาห์ แบบแผนการทดลองเป็นแบบ Randomized Control – Group Posttest Only Design เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากการวาดภาพของ เจลเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986) หรือ เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า แบบทดสอบ ทีซีที – ดีพี (TCT-DP : The Test for Creative Thinking – Drawing Production) วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ t-test แบบ Independent Samples ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์

กิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์การจัดกิจกรรมการเคลื่อนไหวและจังหวะ ตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติกระทรวงศึกษาธิการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01

ประวีณา ชะลุบ (2539 : 157) วัตถุประสงค์ของการวิจัย เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่ง มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ ตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมเกมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ที่มีต่อชุดกิจกรรมเกมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2538 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ ชุดกิจกรรมเกมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมเกมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของอาร์. รังสินันท์ ผลการวิจัย พบว่า ชุดกิจกรรมเกมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพ 90.88 / 84.72 ค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมเกมศิลปะ สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนแสดงความคิดเห็นที่มีต่อชุดกิจกรรมเกมศิลปะ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และด้านเนื้อเรื่อง สาระความรู้โดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูงมาก

2. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ

2.1 เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรียะ

2.1.1 ความเป็นมาของสุนทรียศาสตร์

“สุนทรียศาสตร์” เป็นคำใหม่ บัญญัติขึ้นโดย โบมการ์เดน (Alexander Gottfried Baumgarten. 2257 - 2305) เมื่อ พ.ศ. 2278 ซึ่งก่อนหน้านั้นเป็นเวลา 2000 กว่าปี ปราชญ์สมัยกรีกโบราณ เช่น เพลโต , อริสโตเติล , กล่าวถึงแต่เรื่องความงาม ความสะเทือนใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense perception) ของมนุษย์ ปัญหาที่เขาโต้เถียงกันได้แก่ ความงาม คืออะไรค่าของความงามนั้นเป็นจริงอยู่ที่ตัวมันเองหรือไม่ หรือว่า ค่าของความงามเป็นเพียงข้อความที่เราใช้ สิ่งที่เราชอบความงามกับสิ่งทั้งสามสัมพันธ์กันอย่างไรมีมาตรการการวัดตายตัวหรือไม่ที่จะสามารถทำให้เราสามารถตัดสินได้ว่า สิ่งนั้น สิ่งนี้ งามหรือไม่อย่างไร (รัตนา ตันบุญเต็ก , 2523 : 63) ปัญหาเกี่ยวกับความงามดังกล่าวได้รับการกล่าวถึงมาโดยตลอดแต่ก็ยังไม่ มีทีท่าว่าจะก้าวหน้าไปมากกว่านี้ โบมการ์เดน มีความสนใจในปัญหาเรื่องความงามนี้มากได้ลงมือค้นคว้า รวบรวมความรู้เกี่ยวกับความงามที่กระจัดกระจายอยู่ทั่วไปมาไว้ที่เดียวกัน เพื่อพัฒนาความรู้เกี่ยวกับความ งาม ให้มีเนื้อหาสาระที่เข้มแข็งขึ้น แล้วตั้งชื่อวิชาเกี่ยวกับความงาม หรือความรู้เกี่ยวกับความรู้สึกทางการรับ รู้ว่า Aesthetics โดยบัญญัติรากศัพท์ภาษากรีก Aisthesis ซึ่งแปลว่า ความรู้สึกทางการรับรู้ (sense perception) สำหรับศัพท์บัญญัติในภาษาไทยก็คือ สุนทรียศาสตร์ จากนั้นวิชาสุนทรียศาสตร์ก็ได้รับความ สนใจเป็นวิชาที่มีหลักการเจริญก้าวหน้าขึ้นสามารถศึกษาได้ถึงระดับปริญญาเอก ด้วยเหตุนี้ โบมการ์เดน จึงได้รับการยกย่องว่า เป็นบิดาแห่งสุนทรียศาสตร์สมัยใหม่ในฐานะที่เติมเชื้อไฟ ที่กำลังจะมอดดับให้กลับ ลุกโชติช่วงขึ้นมาอีกวาระหนึ่ง

2.1.2 ความหมายของสุนทรียศาสตร์

สุนทรียศาสตร์เป็นเรื่องของความรู้สึกที่เกี่ยวข้องกับ ความสวย ความงาม และความไพเราะ ซึ่งเป็นคุณสมบัติที่มนุษย์ทุกคนพึงปรารถนาเป็นคุณสมบัติที่ทุกคนต้องการ ซึ่งจริง ๆ แล้ว สุนทรียศาสตร์ รวมความหมายถึง ความสามารถในการรับรู้ของประสาทสัมผัสทั้ง 5 คือ ตา หู จมูก ลิ้น กายและความพึงพอใจ คือ มีความสวยงามที่ต้องใช้สายตาเป็นสื่อในการชื่นชม มีความไพเราะที่โสตประสาทต้องเป็นสื่อในการเข้าถึงกลิ่นหอมที่ต้องดมด้วยจมูกจึงรู้สึก รสชาติที่ต้องลิ้มลองด้วยลิ้นจึงจะประทับใจ การสัมผัสที่จะต้องใช้อวัยวะส่วนใดส่วนหนึ่งของร่างกายและทั้งยังต้องใช้จิตใจเป็นส่วนประสานสัมผัสในการรับรู้ด้วย ได้มีผู้พยายามให้นิยามของคำว่าสุนทรียศาสตร์ ไว้ในลักษณะต่าง ๆ มากมาย ดังจะได้หยิบยกมาเป็นตัวอย่างต่อไปนี้

เสาวนิตย์ กาญจนรัตน์ (2536 : 13 อ้างอิงจาก ศิลป์ พีระศรี. 2515) สุนทรียะ หมายถึง ความรู้สึกโดยธรรมชาติของเราทุกคนซึ่งรู้จักค่าของวัตถุทั้งสาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเสียง ถ้อยคำ ที่ไพเราะ ความรู้สึกนี้เป็นไปตามอุปนิสัย และการศึกษาอบรม เมื่อความรู้สึกเจริญในเรื่องรับรู้ค่าของศิลปะ ก็สามารถเข้าใจได้อย่างซาบซึ้งถึงความรู้สึกสะท้อนใจสุนทรียภาพ (AESTHETIC Emotion)

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ - ไทย (2530 : 6) สุนทรียศาสตร์ คือ วิชาที่ว่าด้วยความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่งาม ไพเราะ หรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรืองานศิลปะ

พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน. (2526 : 814) สุนทรียศาสตร์ คือ วิชาที่ว่าด้วยความนิยมความงาม

สุนทรียะจะต้องมีสื่อเพื่อที่จะช่วยให้คนได้รับรู้ ปราศจากสื่อก็คือปราศจากการรับรู้ ไม่มีสื่อเสียแล้วมนุษย์ไม่สามารถที่จะชื่นชมงานศิลปะใด ๆ ได้ ความพิการต่าง ๆ ล้วนเป็นอุปสรรคในการเข้าถึงความสุนทรียะต่าง ๆ กันไปตามความบกพร่อง

ศิลปะและดนตรี เป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยสุนทรียะในด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วน เป็นการชื่นชมความสวยงามทางตา ไม่ว่าจะเป็นความงามจาก ธรรมชาติ ภาพเขียน งานปั้น ฯลฯ ความรู้สึกของคำว่า “ งดงาม ” ของแต่ละคนมีความแตกต่างกันไปซึ่งมีเงื่อนไขหลายประการ เช่น ประสบการณ์เดิม ความรู้พื้นฐานจิตใจ ในความหลากหลายของมนุษย์แต่ละคนนั่นเองที่ทำให้ ความรู้สึกที่มีต่อลักษณะของ “ ความงดงาม ” มีระดับที่แตกต่างกันไป เป็นระดับความลึกซึ้งที่อยู่ในจิตใจ

ดนตรีเป็นสุนทรียะที่เกี่ยวข้องกับเสียง ดนตรีเกี่ยวข้องกับความไพเราะ เมื่อพูดถึงดนตรีแล้วก็หมายถึงความไพเราะ แต่ก็ยังมีรายละเอียดแยกย่อยลงไปอีกว่าเป็นความไพเราะของใคร เพราะว่าแต่ละคนรับรู้ความไพเราะที่แตกต่างกันคนละระดับ ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ของแต่ละคน คนจึงฟังและชื่นชมดนตรีที่ต่างกันไปไม่เหมือนกันความรู้สึกของคำว่า “ รักคุณเท่าฟ้า ” ทุกคนรู้โดยรวมว่าฟ้ามันกว้างแต่ความกว้างของฟ้าของแต่ละคนไม่เท่ากันและไม่เหมือนกัน ฟ้าเป็นโลกทัศน์ของแต่ละคน ฟ้าเป็นความรู้สึกที่มันคงยิ่งใหญ่และฟ้าเป็นความรู้สึกที่อบอุ่นละเอียดอ่อนทุกคนรู้สึก “ เสง ” อธิบายไม่ได้แต่รู้สึกได้ คำว่า “ เสง ” ของบางคนมีความเล็กเกินไปกว่าความเสงจริง เพราะรู้สึกว่าเราเสงมากกว่านั้น จะเขียนหรือพูดอธิบายคำว่า “ เสง ” อีกก็ครั้งก็ยังน้อยเกินไปเมื่อเปรียบเทียบกับความเสงที่เป็นอยู่จริง ๆ

ความรู้สึกปีติความอิ่มเอิบ ความภูมิใจเมื่อได้พบกับความสวยงาม ความไพเราะ ได้พบกับบรรยากาศ รสนิยม และคุณค่าที่ดี ความรู้สึกปีติ เป็นพลังภายในที่จะสร้างความเชื่อมั่นให้เกิดขึ้นกับจิตใจ สร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้น

2.1.3 มุมมองสุนทรียศาสตร์จากแง่มุมต่าง ๆ

มุมมองของสุนทรียศาสตร์จากวิชาปรัชญา (Insight From Anthopology)

ความพยายามที่จะอธิบายความหมายของโบราณคดี ว่า “ เป็นวิชาที่ศึกษาถึงชีวิตและผลงานของมนุษย์ ” วิชาโบราณคดีเป็นการศึกษาถึงมนุษย์และสังคม ทั้งสังคมในส่วนรวมและสังคมในส่วนย่อยการศึกษาทางโบราณคดีได้เขียนไว้เป็นลายลักษณ์อักษรว่า มนุษย์มีสุนทรียะเป็นพื้นฐานในชีวิตอยู่แล้ว มนุษย์จะมีปฏิกริยาต่องานศิลปะหรืองานสร้างสรรค์แตกต่างกัน เพราะว่ามีมาตรฐานการดำเนินชีวิตมีเหตุผลและมีประเพณีเป็นของตัวเอง แต่ละคนแต่ละกลุ่มแตกต่างกันไปศิลปะและดนตรีต่างก็เป็นพฤติกรรมของสังคมมนุษย์ การศึกษาศิลปะและดนตรีเป็นการศึกษาคุณภาพในการเป็นมนุษย์

มุมมองของสุนทรียศาสตร์ในแง่จิตวิทยา (Insight From Psychology)

นักจิตวิทยาศึกษาถึงพฤติกรรมของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับจิตใจสิ่งที่น่าสนใจก็คือ ศิลปะในแขนงต่าง ๆ มีผลต่อการแสดงออกทางกายของแต่ละบุคคลอย่างไร งานศิลปะชิ้นเดียวกันแต่จะมีผลในแต่ละคนที่ต่างกัน มีการแสดงออก ตอบสนองที่ต่างกันไป ยากที่จะอธิบายเป็นลายลักษณ์อักษร หรือคำพูด เพราะเป็นความรู้สึกที่อยู่ภายในแต่ละบุคคล ศิลปะและดนตรีในแง่สุนทรียะทางจิตวิทยา เป็นการสร้างสภาพแวดล้อม บรรยากาศ รสนิยม และพัฒนาความพร้อมด้านอารมณ์ ในที่นี้มิใช่เป็นการบำบัดรักษา ความพร้อมทางด้านอารมณ์เป็นการศึกษาถึงการตอบสนองความรู้สึกอย่างเป็นระบบ อย่างไรก็ตาม การแสดงปฏิกริยาตอบโต้ต่อศิลปะและดนตรี ก็มักจะมีเงื่อนไขทางสังคมเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย มนุษย์ไม่สามารถโต้ตอบสิ่งใด ๆ ได้โดยไม่มีเหตุผล บางครั้งต้องเก็บความรู้สึกไว้ แต่ก็ยังคงเป็นความจริงที่ว่าศิลปะและดนตรีมีความสัมพันธ์กับความรู้สึกอย่างใกล้ชิดสามารถสร้างแรงจูงใจให้คนมีส่วนร่วมและอารมณ์ร่วมในกิจกรรม หรือแม้แต่การแลกเปลี่ยนความรู้สึกระหว่างศิลปินและผู้ชมทั้งหมดนี้คือลักษณะของความสัมพันธ์ของศิลปะกับดนตรีที่มีต่อลักษณะทางบุคลิกภาพ การรับรู้ และการพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ

2.1.4 การศึกษาถึงความรู้สึกทางสุนทรียศาสตร์ (Cultivating Aesthetic Sensitivity)

ความคิดและการอธิบาย ถึงเรื่องความรู้สึกทางสุนทรียศาสตร์นั้นมีความหลากหลายมากในขณะเดียวกัน เป็นเพราะความหลากหลายทางความคิดนั้น ช่วยทำให้เกิดความเข้าใจในงานศิลปะและดนตรีได้ง่ายขึ้น ทั้งผู้สร้างงานศิลปะซึ่งเป็นศิลปิน และผู้สอนศิลปะ งานศิลปะจำเป็นที่จะต้องสื่อสารความเข้าใจให้ตรงกัน หลักก็คือสุนทรียศาสตร์ เป็นการเน้นที่การศึกษาของความรู้สึกที่มีต่อศิลปะที่เกิดขึ้นทั้งในโรงเรียน และที่เกิดขึ้นในสังคมสุนทรียศาสตร์เป็นกระบวนการการเรียนรู้ของมนุษย์ที่จะพัฒนาความสามารถในทางศิลปะ หัวใจสำคัญของการแสดงออกทางศิลปะมี 3 ประการ คือ

ประการแรก ความคิดสร้างสรรค์ (Creation) เป็นกระบวนการในการริเริ่ม คิดสร้างให้ศิลปะแต่ละแขนงแต่ละชิ้นงานได้เกิดขึ้น เป็นลักษณะโครงร่าง หรือโครงการทางความคิด

ประการที่สอง การแสดง (Performance) เป็นกระบวนการที่ต่อเนื่องจากการคิดริเริ่มสร้าง แล้วแปลงให้ผ่านสื่อ เพื่อที่จะให้งานต่าง ๆ นั้นสามารถปรากฏออกมาอย่างเป็นรูปธรรม

ประการสุดท้าย การตอบสนองความรู้สึกที่มีต่อศิลปะ (Response) คือ ความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่ง เมื่อได้พบเห็นงานศิลปะนั้น ๆ แล้ว อาจเป็นความรู้สึกทางบวกหรือลบก็ได้

2.1.5 ความหมายของสุนทรียภาพ

สุนทรียภาพ หรือ Aesthetic หมายถึง ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งทั้งงามไพเราะ หรือรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรืองานศิลปะ ซึ่งความซาบซึ้งในคุณค่าดังกล่าว ย่อมจะ เจริญเติบโตขึ้นได้ด้วยประสบการณ์ การศึกษา อบรมฝึกฝน จนเป็นอุปนิสัย เกิดเป็นรสนิยม (Taste) ขึ้นในตัวบุคคล

สุนทรียภาพ หรือความสุนทรีย์เป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ที่เกิดขึ้นในห้วงเวลาหนึ่งลักษณะของอารมณ์ หรือความรู้สึกนั้น เราอาจใช้ภาษาต่าง ๆ อธิบายแทนความรู้สึกของเรา ซึ่งอาจได้ความหมายไม่เท่ากับที่เรา รู้สึกจริง ๆ เช่น

พอใจ (Interested)

ไม่พอใจ (Disinterested)

กินใจ (Empathy)

เพลิดเพลินใจ (Pleasure)

ทุกข์ใจ (Unpleasure)

อารมณ์หรือความรู้สึกดังกล่าวนี้จะพาให้เกิดอาการลืมหืมตา (Attention Span) และเปลือใจ (Psychical distance) ลักษณะดังกล่าวนี้เรียกว่า สุนทรียภาพ

2.1.6 ความหมายและธรรมชาติของการรับรู้

ความหมายของการรับรู้ มีผู้ให้ความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจเกี่ยวกับการรับรู้ไว้มากมาย ดังจะกล่าวเป็นตัวอย่างต่อไปนี้

จำเนียร ช่วงโชติและคณะ (2519 : 3) การรับรู้ คือ การสัมผัสที่มีความหมาย (Sensation) การรับรู้เป็นการแปล หรือการตีความหมายแห่งการสัมผัสที่ได้รับ ออกเป็นสิ่งที่หนึ่งสิ่งใดที่มีความหมายหรือที่รู้จักเข้าใจ ซึ่งในการแปลหรือตีความหมายนี้จำเป็นที่ อินทรีย์จะต้องใช้ประสบการณ์หรือความรู้เดิม คือ ความชัดเจนที่เคยมีแต่ก่อนแล้ว ถ้าไม่มีความรู้เดิมที่ดี หรือลืมหืมเรื่องนั้น ๆ แล้วก็ดี ก็จะไม่มีการรับรู้กับสิ่งเร้านั้น จะมีเพียงการสัมผัสกับสิ่งเร้าเท่านั้น

วารินทร์ สายโฮมเอื้อ (2522 : 37) การรับรู้เป็นกระบวนการทางสมองในการแปลความหมายของข้อมูลที่ได้จากการสัมผัสทำให้ทราบว่าสิ่งเร้าที่สัมผัสนั้น เป็นอะไร มีลักษณะเป็นอย่างไร และมีความหมายอย่างไร การที่เราจะรับรู้สิ่งเร้าที่สัมผัสได้นั้น จะต้องอาศัยประสบการณ์เดิมช่วยในการตีความหมายหรือแปลความออกมา ถ้าเราไม่เคยมีประสบการณ์เกี่ยวกับเรื่องนั้นมาก่อน เราจะไม่สามารถรับรู้ได้ว่าสิ่งเร้าที่เราสัมผัสนั้น มีความหมายว่าอย่างไร เช่น คำว่า Bird คนที่ไม่เคยเรียนภาษาอังกฤษมาเลยจะบอกไม่ได้ว่าเป็นอะไร หรือหมายถึงอะไรในทำนองเดียวกัน ถ้าประสบการณ์เดิมของคนเรต่างกันก็จะทำให้การรับรู้ในสิ่งเร้าเดียวกันนั้นต่างกันออกไป

จักรี นพเกตุ (2536 : 1) การรับรู้ คือ กระบวนการประมวลและตีความข้อมูลต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัวเราที่ได้จากการรู้สึก การรู้สึกเกิดจากการกระตุ้นอวัยวะรับความรู้สึก ซึ่งมีอยู่ 5 ชนิด คือ ตา หู จมูก ลิ้น และผิวหนัง การรู้สึกจึงเป็นกระบวนการแรกหรือเป็นพื้นฐานก่อนที่จะเกิดการรับรู้ขึ้น อวัยวะรับความรู้สึกแต่ละชนิด จะรับตัวกระตุ้นหรือพลังงานกระตุ้นเฉพาะ เช่น ตารับเฉพาะแสง หูรับเฉพาะเสียง เมื่อมีการกระตุ้นอวัยวะเกิดขึ้นก็จะมีกระแสการกระตุ้นขึ้นสู่สมอง ซึ่งจะไม่ตกอยู่ที่อวัยวะของการเรียนรู้ ประสบการณ์ แรงจูงใจใด กระบวนการการรับรู้ขั้นต่อไปคือการตีความสิ่งที่ได้จากการรู้สึกออกมาให้มี ความหมายว่า สิ่งที่มีมองเห็นคืออะไร เสียงที่ได้ยินคืออะไร การรับรู้จึงมีเรื่องทางจิตวิทยา คือ การเรียนรู้ ประสบการณ์ แรงจูงใจ อารมณ์ เข้ามามีบทบาทร่วมอยู่ด้วย

จากตัวอย่างทั้งหมดที่ได้กล่าวมานั้นพอสรุปความหมายของการรับรู้ได้ดังนี้ การรับรู้เป็นกระบวนการที่มนุษย์มีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม โดยผ่านทางประสาทสัมผัสทั้ง 5 จากนั้นก็จะทำการตีความ หรือ

แปลความหมายประสบการณ์ที่ได้รับมา โดยอาศัย ความรู้และประสบการณ์เดิมในการตัดสินผลแห่งการรับรู้ ประสบการณ์นั้น ๆ และนำไปพิจารณาเพื่อดำเนินการใด ๆ ต่อไป

ธรรมชาติของการรับรู้

เนื่องจากคนเราต้องพบกับสิ่งแวดล้อมหลายอย่างในขณะเดียวกัน การรับรู้สิ่งแวดล้อมต่าง ๆ นั้น มิได้รับรู้ทุกสิ่งทุกอย่างทั้งหมด แต่จะเลือกรับรู้เฉพาะบางสิ่งบางอย่างและในขณะเดียวกันก็จะมีการจัดหมวดหมู่ของสิ่งเร้าในกลุ่มต่าง ๆ ที่รับรู้ นั้นเป็นกลุ่มก่อนเป็นส่วนรวม เพื่อให้ง่ายต่อการแปลความหมายซึ่งเป็นธรรมชาติของการรับรู้โดยทั่วไป ได้แก่

1) การเลือกสิ่งที่จะรับรู้ คนเรามีแนวโน้มที่จะรับรู้สิ่งต่อไปนี้

- (1) สิ่งที่เราสนใจ
- (2) สิ่งที่ทำให้เราเด่นกว่าผู้อื่น
- (3) สิ่งที่ทำแล้วแปลกใหม่กว่าผู้อื่น

2) เลือกรับรู้ในสิ่งที่ตนเองต้องการขณะนั้นมากกว่าสิ่งอื่น

3) การจัดหมวดหมู่ของการรับรู้ (Organization) เมื่อคนเราพบกับสิ่งเร้าหลาย ๆ อย่าง ในขณะเดียวกัน เรามีแนวโน้มที่จะจัดสิ่งเร้าเหล่านั้นออกเป็นกลุ่มก่อน และเป็นหมวดหมู่โดยมีส่วนร่วมดังนี้

(1) การรับรู้ภาพและพื้น (Figure and ground) เราจะรับรู้ส่วนที่เด่นกว่าเป็นภาพ ส่วนที่ไม่ชัดเจน หรืออยู่เบื้องหลังไหลออกไปเป็นพื้น

(2) ความใกล้ชิด (Proximity) สิ่งเร้าที่อยู่ใกล้ชิดกันเรามีแนวโน้มจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

(3) ความคล้ายคลึงหรือความเหมือน (Similarity) เราจะรับรู้สิ่งที่เหมือนกันหรือคล้ายกันว่าเป็นพวกเดียวกัน

(4) ความต่อเนื่อง (Continuity) สิ่งเร้าที่มีทิศทางไปในแนวเดียวกัน เราจะรับรู้ว่าเป็นพวกเดียวกัน

(5) ความสมบูรณ์ (Closure) สิ่งเร้าที่ขาดหายไปบางส่วนเรามักจะรับรู้เป็นรูปร่างที่สมบูรณ์

(6) การรับรู้ความคงที่ การรับรู้วัตถุหรือสิ่งของบางอย่าง ที่เคยมีประสบการณ์มาก่อน จะทำให้การรับรู้ของคนเราต่างไปจากภาพที่เห็นในขณะนั้น เช่น

- ขนาดของวัตถุ วัตถุขนาดเท่ากัน วางเรียงกันในขณะที่สายตาเรามองเห็น ภาพที่อยู่ไกลจะเล็กกว่าภาพที่อยู่ใกล้ แต่เราก็มักจะรับรู้เท่ากัน

- สีของวัตถุ ถึงแม้ว่าเราจะมองเห็นสีนั้นต่างไปจากเดิม เพราะอิทธิพลของแสงหรือความเข้มข้นของแสงก็ตามแต่เราก็มักจะรับรู้ว่าเป็นสีเดิม เช่น เห็นเสื้อขาวในที่มืด ๆ เป็นต้น

- รูปร่างของวัตถุ แม้ว่าเราจะมองเห็นวัตถุนั้นในด้านอื่น ๆ ที่ต่างไปจากเดิมแต่เราก็มักจะรับรู้ว่ามีรูปร่างเหมือนเดิม เห็นปากขวดถึงจะมองเห็นด้านข้าง ด้านบน ด้านล่าง เราก็มักจะรับรู้ว่ามีรูปร่างเหมือนเดิม

(7) ภาพลวงตา (Illusion) เป็นการรับรู้ที่ผิดพลาดไปจากความเป็นจริง เนื่องมาจากอิทธิพลของสิ่งเร้าที่แวดล้อมอยู่ในขณะนั้น

- การเติมสิ่งใดสิ่งหนึ่งเข้าไปในทิศทางตรงกันข้าม
- การตัดกันของเส้น สัน และมุม
- ความสัมพันธ์ของขนาด

การรับรู้ค่าความงาม

ความงามเป็นสิ่งที่กำลังทวีความสำคัญขึ้นตามลำดับ ดังจะเห็นได้ว่าในปัจจุบันผู้ที่มีอาชีพเกี่ยวข้องกับความสุขงาม ได้รับการยอมรับและประสบผลสำเร็จมากขึ้นตามลำดับ จนทำให้มีการศึกษาและจัดระบบขึ้นอย่างจริงจังนับตั้งแต่สมัยยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการเป็นต้นมานักปราชญ์ เป็นผู้รู้กลุ่มหนึ่งที่สนใจศึกษาโดยเฉพาะเรื่องการรับรู้ค่าความงามซึ่งจะมีประเด็นสำคัญดังแสดงในตาราง 3

ตาราง 3 แสดงปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้ค่าความงามของมนุษย์

การรับรู้ค่าความงามของมนุษย์	การรับรู้ค่าความงามของมนุษย์	การรับรู้ค่าความงามของมนุษย์
1. รับรู้ได้เพราะสิ่งต่าง ๆ มีความงามอยู่ในตัวเอง จัดเป็นวัตถุนิยม (Objectivism)	2. รับรู้ได้เพราะจิตของเราคิดและรู้สึกไปเอง จัดเป็นจิตนิยม (Subjectivism)	3. รับรู้ได้เพราะเกิดสภาวะที่เหมาะสมระหว่างจิตกับวัตถุจัดเป็นสัมพัทธ์นิยม (Relativism)

1) การรับรู้ค่าความงามได้เพราะในสิ่งต่าง ๆ มีความงามอยู่ในตัวเอง วัตถุนิยม (Objectivism) จะปรากฏออกมาเป็นรูปร่าง - รูปทรงสีสัน และลักษณะผิวที่สวยงาม ทำให้หลายคนเห็นพ้องต้องกันจนบางครั้งมีการกำหนดลักษณะเฉพาะของสิ่งต่าง ๆ ไว้ เช่น สถาปัตยกรรมวิหารเทพเจ้ากรีก จะต้องสง่างามอยู่บนเนินเขา ลักษณะไก่ที่สวยงามจะต้องมีขนยาวมันเป็นเงางามและสีส้มคมเข้มชัดเจน

2) การรับรู้ค่าความงามเพราะจิตของเราคิดและรู้สึกไปเองจิตนิยม (Subjectivism) กรณีนี้เป็นเพราะตัวมนุษย์เป็นผู้กำหนดทุก ๆ สิ่งทุก ๆ อย่าง แม้กระทั่งคุณค่าความงาม ซึ่งมีความเห็นตรงกันข้ามกับกลุ่มแรก ซึ่งเห็นว่าความงามเป็นเรื่องของความรู้สึกที่แตกต่าง ถ้าความงามมีอยู่ในตัววัตถุจริง เหตุใดคนจึงเห็นวัตถุงามไม่เท่ากัน การรับรู้ค่าความงามของสิ่งต่าง ๆ ในแต่ละครั้งก็จะมีความรู้สึกที่ต่าง ๆ กัน อารมณ์และความรู้สึกมีผลต่อการรับรู้คุณค่าความงาม คือ ถ้าไม่อยู่ในสภาวะที่พร้อมจะรับ ก็จะมองไม่เห็นความงาม

3) การรับรู้ค่าความงามเพราะเป็นสภาวะที่เหมาะสมระหว่างวัตถุกับจิตสัมพัทธ์นิยม (Relativism) กลุ่มนี้เห็นว่าการรับรู้ค่าความงามเป็นสภาวะที่สัมพันธ์กันระหว่างมนุษย์กับวัตถุ และการรับรู้ที่สมบูรณ์ที่ต้องประกอบไปด้วยวัตถุที่มีความงาม ความเด่นชัดผู้รับรู้ ต้องมีอารมณ์และความรู้สึกพร้อมที่จะ รับรู้รับรส คุณค่าแห่งความงามนั้นด้วย

2.1.7 การรับรู้ทางศิลปะ

การรับรู้ทางศิลปะ โดยเฉพาะทางทัศนศิลป์หมายถึงการมองเห็นรูปทรงที่เป็นศิลปะและพยายามทำความเข้าใจกับรูปทรงที่มองเห็นนั้น เป็นอาการที่ลึกซึ้งกว่ากระบวนการการใช้สายตาตามปกติธรรมดาและยังเกี่ยวข้องไปถึงการทำงานของสมองและระบบประสาทของผู้ที่กำลังรับข้อมูลจากประสาทสัมผัสด้วย การรับรู้ทางศิลปะเป็นการรับรู้ที่ผู้ดูมีต่อรูปทรงที่มองเห็นด้วยความมีชีวิตชีวาตามที่โอกาสอำนวยให้ การรับรู้ทางศิลปะของแต่ละคนจะต่างกันเนื่องจากมีจิตจำกัดทางประสาทสัมผัส และกลไกต่าง ๆ ทางจิต เมื่อได้รับรู้แล้วการรับรู้ต่าง ๆ จะรวมตัวกันเป็นการรวมตัวสะสม (Funded Perception) ซึ่งจะแยกตัวออกมาเมื่อถึงเวลาและจะกลายเป็นประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ (Aesthetic Experience) ก็ต่อเมื่อมีการรวมคุณค่าของรูปทรงที่มองเห็นให้เป็นเอกภาพเดียวกัน

รูปทรงที่มองเห็น (Visual Form) คือ ภาพรวมของผลงานศิลปกรรมอันเป็นผลที่ได้จากการจัดส่วนประกอบที่มองเห็นต่าง ๆ เข้าด้วยกัน แล้วเห็นได้ง่ายและเด่นชัด ประสบการณ์ที่ผู้ดูรับรู้ภาพรวมของผลงานศิลปกรรม คือ ความรู้สึกทางสุนทรียภาพที่ก่อตัวขึ้นในจิตใจของผู้ดูเรียกว่า การก่อตัวของความรู้สึกสุนทรียะ

(Aesthetic Structure) ซึ่งเป็นปัญหาที่เกิดขึ้นภายในตัวของผู้ดูงานศิลปะเอง ทั้งรูปทรงที่มองเห็น และการก่อตัวของความรู้สึกสุนทรีย์จะเป็นผลที่เกิดจากงานศิลปกรรมกล่าวคือ คำว่ารูปทรงที่มองเห็นเป็นคำเชิงปริมาณ บ่งถึงสิ่งที่มีอยู่ภายนอกตัวผู้ดู และคำว่ากรก่อตัวของความรู้สึกสุนทรีย์เป็นคำเชิงอัตนัย บ่งถึงสิ่งที่มีอยู่ภายในตัวผู้ดู

เมื่อได้เข้าใจคำทั้งสองนี้แล้วว่าแตกต่างกันอย่างไร จะทำให้การรับรู้ผลงานศิลปกรรมเกิดขึ้นแก่เราได้โดยไม่ลืมหืมตาของศิลปิน และยังทำให้เกิดประโยชน์อีก 2 ประการ คือ

- 1) ทำให้สามารถกำหนดขอบเขตของการก่อตัวขึ้นของประสบการณ์ทางสุนทรีย์ภาพได้
- 2) ทำให้ตระหนักว่าแต่ละคนจะรับรู้ผลงานศิลปกรรมขึ้นเดียวกันได้ไม่เหมือนกันในเวลาที่แตกต่างกัน

การรับรู้ เป็นกระบวนการเชิงสร้างสรรค์และเป็นกระบวนการของการตื่นตัวทางการสัมผัสและการสร้างความปรารถนาทางจิตใจ ซึ่งถูกปลุกเร้าให้เกิดขึ้นภายในตัวผู้ดูโดยส่วนประกอบต่าง ๆ ที่รวมตัวกันอยู่เป็นรูปทรงที่มองเห็น ซึ่งเราเรียกว่า ส่วนประกอบที่มองเห็น (Visual Elements) ส่วนประกอบต่าง ๆ ที่รวมตัวกันอยู่นี้สามารถรับรู้ได้และผู้ที่สร้างมันขึ้นมา ก็คือ ศิลปินนั่นเอง และไม่ใช่ส่วนประกอบที่เป็นวัสดุ เช่น สี ดินเหนียว กระดาษ แต่เป็นส่วนประกอบที่ก่อให้เกิดคุณค่าและความสัมพันธ์กันในส่วนรวมได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง มาจัดเข้าด้วยกันเพื่อจุดประสงค์ทางการออกแบบ ซึ่งเป็นการสร้างเอกภาพ ความสมดุล หรือจังหวะลีลา ให้ปรากฏขึ้น เป็นกิจกรรมที่ต้องอาศัยการควบคุมปัญญาเป็นกระบวนการของการใช้ความคิด เพื่อให้เกิดเป็นวัตถุทางศิลปะในที่สุด วัตถุทางศิลปะ (The art object) ดังกล่าวเป็นผลทางจิตใจที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรค์อย่างมีศิลปะโดยใช้วัสดุต่าง ๆ เช่น สี ดินเหนียว กระดาษ ซึ่งค่าต่าง ๆ เหล่านี้มีความหมายคล้ายคำว่า ศิลปวัตถุ วัตถุทางศิลปะจะมีศักยภาพเป็นรูปทรงที่มองเห็น อันเป็นที่มาของรูปทรงทางศิลปะ

2.1.8 ความหมายและขอบข่ายของศิลปะ

ศิลปะคืออะไร

ศิลปะ เป็นคำที่มีความหมายและขอบข่ายเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ตามสภาพการเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคม ซึ่งในขั้นแรกเราจะต้องสำรวจดูก่อนว่าในอดีตที่ผ่านมาได้มีการให้ความหมายของศิลปะว่าอย่างไร

พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตสถาน พุทธศักราช 2530 ศิลปะ คือ ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏซึ่งสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ตามอัจฉริยภาพ พหุปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณี หรือความเชื่อในลัทธิศาสนาและกล่าวว่า ศิลปะแบ่งออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ คือ วิจิตรศิลป์ (Fine Art) กับประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

อารี สุทธิพันธ์ ศิลปะ คือการรู้จักเข้าใจถ่ายทอดธรรมชาติที่เห็น ด้วยจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ด้วยความเข้าใจเลือกวัสดุที่เหมาะสม เพื่อให้เกิดเป็นรูปทรงใหญ่ ดังแผนภูมิต่อไปนี้

มนุษย์ → สิ่งแวดล้อม → วัสดุ (สื่อ) → ศิลปะ

แผนภูมิประกอบนี้เป็นการเน้นว่า ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์ทำขึ้น (art is man made) โดยได้รับแรงคลใจจากธรรมชาติแวดล้อม มนุษย์จึงนำเอาวัสดุมาถ่ายทอดธรรมชาตินั้น ๆ ตามปริมาณของแรงคลใจตามความสามารถและลักษณะของตน

จากความหมายและขอบข่ายของศิลปะเบื้องต้นนี้ทำให้คำว่า “ศิลปะ” เริ่มมีความชัดเจนขึ้นและการแบ่งชนิดหรือประเภทของศิลปะนั้นก็จัดแบ่งตามความหมายที่ได้อธิบายไว้แล้วข้างต้น ซึ่งจะได้แสดงไว้ในตาราง 4

ตาราง 4 แสดงการแบ่งประเภทของงานศิลปะ

ศิลปะ	
วิจิตรศิลป์ (Fine Art)	ประยุกต์ศิลป์
● จิตรกรรม (Painting) ● ประติมากรรม (Sculpture) ● สถาปัตยกรรม (Architecture) ● ภาพพิมพ์ (Printmaking) ● ดนตรี (Music) ● ศิลปการแสดง (Performing Art) ● ภาพยนตร์ (Cinema tography) ● ภาพถ่าย (Photography) ● อื่น ๆ	● ศิลปะตกแต่ง/มัณฑนศิลป์ (Decorative Art) ● อุตสาหกรรมศิลป์ (Industrial Art) ● พาณิชยศิลป์ (Commercial Art) ● ออกแบบเครื่องประดับ (Jewelry Design) ● ออกแบบเครื่องแต่งกาย (Fashion Design) ● ออกแบบหนังสือ (Book Design) ● ออกแบบนิเทศศิลป์ (Visual Communication Design) ● การเขียนภาพประกอบ (Illustration) ● อื่น ๆ

จากแผนภูมิดังกล่าวจะเห็นได้ว่าศิลปะแยกออกเป็น 2 ประเภท คือ วิจิตรศิลป์ และ ประยุกต์ศิลป์ ซึ่งการจำแนกในลักษณะนี้เริ่มมีมาตั้งแต่ สมัยยุคฟื้นฟูศิลปวิทยาการแล้ว และศิลปะทั้ง 2 ประเภทนี้มีความแตกต่างกันคือ

วิจิตรศิลป์ คือ ผลงานของมนุษย์สร้างขึ้นถึงขั้นงามบริสุทธิ์ มีการแสดงออกถึงอารมณ์ สะเทือนใจผู้ที่ได้รับชมรับรู้ เป็นผลงานที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และแสดงเอกลักษณ์หรือมีลักษณะต้นแบบปรากฏจุดมุ่งหมายในด้านความรู้สึกและจินตนาการทางจิตใจมากกว่าผลประโยชน์ทางกาย หรือมุ่งแสดงถึงพุทธิปัญญา มากกว่าทักษะแรงงาน

ประยุกต์ศิลป์ หรือ ศิลปะประยุกต์ คือ ศิลปะประเภทหนึ่งสร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยเป็นสำคัญ แต่คำนึงถึงความงามหรือสุนทรียภาพด้วย จะเป็นงานชิ้นเดียว หรืองานอุตสาหกรรมก็ได้ คำนี้ใช้เรียกศิลปะต่าง ๆ ที่ไม่ใช่วิจิตรศิลป์ เช่น งานออกแบบภาชนะเครื่องใช้ งานออกแบบฉากละคร งานออกแบบเครื่องแต่งกาย ซึ่งประยุกต์ศิลป์ยังรวมไปถึงงานจุลศิลป์ หรือประณีตศิลป์ (minor Art) เพราะงานจุลศิลป์เป็นศิลปะที่มีขนาดเล็ก มุ่งทำขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยควบคู่ไปกับความงามโดยจะต้องใช้ฝีมือและความชำนาญในการประดิษฐ์ เช่น งานสลักไม้ ทำเครื่องเรือน ฯลฯ

2.1.9 ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะ

นักคิดหรือปราชญ์ทางศิลปะ พยายามกำหนดกรอบของความคิด อันเกี่ยวกับการรับรู้คุณค่าทางศิลปะของมนุษย์ไว้ ซึ่งจะกล่าวที่สำคัญดังต่อไปนี้คือ

ทฤษฎีความรู้สึกร่วม (The theory of Empathy) เป็นแนวคิดที่อธิบายถึงความรู้สึกที่เข้าถึงผลงานศิลปกรรมถือได้ว่าเป็นแนวคิดเชิงปรัชญาสุนทรียศาสตร์ทฤษฎีหนึ่ง มีสาระสรุปได้ดังนี้

- 1) ความรู้สึกเข้าถึงงานศิลปกรรม เป็นความรู้สึกที่เกิดขึ้นกับคนที่กำลังรับรู้ผลงาน ศิลปะหรือรูปทรงที่มองเห็น
- 2) ความร่วมรู้สึก เป็นการรวบรวมความรู้สึกที่ศิลปินแสดงออกมาไว้ในตัวของเรา หรือเป็นการเลียนแบบความรู้สึกของศิลปินที่แสดงออกนั่นเอง อาจจะไม่ตรงกับความรู้สึกของศิลปินที่แสดงออกมาทั้งหมดก็ได้
- 3) ความร่วมรู้สึก เป็นการแลกเปลี่ยนความรู้สึกซึ่งกันและกันของมนุษย์โดยมีผลงานศิลปกรรมเป็นสื่อกลาง
- 4) ความร่วมรู้สึกจะเกิดขึ้นได้ต่อเมื่อมีการสองอย่างเกิดขึ้นกับมนุษย์ โดยจะรู้ตัวหรือไม่ก็ตาม คือ อาการเคลื่อนไหวทางกาย และความรู้สึกหวั่นไหวในความงาม
- 5) ความร่วมรู้สึก เป็นการเลียนแบบอารมณ์ความรู้สึกของผลงานศิลปกรรมที่เกิดขึ้นอยู่ภายในตัวของผู้รู้สึก ที่เรียกว่าการเลียนแบบที่เกิดขึ้นภายใน (Inner mimicry)
- 6) ความร่วมรู้สึก คือ ความรู้สึกที่เกิดขึ้นจากการเลียนแบบความรู้สึกและส่วนประกอบอื่น ๆ ในผลงานศิลปกรรม โดยที่อัตตา (Ego) จะเป็นตัวจับเอาความรู้สึกนึกคิดที่มีอยู่ในรูปของผลงานเข้ามาไว้เป็นของตนเอง
- 7) ความร่วมรู้สึก ไม่ใช่ความสุขทางกาย แต่เป็นความรู้สึกที่เป็นศิลปะ เกิดขึ้นได้เมื่อมีการรับรู้ผลงานศิลปกรรมทุกประเภท

ทฤษฎีจิตลุ่มลึก

ผู้ที่นำทฤษฎีนี้มาใช้ คือ นักจิตวิทยาชาวอังกฤษ ชื่อ เอ็ดเวิร์ด บูลโล (1880-1934) ทฤษฎีนี้อธิบายไว้ว่า ระหว่างที่คนเรามองเห็นหรือได้ยินผลงานศิลปกรรม ตัวผลงานกับตัวผู้รับจะแยกออกจากกันโดยเชิงกายภาพแต่ในขณะเดียวกันความสัมพันธ์ระหว่างผู้รับกับผลงานศิลปกรรมจะคงมีอยู่ในระดับหนึ่ง ซึ่งเป็นการสัมพันธ์เชิงจิตภาพที่เรียกว่า จิตลุ่มลึก ความลุ่มลึก (Distance) เป็นเรื่องเกี่ยวกับเจตคติ หรือทัศนคติเกี่ยวกับความพึงพอใจ นิยามของคำว่าจิตลุ่มลึกก็คือ “ ความตระหนักรู้ อันเป็นผลให้ความเป็นจริงของชีวิตแยกตัวออกจากความเป็นจริงที่รู้สึก เกิดขึ้นขณะที่ผู้ชมกำลังมีประสบการณ์กับผลงานทางศิลปกรรม ”

ทฤษฎีจิตลุ่มลึก เป็นทฤษฎีที่กล่าวถึง ระดับความสัมพันธ์ของผู้รับรู้ ที่มีต่อผลงานทางศิลปกรรม มีต้นกำเนิดจาก ทฤษฎีความรู้สึกร่วม ลักษณะแนวคิดของทฤษฎีจิตลุ่มลึกเป็นเชิงปรัชญาสุนทรียศาสตร์มีประเด็นสำคัญ คือ

- 1) ความมีจิตลุ่มลึก เป็นความรู้สึกพึงพอใจที่เป็นสุนทรียภาพไม่ใช่ความพึงพอใจทางกายภาพ
- 2) จิตลุ่มลึก คือ ความตระหนักรู้อันเป็นผลให้ความเป็นจริงของชีวิตแยกตัวออกจากความเป็นจริงที่รู้สึกซึ่งเกิดขึ้นในขณะที่คนกำลังมีประสบการณ์กับผลงานทางศิลปกรรม
- 3) จิตลุ่มลึก เป็นสภาวะของจิตที่เกิดขึ้นจากการเอาตัวเข้าไปร่วมกับ ผลงานศิลปกรรม แล้วพยายามเชื่อว่า มันเป็นความจริงในความรู้สึก ทั้ง ๆ ที่รู้ว่ามันไม่ใช่ความจริงที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน
- 4) คนเราอาจเสียความรู้สึกลุ่มลึก หรือเกิดความรู้สึกลุ่มลึกมากเกินไปก็ได้ กล่าวคือเมื่อชม

ผลงานศิลปกรรมแล้วเกิดการรับรู้ที่ไม่เป็นสุนทรียภาพ แต่กลับเกิดการรับรู้สิ่งที่เป็นข้อเท็จจริงลักษณะเช่นนี้คือการสูญเสียความรู้สึกกลุ่มเล็ก ในทางกลับกันเมื่อได้ชมผลงานศิลปกรรมแล้วรู้สึกว่ามันไม่ตรงกับชีวิตจริงหรือไม่ได้เป็นตัวแทนสิ่งที่เราต้องการ จึงไม่เกิดความรู้สึกร่วมขึ้น ลักษณะเช่นนี้ มีความรู้สึกกลุ่มเล็กมากเกินไป

ทฤษฎีเกสตัลท์

คำว่า “ความสมบูรณ์” (Closure) เป็นคำที่นักจิตวิทยากลุ่ม เกสตัลท์ ใช้กันอย่างแพร่หลายเพื่ออธิบายถึงการรับรู้ของมนุษย์ ทฤษฎีนี้กล่าวว่า มนุษย์มีแนวโน้มที่จะค้นหาความหมาย ความสมบูรณ์และโครงสร้างรวม ๆ ของสิ่งที่ตนเองรับรู้ ซึ่งหมายความว่ามนุษย์ชอบที่จะรับรู้สิ่งต่าง ๆ เป็นภาพรวมนั่นเอง และยังกล่าวต่อไปอีกว่า ถ้ามนุษย์ปฏิบัติต่อการรับรู้ที่เป็นภาพรวมเมื่อใด ก็เกิดความเครียด ความไม่สบายใจและความรู้สึกล่องลอยแคว้งคว้าง แม้แต่ในบางครั้งรูปทรงบางรูปทรงที่ขาดความสมบูรณ์ ที่กลุ่มเกสตัลท์ เรียกว่า รูปทรงไม่เข้าที่ (Unstable) มนุษย์ก็จะพยายามใช้หลักการรับรู้ของตน จัดรูปทรงไม่เข้าที่เหล่านั้นให้ดูดีเข้ากันจนสมบูรณ์ขึ้น เพราะเป็นวิธีเดียวที่จะทำให้ความเครียดความไม่สบายใจต่าง ๆ หดไปเกสตัลท์อธิบายว่าการรับรู้เช่นนี้เป็นไป ตามหลักของความสมบูรณ์นั่นเอง

พวกเกสตัลท์ ยืนยันว่า การรับรู้จะมีลักษณะเป็นภาพรวมเสมอ และ ปฏิเสธว่า การรับรู้ภาพรวมไม่ใช่ความรู้สึกประทับใจในส่วนย่อย ๆ ที่จะประกอบกันอยู่ตรงกับแนวคิดในทฤษฎีหลอม-รวมของเฟปเปอร์ ซึ่งได้ให้เหตุผลว่า คุณค่ารวมของงานศิลปกรรมจะเกิดขึ้นแก่ผู้ดูในทันทีทันใดก่อน หลังจากนั้นผู้ดูจะหันกลับมาที่ความรู้สึกสัมผัสและการรับรู้ในส่วนย่อย ๆ จากนั้น การรับรู้ในส่วนย่อยจะถูกหลอมรวมเข้าด้วยกันอีกครั้งหนึ่ง โดยอาศัยการรับรู้ในคุณค่ารวม ๆ ซึ่งเคยเกิดขึ้นมาก่อนหน้านี้แล้ว อย่างไรก็ตามเฟปเปอร์ ก็ยังหาคำตอบไม่ได้ว่ากระบวนการเหล่านี้เป็นไปได้อย่างไร

นอกจากจะใช้คำว่า “ความสมบูรณ์” เพื่ออธิบายลักษณะของการรับรู้ นักจิตวิทยาในกลุ่มเกสตัลท์ยังมีคำอื่น ๆ อีกเช่น คำว่าเอกภาพ การรวมตัวของรูปทรง และรูปทรงง่าย ๆ เป็นต้น ตามทัศนะของทฤษฎีนี้ มนุษย์จะพยายามจัดสนามการรับรู้ของตนเอง (Perceptual Field) ให้มีความสมบูรณ์อย่างดี เท่าที่จะทำได้สรุปแนวคิดหลักของทฤษฎีนี้มีดังต่อไปนี้

- 1) การรับรู้ภาพรวม เป็นหลักสำคัญของประสบการณ์ทางการรับรู้
- 2) ระหว่างกระบวนการการรับรู้ อวัยวะต่าง ๆ ของร่างกายจะรับภาพรวมของวัตถุไว้เพราะเป็นวิธีเดียวที่จะรวบรวมผลการรับรู้ต่าง ๆ เข้าไว้ด้วยกันได้
- 3) กรณีที่รูปทรงที่มองเห็นไม่เข้าที่ หรือไม่สมบูรณ์ (ซึ่งมักจะรู้สึกเช่นนี้ในบางครั้ง) กลไกต่าง ๆ ของอวัยวะจะทำให้มันสมบูรณ์ขึ้น ตามกฎของจิตวิทยาแห่งการควบคุมพฤติกรรมกรรับรู้ซึ่งเรียกว่า “ความสมบูรณ์”
- 4) ตามหลักของเกสตัลท์ ความสมบูรณ์มีความสำคัญมากเพราะกลไกต่าง ๆ ของอวัยวะไม่สามารถจะทนต่อการรับรู้ในสิ่งที่ไม่เข้าที่ไ้
- 5) คำว่าความสมบูรณ์ ตามความหมายของเกสตัลท์ หมายถึง ภาพรวมที่เกิดขึ้น ซึ่งจะต้องเป็นภาพที่ดี คือ มีเอกภาพ มีความสมดุล และมีความสม่ำเสมอตามที่เงื่อนไขในตัววัตถุที่รับรู้จะอำนวย (วัตถุ = รูปทรงที่มองเห็นและส่วนประกอบต่าง ๆ ของรูปทรง)
- 6) ความสม่ำเสมอ ความเท่ากัน ความง่าย และการรวมตัวเข้าด้วยกัน คือ ลักษณะของการกระจายพลังงานระหว่างการรับรู้ คำเหล่านี้เป็นคำทางจิตวิทยา อันเป็นที่มาของ คำว่าสุนทรียภาพ จึงหว่าความสมดุล เอกภาพ และความเป็นกลุ่มก้อน
- 7) การรับรู้เป็นผลที่เกิดจากกระบวนการทางสรีระ 2 ทางคือประการแรกเกิดจากกิจกรรมทาง

ความรู้สึกสัมผัส เป็นพลังงานอย่างหนึ่งซึ่งได้รับจากตัวกระตุ้น ที่ก่อให้เกิดความรู้สึกสัมผัส (ตัวกระตุ้นได้แก่ ผลงานศิลปะ) ประการที่สอง เกิดจากกิจกรรมทางระบบประสาทหรือกิจกรรมของกายสัมผัสอื่น ๆ เป็นการรวมตัวกันของพลังงานต่าง ๆ ในตัวผู้ดู จนเกิดการประทุขึ้นด้วยแรงกระตุ้นที่ปลายประสาท

8) การที่อวัยวะต่าง ๆ เกิดการรับรู้ คือ การเกิดสำนึกในคุณค่าและคุณสมบัติของผลงานศิลปะที่เป็นไปเช่นนั้นเพราะ กระบวนการทาง สรีระระหว่างการรับรู้เป็นตัวชักนำจิตสำนึกในสมอง (ซึ่งเป็นตัวตอบรับกิจกรรมต่าง ๆ ของร่างกาย) กระบวนการทางสรีระเหล่านี้ จะรวมตัวกันระหว่างที่เกิดการรับรู้ โดยวิธีทำให้สิ่งที่รับรู้ดูง่ายขึ้น หรืออาจจะเป็นวิธีอื่น ๆ ก็ได้กระบวนการเหล่านี้มีหน้าที่สร้างรูปแบบ “ความสมบูรณ์ที่ดี” (Good Gestalt) โดยมีแรงกระตุ้นจากระบบประสาทเป็นผู้จัดเตรียมอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้

ทฤษฎีการหลอม-รวม

ผู้นำแนวคิดเกี่ยวกับการรวมตัวกันของการรับรู้ทางศิลปะมาใช้เป็นคนแรก คือ จอห์น คุย หลังจากนั้นก็มีนักสุนทรียศาสตร์ชื่อ สตีเฟน เฟลเปเปอร์ ได้ขัดเกลาแนวคิดนี้และพัฒนามาใช้ใหม่ ถึงแม้ว่าการรวม (Funding) และการหลอม (Fusion) จะเป็นคำที่มีความหมายใช้แทนกันได้ก็ตาม ในส่วนลึกนั้นยังมีข้อแตกต่างอยู่บ้าง

การรวม มีความหมายรวมไปถึงการรับรู้ที่จำได้แล้ว (Remembered perception) และยังหมายถึงการรวมตัวกันของการรับรู้ ที่กระจัดกระจายอยู่ในผลงานศิลปะชิ้นเดียวกันอีกด้วย

การหลอม เป็นกระบวนการรวมรวมการรับรู้ต่าง ๆ ให้เป็นหนึ่งเดียวกัน เพื่อให้เกิดผลรวมที่มีคุณค่าเพียงคุณค่าเดียว

สรุปลักษณะสำคัญของทฤษฎี หลอม-รวมได้ดังนี้

1) ทฤษฎีหลอม-รวม คือ ทฤษฎีที่มีแนวคิดว่า การรับรู้ทางศิลปะ คือ การรวมตัวกันของการรับรู้อันหลากหลายในผลงานศิลปะชิ้นเดียวกัน และเป็นการรับรู้เชิงสุนทรียะไม่ใช่การรับรู้เชิงเหตุผลหรือเรื่องราว

2) ปัญหาที่ทฤษฎีหลอม-รวม ยังหาคำตอบไม่ได้ คือ การรวมตัวกันของการรับรู้ต่างๆในผลงานศิลปะชิ้นใดชิ้นหนึ่ง ก่อให้เกิดประสบการณ์ที่มีเอกภาพได้อย่างไร

3) การที่คนแต่ละคนเข้าใจผลงานชิ้นเดียวกันได้ต่างกัน อาจเป็นเพราะไม่สนใจเอกภาพทางเทคนิควิธี และเอกภาพทางการออกแบบ ที่มีในผลงานก็ได้

4) การรับรู้อันหลากหลายที่มีต่อผลงานศิลปะชิ้นหนึ่งนั้น คือ ผลที่เกิดจากรูปทรงที่มองเห็นเพียงรูปเดียว

ทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะของ เว็ฟเฟลิน

ทฤษฎีนี้เป็นแนวคิดของ ไฮน์ริช เว็ฟเฟลิน ชาวเยอรมัน เป็นทฤษฎีการรับรู้ที่ใช้มาตราฐานการสร้างสรรค์ศิลปะของศิลปินเป็นหลัก คือ เป็นการศึกษาทัศนะของศิลปินที่มีต่อการรับรู้ทางศิลปะ และเชื่อว่า การที่จะมองเห็น และเข้าใจในแบบอย่างทางศิลปะได้นั้น เป็นเรื่องเกี่ยวกับจิตวิทยาหรือการรับรู้ เพราะความเข้าใจที่เกิดจากการรับรู้โดยตรงไม่ต้องเสียเวลาอธิบายด้วยคำพูด เว็ฟเฟลิน มีความเชื่อเรื่อง จิตวิทยาการมอง (Psychology of vision) และเข้าใจว่า ประวัติศาสตร์ศิลป์ ก็คือ ประวัติของวิธีการถ่ายทอดและวิธีการถ่ายทอดดังกล่าวนี้ จะเป็นไปตามลักษณะของวิธีการรับรู้ที่เกิดขึ้น ในเวลาและสถานที่ใดที่หนึ่ง ซึ่งลักษณะของวิธีการรับรู้ดังกล่าวแบ่งเป็น 5 กลุ่มย่อย โดยแต่ละกลุ่มจะมี 2 ขั้ว ซึ่งมีพัฒนาการเริ่มจากขั้วแรกไปยังขั้วที่สอง

1) จากเส้นรอบนอกสู่พื้นภาพ “การรับรู้เส้นรอบนอก” หมายถึง การมองที่มุ่งความสนใจไปที่เส้นรอบ ๑ วัตถุ (Contoured and outline) เป็นการสัมผัสเชิงกายภาพที่เรามีต่อวัตถุต่าง ๆ ไม่เกี่ยวข้องกับพื้นผิวของวัตถุนั้น ๆ เป็นการดูเส้นขอบของวัตถุเป็นหลัก “การรับรู้พื้นภาพ” เป็นการรับรู้หรือการแสดงออกที่มุ่งให้ความสำคัญกับมวลและปริมาตรของสิ่งต่าง ๆ เป็นการรับรู้ความต่อเนื่องของวัตถุ มากกว่าความแตกต่างของวัตถุ เพราะเส้นรอบนอกถูกลดความสำคัญลงไป วัตถุที่รับรู้จึงเกิดการผสมผสานตัวของมันเอง การรับรู้พื้นภาพเป็นการมองสิ่งต่าง ๆ ให้สัมพันธ์กันแทนที่จะรับรู้สิ่งต่าง ๆ แยกออกจากกันโดด ๆ

2) จากกระนาบสู่ความลึกขึ้น ตามปกติศิลปินไม่ได้เขียนภาพตามแนวระนาบเท่านั้น ยังมุ่งแก้ปัญหาเกี่ยวกับมิติของความลึกขึ้นด้วย การแสดงให้เห็นการเคลื่อนไหวของรูปทรงต่าง ๆ จากด้านหนึ่งไปยังอีกด้านหนึ่ง หรือจากบนลงล่าง ไม่จัดว่าเป็นการเคลื่อนไหวตามแนวลึกขึ้น หรือเข้า-ออก เมื่อดูภาพเขียน การลงตาให้เห็นความลึกขึ้นจะเกิดขึ้นทั้งแนวนอน และแนวตั้ง ความรู้สึกลึก ขึ้น ทำให้เห็นว่าการเคลื่อนไหวเข้า-ออก ของสนามการมองมีความสมดุล

3) จากรูปทรงปิดสู่รูปทรงเปิด เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้สึกรวมตัวเข้าหากันในลักษณะเป็นรูปทรงปิด และความรู้สึกที่เป็นอิสระที่จะเคลื่อนไหวไปในทิศทางต่าง ๆ ในลักษณะเป็นรูปทรงเปิด ลักษณะของรูปทรงปิด คือ สายตาไม่สามารถกวาดมองไปได้อย่างอิสระ จะต้องเพ่งอยู่ที่กรอบของรูปทรงที่ออกแบบไว้

4) จากพหุภาพสู่เอกภาพ เอกภาพ (Unity) คือ เป้าหมายสำคัญของการสร้างสรรค์งานศิลปะทุกชนิด เป็นการแก้ปัญหาเกี่ยวกับความสมดุลของส่วนประกอบต่าง ๆ ที่อยู่ทั้ง 2 ข้างให้เท่ากันซึ่งเราเรียกว่าการสร้างเอกภาพจากพหุภาพ (Multiplicity) เอกภาพเป็นผลที่เกิดจากการรวมตัวของส่วนประกอบส่วนใหญ่ และส่วนย่อย หรือเกิดจากการจัดความสำคัญให้แก่กลุ่มของส่วนประกอบต่าง ๆ การทำให้พหุภาพรวมตัวกันเป็นเอกภาพ คือ การแก้ปัญหาด้วยการเพิ่ม-ลดส่วนประกอบต่าง ๆ หรือด้วยการเพิ่ม-ลด ปริมาณที่รู้ได้และมีความเด่นชัด วิธีนี้ตรงกันข้ามกับวิธีการสร้างเอกภาพด้วยการเน้น การย้ำให้เด่น หรือสร้างจุดสนใจ

5) จากความชัดเจนทั้งภาพสู่ความชัดเจนสัมพัทธ์ “ความชัดเจนทั้งภาพ” คือการได้เห็นรูปทรงทั้งหมดอย่างเด่นชัด โดยทุกสิ่งทุกอย่างที่มีอยู่ในรูปทรงนั้นจะเปิดเผยออกมาให้เห็นทั้งหมด เกิดเป็นเอกภาพของส่วนใหญ่และส่วนย่อย “ความชัดเจนสัมพัทธ์” คือการที่รูปทรงแสดงตัวออกมาอย่างมีไหวพริบไม่โจ่งแจ้ง เช่น งานจิตรกรรมลัทธิประทับใจ จะแสดงตัวออกมาเป็นนัยไม่ชัดเจน ดูแล้วลึกลับ ผู้ดูจะมีส่วนกับการรับรู้ประเภทนี้

สรุปทฤษฎีการรับรู้ของเวลฟีฟลินแต่ละขั้น

1) ทฤษฎีการรับรู้ของเวลฟีฟลินแต่ละขั้นเป็นแนวคิดทางการรับรู้เชิงจิตวิทยา คือ ผลงานศิลปะไม่ว่าจะเกิดก่อนหรือหลัง โบราณหรือทันสมัย สามารถรับรู้ได้ตามทฤษฎีนี้โดยไม่มีเงื่อนไขของเวลาหรือยุคสมัยเข้ามาเกี่ยวข้อง

2) ให้พิจารณาว่า แนวคิดแต่ละคู่ เหมาะสมที่จะใช้อธิบายผลงานศิลปะประเภทใดโดยไม่จำเป็นต้องยึดเฉพาะผลงานที่เวลฟีฟลินอ้างถึงเท่านั้น

3) ทฤษฎีนี้ทำให้มองเห็นความเกี่ยวข้องกันระหว่างการรับรู้ที่ศิลปินมีต่อโลกภายนอก กับสิ่งที่ศิลปินถ่ายทอดออกมา

4) การรับรู้ในแต่ละขั้น เป็นทฤษฎีที่จะช่วยให้การรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อผลงานศิลปะสอดคล้องกันยิ่งขึ้น เช่น เมื่อต้องการรับรู้ผลงานแนวลัทธิประทับใจ ก็ไม่ควรรับรู้มุ่งไปที่ความชัดเจนทั้งภาพ แต่ควรมุ่งรับรู้ในความชัดเจนเชิงสัมพัทธ์ เป็นต้น

2.2 งานวิจัยเกี่ยวกับการรับรู้เชิงสุนทรีย์

2.2.1 งานวิจัยในต่างประเทศ

คาร์เพนเตียร์ (Carpentier. 1987 : 147) ได้ศึกษาวิจัยเรื่อง แนวคิดเรื่องจินตนาการและธรรมชาติของการตอบสนองต่อความงามที่ส่งผลต่อ ความซาบซึ้งในงานทัศนศิลป์ การศึกษาค้นคว้านี้เพื่อรวบรวมและสำรวจทฤษฎีแห่งจินตนาการและการตอบสนองต่อความงาม และนำสิ่งเหล่านั้นไปพัฒนาหลักการสอนวิชาความซาบซึ้งในงานทัศนศิลป์ การศึกษาค้นคว้านี้ได้ศึกษาแนวคิดเกี่ยวกับจินตนาการ การรับรู้ ความซาบซึ้งและการวิเคราะห์เปรียบเทียบแนวคิดเกี่ยวกับ วิชาที่ว่าด้วยเรื่องสุนทรียศาสตร์ และการเรียนรู้เรื่องความงาม ทั้งที่แตกต่างและเหมือนกัน การศึกษาพบว่า การตอบสนองโดยใช้จินตนาการของตนเอง ต่องานศิลปะ ทำให้สามารถสร้างงานศิลปะได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์ และการวิเคราะห์งานศิลปะมีส่วนทำให้เกิดความซาบซึ้งในศิลปะ จากการวิเคราะห์ภูมิหลังของวิชาสุนทรียศาสตร์และการศึกษาว่าด้วยเรื่องของความงาม ทำให้ผู้วิจัยพัฒนาโครงสร้างหลักสูตรความซาบซึ้งในศิลปะโดยแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ 1. การตอบสนองในขั้นต้น 2. ความเข้าใจในความงาม 3. การวิเคราะห์เชิงวิจารณ์ ข้อเสนอแนะนี้สามารถนำมาใช้เป็นขั้นตอนการสอนวิชาความซาบซึ้งในงานทัศนศิลป์ได้

ออเบิร์น (Orborn. 1988 : 532) ได้ศึกษาวิจัยเรื่องการตอบสนองต่อความงาม : การใช้ทฤษฎีการสร้างงานของบุคคลกับการรับรู้และประเมินงานทัศนศิลป์ ประเด็นที่ 1 การศึกษาเรื่องความงามและทฤษฎีการรับรู้ ประเด็นที่ 2 ทฤษฎีการสร้างงานของบุคคลและการวิจัย การวิจัยแบ่งออกเป็น 2 ตอน ตอนแรกเป็นการศึกษาเนื้อหาของวิชาศิลปะร่วมสมัย เน้นการศึกษาธรรมชาติและพัฒนนาการของความรู้สึกต่อความงาม การประเมินและอิทธิพลของตัวแปรอื่น ๆ เช่น บุคลิกภาพ ประสบการณ์ การศึกษา ทฤษฎีการรับรู้เกี่ยวกับความงาม และการวิจัย (ซึ่งมีทั้งแบบทดสอบและแบบศึกษาค้นคว้า) การรับรู้ในความเหมือน และความแตกต่างจึงหะและความสอดคล้อง ความคล้ายคลึงและความเหมาะสม สิ่งเหล่านี้ ทำให้เกิดประสบการณ์และความพึงพอใจที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และรู้สึกในเรื่องความคิดรวบยอดของความงามและการสร้างรูปแบบการเรียนรู้ที่สำคัญอีกด้วย ตอนที่ 2 เป็นการเปรียบเทียบความคิดดังกล่าวกับทฤษฎีการสร้างงานของบุคคล วิธีของ Grid ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัยการรับรู้ความเหมือน และความแตกต่างในส่วนที่เกี่ยวกับการวิเคราะห์เนื้อหาโดยทำการศึกษาจากกลุ่มตัวอย่างทั้งที่เรียนศิลปะเป็นวิชาเอก การศึกษาขั้นสุดท้ายเป็นการใช้วิธีของ Grid กับงานศิลปะที่เป็นของจริงในแกลเลอรี ผลการศึกษาสรุปได้ว่า วิธีการของ Grid สามารถนำมาเป็นเครื่องมือในการวิจัยและนำมาใช้เป็นกลไกในการสอนวิชาความซาบซึ้งในศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เดอลาครูซ (Delacruz. 1989 : 169) ได้ทำการวิจัยเรื่องขอบเขตในการสอนสุนทรียศาสตร์ สำหรับนักเรียนประถมจุดมุ่งหมายเพื่อจะให้ความกระจ่างและรวบรวมทฤษฎีต่าง ๆ ในการพัฒนาการเรียนรู้เกี่ยวกับจิตวิทยารวมทั้งหลักสูตรและการพัฒนาสุนทรียศาสตร์ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เกี่ยวพันกันกับทัศนศิลป์ และนำเสนอแนวทาง 4 ประการในการสอนสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นส่วนของการศึกษาศิลปะวิธีการนี้พัฒนามาจากปรัชญาและสังคมวิทยา ในการศึกษาการเข้าถึงสุนทรียศาสตร์สำหรับเด็กถูกบรรจุอยู่ในหลักสูตรตั้งแต่สมัยดั้งเดิม จนกระทั่งมีความหมายเฉพาะบุคคลและมีผลกระทบต่อสังคมและหลักสูตรของนักการศึกษาต่าง ๆ โดยนำหลักสูตรเหล่านั้นมาเปรียบเทียบและรวมกันเพื่อที่จะได้เป็นหลักสูตรที่น่าไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง ซึ่งทฤษฎีพัฒนาการเรียนรู้ของนักศึกษากล่าวว่า ขั้นตอนในการสอนนั้น ควรต้องมีความพร้อมของผู้เรียนและลำดับขั้นในความสามารถในการเข้าใจของผู้เรียนรวมทั้งหลักของการมีวินัย นักการศึกษาทางศิลปะหลายท่านซึ่งมีผลงานเกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์ กล่าวว่า การสอนสุนทรียศาสตร์ ได้มาจากการรวบรวมการมองในแง่มุมต่าง ๆ จากธรรมชาติ จากการเรียนการสอน ขั้นตอนต่าง ๆ และ การถกเถียงซักถามในเรื่องเกี่ยวกับ

สุนทรียศาสตร์ ซึ่งทั้งหมดนั้นเป็นการรวบรวมข้อมูลที่กว้างขวาง และการมีวิธีการที่แตกต่างกันในการรับรู้เชิงสุนทรียศาสตร์

เจเวล (Jewell 1991 : 250) ได้ทำการสำรวจเกี่ยวกับองค์ประกอบของสุนทรียศาสตร์ในวิชาศิลปศึกษาที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน เป็นการศึกษาการรับรู้ในระดับมัธยมศึกษา ได้สำรวจในรัฐเซาท์ แคโรไลนา จุดมุ่งหมายการสำรวจครั้งนี้ เพื่อรวบรวมและวิเคราะห์ข้อมูลที่แสดงถึงการสอนเกี่ยวกับองค์ประกอบของวิชาที่ว่าด้วยความงาม ที่ใช้ในชั้นเรียนทัศนศิลปศึกษาระดับมัธยมศึกษา การศึกษาจะประกอบด้วย ความคิดเห็นของครูระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น มัธยมศึกษาตอนปลาย ครูจากศูนย์ศิลปะ และผู้ดูแลการศึกษาทางศิลปะ ผลการสำรวจพบว่า (1) คำว่า "สุนทรียศาสตร์" เป็นคำคุณศัพท์ที่นักการศึกษาใช้ บรรยาย อธิบาย หรือใช้เป็นคำตอบสำหรับนักเรียน ซึ่งคำตอบนี้เป็นคำตอบที่ไม่สามารถวัดได้ เป็นรูปธรรม แต่เป็นคำตอบที่ช่วยส่งเสริมกิจกรรมทางศิลปะได้ (2) มีข้อขัดแย้งเกิดขึ้นมากมายกับกลุ่มนักการศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบของวิชาที่ว่าด้วยความงาม ซึ่งเป็นเสมือนแบบฝึกหัดทางปรัชญา และเป็นความสัมพันธ์ที่เป็นส่วนประกอบของการวิจารณ์งานศิลปะ (3) นักการศึกษาทางศิลปะจำนวนมากจากการสำรวจครั้งนี้ได้พยายามหาวิธีการสอนที่มีประสิทธิภาพเพื่อการศึกษาศิลปะที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการใช้ภาษาทางทัศนศิลป์ที่ลึกซึ้ง

แมคเนล (McNeill 1991:120) ได้ทำการศึกษาวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเล็กที่มีผลจากการทำกิจกรรมศิลปะ ความมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อศึกษาความเป็นอิสระในการประเมินความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนในระดับอายุ 4-6 ปี ซึ่งอยู่ในช่วงการเรียนรู้วิชาศิลปะออกแบบโดยมีผู้ชี้แนะ โดยให้เด็กในกลุ่มทดลองทำการสอบก่อนและหลังการทดลอง เครื่องมือที่ใช้คือ Starkweather Targer Game เป็นแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ การทดลองจะดำเนินการเป็นเวลา 3 สัปดาห์ มีการจัดกิจกรรมทุกวัน ครั้งละ 40 นาที กิจกรรมที่จัดให้มีทั้ง ดนตรี ศิลปะ การเคลื่อนไหว ในกลุ่มควบคุมนั้นเด็กจะได้รับประสบการณ์การเรียนรู้จากโรงเรียนสาธิตตามปกติ ตามโปรแกรมการทดลองจะเน้นการที่เด็กได้รับประสบการณ์อย่างเต็มที่ ผลการทดลองพบว่า ตัวแปรเพศและอายุไม่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 จากการประเมินพบว่า ช่วงระยะเวลา 3 สัปดาห์ ยังไม่เพียงพอสำหรับการทดลอง ควรขยายเวลาสำหรับการใช้โปรแกรมนี้

2.2.2 งานวิจัยภายในประเทศ

วิชา อัสเวธน์ (2532 : 88) ได้ศึกษาสภาพการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์สำหรับนักศึกษาวิชาเอกศิลปศึกษา ในวิทยาลัยครูประจำการคือ ผู้สอนวิชาสุนทรียศาสตร์ วิชาเอกศิลปศึกษาในวิทยาลัยครูทั้ง 36 แห่งรวม 36 คน ดำเนินการวิจัย โดยใช้แบบสอบถามที่ผู้วิจัยสร้างเอง ผลการศึกษาพบว่า ผู้สอนวิชาสุนทรียศาสตร์ให้ความเห็นด้านต่าง ๆ ดังนี้ ด้านหลักสูตรผู้สอนส่วนใหญ่ เห็นว่า ควรบรรจุวิชานี้ในหลักสูตรศิลปศึกษา เนื้อหาวิชาสุนทรียศาสตร์สอดคล้องกับหลักสูตรและเป็นประโยชน์ต่อการเป็นครูสอนศิลปะ แนวปฏิบัติด้านการเรียนการสอนนั้นผู้สอนส่วนใหญ่เห็นว่า การสอนควรสร้างบรรยากาศที่ดี ควรเปิดโอกาสให้นักศึกษาแสดงความคิดเห็นถึงผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง

สมนึก ศรีโชติ (2532 : 95) ได้ศึกษาคุณลักษณะของสิ่งเร้าทางสุนทรียะที่ภาพยนตร์โฆษณาแต่ละเรื่องใช้เป็นสื่อ หรือสัญลักษณ์ที่ทำให้เกิดอารมณ์สุนทรียะแก่ผู้ชมโดยหวังผลสัมฤทธิ์ทางด้านการตลาด ซึ่งคุณลักษณะของสิ่งเร้าทางสุนทรียะประกอบไปด้วย ลักษณะด้านรูปแบบ คุณลักษณะด้านเนื้อหา โดยผู้วิจัยได้เปรียบเทียบคุณลักษณะสิ่งเร้าทางสุนทรียะ ระหว่างภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์ที่ได้รับรางวัลและไม่ได้รับรางวัล ในงานประกวดโฆษณายอดเยี่ยมแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 7 - 11 การศึกษาครั้งนี้พบว่าทางด้านรูปแบบ สิ่งเร้าที่ปรากฏให้เห็นเป็นสัญลักษณ์ มีคุณลักษณะเด่นตรงตามตัวสินค้า มีความกลมกลืนความ

เป็นระเบียบ ความยิ่งใหญ่ ความแปลกใหม่ ความขัดแย้ง และความเคลื่อนไหวทางด้านเนื้อหา พบว่ามีคุณลักษณะดังนี้ ชื่อเสียง เกียรติยศ ฐานะทางสังคม ความเพื่องาน ความสนุกสนานบันเทิง การยอมรับวัฒนธรรมประเพณี ความน่าเกลียดน่ากลัว ความบริสุทธิ์ไร้เดียงสา และความมีอิสระอย่างธรรมชาติ ผลการเปรียบเทียบระหว่างภาพยนตร์โฆษณาที่ได้รับรางวัลกับไม่ได้รับรางวัล พบว่า การเสนอคุณลักษณะสิ่งเร้าไม่แตกต่างกันและยังพบว่า การเสนอสิ่งเร้าทางสุนทรียะสอดคล้องหลักการรับรู้สองระยะ คือ ระยะปฐมนิเทศทางสุนทรียะ และระยะสว่างแจ้งทางปัญญา ซึ่งคุณลักษณะของสิ่งเร้าทางสุนทรียะใน 2 ระยะนี้ ผู้สร้างสรรค์สามารถสร้างได้สอดคล้องกับประสบการณ์พื้นฐานของกลุ่มผู้บริโภคเป้าหมาย และสิ่งเร้าทางสุนทรียะนี้จะปรากฏอยู่ในภาพยนตร์โฆษณาเพื่อสร้างความจำถาวรและความจำชั่วคราว

เสาวนิตย์ กาญจนรัตน์ (2535 : 90) ได้ทำการวิจัยเปรียบเทียบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะของนักศึกษาในวิทยาลัยครู โปรแกรมวิชาศิลปศึกษา ที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันโดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อเปรียบเทียบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะของนักศึกษาในวิทยาลัยครู ที่มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันประชากรที่ใช้ คือ นักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปศึกษาชั้นปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2534 ของวิทยาลัยครูทั่วประเทศจำนวน 56 คน เครื่องมือที่ใช้ แบบทดสอบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะของ Chiff (1964) และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เชิงคำถามชุด A ของ Torrance (1966) ผลการวิจัยพบว่าไม่มีความแตกต่างของความไวในการรับรู้เชิงสุนทรียะ ระหว่างนักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปศึกษา ที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กรรณิ์ จิตเกษม (2539 : 87) การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารายวิชาสุนทรียะทางทัศนศิลป์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรีในวิทยาลัยครู ประชากรที่ใช้ คือ อาจารย์ผู้สอนสุนทรียะทางทัศนศิลป์ วิทยาลัยครู 36 แห่งทั่วประเทศ โดยสุ่มตัวอย่างแบบง่าย วิทยาลัยละ 2 คน รวม 72 คน ได้รับแบบสอบถามกลับคืนคิดเป็นร้อยละ 100 จากจำนวนกลุ่มตัวอย่างทั้งหมด แบบสอบถามที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบตรวจสอบรายการ ซึ่งประกอบด้วย สถานภาพผู้ตอบแบบสอบถามและข้อมูลรายละเอียดเกี่ยวกับผู้ตอบแบบสอบถาม แบบจัดลำดับจุดประสงค์ในการสอน รายวิชาสุนทรียะทางทัศนศิลป์แบบประเมินค่า 5 ระดับในเรื่องที่เกี่ยวกับจุดประสงค์การเรียนการสอน เนื้อหาวิชากิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผลของรายวิชาสุนทรียะทางทัศนศิลป์และคำถามปลายเปิดวิเคราะห์ข้อมูลโดยการหาค่าร้อยละ ค่ามัธยเลขคณิต และค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า อาจารย์ผู้สอนศิลปะมีความเห็นว่าหลังจากนักศึกษาได้เรียนวิชาสุนทรียะทางทัศนศิลป์แล้ว นักศึกษาควรมีความรู้ดังนี้ 1. ให้มีความรู้เกี่ยวกับสุนทรียศาสตร์เบื้องต้น 2. ให้มีความเข้าใจความหมายของศิลปะ 3. ให้เข้าใจความหมายและขอบข่ายของงานศิลปะ 4. ให้เข้าใจทฤษฎีเบื้องต้นทางทัศนศิลป์ 5. ให้มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 6. ให้มีประสบการณ์การรับรู้ความงามทางทัศนศิลป์ 7. ให้สามารถวิจารณ์ความงามจากทัศนศิลป์ได้ 8. ให้มีความรู้เกี่ยวกับยุคสมัยของศิลปะไทย 9. ให้มีความรู้เกี่ยวกับลักษณะของศิลปะไทย 10. ให้เข้าใจและเห็นคุณค่าของศิลปะพื้นบ้าน 11. ให้มีความรู้เกี่ยวกับวัสดุที่ใช้ในงานทัศนศิลป์ 12. ให้รู้จักประวัติและผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงของโลก 13. ให้รู้จักประวัติและผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงของประเทศไทย 14. ให้มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะตะวันตกพอสังเขป 15. ให้มีความรู้เกี่ยวกับศิลปะสมัยใหม่ 16. ให้สามารถนำความรู้ทางสุนทรียะทางทัศนศิลป์ไปปรับปรุงใช้ในชีวิตประจำวัน

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัยที่ความคิดสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ ที่ 25 ลงมา จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียน มาแตร์เดอี วิทยาลัย ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ที่ 25 ลงมา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้ง หนึ่งเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 15 คน

การเลือกกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาชั้นปีที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย ที่มี ความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่า เปอร์เซนไทล์ ที่ 25 ลงมาจำนวน 30 คนซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากจำนวน ประชากรทั้งหมด แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้งเพื่อแบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 15 คน โดยมี ขั้นตอนการเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนมาแตร์ เดอี วิทยาลัย จำนวน 140 คน ตอบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด
2. ผู้วิจัยเรียงลำดับคะแนนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้จากการตอบแบบทดสอบ จากสูงลงมาต่ำ แล้วคัดเลือกนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ที่ 25 ลงมาจำนวน 35 คน
3. ผู้วิจัยสอบถามความสมัครใจของนักเรียนเพื่อเข้าร่วมในการทดลอง ปรากฏว่านักเรียนสมัครใจทุกคน ผู้วิจัยจึงสุ่มนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จากข้อ 2 โดยวิธีสุ่มอย่างง่ายมาจำนวน 30 คนแล้วสุ่ม อย่างง่ายอีกครั้งหนึ่ง เป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 15 คน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. โปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะ
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

การสร้างเครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

1. โปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะ มีลำดับการสร้างดังนี้
 - 1.1 ผู้วิจัยศึกษาทฤษฎี เอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะและศึกษาทักษะ ความถนัดทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดกิจกรรม

1.2 ผู้วิจัยสร้างโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ โดยการจัดเตรียมเนื้อหาและทำสื่อสำหรับใช้ในกิจกรรมทัศนศิลป์ เป็นงานภาพเขียนในหัวข้อต่าง ๆ ได้แก่ งานภาพลายเส้น งานประติมากรรม ดินน้ำมัน งานตัวอย่างภาพพิมพ์หัวข้อการรับรู้ภาพและพื้นหลัง และการสร้างสื่อในกิจกรรมโสตศิลป์ผู้วิจัยสร้างเสียงตัวอย่าง และบทเพลงตัวอย่างจากโปรแกรม Cake walk เสียงต่าง ๆ ที่ใช้เป็นสื่อนั้นเป็นลักษณะของ Electronic sound จากคอมพิวเตอร์มีเสียงที่บันทึกจากแหล่งเสียงจริง เช่น เสียง ปืน เสียงเครื่องบิน เป็นต้น โดยในการสร้างสื่อนั้นผู้วิจัยยึดวัตถุประสงค์ของแต่ละกิจกรรมเป็นหลัก โดยกิจกรรมและสื่อที่ใช้ในการทดลองนั้นผู้วิจัยสร้างให้สอดคล้องกับนิยามศัพท์เฉพาะ

ลักษณะของโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ เป็นโปรแกรมที่สร้างขึ้นโดยยึดหลักทฤษฎีการรับรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกลุ่มเกสตัลท์ เน้นการฝึกการรับรู้โดยอาศัยงานศิลปะเป็นสื่อ ซึ่งจะเป็นการปรับปรุงจากโปรแกรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการระดมพลังสมอง ของวิรัตน์ คุ่มคำ และแนวการจัดกิจกรรมดนตรี ของ ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์ จากนั้นผู้วิจัยได้นำมาปรับปรุงประยุกต์ให้เหมาะสมกับกลุ่มทดลองที่จะทำการทดลองในครั้งนี้ เนื้อหาจะแบ่งเป็นทั้งหมด 10 กิจกรรมแต่ละกิจกรรมจะเป็นการฝึกทักษะและประสบการณ์การรับรู้ทางศิลปะต่าง ๆ กัน

1.3 ผู้วิจัยนำโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิ 3 คนตรวจสอบคือ รองศาสตราจารย์ ดร. อารี พันธุ์มณี ภาควิชาการแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ รองศาสตราจารย์ ดร. ณรุทธิ์ สุทธิจิตต์ ภาควิชาสัตตศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย และ อาจารย์ ทวี ตั้งมงคลวนิช อาจารย์พิเศษ หมวดวิชาศิลปศึกษา โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย ตรวจสอบความสอดคล้องระหว่างนิยามศัพท์เฉพาะกับจุดมุ่งหมาย กิจกรรม เนื้อหาวิธีดำเนินการ และการประเมินผล

1.4 ผู้วิจัยนำโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มาแก้ไขปรับปรุง ตามคำแนะนำของผู้ทรงคุณวุฒิและนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์ เดอี ซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มทดลองจำนวน 15 คน

1.5 ผู้วิจัยนำโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่ได้ทดลองใช้แล้วมาแก้ไขปรับปรุง และนำไปใช้ในการวิจัยกับกลุ่มทดลอง

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ซึ่งมีกิจกรรมทัศนศิลป์ 5 กิจกรรม และและโสตศิลป์ 5 กิจกรรม ในช่วงวันจันทร์ – ศุกร์ เวลา 7: 40 - 8: 30 น. ระหว่างวันที่ 15 มิถุนายน – 6 กรกฎาคม 2541 (ดังรายละเอียดในภาคผนวก)

2-แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

จะนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ (Torrance E. Paul) ชื่อแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ แบบ ก.(Thinking Creatively with Picture form A.) ซึ่งอารี รังสินนท์ ได้นำมาดัดแปลงเป็นภาษาไทยไว้เมื่อ ปีพ.ศ. 2521 มาเป็นแบบทดสอบในครั้งนี้ โดยใช้ลักษณะแบบทดสอบและวิธีดำเนินการทดลองเดิม

ลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก, ประกอบไปด้วยแบบทดสอบย่อย 3 ชุด หรือ 3 กิจกรรมดังต่อไปนี้

กิจกรรมที่ 1. การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นสติ๊กเกอร์สีเขียว รูปไข่ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด

กิจกรรมที่ 2. การต่อเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจ

กิจกรรมที่ 3. การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Line) โดยการให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนาน เป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่าง ไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และวาดจากความคิดของเด็กเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทดสอบกิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุดจึงใช้เวลาทั้งหมด 30 นาที แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์นี้ ทางกรมการฝึกหัดครู ได้ทำการวิจัยหาความเชื่อมั่นในการให้คะแนน (Reliability of Scoring) โดยให้มีผู้ชำนาญในการให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ 2 คน ให้คะแนนในแบบทดสอบชุดเดียวกันแล้วคำนวณหาค่าความสัมพันธ์ ซึ่งได้ค่าสหสัมพันธ์ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว และค่าความคิดละเอียดลออ เป็น 1.00 , .99 และ .99 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สูง

○ ——— ○

การทดสอบและการตรวจให้คะแนน

จะให้ผู้วิจัยเป็นผู้ทำการทดสอบ เพื่อให้เกิดความคุ้นเคยลดความตื่นเต้นและหวาดกลัวหรือกังวลกับคะแนนที่จะได้ มีการพูดเพื่อสร้างแรงจูงใจให้นักเรียนเกิดความอยากและเห็นความสำคัญ และความหมายของการทำแบบทดสอบนี้ การตรวจให้คะแนนใช้เกณฑ์การให้คะแนนตามคู่มือการตรวจแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก.

แบบแผนการทดลอง

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลองโดยจะใช้แบบแผนในการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest design ดังแสดงในตาราง 5

ตาราง 5 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ Randomized Control Group Pretest – Posttest Design

การกำหนดเข้ากลุ่ม	สอบก่อน	การจัดกระทำ	สอบหลัง
R (E)	T ₁ E	X	T ₂ E
R (C)	T ₁ C	-	T ₂ E

ความหมายของสัญลักษณ์

R	แทน	กลุ่มตัวอย่างที่ได้จากการสุ่ม
E	แทน	กลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
C	แทน	กลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
X	แทน	การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
T ₁	แทน	การทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
T ₂	แทน	การทดสอบหลังการทดลอง (Posttest)

การดำเนินการทดลอง

1. ระยะก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตอบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ของทอร์แรนซ์เพื่อคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และถือเอาคะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบนั้นเป็นคะแนนทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
2. ระยะทดลอง ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะ เป็นเวลา 12 ครั้ง ครั้งละ 50 นาทีในวันจันทร์ - ศุกร์ ช่วงเวลา 7:40-8 :30 น. ตั้งแต่วันที่ 15 มิถุนายน - 6 กรกฎาคม 2541
3. ระยะหลังการทดลอง ผู้วิจัยทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอีกครั้งหนึ่งโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก. ของทอร์แรนซ์ แล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest)
4. ผู้วิจัยนำคะแนนในข้อที่ 1 และข้อที่ 3 มาวิเคราะห์สมมติฐานต่อไป

✓ การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล มีลำดับขั้นดังนี้

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะ

2. เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะกับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ยะ

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

1.1 ค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$)

1.2 ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

2. สถิติสำหรับทดสอบสมมติฐาน ได้แก่

2.1 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ภายในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

โดยใช้ t-test แบบไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent Sample)

2.2 เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ระหว่างกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้

t-test แบบเป็นอิสระต่อกัน (Independent Sample)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลความหมายผลการวิเคราะห์ข้อมูลผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ต่าง ๆ ที่ใช้แทนความหมายดังต่อไปนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	ค่าคะแนนเฉลี่ย
$\bar{X}_{diff}$	แทน	ผลต่างของค่าคะแนนเฉลี่ย
S.D.	แทน	ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
S.D. _{diff}	แทน	ผลต่างของค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
t	แทน	ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณา t-distribution
**	แทน	ค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01
*	แทน	ค่ามีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
df	แทน	ขั้นแห่งความเป็นอิสระ (Degree of freedom)
ΣD	แทน	ผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการทดลอง
ΣD^2	แทน	ผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการทดลองยกกำลังสอง

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
 2. เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
- ดังแสดงในตาราง 6 และ 7 ตามลำดับ

ตาราง 6 แสดงการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลอง ก่อนและหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ระยะจำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มทดลอง	N	$\bar{X}$	S.D.	ΣD	ΣD^2	t
1. ความคิดริเริ่ม	ก่อนทดลอง	15	5.86	2.26			
					59	493	3.45**
	หลังทดลอง	15	9.8	5.33			
2. ความคิดคล่องแคล่ว	ก่อนทดลอง	15	13.73	3.82			
					49	547	2.285*
	หลังทดลอง	15	17.0	8.27			
3. ความคิดละเอียดลออ	ก่อนทดลอง	15	9.46	1.50			
					10	20	1.920*
	หลังทดลอง	15	10.13	1.64			
4. ความคิดสร้างสรรค์ โดยรวม	ก่อนทดลอง	15	29.0	5.83			
					130	2294	2.97**
	หลังทดลอง	15	36.9	14.49			

$$t(.01; df 14) = 2.642, \quad t(.05; df 14) = 1.761$$

จากตาราง 6 พบว่า ภายหลังจากการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม และความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดละเอียดลออมากขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น

ตาราง 7 แสดงการเปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุม ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์จะจำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

ความคิดสร้างสรรค์	กลุ่มตัวอย่าง	N	$\bar{X}_{diff}$	S.D. _{diff}	t
1.ความคิดริเริ่ม	กลุ่มทดลอง	15	3.93	4.42	2.01*
	กลุ่มควบคุม	15	1.26	2.76	
2.ความคิดคล่องแคล่ว	กลุ่มทดลอง	15	3.27	5.54	0.77
	กลุ่มควบคุม	15	2.06	2.76	
3.ความคิดละเอียดลออ	กลุ่มทดลอง	15	0.67	1.35	1.06
	กลุ่มควบคุม	15	-0.26	3.17	
4.ความคิดสร้างสรรค์โดยรวม	กลุ่มทดลอง	15	7.87	10.23	1.74*
	กลุ่มควบคุม	15	2.4	6.94	

$$t(.05; df 28) = 1.701$$

จากตาราง 7 พบว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่อง ความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มทดลอง สูงกว่าในกลุ่มควบคุม ส่วนความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์โดยรวม มากกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แสดงว่า การที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ทำให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าการที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

สังเขปความมุ่งหมาย สมมติฐาน และวิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

① ความมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังการได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ กับนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

② สมมติฐานของการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น หลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

④ วิธีการดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัยที่ความคิดสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ ที่ 25 ลงมา จำนวน 35 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2541 โรงเรียน มาแตร์เดอี วิทยาลัย ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ต่ำกว่าเปอร์เซนไทล์ที่ 25 ลงมา จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายจากประชากร แล้วสุ่มอย่างง่ายอีกครั้ง หลังเป็นกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 15 คน

③ ตัวแปรที่ศึกษา

1. ตัวแปรอิสระ ได้แก่ วิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดย การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์

⑤ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. โปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

๖) การดำเนินการทดลอง

1. ระยะก่อนการทดลอง ผู้วิจัยให้นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตอบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ของทอร์แรนซ์เพื่อคัดเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ และถือเอาคะแนนที่ได้จากการตอบแบบทดสอบนั้นเป็นคะแนนทดสอบก่อนการทดลอง (Pretest)
2. ระยะทดลองผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เป็นเวลา 12 ครั้งครั้งละ 50 นาทีในวันจันทร์ - ศุกร์ช่วงเวลา 7:40-8 :30 น.ตั้งแต่วันที่ 15 มิถุนายน - 6 กรกฎาคม 2541
3. ระยะหลังการทดลองผู้วิจัยทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมอีกครั้งหนึ่งโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก. ของทอร์แรนซ์ แล้วเก็บไว้เป็นคะแนนหลังการทดลอง (Posttest)
4. นำคะแนนในข้อที่ 1 และข้อที่ 3 มาวิเคราะห์สมมติฐานต่อไป

๗) การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูล มีลำดับขั้นดังนี้

1. เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ก่อนและหลังได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
2. เปรียบเทียบผลต่างของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และความคิดสร้างสรรค์ด้านความคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 1
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติโดยที่คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในกลุ่มทดลอง สูงกว่านักเรียนในกลุ่มควบคุม ส่วนความคิดริเริ่ม ความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานข้อที่ 2

๘) อภิปรายผล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นการศึกษาค้นคว้าผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนมาแตร์ เดอี วิทยาลัย กรุงเทพมหานคร ซึ่งจากการศึกษาค้นคว้าปรากฏผลดังนี้

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้น หลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคล่องแคล่วและความคิดละเอียดลออสูงขึ้นหลังจากได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 1 ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เป็นเพราะว่าการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เป็นวิธีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้กิจกรรมทางศิลปะทั้งโสตศิลป์และทัศนศิลป์เป็นสื่อ ซึ่งพระพงศ์ กุลพิศาล (2533 : 235) ได้กล่าวไว้ว่าเมื่อเด็กสร้างงานศิลปะ จะด้วยวัสดุและวิธีการใดก็ตาม ศิลปะ

จะส่งเสริมเด็ก 3 ด้าน คือ ส่งเสริมประสิทธิภาพทางการรับรู้ ส่งเสริมประสิทธิภาพทางการคิด และ ส่งเสริมประสิทธิภาพทางด้านความรู้สึก ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ต้องการกระตุ้นให้นักเรียนได้ฝึกทักษะการคิดและเน้นการพัฒนาการรับรู้ การแสดงความคิด ความรู้สึก โต้ตอบกับกิจกรรมที่ผู้วิจัยจัดให้ในแต่ละครั้ง ซึ่งในกิจกรรมนั้นจะมุ่งฝึกการคิดอย่างสร้างสรรค์ทีละด้าน โดยเริ่มที่ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ จากนั้นจะเริ่มผสมผสานทักษะการคิดในกิจกรรมเพิ่มเป็นสองด้านพร้อมกัน และสามด้านพร้อมกันตามลำดับ ซึ่งในที่สุดแล้วนักเรียนก็จะได้ฝึกทักษะในการคิดสร้างสรรค์ครบทั้งสามด้านโดยจะเข้าใจชัดเจนในวิธีการคิดลักษณะและความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ในแต่ละด้าน เพราะจะเริ่มทำการฝึกทีละด้านแล้วเพิ่มมากขึ้นตามลำดับ โดยผ่านการใช้กิจกรรมการฝึกการรับรู้งานศิลปะเชิงสุนทรีย์เป็นสื่อ

ในการฝึกครั้งนี้ผู้วิจัยเป็นผู้ดำเนินการเองโดยตลอด จากการสังเกตพฤติกรรมและการประเมินผลขณะร่วมกิจกรรม พบว่า นักเรียน มีความตั้งใจและให้ความร่วมมืออย่างดีในการทำกิจกรรมแต่ละครั้ง กล่าวที่ จะแสดงความคิดเห็น วิพากษ์วิจารณ์ แสดงความรู้สึกโต้ตอบกับผู้วิจัยในแต่ละกิจกรรม โดยเฉพาะในครั้งหลัง นักเรียนเริ่มที่จะมีความคุ้นเคยกันเองและคุ้นเคยกับผู้วิจัยมากขึ้น ทำให้บรรยากาศมีความเป็นกันเองนักเรียนส่วนใหญ่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นอย่างเต็มที่ เห็นได้ว่านักเรียนได้รับประสบการณ์ในรับรู้และเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะโดยตรงจากโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ เบอร์การ์ต (Burgart, 1961 : 52-58) ที่ได้ศึกษาพบว่า ประสบการณ์ทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ทั่วไปไม่มีความสัมพันธ์กันทางบวก และยังพบว่าบุคลิกภาพเชิงสร้างสรรค์และการแสดงออกทางสุนทรีย์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับประสบการณ์ทางศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ประณีต มาลัยวงษ์ (2523 : 87) ที่ได้ศึกษาพบว่า การสอนศิลปะโดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์ทำให้ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น และงานวิจัยของรูปทอง ศรีท้วม (2538 : 81) ที่ได้ศึกษาพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรีจะเพิ่มมากขึ้น

จากการศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ แสดงให้เห็นว่า การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้

2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ในด้านความคิดริเริ่มและความคิดสร้างสรรค์โดยรวมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานข้อที่ 2 ที่ตั้งไว้ส่วนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดละเอียดลออ แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ โดยที่คะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ มีค่าสูงกว่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ทั้งนี้เป็นเพราะว่ากิจกรรมต่าง ๆ ในโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์นั้นเป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ผู้วิจัยได้ใช้ฝึกความคิดสร้างสรรค์ทีละด้าน จนกระทั่งรวมฝึกพร้อมกันทั้ง 3 ด้าน ซึ่งในแต่ละกิจกรรมนั้นเมื่อพิจารณาแล้วพบว่าจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านร่วมกันทุกครั้ง แต่จะเน้นด้านใดด้านหนึ่งชัดเจนมากกว่าด้านอื่นตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้ ความคิดริเริ่มเป็นส่วนประกอบที่สำคัญที่ต้องใช้ในทุก ๆ กิจกรรมมากกว่าความคิดด้านอื่น และสิ่งเร้าในแต่ละกิจกรรมนั้นจะเน้นให้เกิดความคิดริเริ่มแทรกอยู่ในทุกกิจกรรม เช่น คำสั่งในการทำกิจกรรมในหลายครั้งเน้นในส่วนของผลงานที่ให้นักเรียนคิดหรือทำออกมาให้มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ ควบคู่กับคำสั่งให้นักเรียนคิดให้ได้จำนวนมาก คำสั่งในการทำกิจกรรมที่ให้นักเรียนตกแต่งหรือสังเกตรายละเอียดในส่วนที่ไม่ซ้ำกับคนอื่น ในจุดนี้จึงอาจทำให้นักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์มุ่งประเด็นไปที่การทำให้งานชิ้นนั้น ๆ แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใครมากกว่าการที่จะทำให้งานชิ้นนั้นมีจำนวนมากหรือมีได้มุ่งมั่นในการต่อเติมสังเกตรายละเอียดอย่างเต็มที่ แต่เป็นการค้นหารายละเอียดที่แปลกไปจากคนอื่นเป็นส่วนใหญ่ จึงทำให้ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่อง

แคล้วของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม แตกต่างกัน อย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับผลการวิจัยของ จินดา กิจพูนวงศ์ (2537 : 89) ที่ศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดอเนกนัยและผลผลิตโดยการใช้แบบฝึกด้วยสัญลักษณ์ และการฝึกความคิดอเนกนัยโดยการใช้แบบฝึกด้วยภาษามีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องและความคิดยืดหยุ่นแตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ ซึ่งสอดคล้องกับฟิลลิปส์ (Phillips. 1989 : 51) ได้ศึกษาพบว่า กลุ่มนักเรียนที่มีความคิดละเอียดลออสูงจะมีความละเอียดในการสร้างสร้งงานและระดับความคิดสูงกว่ากลุ่มที่มีความคิดละเอียดลออต่ำและพบว่าถ้าหากให้เวลาในการปฏิบัติงานยาวนานออกไปความคิดละเอียดลออของทั้งสองกลุ่มจะใกล้เคียงกัน และยังสอดคล้องกับผลการวิจัยของ โอภาส บุญครอง (2535 : 84) ที่ศึกษาพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นกลุ่มสูงกว่านักเรียนที่ทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล คะแนนความคิดคล่องและความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนทั้งสองกลุ่มไม่แตกต่างกัน

จากการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ในภาพรวมได้แสดงให้เห็นว่า นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์นั้นมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าการที่ไม่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

๐ ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการศึกษาค้นคว้าไปใช้

1.1 จักการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ พบว่า การฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์จะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้ ดังนั้น ทางโรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย ควรจัดให้มีการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ให้แก่แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ยังไม่เคยได้รับการฝึก และจัดเป็นโครงการต่อเนื่องเพื่อฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในปีการศึกษาต่อไป

1.2 ครู อาจารย์หรือบุคลากรในโรงเรียนที่จะนำวิธีการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ไปใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรได้รับการอบรมเกี่ยวกับลักษณะของความคิดสร้างสรรค์และธรรมชาติของการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ตลอดจนการฝึกทักษะกระบวนการในการฝึกหรือทำกิจกรรมฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์จะ จนเกิดความชำนาญในการนำไปใช้จริง

1.3 ควรมีการปรับปรุงแก้ไขหรือทำการพัฒนาโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ให้มีความสมบูรณ์มากขึ้นเช่น การขยายช่วงเวลาการฝึกเพื่อพัฒนาความคิดละเอียดลออ และควรมีความคิดคล่องแคล่วในโปรแกรมการฝึกให้มากขึ้น การเพิ่มกิจกรรมสอดศิลปะและทัศนศิลป์ เพื่อส่งเสริมความคิดละเอียดลออและความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้นเพื่อนำไปใช้ศึกษาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ต่อไป

2. ข้อเสนอแนะในการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป

2.1 ควรทดลองใช้วิธีการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เพื่อพัฒนาความสามารถทางด้านอื่น เช่น การตัดสินใจ การพัฒนาบุคลิกภาพ การสร้างค่านิยม และการบำมัดทางจิตวิทยาเป็นต้น

2.2 ควรทดลองใช้วิธีอื่นในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เช่น การฝึกการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การวิเคราะห์สถานการณ์ และการฝึกความไวในการรับรู้ เป็นต้น

2.3 ควรใช้วิธีการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์กับกลุ่มตัวอย่างอื่น เช่น นักเรียนในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย และกลุ่มนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นในโรงเรียนอื่น

2.4 ควรมีการประเมินความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบอื่น ควนคู่กับการใช้แบบทดสอบ เช่น

ผลงานทางกิจกรรมชมรมเสริมหลักสูตรของนักเรียนซึ่งประเมินโดยอาจารย์ที่ปรึกษาชมรม หรือการสังเกตวิธีการแก้ปัญหาในการทำกิจกรรมของแต่ละวิชาซึ่งจะประเมินโดยอาจารย์ผู้สอน เพื่อเป็นสิ่งที่บ่งชี้ได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีได้พัฒนาขึ้นเฉพาะในห้องทดลองเท่านั้น แต่ได้มีการขยายผลไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ในชีวิตประจำวันด้วย

2.5 ภายหลังการทดลองควรมีการติดตามผลในระยะยาวโดยการติดตามผลทุกๆ ภาคเรียน หรือทุก ๆ 1 เดือน เพื่อติดตามว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น มีการเปลี่ยนแปลงทางความคิดสร้างสรรค์หรือไม่อย่างไร

บรรณานุกรม

- กรรณิ์ จิตตเกษม. (2538). การพัฒนารายวิชาสุนทรียะทางทัศนศิลป์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี
ในวิทยาลัยครู . ปริญญาโท ค.ม.. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย . อัดสำเนา.
- คณะกรรมการผลิตและบริหารชุดวิชาประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็ก. (2536). ประมวลทักษะและ
ประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา หน่วยที่ 9-12 . คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย
สุโขทัยธรรมาธิราช กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- จริย จักรกาย. (2539). ผลของการใช้วิธีซีเน็คคิดควบคู่กับการเสริมแรงที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนราชินีบูรณะ จังหวัดนครปฐม. ปริญญาโท ค.ม..
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อัดสำเนา.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2534). กิจกรรมดนตรีสำหรับครู. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2535 ก). สาระดนตรีสู่แนวคิดแนวปฏิบัติ. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- ณรุทธ์ สุทธจิตต์. (2535 ข). สังคตินิยม : ความซาบซึ้งในดนตรีตะวันตก. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ดิลก ดิลกานนท์. (2534). การฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. ปริญญาโท ค.ม..
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อัดสำเนา.
- ฐปทอง ศรีทองท้วม. (2538). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ กิจกรรม
การเคลื่อนไหวและจังหวะโดยใช้กิจกรรมทักษะดนตรี. ปริญญาโท ค.ม.. กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- นริศน์ กรองสอาด. (2535). การศึกษาการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้น เทคนิคในการสื่อ
ความหมายที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปริญญาโท ค.ม.. กรุงเทพฯ :
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร . อัดสำเนา
- ประเทิน มหาจันทร์. (2539). ศิลปะในโรงเรียนประถม. กรุงเทพฯ : โอ.เอส. พรินติ้งเฮาส์.
- ประวีณา ชะลุบ. (2539). ประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมเกมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตแห่งมหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
ปริญญาโท ค.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.
- ประนอม มณีวงษ์. (2537). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้นใน
กรุงเทพมหานครโดยการปรับใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรนซ์ฟอรัม เอ.
ปริญญาโท ค.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. อัดสำเนา.
- ประณีต มัลลียงษ์. (2523). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ที่เรียนศิลปศึกษาโดยกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนแบบปกติ. ปริญญาโท ค.ม..
กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อัดสำเนา.
- พิชัย ปรัชญานุสรณ์. (2529). ผู้โลกดนตรี. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์ หนึ่งเจ็ดการพิมพ์ .
- พีรพงศ์ กลพิศาล และคณะ. (2533). 3 มิติ ทัศนทางศิลปะและศิลปะศึกษา. ภาควิชาตำราและเอกสารวิชา
การ กรุงเทพฯ : หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู.

- พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525. (2530). กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.
- ล้วน สายยศ และ อังคณา สายยศ . (2536). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- วราภรณ์ รักวิจัย. (2525). กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วาสนา เจริญผล . (2537). ผลการใช้กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ประกอบคำถามเชื่อมโยงประสบการณ์ที่มีต่อความสามารถในการแก้ปัญหาของเด็กปฐมวัยที่มีระดับความเชื่อมั่น ในตนเองต่างกัน. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร . อุดลำนเา.
- วิสา อุตเวศน์ . (2532). การศึกษาสภาพการสอนวิชาสุนทรียศาสตร์ วิชาเอกศิลปศึกษาในวิทยาลัยครู. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อุดลำนเา.
- วิชัย วงษ์ใหญ่ .(2523). กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน . เอกสารประกอบการเรียน ภาควิชาหลักสูตรการเรียนการสอน คณะศึกษาศาสตร์ , กรุงเทพฯ :มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร .
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2529). การเสนอแนวคิดเพื่อการสัมมนา “ศิลปะเด็กในสภาพปัจจุบันและอนาคต . กรุงเทพฯ : สำนักงานคณะกรรมการวัฒนธรรมแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ .
- วิรัตน์ คุ่มคำ. (2535). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชา ศิลปศึกษาด้วยกลวิธีระดมสมอง. ปรินญาณิพนธ์ ค.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อุดลำนเา.
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2527). วิวัฒนาการศิลปศึกษาและสุนทรียภาพของเด็กไทยในปัจจุบัน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- วิรุฬ ตั้งเจริญ และคณะ. (2535). สารานุกรมสำหรับเยาวชน ชุด ศิลปะและงานสร้างสรรค์ เรื่อง ทักษะศิลปศึกษา . กรุงเทพฯ : แสงศิลป์การพิมพ์ .
- วิรุฬ ตั้งเจริญ. (2526). ศิลปศึกษา . กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ วิมลวรรณ.
- วิรัช ชูสูงเนิน. (2520). เอกสารประกอบการเรียนวิชาดนตรี. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ วิทยาเขต พิษณุโลก.
- สุนทรี สราญชาติ . (2533). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ที่ได้รับการจัดกิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะที่เน้นองค์ประกอบพื้นฐาน . ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร . อุดลำนเา .
- สมนึก ศรีโชติ. (2532). การศึกษาคูณลักษณะของสิ่งเร้าทางสุนทรียะจากภาพยนตร์โฆษณาทางโทรทัศน์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อุดลำนเา.
- สมศักดิ์ ภูวิภาคารวรรณ. (2537). เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สมศักดิ์ สมเสนาะ. (2537). การเปรียบเทียบผลของการมีกระดุมพลั่งสมองและการฝึกคิดเป็นรายบุคคลที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนปทุมพิทยาคม จังหวัดอุบลราชธานี. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อุดลำนเา.

- สดใส ชนะกุล. (2538). ผลของการจัดกิจกรรมวาดภาพนอกชั้นเรียนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้ การอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมของเด็กปฐมวัย. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร . อัดสำเนา .
- อารี รังสินธ์. (2526). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ธนะการพิมพ์ .
- อารี รังสินธ์. (2537). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : 1412
- อารี รังสินธ์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ : ข้าวฟ่าง.
- โอภาส บุญครอง. (2536). เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการทำกิจกรรมเป็นกลุ่ม กับการทำกิจกรรมเป็นรายบุคคล. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. อัดสำเนา.
- อัศวิน ศิลปะเมธากุล. (2531). การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถสร้างสรรค์ศิลปะด้านจิตรกรรม. ปรินญาณินพนธ์ กศ.ม.. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. อัดสำเนา.

- Carpentier , R.. (1987). Concepts of empathy and the nature of aesthetic response applied to visual art Appreciation . The Ohio State University, Ohio.
- Cropley, A. J.. (1976). Creativity Education Today. London : Lingmans , Green. co.,
- Getzels , J.W., and Jackson , P.W.. (1962). Creativity and Intelligence . New York : Willey .
- Guilford, J.P.. (1962). " Factors that Aid and Hinder Creativity." Teachers College Record.
- Hurlock. E.B.. (1972). Child Development. New York : McGraw – Hill.
- Haimowitz, N.R., and Haimowitz, M.L.. (1973) " what Makes Them Creative ?" in M.L. Haimowitz' And Haimowitz, end, Human development. 5Th ed. New York : McGraw-Hill
- Mackinon , D.W.. (1962). The Nature and Natrue of Creative Talent . American Psychologist .
- McCandless, Boyd R. and Evans D. Ellis. (1978). Children and Youth : Psychological Development New York : Holt Rinehart and Winston.
- Mcneil ,S.H.. (1992) "The Measurement ofn Creativity and an Interim Related arts experience with Young children. The Texas woman's University, Texas
- Mednick, S.A.. (1962). " The Associative Basis of the Creative Process." Psychological Review.
- Osourn , 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. Volume 2. Personal construct theory and empirical investigations. University Of Exeter , United Kingdom.
- Osborn, A.F.. (1963). Applied Imagination. New York : Charles Scribner 's Sons.
- Owen, S., Blount, H.P', and Moscow, H.. (1978). Educational Psychology : An Introduction. Boston : Little. Brown.
- Reilly, R.R. and Lewis, E.L.. (1983). Educational Psychology. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Torrance, E.P.. (1962). Guilding Creative Talent. New Jersey : Prentice Hall.

Torrance , E.P.. (1965). Rewarding Creative Behavior : Experiments in Classroom Creativity .
Englewood Clif, New Jersey : Prentice - Hall ,

Torrance, E.P.. (1971). " Creativity and Infinity." Journal of Research and Development in
Education.

Wallach, M.A., and Kogan, N.. (1965). Modes of Thinking in Young Children : A Study of the
Creativity-Intelligence Distinction. New York : Holt, Rinehart & Winston.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

กำหนดการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะ

โปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะ

รายละเอียดโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ะ

กำหนดการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

ครั้งที่	สัปดาห์ที่	วัน / เวลา / สถานที่	หัวข้อ	ชื่อกิจกรรม
1.	1.	วันจันทร์ที่ 15 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศิลปะ	ปฐมนิเทศ	"นัดพบครั้งแรก"
2.	1.	วันอังคารที่ 16 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศิลปะ	ความคิดคล่องแคล่ว	"ภาพแปลกจากลายเส้น"
3.	1.	วันพุธที่ 17 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศูนย์ฝรั่งเศส	ความคิดละเอียดลออ	"มองเห็นภาพกับพื้นหลัง"
4.	2.	วันจันทร์ที่ 22 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศิลปะ	ความคิดริเริ่ม	"พลังของรูปร่าง"
5.	2.	วันอังคารที่ 23 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศิลปะ	ความคิดริเริ่ม	"สรรค์สร้างรูปทรงใหม่"
6.	2.	วันพุธที่ 24 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศิลปะ	ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ	"รับรู้ได้ในความงาม"
7.	3.	วันจันทร์ที่ 29 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องดนตรี	ความคิดริเริ่ม	"เสียงสื่ออารมณ์"
8.	3.	วันอังคารที่ 30 มิถุนายน 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องดนตรี	ความคิดละเอียดลออ	"ชื่นชมท่วงทำนอง"
9.	3.	วันพุธที่ 1 กรกฎาคม 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องดนตรี	ความคิดคล่องแคล่ว	"ลีลาจังหวะสอดคล้อง"
10.	3.	วันพฤหัสบดีที่ 2 กรกฎาคม 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องดนตรี	ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว	"ครรลองของความกลมกลืน"
11.	3.	วันศุกร์ที่ 3 กรกฎาคม 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องดนตรี	ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ	"เร้าเร้นกับเสียงแห่งความงาม"
12.	4.	วันจันทร์ที่ 6 กรกฎาคม 2541 เวลา 7.40-8.30 น. ห้องศูนย์ฝรั่งเศส	ปัจฉิมนิเทศ	"ติดตามความเปลี่ยนแปลง"

โปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

ครั้งที่	หัวข้อและชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
1.	ปฐมนิเทศ ชื่อกิจกรรม “นัดพบครั้งแรก”	1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยกับกลุ่มทดลอง 2. เพื่อชี้แจงรายละเอียดในการร่วมกิจกรรมครั้งนี้	ผู้วิจัยจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์จากนั้นทำการทดสอบพื้นฐานการรับรู้เชิงสุนทรีย์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในกลุ่มทดลอง 1. ผู้วิจัยอธิบายความหมาย / ความสำคัญ / องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้เชิงสุนทรีย์ให้นักเรียนรับทราบ 2. ผู้วิจัยแจกเอกสารประกอบ (1) ให้นักเรียนเพื่อทำกิจกรรมตามใบงานในเอกสาร 3. ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและสรุปร่วมกัน “เราได้อะไรจากความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้ชั้นชมความงาม”ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (1) ภาพตัวอย่าง
2.	ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ชื่อกิจกรรม “ภาพแปลกจากลายเส้น”	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วโดยใช้ลายเส้นเพื่อสื่อความคิดอารมณ์และจุดมุ่งหมายความรู้สึกของตนเองได้ 2. เพื่อให้สามารถแสดงความคิดเห็นต่อภาพลายเส้นลักษณะในต่างๆได้	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้ 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนดูงานตัวอย่างแล้วให้ช่วยกันระบุประเภทลายเส้นที่ใช้ในงานแต่ละชิ้น จากนั้นให้จับคู่ภาพลายเส้นกับคำที่กำหนดมาให้ 2. ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายความหมายลักษณะความสำคัญของเส้นและการนำเสนองานภาพลายเส้น 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรม ในเอกสารประกอบ (2) 3.ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่อผลงานของตนเองและของเพื่อนแล้วแล้วสรุปร่วมกันจากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (2) ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์วาดเขียน

ครั้งที่	หัวข้อและ ชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
3.	ความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิด ละเอียดลออ ชื่อกิจกรรม “มองเห็น ภาพ กับ พื้นหลัง”	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดละเอียดลออโดยฝึกการใช้ เทคนิคความ สัมพันธ์ของภาพ และพื้นหลัง 2. เพื่อให้สามารถ แสดงความคิดเห็น ในงานศิลปะโดยใช้ เกณฑ์ความ สัมพันธ์ของภาพ และพื้นหลังได้	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นดังนี้ 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันหา ความหมายและความสำคัญของภาพและ พื้นหลัง และดูงานตัวอย่างการจัดภาพ และพื้นหลังแล้วให้นักเรียนช่วยกันแสดง ความคิดเห็น 2. ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายความหมายและ ลักษณะความสัมพันธ์ของภาพและพื้น หลัง 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำ กิจกรรม ในเอกสารประกอบ (3) 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกัน อภิปราย “เราสามารถนำความรู้เรื่องภาพ และพื้นหลังไปประยุกต์ใช้ให้เกิด ประโยชน์อย่างไรได้บ้าง”	เอกสารประกอบ (3) ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์วาดเขียน
4.	ความคิด สร้างสรรค์ ด้านความคิด ริเริ่ม ชื่อกิจกรรม “พลังของ รูปร่าง”	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดริเริ่มโดย การใช้รูปร่างเพื่อ การออกแบบ / สื่อ ความคิดและแสดง ความหมาย ใน ลักษณะต่าง ๆ 2. เพื่อให้สามารถ แสดงความคิดเห็น ต่องานที่สร้างจาก รูปร่างต่าง ๆ ได้	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้น ดังนี้ 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกัน ประยุกต์รูปร่างตัวอย่างที่นำมาเป็นรูป แบบใหม่ 2. ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายความหมายและ ลักษณะของรูปร่างพื้นฐานในงานศิลปะ และการนำไปใช้ประโยชน์ 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมใน เอกสารประกอบ (4) 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดง ความคิดเห็นและสรุปร่วมกัน “รูปร่างลักษณะ ต่าง ๆ มีผลต่องานที่สร้างขึ้นอย่างไรบ้าง” จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (4) ภาพตัวอย่าง อุปกรณ์วาดเขียน อุปกรณ์

ครั้งที่	หัวข้อ และ ชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
5.	ความคิด สร้างสรรค์ ด้านความคิด ริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ชื่อกิจกรรม "สรรค์สร้าง รูปทรงใหม่"	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดริเริ่มความคิดคล่องแคล่วโดย การฝึกการใช้รูป ทรงเพื่อการออกแบบและสื่อ ความคิดและแสดง ความหมายได้ 2. เพื่อให้สามารถ แสดงความคิดเห็น ที่มีต่อรูปทรงใน ลักษณะต่าง ๆ ได้	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันคิดหา วิธีการที่เราใช้ประโยชน์จากรูปทรง สี่เหลี่ยม 2. ขั้นตอนการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายความหมายและ ลักษณะต่าง ๆ ของรูปทรงพื้นฐานในงาน ศิลปะการนำรูปทรงไปใช้ประโยชน์ 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนลองสร้างงาน ประติมากรรมดินน้ำมันในรูปทรงต่างๆ ตามเงื่อนไขที่กำหนด ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนประเมินผล งานตัวเองในเอกสารประกอบ (5) และ ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (5) อุปกรณ์การปั้น
6.	ความคิด สร้างสรรค์ ด้านความคิด ริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิด ละเอียดลออ ชื่อกิจกรรม "รับรู้ได้ใน ความงาม"	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดริเริ่มความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียด ลออโดยการฝึกการ วิเคราะห์พิจารณา คุณค่าความงาม จากสิ่งรอบตัว 2. เพื่อให้สามารถ รับรู้และประยุกต์ใช้ ประโยชน์จากคุณ ค่าความงามของสิ่ง รอบตัว	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกัน พิจารณาความงามประโยชน์และคุณค่า จากสิ่งของตัวอย่างที่จัดเตรียมไว้ใน ประเด็นต่าง ๆ กัน 2. ขั้นตอนการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายความหมายของ สุนทรียศาสตร์ / สุนทรียภาพ ประสบ การณ์ทางสุนทรียะและการประเมินค่า ความงาม 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมใน เอกสารประกอบ (6) 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและสรุปร่วมกัน " เราได้อะไรจากความสามารถในการรับรู้ ความงามและความสามารถในการสร้าง ให้เกิดความงาม"	เอกสารประกอบ (6) วัสดุตัวอย่าง อุปกรณ์วาดเขียน

ครั้งที่	หัวข้อและ ชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
7.	ความคิด สร้างสรรค์ ด้านความคิด ริเริ่ม ชื่อกิจกรรม "เสียงสื่อ อารมณ์"	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มโดยการฝึกการแยกแยะคุณลักษณะของเสียงและการให้กำเนิดเสียงในลักษณะต่าง ๆ 2. เพื่อให้สามารถนำคุณลักษณะของเสียงมาประยุกต์ใช้ประโยชน์ได้	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนฟังเสียงตัวอย่างจากแถบบันทึกเสียง แล้วช่วยกันแยกแยะประเภท แหล่งกำเนิดของเสียง 2. ขั้นตอนการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายการกำเนิดเสียงคุณลักษณะและสีสันทของเสียง 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำกิจกรรมการเจาะจงหว่านเป็นกลุ่มย่อยตามใบงานในเอกสารประกอบ (7) 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นและสรุปร่วมกัน "เราจะนำคุณลักษณะของเสียงรอบตัวเรามาใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง" จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (7) เครื่องเสียงและ แถบบันทึกเสียง ตัวอย่าง เครื่องดนตรี ประเภทเครื่อง เคาะ
8.	ความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิด ละเอียดลออ ชื่อกิจกรรม "ชื่นชม ท่วงทำนอง"	1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออโดยการฝึกการรับรู้และทักษะการสร้างทำนองเพลงอย่างง่าย 2. เพื่อให้สามารถวิเคราะห์ความแตกต่างของทำนองเพลง	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน 1. ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนฟังทำนองเพลงตัวอย่างแบบที่มีจังหวะควบคุมและไม่มีจังหวะควบคุม แล้วให้นักเรียนช่วยกันพิจารณาความแตกต่าง 2. ขั้นตอนการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายเนื้อหาเรื่องรูปแบบการดำเนินทำนอง การสร้างทำนองเพลงอย่างง่าย 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนออกเสียงเลียนแบบทำนองเพลงตามแบบผู้วิจัย แล้วเริ่มแปลงทำนอง 2.3 ผู้วิจัยฝึกการรับรู้ทำนองกับการสื่อความรู้สึกโดยการจับคู่ทำนองกับวลีแสดงความรู้สึกที่กำหนดมาให้ 3. ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนฟังเพลงประกอบภาพแล้วแสดงความคิดเห็นลงในเอกสารประกอบ (8) ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (8) เครื่องเสียงและ แถบบันทึกเสียง ตัวอย่าง เครื่องคีย์บอร์ด

ครั้งที่	หัวข้อและ ชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
9.	ความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิด คล่องแคล่ว ชื่อกิจกรรม "ลีลาจังหวะ สอดคล้อง"	1.เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดคล่องแคล่ว แล้วโดยการฝึกการ โต้ตอบจังหวะและ การใช้จังหวะเพื่อ สื่อความหมายและ ความรู้สึก 2.เพื่อให้สามารถ รับรู้และวิเคราะห์ ความหลากหลาย ของจังหวะได้	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน 1.ขั้นนำ ผู้วิจัยฝึกให้นักเรียนนับจังหวะ พื้นฐานให้สม่ำเสมอและเท่า ๆ กันใน ความเร็วหลาย ๆ ระดับ 2.ขั้นดำเนินการ 2.1 ผู้วิจัยอธิบายความหมายและรูป แบบของจังหวะ 2.2 ผู้วิจัยให้นักเรียนฟังจังหวะตัว อย่างแล้วทำกิจกรรมเครื่องเคาะเข้า จังหวะ 2.3 ผู้วิจัยให้นักเรียนทำการแปลง จังหวะสั้น ๆ โต้ตอบกัน 3.ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิด เห็นเกี่ยวกับ ความหลากหลายของรูป แบบจังหวะ วิเคราะห์เพลงตัวอย่างแล้ว ตอบคำถามในเอกสารประกอบ (9) และผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม	เอกสารประกอบ (9) เครื่องเสียงและ แถบบันทึกเสียง ตัวอย่าง เครื่องคีย์บอร์ด
10.	ความคิด สร้างสรรค์ ด้านความคิด ริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ชื่อกิจกรรม "การลองของ ความ กลมกลืน"	1.เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้าน ความคิดริเริ่มความคิด คล่องแคล่วโดย การฝึกทักษะและ ประสบการณ์ด้าน การประสานเสียง 2.เพื่อให้สามารถ รับรู้และแยกแยะ ความแตกต่างของ รูปแบบการ ประสานเสียง	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน 1.ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนฟังเพลงตัวอย่าง ด้วยการประสานเสียงหลาย ๆ แบบ แล้ว ร่วมกันแสดงความรู้สึกจากการฟังใน แต่ละรูปแบบ 2.ขั้นดำเนินการ 2.1ผู้วิจัยอธิบายความหมายและ ลักษณะของการประสานเสียง 2.2ผู้วิจัยให้นักเรียนฝึกทักษะการร้อง ประสานเสียงอย่างง่าย 2.3ให้นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์เพลง ตัวอย่างจากการประสานเสียงร้อง การ ประสานเสียงเครื่องดนตรี และการ ประสานเสียงร้องกับเครื่องดนตรีจากนั้น 2.4ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อยร่วมกัน สร้างงานประสานเสียง 3.ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น ต่อผลงานการประสานเสียงของแต่ละ กลุ่มตามหัวข้อในเอกสารประกอบ(10) แล้วสรุปร่วมกัน	เอกสารประกอบ (10) เครื่องเสียงและ แถบบันทึกเสียง ตัวอย่าง เครื่องคีย์บอร์ด

ครั้งที่	หัวข้อและ ชื่อกิจกรรม	จุดมุ่งหมาย	วิธีดำเนินการ	อุปกรณ์
11.	ความคิด สร้างสรรค์ ด้านความคิด ริเริ่ม ความคิด คล่องแคล่ว ความคิด ละเอียดลออ ชื่อกิจกรรม "เร่ร่อนกับ เสียงแห่ง ความงาม"	1.เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มความคิดคล่องแคล่วความคิดละเอียดลออโดยการพิจารณาคุณค่างานดนตรีในหลาย ๆ ด้าน 2.เพื่อพัฒนาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ในงานดนตรี	ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นดังนี้ 1.ขั้นนำ ผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันเคาะจังหวะตามที่ผู้วิจัยกำหนดไว้ให้เริ่มที่ละแนวจนครบเป็นเพลงแล้วร่วมกันวิเคราะห์ความเปลี่ยนแปลงของเพลงที่เล่นในแต่ละขั้นร่วมกัน 2.ขั้นดำเนินการ 2.1ผู้วิจัยอธิบายเนื้อหาสุนทรียศาสตร์ในงานดนตรีการประเมินคุณค่าในงานดนตรี 2.2ผู้วิจัยให้นักเรียนจัดกลุ่มย่อยเพื่อนำเสนอคุณค่าของบทเพลงที่ตนชอบต่อกลุ่ม 2.3ผู้วิจัยให้นักเรียนฟังเพลงตัวอย่างแล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับคุณค่า ความหมาย ความรู้สึกที่ได้จากเพลงนั้น 3.ขั้นสรุป ผู้วิจัยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อเพลงที่กลุ่มเลือกเป็นเพลงที่มีคุณค่ามากที่สุดตามหัวข้อ ในเอกสารประกอบ (11) แล้วสรุปร่วมกัน	เอกสารประกอบ (11) เครื่องเสียงและ แถบบันทึกเสียง ตัวอย่าง เครื่องเคาะและ คีย์บอร์ด
12.	ปัจจัยนิเทศ ชื่อกิจกรรม "ติดตาม ความ เปลี่ยนแปลง"	เพื่อทดสอบความเปลี่ยนแปลงทางความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นหลังการเข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์	1. ผู้วิจัยให้นักเรียนสรุปสิ่งที่ได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์แล้วผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม 2. ผู้วิจัยกล่าวขอบใจนักเรียนและให้นักเรียนชมการแสดงผลงานจากโครงการวิจัยในครั้งนี้	ผลงานของนักเรียนที่เข้าร่วมโครงการ

หมายเหตุ การทดลองแต่ละครั้งใช้เวลา 50 นาที

รายละเอียดโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์

ครั้งที่ 1

ปฐมนิเทศ

ชื่อกิจกรรม “นัดพบครั้งแรก”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างกลุ่มทดลองกับผู้วิจัย
2. เพื่อชี้แจงทำความเข้าใจในการร่วมกิจกรรมในการทดลองครั้งนี้
3. เพื่อให้เห็นประโยชน์ที่จะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรมในการทดลองครั้งนี้

ความคิดรวบยอด

การพัฒนาความสร้างสรรค์และการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์เป็นส่วนหนึ่งของการพัฒนาศักยภาพในตนเองของนักเรียนทั้งทางด้านการคิด การสร้างสรรค์ผลงานและทักษะการรับรู้ในความงาม ซึ่งมีความจำเป็นและสำคัญเป็นอย่างยิ่ง เพราะสามารถช่วยให้นักเรียนได้รับรู้คุณค่าในตนเองและเป็นบุคคลที่มีคุณภาพในสังคมได้

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมาย / ความสำคัญ / องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
2. ความหมาย / ความสำคัญ / องค์ประกอบของการรับรู้เชิงสุนทรีย์
3. ตารางโปรแกรมการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์
4. สิ่งที่จะได้รับจากการเข้าร่วมกิจกรรม

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยแนะนำตัวเองแล้วให้กลุ่มทดลองแนะนำตัวจากนั้นร่วมกันทำกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อสร้างความคุ้นเคยและบรรยากาศที่เป็นกันเองลดความวิตกกังวล รวมทั้งให้นักเรียนได้ลองคิดริเริ่มสร้างสรรค์และกล้าแสดงออก
 - 1.1 โดยผู้วิจัยให้นักเรียนจับฉลากคนละ 1 ใบ โดยจะมีชื่อสัตว์ปรากฏอยู่ในฉลากแต่ละใบ ทั้งหมดจะมี 3 กลุ่มดังนี้ มด เา ปลาทองให้นักเรียนแต่ละคนเก็บฉลากของตนไว้เป็นความลับ
 - 1.2 จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนคิดเสียงร้องเพื่อสื่อสารให้รู้ว่าเป็นสัตว์ชนิดที่ตนจับฉลากได้ แล้วให้ส่งสัญญาณเสียงร้องเพื่อไปตามหากกลุ่มเพื่อนที่จับฉลากได้สัตว์ชนิดเดียวกัน
2. ชี้แจงจุดมุ่งหมายในการเข้าร่วมกิจกรรมตามโปรแกรมในครั้งนี้

3. ผู้วิจัยทำการทดสอบพื้นฐานทั่วไปเกี่ยวกับการรับรู้เชิงสุนทรีย์และความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลอง โดยการให้ดูภาพวิวัฒนาการของอาวุธโบราณแล้วให้ตั้งข้อสังเกตเกี่ยวกับ ลักษณะของการเปลี่ยนแปลง และสาเหตุของการเปลี่ยนแปลงโดยให้ร่วมกันแสดงความคิดเห็น
4. ผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันระดมความคิดโดยให้ช่วยกันบอกผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์มาให้มากที่สุดผู้วิจัยคอยบันทึกคำตอบลงบนกระดาน
5. จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนเลือกผลงาน 1 ชิ้นจากผลงานทั้งหมดบนกระดานแล้วให้นักเรียนทำกิจกรรมในเอกสารประกอบ (1)
6. ผู้วิจัยขออาสาสมัครเพื่อออกมาแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับหัวข้อ "เราได้อะไรจากความคิดสร้างสรรค์" และ "เราได้อะไรจากการรู้จักชื่นชมความงาม" และผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม

สื่อ/อุปกรณ์

1. ภาพตัวอย่างวิวัฒนาการอาวุธโบราณ ภาพความงามตามธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น
2. เอกสารประกอบ (1)

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างทำกิจกรรม ตามหัวข้อต่อไปนี้

1. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถบอกผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ได้ อย่างน้อยคนละ 2 ชิ้น

เอกสารประกอบ (1)

ชื่อ/นามสกุล อายุ.....ปี โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 / ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ที่นักเรียนเลือกไว้ในหัวข้อต่อไปนี้

งานที่เลือก คือ

1. สาเหตุที่เลือกผลงานชิ้นนี้เป็นผลงานที่ชื่นชอบที่สุด เพราะ

.....
.....
.....

2. ให้นักเรียนเดาใจผู้ที่คิดสร้างผลงานชิ้นที่นักเรียนเลือกเป็นคนแรกว่า สาเหตุอะไรที่ทำให้บุคคลนั้นคิดสร้างผลงานชิ้นนั้นขึ้นมา.....

.....
.....
.....

3. ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับ ข้อดี ข้อเสีย ของผลงานชิ้นนั้น

ข้อดี	ข้อเสีย

4. นักเรียนอยากพัฒนาหรือเปลี่ยนแปลงผลงานชิ้นนั้นอย่างไร เพื่อให้เป็นงานที่ดีขึ้นกว่าเดิม

.....
.....
.....
.....

ครั้งที่ 2

ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว

ชื่อกิจกรรม “ ภาพแปลกจากลายเส้น ”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วโดยการให้ลายเส้นเพื่อสื่อความคิด ความรู้สึก ของตนเองได้
2. เพื่อให้สามารถแสดงความคิดเห็นที่มีต่อผลงานภาพลายเส้นได้

ความคิดรวบยอด

การใช้เส้นเพื่อเขียนภาพอย่างอิสระสามารถทำให้เกิดความนึกคิดได้อย่างไม่จำกัดรูปแบบ และเส้นยังสามารถใช้ในงานเขียนภาพเพื่อแสดงอารมณ์ ความรู้สึกของผู้เขียนได้

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมาย / ลักษณะ / ความสำคัญ ของเส้นพื้นฐานที่ใช้ในงานศิลปะ
2. รูปแบบการนำเสนอภาพเขียนโดยการใช้เส้น

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนดูตัวอย่างภาพลายเส้นบนกระดาน แล้วให้นักเรียนบอกชื่อเรียกของเส้นที่มีอยู่ในภาพตัวอย่างแล้วให้อธิบายภาพลายเส้นกับคำที่ผู้วิจัยกำหนดให้ จากนั้นทดสอบนักเรียนเรื่องการถ่ายทอดการรับรู้โดยการใช้เส้น (Contour drawing)

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการ ผู้วิจัยอธิบายเนื้อหาที่เตรียมไว้ เรื่อง ความหมาย ลักษณะ ความสำคัญ ของเส้น และรูปแบบการนำเสนอภาพเขียนโดยการใช้เส้นแล้วแจกเอกสารประกอบ (2) ให้นักเรียนทำตามคำสั่งในเอกสารที่ละตอน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผู้วิจัยให้นักเรียนช่วยกันลงคะแนนเสียงหาภาพที่เป็นที่ยอมรับของกลุ่มที่สุดจากงานในเอกสารประกอบ (2) ตอนที่ 1 แล้วร่วมกันแสดงความคิดเห็นต่องานชิ้นดังกล่าว ในด้านความเหมาะสมของการใช้เส้นสร้างงานศิลปะ ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม เกี่ยวกับอิทธิพลของเส้นที่มีต่อการรับรู้ของแต่ละบุคคล สื่อและอุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (2)
2. อุปกรณ์วาดเขียน
3. ภาพตัวอย่าง

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจในการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

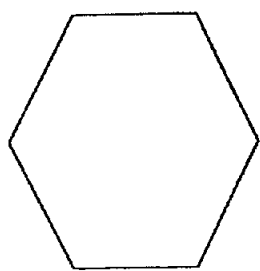
1. นักเรียนทุกคนร่วมแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถใช้ประโยชน์จากเส้นได้อย่างน้อย 4 รูปแบบในการตกแต่งภาพ

เอกสารประกอบ (2)

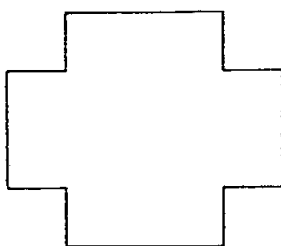
ชื่อ/นามสกุล.....อายุ.....ปี โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย

ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 / ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี.....

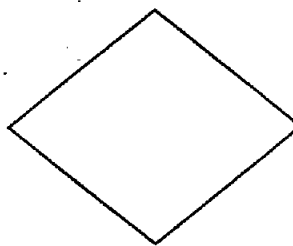
คำชี้แจง ตอนที่1 ให้นักเรียนทดลองใช้ลายเส้นตกต่งลงในกรอบที่กำหนดไว้ให้ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด



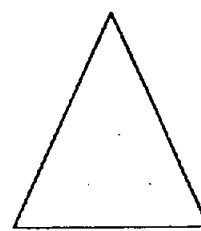
1.



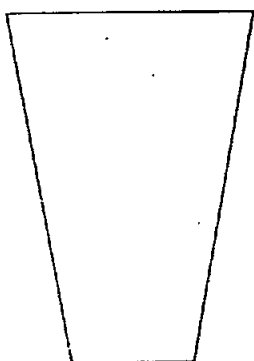
2.



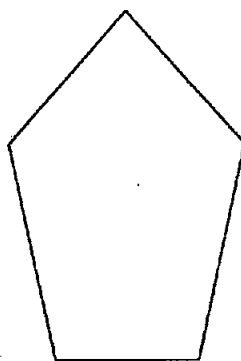
3.



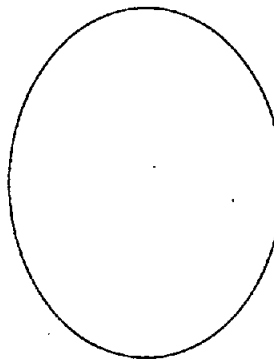
4.



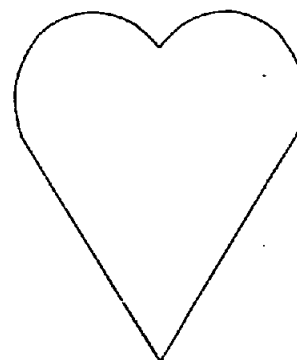
5.



6.



7.



8.

ตอนที่ 2

ให้นักเรียนเลือกภาพที่ชอบที่สุดจากผลงานที่นักเรียนได้สร้างไว้โดยการวงกลมล้อมรอบหมายเลขข้อ ไว้ได้ภาพแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

สาเหตุที่เลือกภาพนี้เพราะ.....

.....

ให้นักเรียนลองประยุกต์ภาพดังกล่าวเพื่อการนำไปใช้ประโยชน์นักเรียนคิดว่าภาพของนักเรียนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในด้านใดได้บ้างตามความคิดของนักเรียน(ระบุมาให้ได้มากที่สุด)

.....

.....

.....

.....

ครั้งที่ 3

ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ

ชื่อกิจกรรม “มองเห็นภาพและพื้นหลัง”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออโดยฝึกการสร้างงานศิลปะโดยใช้หลักความสัมพันธ์ของภาพและพื้นหลัง
2. เพื่อให้นักเรียนสามารถแสดงความคิดเห็นในงานศิลปะโดยใช้เกณฑ์ความสัมพันธ์ระหว่างภาพกับพื้นหลังได้

ความคิดรวบยอด

ภาพและพื้นหลังมีความสัมพันธ์กันในหลายลักษณะซึ่งสามารถนำมาสร้างงานศิลปะได้ในหลายรูปแบบ อย่างน่าสนใจ

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความเข้าใจเรื่องภาพกับพื้นหลัง
2. ลักษณะความสัมพันธ์กันของภาพและพื้นหลัง

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยตั้งคำถามเกี่ยวกับการขีดเส้นใต้ข้อความสำคัญเวลาอ่านหนังสือ ถามว่าทำอะไรให้นักเรียนช่วยกันหาสาเหตุในหลาย ๆ มุมมอง ผู้วิจัยสรุป เพื่อให้ข้อความดังกล่าวมีความโดดเด่นกว่าข้อความอื่น ๆ เป็นการแสดงความสำคัญของข้อความนั้น ครูให้ดูภาพตัวอย่างการจัดภาพและพื้นหลังในหลาย ๆ ลักษณะ แล้วให้ช่วยกันแสดงความคิดเห็นว่า ภาพใดชัดที่สุด ภาพใดดูสวยที่สุด เพราะอะไร ครูสรุป ลักษณะความแตกต่างของแต่ละภาพ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายทำความเข้าใจ เรื่องภาพกับพื้นหลัง ความสัมพันธ์กันของภาพและพื้นหลังแล้วให้นักเรียนทำกิจกรรมในเอกสารประกอบ (3) จนเสร็จแล้วออกมานำเสนอผลงานของตนเองพร้อมบอกสาเหตุ แรงบันดาลใจ ในการสร้างผลงานชิ้นนั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปให้นักเรียนช่วยกันอภิปรายในประเด็น ความรู้เรื่องภาพและพื้นหลังเราสามารถ นำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเราอย่างไรได้บ้าง (การแต่งตัว , การจัดอาคารสถานที่ ฯลฯ)

สื่อและอุปกรณ์

1. อุปกรณ์วาดเขียน
2. เอกสารประกอบ (3)
3. งานตัวอย่างเรื่องภาพกับพื้นหลังการประเมินผล

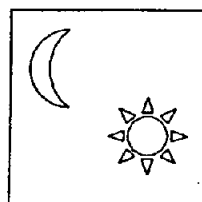
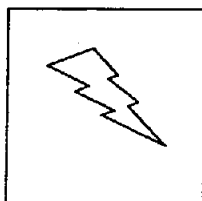
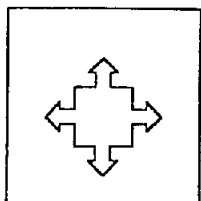
การประเมินผล สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างการทำกิจกรรมตามหัวข้อดังต่อไปนี้

1. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถพิจารณาความสัมพันธ์ของภาพกับพื้นหลังได้อย่างละเอียดถี่ถ้วนทั้งความสัมพันธ์ด้านสี สัน รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน การจัดองค์ประกอบภาพ

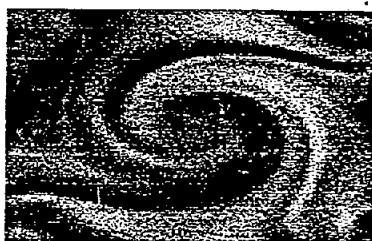
เอกสารประกอบ (3)

ชื่อ/นามสกุล อายุ.....ปี โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย
ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 / ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี

คำชี้แจง ตอนที่1 ให้นักเรียนเติมพื้นที่หลังให้ภาพต่อไปนี้ให้สมบูรณ์ตามความคิดของนักเรียน



ตอนที่ 2 ภาพที่มีพื้นที่หลังต่อไปนี้ให้นักเรียนอยากได้ภาพใดลงไปมากที่สุด ให้ลองคิดมา 3 รูปแบบ



1.
2.
3.

ตอนที่ 3 ให้นักเรียนเลือกข้อที่คิดว่า ภาพและพื้นที่หลังมีความสัมพันธ์เหมาะสมกันมากที่สุด

1.



2.



3.



สาเหตุที่เลือกเพราะ.....
.....
.....
.....
.....

ครั้งที่ 4

ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

กิจกรรมที่ 4

ชื่อกิจกรรม“พลังของรูปร่าง”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มโดยการใชรูปร่างในงานศิลปะเพื่อการออกแบบสื่อความคิดและแสดงความหมาย
2. เพื่อให้สามารถแสดงความคิดความรู้สึกจากงานที่สร้างด้วยรูปร่างได้

ความคิดรวบยอด

รูปร่างต่าง ๆ สามารถนำมาใช้เพื่อการสื่อความหมายและมีพลังในการสื่อสารความรู้สึกของผู้สร้างงานได้ในหลาย ๆ รูปแบบ

เวลาที่ใช้ 50 นาที

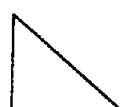
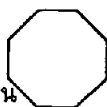
เนื้อหา

1. ความหมายและลักษณะต่าง ๆ ของรูปร่างที่ใช้ในงานศิลปะโดยทั่วไป
2. การนำหลักการเรื่องรูปร่างไปใช้ประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนดูรูปร่างบนกระดาน



แล้วให้ช่วยกันหาวิธีทำใหรูปร่างเหล่านี้เป็นสิ่งที่

เคลื่อนไหวได้และใช้เป็นประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้ (จะต่อเติมอย่างไรก็ได้)

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายเนื้อหา ความหมายและลักษณะต่าง ๆ ของรูปร่างพื้นฐานที่ใช้ในงานศิลปะ และการนำรูปร่างไปใช้ประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ จากนั้นครูแจกเอกสารประกอบ (4) เพื่อให้นักเรียนได้ทำกิจกรรมต่อไป เมื่อนักเรียนทำกิจกรรมในเอกสารประกอบเสร็จให้นักเรียนได้ออกมานำเสนอผลงานหน้าชั้นที่ละคน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น “ ความเข้าใจในเรื่องรูปร่างนี้สามารถนำไปประยุกต์ใช้ประโยชน์ในเรื่องใดได้บ้าง” จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม

สื่อและอุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (4)
2. อุปกรณ์วาดเขียน
3. ภาพตัวอย่าง

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

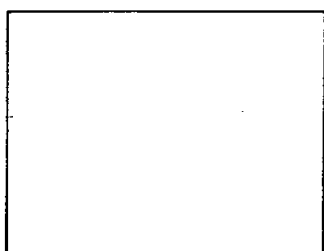
1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถประยุกต์รูปร่างที่กำหนดให้เป็นรูปร่างใหม่ได้

เอกสารประกอบ (4)

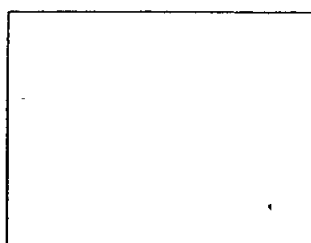
ชื่อ /นามสกุล..... อายุ.....ปี โรงเรียน มาแตร์เดอี วิทยาลัย
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 / ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือนปี.....

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนต่อเติมรูปร่างต่อไปนี้ให้สามารถใช้ประโยชน์ได้ตามคำสั่งที่ให้มา (นักเรียนสามารถ หมุน หรือจัดตั้งรูปร่างนั้น ๆ ใหม่ได้ตามความคิดของนักเรียนโดยที่จะต้องให้รูปร่างที่ให้มานั้นเป็นภาพหลักในการประยุกต์เป็นสิ่งของต่าง ๆ)

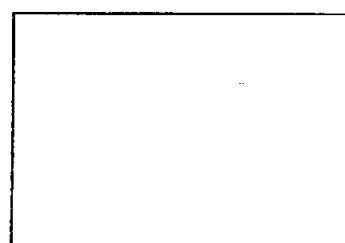
1) ให้ใช้รูปร่าง  นี้ต่อเติมให้เป็นเครื่องประดับที่ใช้ในร่างกายคน



.....



.....

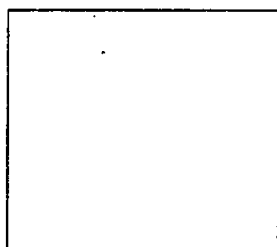


.....

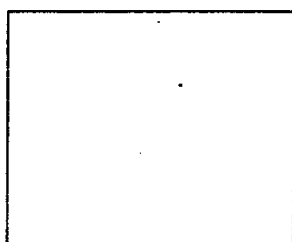
2) ให้ใช้รูปร่าง



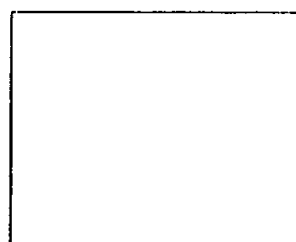
นี้ต่อเติมให้เป็นสิ่งมีชีวิต



.....



.....



.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกภาพที่นักเรียนชอบที่สุดจากทั้ง 2 ข้อ แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

สาเหตุที่เลือกภาพนี้.....

.....

แรงบันดาลใจในการเขียนภาพนั้น.....

.....

.....

ครั้งที่ 5

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม / ความคิดคล่องแคล่ว

กิจกรรมที่ 5

ชื่อกิจกรรม “สรรค์สร้างรูปทรงใหม่”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่วโดยการฝึกการใช้รูปทรงเพื่อการออกแบบ และแสดงความหมาย
2. เพื่อให้สามารถรับรู้และแสดงความคิดเห็นต่องานรูปทรง ได้

ความคิดรวบยอด

วัตถุทุกชนิดมีรูปทรงที่เป็นเอกลักษณ์มีความหลากหลาย ซึ่งเราสามารถรับรู้ชื่นชมความแตกต่างเหล่านั้นหรืออาจนำมาใช้ประโยชน์ได้ในหลาย ๆ ลักษณะ ด้วยการเปลี่ยนแปลงรูปทรงวัตถุเหล่านั้นตามความต้องการ ความพึงพอใจของเราได้

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมายและลักษณะต่าง ๆ ของรูปทรงพื้นฐานในงานศิลปะ
2. การนำรูปทรงต่าง ๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์
3. การสร้างงานประติมากรรม

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนลองหาวิธีการใช้ประโยชน์จากรูปทรงต่าง ๆ สี่เหลี่ยม โดยการขยายขนาด เปลี่ยนแปลงวิธีการตั้ง วาง หรือวิธีการอื่น ๆ ที่นักเรียนคิดได้ ผู้วิจัยลองสรุปของทรงสี่เหลี่ยมนี้แล้วให้นักเรียนลองดูว่ายังคงใช้ประโยชน์ได้เหมือนเดิมหรือไม่

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายเนื้อหา ความหมายและลักษณะต่าง ๆ ของรูปทรงพื้นฐานในงานศิลปะและการประยุกต์นำรูปทรงต่าง ๆ ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ แนะนำทักษะเบื้องต้นในการสร้างงานประติมากรรม จากนั้นให้นักเรียนช่วยกันบอกชนิดของภาชนะต่าง ๆ มาให้มากที่สุด โดยผู้วิจัยจะจดรายชื่อเหล่านั้นบนกระดาน จนได้จำนวนหนึ่ง แล้วให้นักเรียนเลือกชนิดที่นักเรียนชอบที่สุด 1 ชนิดจากตัวเลือกบนกระดาน แล้วให้นักเรียนลองสร้างงานประติมากรรมโดยใช้ดินน้ำมัน ตามตัวเลือกที่นักเรียนได้เลือก จากนั้นผู้วิจัยให้นักเรียนลองเปลี่ยนรูปทรงภาชนะที่นักเรียนเลือกไว้ในตอนแรกให้เป็นรูปทรงอื่น ๆ ที่แปลกออกไปหลาย ๆ แบบ โดยเน้นให้ใช้ประโยชน์ได้เหมือนชิ้นเดิม แล้วมานำเสนองานหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผู้วิจัยจะประเมินผลงานโดยใช้เอกสารประกอบ (5)

สื่อและอุปกรณ์

1. อุปกรณ์การปั้น
2. เอกสารประกอบ (5)

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างการทำกิจกรรม

1. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
2. นักเรียนสามารถสร้างงานประติมากรรมโดยวิธีการประยุกต์รูปทรงได้

เอกสารประกอบ (5)

ชื่อ/นามสกุล อายุ.....ปี โรงเรียนมาแตร์เดอีวิทยาลัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 /.... ปีการศึกษา 2541 วัน/เดือน/ปี.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเขียนบรรยายเกี่ยวกับผลงานที่นักเรียนได้สร้างขึ้นในหัวข้อต่อไปนี้

1. สาเหตุที่เลือกทำภาชนะชิ้นนี้เพราะ

.....
.....
.....

2. มีอะไรเป็นแรงบันดาลใจ ในช่วงที่นักเรียนทำการเปลี่ยนรูปทรงภาชนะของนักเรียนให้แปลกไปจากเดิม

.....
.....
.....

3. พอใจงานที่ทำทุกชิ้นนี้หรือไม่ ถ้านักเรียนมีเวลาเพิ่มอยากเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง

.....
.....
.....

4. นักเรียนคิดว่าสิ่งรอบ ๆ ตัวนักเรียนทั่วไปนี้ มีสิ่งใดที่รูปทรงไม่เหมาะสมกับการใช้งานสมควรได้รับการเปลี่ยนแปลงให้ลองยกตัวอย่างมา 1 ชนิด

สิ่งนั้นคือ.....

สาเหตุที่ควรเปลี่ยนเพราะ.....

.....
.....

ควรได้รับการแก้ไขดังนี้.....

.....
.....

แก้ไขแล้วจะเปลี่ยนแปลงไปดังนี้.....

.....
.....

ครั้งที่ 6

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม / ความคิดคล่องแคล่ว / ความคิดละเอียดลออ

กิจกรรมที่ 6

ชื่อกิจกรรม “ รับรู้ได้ในความงาม ”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม / ความคิดคล่องแคล่ว / ความคิดละเอียดลออ โดยการฝึกการรับรู้ / พิจารณาคุณค่าความงามจากสิ่งรอบ ตัวได้
2. เพื่อพัฒนาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ระต่องานศิลปะ

ความคิดรวบยอด

ความงามมีอยู่โดยทั่วไปในทุก ๆ แห่งซึ่งเป็นสิ่งที่มนุษย์ทุกคนชื่นชอบเป็นพื้นฐานอยู่แล้ว อยู่ที่ว่าเราจะสามารถรับรู้และใช้ประโยชน์จากสิ่งเหล่านี้ได้มากน้อยเพียงใด ซึ่งขึ้นอยู่กับ การได้รับความรู้ การฝึกอบรม เพิ่มพูนประสบการณ์เกี่ยวกับการรับรู้ความงาม

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมายของสุนทรียศาสตร์ / สุนทรียภาพ
2. ประสบการณ์ทางสุนทรีย์
3. การประเมินค่าความงาม

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนพิจารณาเปลือกหอยลักษณะต่างกัน 3 ชิ้น แล้วเลือก 1 ชิ้นที่นักเรียนคิดว่าดูแล้วสวยที่สุดตามความคิดของนักเรียน ผู้วิจัยให้เลือกอีกครั้งในเงื่อนไขที่ว่านักเรียนต้องเลือกเพื่อนำไปใช้เป็นของที่ระลึก ผู้วิจัยให้นักเรียนเลือกครั้งที่สามในเงื่อนไขที่ว่านักเรียนต้องเลือกไปใช้ทำอาวุธป้องกันตัว ผู้วิจัยสรุป วัตถุแต่ละชนิดจะมีคุณค่าอยู่ในตัวของสิ่งนั้น ๆ เองใน แต่จะมีความโดดเด่นต่าง ๆ กัน

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายเนื้อหา ความหมายของสุนทรียศาสตร์ / สุนทรียภาพ การเกิดประสบการณ์ทางสุนทรีย์ และการประเมินค่าความงาม จากนั้นครูแจกเอกสารประกอบ (6)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผู้วิจัยให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น “ เราได้อะไรจากความสามารถในการรับรู้และสร้างให้เกิดความงามในงานศิลปะ ” จากนั้นผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติม

สื่อและอุปกรณ์

1. อุปกรณ์วาดเขียน
2. เอกสารประกอบ (6)
3. ตัวอย่างเปลือกหอย 3 ชิ้น

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนทำกิจกรรมตามใบงานในเอกสารประกอบ (6) ครบทุกหัวข้อ

เอกสารประกอบ (6)

ชื่อ/นามสกุล.....อายุ.....ปี โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 / ปีการศึกษา 2541 วัน/เดือน/ปี

คำชี้แจง ตอนที่ 1 “ค้นหาความงามในตัว” นักเรียนคิดว่าอวัยวะส่วนใดในตัวมนุษย์มีความงามที่สุด และ
ส่วนใดมีคุณค่ามากที่สุด เพราะเหตุใด

ส่วนที่คิดว่าสวยงามที่สุดคือ.....สาเหตุเพราะ.....
.....
.....

ส่วนที่คิดว่ามีคุณค่ามากที่สุดคือ.....สาเหตุเพราะ.....
.....
.....

ตอนที่ 2 “ค้นหาความงามใกล้ตัว” คุณฟิลิก เป็นชาวเมืองฟิสตาร์ ที่นั่นปีหนึ่ง ๆ มีถึง 4 ฤดู คือ ฤดู
ร้อน ฤดูหนาว ฤดูฝน และ ฤดูอุกบาต ให้นักเรียนช่วยคิดรูปแบบในการแต่งตัวให้คุณฟิลิกให้ดูเหมาะสม
สวยงามและใช้ได้ในแต่ละฤดู ตามความคิดของนักเรียน

	⇒				
--	---	--	--	--	--

ครั้งที่ 7

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม

กิจกรรมที่ 7

ชื่อกิจกรรม “เสียงสื่ออารมณ์”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม โดยการฝึกการรับรู้และการแยกแยะคุณลักษณะของเสียง
2. เพื่อให้สามารถนำคุณลักษณะของเสียงไปใช้ประโยชน์ได้

ความคิดรวบยอด

คุณลักษณะต่าง ๆ ของเสียง สามารถที่จะนำมาเรียบเรียง เพื่อใช้งานได้ในหลาย ๆ รูปแบบตามความต้องการและจินตนาการของผู้เรียบเรียง

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. การกำเนิดของเสียง
2. คุณลักษณะและสีสันทันของเสียง

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนฟังเสียงจากเทป ซึ่งจะเป็นเสียงทั่ว ๆ ไปที่ได้ยินอยู่ในชีวิตประจำวัน เช่น เคาะประตู เครื่องยนต์ โทรศัพท์ ฯลฯ ให้นักเรียนเขียนใส่กระดาษไว้ว่าได้ยินเสียงอะไรบ้าง จากนั้นให้ฟังเสียงวัสดุ 2 ชนิดกระทบกัน (ไม้และขวดแก้ว) แล้วให้บอกว่าเป็นวัสดุอะไร จากนั้นใช้วัสดุชนิดเดิมแต่เปลี่ยนขนาด เปลี่ยนระดับความเร็วที่เคาะ เปลี่ยนน้ำหนักเสียงที่เคาะ ให้นักเรียนสังเกตวัสดุชนิดเดียวกันเราสามารถควบคุมกำหนดสร้างให้เกิดเสียงได้ในหลาย ๆ ลักษณะ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายการกำเนิดของเสียง คุณลักษณะและสีสันทันของเสียง เสร็จแล้วแจกอุปกรณ์เคาะจังหวะให้นักเรียน พร้อมอธิบายวิธีการเล่น แล้วแบ่งเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน จากนั้นผู้วิจัยแจกเอกสารประกอบ (7) ซึ่งแจ้งเงื่อนไขว่า จะให้นักเรียนทำเสียงจากเครื่องดนตรีที่นักเรียนมีในกลุ่มตนเองให้เข้ากับสถานการณ์ อารมณ์ หรือบรรยากาศที่ผู้วิจัยจะบอกต่อไปนี้

1. สถานการณ์สงครามขณะกำลังมีการปะทะกัน (ความยาว 1 นาที)
2. อารมณ์เศร้า (ความยาว 1 นาที)
3. บรรยากาศฝนตกตอนเช้า (ความยาว 1 นาที)

ผู้วิจัยจะให้แต่ละกลุ่มออกมาทำที่ละหัวข้อ จนครบทุกกลุ่มแล้วให้ทุกคนออกเสียงเพื่อเลือกกลุ่มที่ดีที่สุดในการคิดของแต่ละคนแล้วอธิบายเหตุผล (ทำลงในเอกสารประกอบ)

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปให้ทุกคนช่วยกัน แสดงความคิดเห็น “เราสามารถนำคุณลักษณะของเสียงมาใช้ประโยชน์อะไรได้บ้าง”

สื่อและอุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (7)
2. เครื่องเสียง และแถบบันทึกเสียงตัวอย่าง
3. เครื่องดนตรี ประเภทเครื่องเคาะ

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจในระหว่างการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์เสียงแปลก ๆ จากวัสดุที่มีอยู่ได้

เอกสารประกอบ (7)

ชื่อ/นามสกุล..... อายุ.....ปี โรงเรียนมาตรฐานดีวิทยาลัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 / ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเลือกกลุ่มที่มีผลงานดีที่สุดจากกิจกรรมที่ทำในแต่ละหัวข้อพร้อมทั้งให้เหตุผลว่าทำไมจึงเลือก

หัวข้อที่ 1. “สถานการณ์สงครามขณะกำลังปะทะกัน” กลุ่มที่เลือก คือ
สาเหตุที่เลือกเพราะ.....

.....

หัวข้อที่ 2. “อารมณ์เศร้า” กลุ่มที่เลือก คือ
สาเหตุที่เลือกเพราะ.....

.....

หัวข้อที่ 3 “บรรยากาศฝนตกตอนเช้า” กลุ่มที่เลือก คือ
สาเหตุที่เลือกเพราะ

.....

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนสรุปตามความคิดเห็นของตนเอง ในประเด็น “เราสามารถนำคุณลักษณะต่าง ๆ ของเสียงมาใช้ประโยชน์อย่างไรได้บ้าง” ตามความคิดของนักเรียน

.....

สื่อและอุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (8)
2. เครื่องเสียง และแถบบันทึกเสียงตัวอย่าง
3. เครื่องดนตรี (คีย์บอร์ด)

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจในระหว่างการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถรับรู้และเชื่อมโยงจินตนาการถึงการแสดงออกทางอารมณ์ของท่วงทำนอง
กับความรู้สึกได้

เอกสารประกอบ (8)

ชื่อ/นามสกุล.....อายุ.....ปี โรงเรียน มาแตร์เดอีวิทยาลัย
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/... ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี.....
 คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเพลงที่ใช้ประกอบภาพต่อไปนี้
 (เพลง ที่จะใช้ คือ THE FOUR SEASONS OP. 8 Spring Largo & Pianissimo)
 ภาพที่ 1



ความคิดเห็น.....

 ถ้าต้องใช้เพลงเดิมแต่ต้องการเปลี่ยนภาพ นักเรียนคิดว่าควรจะเป็นภาพอะไร

ภาพที่ 2 จะใช้เพลง THE FIFTH WAVE : WATER LULLABY ของ SUZANNE CIANI



ความคิดเห็น.....

 ถ้าจะใช้เพลงเดิมแต่ต้องการเปลี่ยนภาพนักเรียนคิดว่าควรจะเป็นภาพลักษณะใด

ครั้งที่ 9

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดคล่องแคล่ว

กิจกรรมที่ 9

ชื่อกิจกรรม “ลีลาจิ้งหะสอดคล้อง”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วโดยการฝึกทักษะการโต้ตอบด้วยจิ้งหะ / การใช้จิ้งหะเพื่อสื่อความหมายและความรู้สึก
2. เพื่อให้สามารถรับรู้และวิเคราะห์ความหลากหลายของจิ้งหะได้

ความคิดรวบยอด

จิ้งหะเป็นหัวใจสำคัญอันดับหนึ่งของงานดนตรี ซึ่งสามารถสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อสนองความต้องการได้ในหลายลักษณะตามจินตนาการของผู้สร้างสรรค์

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมายและรูปแบบของจิ้งหะ
2. ทักษะในการปฏิบัติเกี่ยวกับจิ้งหะเบื้องต้น

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขี่นำผู้วิจัยให้นักเรียนนับ 1-8 พร้อมกัน 2-3รอบ จากนั้นให้นักเรียนใส่ใจโดยให้ทุกคนตบมือเมื่อนับถึงจิ้งหะที่ 8 แล้วครูจะเป็นผู้ให้คิวโดยเปลี่ยนระดับความเร็วไปหลาย ๆ ระดับ

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการครูอธิบายเนื้อหาเกี่ยวกับความหมายและรูปแบบของจิ้งหะ จากนั้นให้นักเรียนลองฟังตัวอย่างจิ้งหะ March , Bossanova , Latin ให้สังเกตความแตกต่างว่าต่างกันอย่างไร ผู้วิจัยแจกอุปกรณ์เครื่องเคาะ บอกเทคนิคการปฏิบัติ แล้วเปิดจิ้งหะต่าง ๆ อีกครั้งแล้วให้นักเรียนหาจิ้งหะหลักในแต่ละรูปแบบจิ้งหะให้ได้แล้วเคาะไปพร้อมกับการเปิดจิ้งหะ โดยเริ่มที่การเคาะ 1-2-3-4 แล้วเปลี่ยนเป็นจิ้งหะที่ 1 กับ 3 และ 2 กับ 4 ตามลำดับ จนนักเรียนพอสามารถจับจิ้งหะหลักได้ ผู้วิจัยสอนสัญลักษณ์ในการเคาะจิ้งหะ ta ↓ , ti-ti ♪ และเครื่องหมายหยุด ๕ ตามลำดับ แล้วให้นักเรียนตบมือตามสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบ แล้วเริ่มนำสัญลักษณ์ทั้ง 3 แบบมาผสมผสานกัน เริ่มที่ 2 ห้องเพลง แล้วเพิ่มความยาวขึ้นจนถึง 4 ห้องเพลง จากนั้นให้นักเรียนแต่ละคนคิดรูปแบบการเคาะจิ้งหะเองมีให้ซ้ำกันมีความยาว 2 ห้องเพลงในหลาย ๆ รูปแบบ โดยใช้สัญลักษณ์ ta , ti-ti , และเครื่องหมายหยุด ผสมผสานกัน จากนั้นให้นักเรียนรวมกันเป็นกลุ่มย่อย 3 กลุ่ม กลุ่มละ 5 คน เคาะจิ้งหะที่ตนเองคิดขึ้นพร้อมกันในกลุ่มโดยควบคุมความเร็วให้เท่ากันโดยผู้วิจัยจะเปิดจิ้งหะควบคุมไปพร้อมกัน ผู้วิจัยให้แต่ละกลุ่มมานำเสนอหน้าห้อง

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปให้นักเรียนฟังเพลง Joy to the World โดยให้จิ้งหะในหลาย ๆ รูปแบบ แล้วให้ตอบคำถามลงในเอกสารประกอบ (9)

สื่อ/อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (9)
2. เครื่องเสียงและแถบบันทึกเสียงตัวอย่าง
3. เครื่องดนตรี (คีย์บอร์ด)

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างการทำกิจกรรมตามหัวข้อต่อไปนี้

1. นักเรียนร่วมแสดงความคิดเห็นและตอบคำถาม
2. นักเรียนสามารถคิดรูปแบบการเจาะจังหวะเองและเจาะจังหวะเข้ากับกลุ่มได้

เอกสารประกอบ (9)

ชื่อ/นามสกุล.....อายุ...ปี โรงเรียน มาตรังเดอี วิทยาลัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/.... ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี.....

คำชี้แจง ตอนที่ 1 ให้นักเรียนเรียบเรียงรูปแบบการเจาะจังหวะโดยใช้สัญลักษณ์ ♩ ta
ti-ti ♩ และเครื่องหมายหยุด ๙ เติมลงในช่องว่างให้สมบูรณ์โดยมิให้แต่ละข้อซ้ำกัน

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____
8. _____
9. _____
10. _____

ตอนที่ 2 ให้นักเรียนเลือกเพลง Joy to the World ในรูปแบบที่นักเรียนชอบที่สุดจากที่ได้ฟังงานตัวอย่าง
ทั้งหมดแล้วตอบคำถามต่อไปนี้

เพลงที่เลือกคือรูปแบบที่.....

ความรู้สึกที่ได้จากการฟังเพลงในรูปแบบนี้ แตกต่างกับเพลงรูปแบบอื่น ๆ อย่างไร

.....
.....
.....

นักเรียนใช้เกณฑ์ใดบ้างในการตัดสิน ความเหมาะสม หรือไม่เหมาะสม ของเพลงที่ฟัง

.....
.....
.....

ครั้งที่ 10

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม / ความคิดคล่องแคล่ว

กิจกรรมที่ 10

ชื่อกิจกรรม “ ครรลองของความกลมกลืน”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มและความคิดคล่องแคล่ว โดยการฝึกทักษะและสร้างประสบการณ์ด้านการประสานเสียง
2. เพื่อให้สามารถรับรู้ลักษณะของการประสานเสียงได้

ความคิดรวบยอด

การประสานเสียงเป็นรูปแบบของการนำเสียงหลาย ๆ ชนิดมาร่วมบรรเลงหรือปฏิบัติพร้อม กัน ซึ่งสามารถทำได้หลายลักษณะ โดยเน้นที่ความกลมกลืนเพื่อความไพเราะ

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมายและลักษณะของการประสานเสียง
2. ทักษะเบื้องต้นจัดรูปแบบการประสานเสียง

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอน

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนฟังการบรรเลง ของกลุ่มเครื่องเคาะจังหวะไทย กลุ่มเครื่องเคาะจังหวะสากล และกลุ่มเครื่องเคาะจังหวะไทยกับสากล ตั้งข้อสังเกตให้นักเรียนในเรื่อง ความสอดคล้องกลมกลืนของเสียงที่ได้ยิน เกล็ดลักษณะความโดดเด่นของแต่ละกลุ่มเครื่องเคาะจังหวะ ความรู้สึกที่ได้รับจากการฟังการบรรเลงของเครื่องเคาะจังหวะแต่ละกลุ่ม

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายเนื้อหา ความหมายและลักษณะต่าง ๆ ของการประสานเสียง การเรียบเรียงเสียงประสาน แล้วฝึกให้นักเรียนลองร้องเพลง When the Saint go marching in จากนั้นผู้วิจัยนำเสนอรูปแบบการเคาะจังหวะ ในอัตราส่วน 4/4 จำนวน 2 ห้องเพลง เพื่อฝึกให้นักเรียนเคาะให้ได้ทุกรูปแบบดังต่อไปนี้

1. ๑.๑.๑.๑ ๑.๑.๑.๑
2. ๑.๑.๑.๑ ๑.๑.๑.๑
3. ๑.๑.๑.๑ ๑.๑.๑.๑

ผู้วิจัยให้นักเรียนแบ่งกลุ่มย่อย กลุ่มละ 3 คน ให้สมาชิกในกลุ่มปรึกษากันว่าจะเลือกใช้เครื่องดนตรีชนิดใดที่ผู้วิจัยเตรียมไว้ให้ เพื่อที่จะปฏิบัติรูปแบบการเคาะจังหวะทั้ง 3 รูปแบบให้เข้ากับเพลง When the saint go marching in แล้วมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นลงในเอกสารประกอบ (10)

สื่อ/อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (10)
2. เครื่องเสียงและแถบบันทึกเสียงตัวอย่าง
3. เครื่องดนตรี (คีย์บอร์ด)

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างการทำกิจกรรม

1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถคิดรูปแบบในการนำเสนอเพลงได้แปลกใหม่ในหลาย ๆ ลักษณะ

เอกสารประกอบ (10)

ชื่อ/นามสกุล อายุ ปี โรงเรียน มาแตร์เดอี วิทยาลัย
 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/.... ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี

คำชี้แจง ให้นักเรียนตอบคำถามและแสดงความคิดเห็นส่วนตัวต่อผลงานที่เพื่อนแต่ละกลุ่มมานำเสนอหน้า
 ชั้นในหัวข้อต่อไปนี้

กลุ่มที่ 1.

ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเพลงนั้น.....

.....

สิ่งที่คิดว่าจะเพิ่มเติม.....

.....

กลุ่มที่ 2.

ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเพลงนั้น.....

.....

สิ่งที่คิดว่าจะเพิ่มเติม.....

.....

กลุ่มที่ 3

ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อเพลงนั้น.....

.....

สิ่งที่คิดว่าจะเพิ่มเติม.....

.....

ครั้งที่ 11

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม / ความคิดคล่องแคล่ว / ความคิดละเอียดลออ

กิจกรรมที่ 11

ชื่อกิจกรรม “เร่ร่อนกับเสียงแห่งความงาม”

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม / ความคิดคล่องแคล่ว / ความคิดละเอียดลออ โดยการฝึกการรับรู้และพิจารณาคุณค่างานดนตรี
2. เพื่อพัฒนาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ในงานดนตรี

ความคิดรวบยอด

ดนตรีเป็นศิลปะแขนงหนึ่งที่สร้างสรรค์ขึ้นจากความหลากหลายของเสียง เป็นผลงานที่แสดงให้เห็นถึงอารยธรรมอันยิ่งใหญ่ของมนุษย์ การรับรู้คุณค่าในงานดนตรีนั้นต้องอาศัยความรู้พื้นฐานทางดนตรี ประสบการณ์ และจินตนาการอันจะเกิดจากการรับฟังผลงานเหล่านั้น

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. สุนทรีย์ศาสตร์ในงานดนตรี
2. ประสบการณ์สุนทรีย์ในงานดนตรี

วิธีดำเนินการ

ผู้วิจัยดำเนินการทดลอง 3 ขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำผู้วิจัยให้นักเรียนฟังเพลงที่สร้างจากแหล่งกำเนิดเสียงที่ไม่ใช่เครื่องดนตรีให้ช่วยกันพิจารณาหลักการกำเนิดเสียง ความเหมาะสมในการนำมาสร้างเป็นดนตรี และการนำมาบรรเลงเป็นบทเพลง และเปรียบเทียบลักษณะของเครื่องดนตรีที่ใช้อยู่ในปัจจุบัน

ขั้นที่ 2 ขั้นดำเนินการผู้วิจัยอธิบายเนื้อหาสุนทรีย์ศาสตร์ในงานดนตรี และประสบการณ์สุนทรีย์ในงานดนตรี ให้นักเรียนแบ่งเป็นกลุ่มย่อย และสมาชิกออกไปหาวัสดุที่มีอยู่รอบ ๆ ตัว ที่คิดว่าสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานดนตรีได้ แล้วนำมารวมกันในกลุ่มและให้สมาชิกช่วยกันคิดวิธีการนำวัสดุนั้น ๆ มาใช้แทนเครื่องดนตรี (คิดให้ได้หลาย ๆ วิธี) แล้วนำวัสดุที่กลุ่มหามาได้ มาลองบรรเลงร่วมกันให้เข้ากับบทเพลงที่ครูกำหนดให้ คือ เพลง Are you sleeping โดยให้แต่ละกลุ่มออกมานำเสนอหน้าชั้น

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุปผู้วิจัยให้นักเรียนลงคะแนนเสียงเลือกกลุ่มที่ดีที่สุดแล้ว แสดงความคิดเห็นส่วนตัวเกี่ยวกับเพลงที่ได้รับเลือกเป็นเพลงที่ดีที่สุดโดยทำลงในเอกสารประกอบ (11) ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมดนตรีเป็นผลจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ประยุกต์วัสดุและวิธีการจากธรรมชาติมาสร้างให้เกิดเป็นเครื่องดนตรีที่สามารถสร้างเสียงอันไพเราะเพื่อความพึงพอใจความสุขให้แก่มนุษย์ด้วยกันเอง

สื่อ/อุปกรณ์

1. เอกสารประกอบ (11)
2. เครื่องเสียงและแถบบันทึกเสียงตัวอย่าง
3. เครื่องดนตรีเครื่องเคาะ และคีย์บอร์ด

การประเมินผล

สังเกตความร่วมมือและความตั้งใจระหว่างทำกิจกรรม

1. นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น
2. นักเรียนสามารถรับรู้ วิเคราะห์ คุณค่าของงานดนตรีในรายละเอียดขององค์ประกอบต่าง ๆ

เอกสารประกอบ (11)

ชื่อ/นามสกุล..... อายุ.....ปี โรงเรียน มาแตร์เดอี วิทยาลัย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/.... ปีการศึกษา 2541 วันที่/เดือน/ปี

คำชี้แจง ให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นส่วนตัวที่มีต่อเพลงที่ชั้นเรียนเลือกให้เป็นเพลงที่ดีที่สุด

ความรู้สึกส่วนตัวที่มีต่อเพลงที่ได้รับเลือก

.....
.....

เครื่องดนตรีที่นำมาประยุกต์ใช้มีข้อดีข้อเสียอย่างไร

.....
.....
.....

ตอนที่ 2 นักเรียนคิดว่าวัสดุชนิดใดที่น่าจะนำมาประยุกต์ใช้ในงานดนตรีได้บ้าง

1.วัสดุ คือ.....

หลักในการให้กำเนิดเสียงและการนำมาบรรเลง โดย.....

.....
.....

2. วัสดุ คือ.....

หลักในการให้กำเนิดเสียงและการนำมาบรรเลงโดย.....

.....
.....

3. วัสดุ คือ.....

หลักในการให้กำเนิดเสียงและการนำมาบรรเลงโดย.....

.....
.....

ครั้งที่ 12

ปัจฉิมนิเทศ

กิจกรรมที่ 12

ชื่อกิจกรรม “ติดตามการเปลี่ยนแปลง”

วัตถุประสงค์

เพื่อเป็นการสรุปและประมวลความรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้เชิงสุนทรีย์
ความคิดรวบยอด

การฝึกทักษะทางศิลปะนั้นไม่ว่าจะเป็นทัศนศิลป์หรือโสตศิลป์เป็นกระบวนการที่สามารถทำให้เราได้
พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ในหลาย ๆ ด้าน และสามารถพัฒนาการรับรู้ การวิเคราะห์ วิจารณ์งานศิลปะซึ่ง
เราสามารถพิจารณาจากผลงานที่ได้จากการกลั่นกรองของแต่ละบุคคล

เวลาที่ใช้ 50 นาที

เนื้อหา

1. ความหมาย / ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
2. ความหมาย / ความสำคัญของการรับรู้เชิงสุนทรีย์

วิธีดำเนินการ

1. ผู้วิจัยให้นักเรียนเขียนสรุปสิ่งที่นักเรียนได้รับจากการเข้าร่วมในการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์แล้ว
ให้นักเรียนออกมาพูดสรุปหน้าชั้น
2. ผู้วิจัยสรุปเพิ่มเติมเกี่ยวกับความหมาย / ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้เชิง
สุนทรีย์ รวมถึงการนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
3. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณนักเรียนที่เข้าร่วมในโครงการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์และให้นักเรียนได้ร่วม
ชมผลงานที่ได้ร่วมทำตั้งแต่กิจกรรมแรก

สื่อ/อุปกรณ์

ผลงานของนักเรียนที่ทำมาทั้งหมด

ภาคผนวก ค
การวิเคราะห์ข้อมูล

ตาราง 8 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองที่ได้รับการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรียะจำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง				คะแนนหลังการทดลอง			
	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน
1.	5	13	11	29	13	23	12	48
2.	5	12	6	23	10	12	8	30
3.	5	12	10	27	6	14	10	30
4.	10	12	10	32	18	19	10	47
5.	5	13	7	25	4	9	8	21
6.	7	14	9	30	7	16	11	34
7.	6	16	9	31	10	18	11	39
8.	5	11	10	26	3	10	8	21
9.	5	9	12	26	7	11	11	29
10.	8	14	9	31	7	12	9	28
11.	4	14	9	27	8	14	10	32
12.	1	9	9	19	7	12	8	27
13.	10	25	10	45	20	40	13	73
14.	6	16	11	33	19	29	12	60
15.	6	16	10	32	8	16	11	35
$\bar{X}$	5.86	13.73	9.46	29.06	9.8	17	10.13	36.93
S.D	2.26	3.82	1.50	5.83	5.33	8.27	1.64	14.49

ตาราง 9 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมที่ไม่ได้รับการฝึก
การรับรู้เชิงสุนทรีย์ จำแนกเป็นรายด้านและโดยรวม

คนที่	คะแนนก่อนการทดลอง				คะแนนหลังการทดลอง			
	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน	ความคิดริเริ่ม	ความคิดคล่องแคล่ว	ความคิดละเอียดลออ	รวมทั้ง 3 ด้าน
1.	5	13	8	26	4	13	9	26
2.	3	15	11	29	4	16	11	31
3.	7	11	18	36	8	13	9	30
4.	10	16	7	33	7	10	7	24
5.	5	14	6	25	5	19	8	32
6.	7	17	7	31	14	20	9	43
7.	3	5	4	12	4	5	3	12
8.	9	16	10	35	7	19	12	38
9.	3	12	8	23	9	16	9	34
10.	6	10	12	28	8	13	12	33
11.	8	16	9	33	8	13	8	29
12.	3	10	9	22	5	12	6	23
13.	7	15	6	28	9	21	10	40
14.	5	15	11	31	4	13	7	24
15.	2	13	8	23	6	16	10	32
$\bar{X}$	5.53	13.2	8.93	27.66	6.8	14.6	8.66	30.06
S.D	2.44	3.18	3.305	6.18	2.73	4.20	2.35	7.694

ตาราง 10 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใน
กลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	5	13	8	64
2.	5	10	5	25
3.	5	6	1	1
4.	10	18	8	64
5.	5	4	-1	1
6.	7	7	0	0
7.	6	10	4	16
8.	5	3	-2	4
9.	5	7	2	4
10.	8	7	-1	1
11.	4	8	4	16
12.	1	7	6	36
13.	10	20	10	100
14.	6	19	13	169
15.	6	8	2	4
	$\bar{X} = 5.86$	$\bar{X} = 9.8$	$\Sigma D = 59$	$\Sigma D^2 = 505$
			$\bar{X}_{diff} = 3.93$	
			S.D. _{diff} = 4.42	

ตาราง 11 แสดงผลต่างของคะแนนความจิตสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วของนักเรียนมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	13	23	10	100
2.	12	12	0	0
3.	12	14	2	4
4.	12	19	7	49
5.	13	9	-4	16
6.	14	16	2	4
7.	16	18	2	4
8.	11	10	-1	1
9.	9	11	2	4
10.	14	12	-2	4
11.	14	14	0	0
12.	9	12	3	9
13.	25	40	15	225
14.	16	29	13	169
15.	16	16	0	0
	$\bar{X} = 13.73$	$\bar{X} = 17$	$\Sigma D = 49$	$\Sigma D^2 = 5.89$
			$\bar{X}_{diff} = 3.27$	
			S.D. _{diff} = 5.54	

ตาราง 12 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ในกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	11	12	1	1
2.	6	8	2	4
3.	10	10	0	0
4.	10	10	0	0
5.	7	8	1	1
6.	9	11	2	4
7.	9	11	2	4
8.	10	8	-2	4
9.	12	11	-1	1
10.	9	9	0	0
11.	9	10	1	1
12.	9	8	-1	1
13.	10	13	3	9
14.	11	12	1	1
15.	10	11	1	1
	$\bar{X} = 9.46$	$\bar{X} = 10.13$	$\Sigma D = 10$	$\Sigma D^2 = 32$
			$\bar{X}_{diff} = 0.67$	
			S.D. _{diff} = 1.35	

ตาราง 13 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมทั้ง 3 ด้านของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใน
กลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มทดลอง			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	29	48	19	361
2.	23	30	7	49
3.	27	30	3	9
4.	32	47	15	225
5.	25	21	-4	16
6.	30	34	4	16
7.	31	39	8	64
8.	26	21	-5	25
9.	26	29	3	9
10.	31	28	-3	9
11.	27	32	5	25
12.	19	27	8	64
13.	45	73	28	784
14.	33	60	27	729
15.	32	35	3	9
	$\bar{X} = 29.06$	$\bar{X} = 36.93$	$\Sigma D = 118$	$\Sigma D^2 = 2394$
			$\bar{X}_{diff} = 7.87$	
			S.D. _{diff} = 10.23	

ตาราง 14 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ใน
กลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	5	4	-1	1
2.	3	4	1	1
3.	7	8	1	1
4.	10	7	-3	9
5.	5	5	0	0
6.	7	14	7	49
7.	3	4	1	1
8.	9	7	-2	4
9.	3	9	6	36
10.	6	8	2	4
11.	8	8	0	0
12.	3	5	2	4
13.	7	9	2	4
14.	5	4	-1	1
15.	2	6	4	16
	$\bar{X} = 5.53$	$\bar{X} = 6.8$	$\Sigma D = 19$ $\bar{X}_{diff} = 1.26$ $S.D._{diff} = 2.76$	$\Sigma D^2 = 131$

ตาราง 15 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	13	13	0	0
2.	15	16	1	1
3.	11	13	2	4
4.	16	10	-6	36
5.	14	19	5	25
6.	17	20	3	9
7.	5	5	0	0
8.	16	19	3	9
9.	12	16	4	16
10.	10	13	3	9
11.	16	13	-3	9
12.	10	12	2	4
13.	15	21	6	36
14.	15	13	-2	4
15.	13	16	3	9
	$\bar{X} = 13.2$	$\bar{X} = 14.6$	$\sum D = 31$ $\bar{X}_{diff} = 2.06$ $S.D._{diff} = 2.76$	$\sum D^2 = 171$

ตาราง 16 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา
ปีที่ 1 ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	8	9	1	1
2.	11	11	0	0
3.	18	9	-9	81
4.	7	7	0	0
5.	6	8	2	4
6.	7	9	2	4
7.	4	3	-1	1
8.	10	12	2	4
9.	8	9	1	1
10.	12	12	0	0
11.	9	8	-1	1
12.	9	6	-3	9
13.	6	10	4	16
14.	11	7	-4	16
15.	8	10	2	4
	$\bar{X} = 8.93$	$\bar{X} = 8.66$	$\sum D = -4$ $\bar{X}_{diff} = 0.26$ $S.D._{diff} = 3.17$	$\sum D^2 = 142$

ตาราง 17 แสดงผลต่างของคะแนนความคิดสร้างสรรค์รวมทั้ง 3 ด้าน ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ในกลุ่มควบคุมก่อนและหลังการทดลอง

คนที่	กลุ่มควบคุม			
	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง	ผลต่าง	ผลต่างยกกำลังสอง
1.	26	26	0	0
2.	29	31	2	4
3.	36	30	-6	36
4.	33	24	-9	81
5.	25	32	7	49
6.	31	43	12	144
7.	12	12	0	0
8.	35	38	3	9
9.	23	34	11	121
10.	28	33	5	25
11.	33	29	-4	16
12.	22	23	1	1
13.	28	40	12	144
14.	31	24	-7	49
15.	23	32	9	81
	$\bar{X} = 27.66$	$\bar{X} = 30.06$	$\sum D = 36$ $\bar{X}_{diff} = 2.4$ $S.D._{diff} = 6.67$	$\sum D^2 = 760$

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นายประพนธ์ พิลัยพันธุ์
วันเดือนปีเกิด	2 มกราคม 2514
สถานที่เกิด	เขตพญาไท กรุงเทพมหานคร
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	673 ถนนริมทางรถไฟ ซอยหลังศูนย์จันทร์จิมไพบูลย์ แขวงบางยี่เรือ เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร 10600
ตำแหน่งหน้าที่การงาน	อาจารย์ประจำหมวดวิชาดนตรีและศิลปะ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนมาแตร์เดอี วิทยาลัย
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2524	ประถมศึกษาจากโรงเรียนจินตามณี กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2527	มัธยมศึกษาตอนต้น จากโรงเรียนทวีธาภิเศก กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2530	ประกาศนียบัตรวิชาชีพ (ปวช.) จากโรงเรียนตั้งตรงจิตรพณิชยการ กรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2533	ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง (ปวส.) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเทคนิคกรุงเทพ
พ.ศ. 2538	กศ.บ.(ดุริยางค์สากล) จากคณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2541	กศ.ม. (จิตวิทยาการศึกษา) จากมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ