

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด
เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
สิงหาคม 2560

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด
เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา

ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

สิงหาคม 2560

ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด
เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี



เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
สิงหาคม 2560

ตุลารักษ์ อยู่เล่น. (2560). การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี. ปรินญานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิต-วิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. อาจารย์ที่ปรึกษาปรินญานิพนธ์: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ

ปัจจุบันความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนสำคัญของพัฒนาการทางการคิดของมนุษย์ที่ต้องมีพัฒนาการที่คล่องตัว ยืดหยุ่นและแปลกใหม่ต่อการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วที่เกิดขึ้นตลอดเวลาทางเศรษฐกิจและสังคม งานวิจัยนี้จึงทดลองนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะให้สอดคล้องกับแนวคิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยเชื่อว่าสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะจะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดได้เป็นอย่างดี

เมื่อสื่อการเรียนรู้ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดได้รับการประเมินคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญแล้วจึงนำไปใช้ในการเรียนการสอนและทำการศึกษเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังและศึกษาความพึงพอใจในกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มอย่างง่าย คือเด็กอายุ 5-6 ปี กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบวาดภาพ TCT-DP และแบบประเมินความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่า สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดได้ผลลัพธ์อย่างชัดเจนว่าสามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดสูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และเด็กมีความพึงพอใจมาก จึงเห็นได้ว่าการปฏิบัติงานตามสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะนี้ทำให้เด็กเกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นโดยที่สื่อการเรียนรู้ทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยและสามารถใช้จินตนาการและความคิดโลดแล่นเร็วขึ้นจึงเป็นการเสริมสร้างพัฒนาการด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดละออ ได้เป็นอย่างดี

A DEVELOPMENT OF AN ART LEARNING MEDIA BASED ON GUILFORD THEORY
FOR FOSTER CREATIVITY IN CHILDREN AGED FIVE TO SIX YEARS OLD



Persented in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Art Education
at Srinakarinwirot University
August 2017

Tularak Yulay. (2017). *A Development of an Art Learning Media based on Guilford Theory to Foster Creativity in Children Aged Five to Six Years old*. Master is thesis, M.Ed. (Art Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Dr.Lertsiri Bovornkitti.

Creativity is an important human resource that needs to be fostered in children for effectiveness in terms of human development. Further more, art learning media is an effective tool for learning among children. The objectives of this semi-experimental research were to study and develop an art learning media based on the Guilford theory of creativity in order to foster creativity in five to six year old children.

The subjects consist of thirty six preschoolers, aged two, at Wat Donmuang School in Bangkok, selected a simple random sampling method. They were taught with art learning media with the Guilford theory and took a pre-test and post-test creativity test (TCT-DP), and completed a questionnaire on their satisfaction levels.

The results demonstrated that the art learning media in relation to the Guilford theory of creativity was effective in fostering creativity of five to six children, as the creativity scores were significantly higher after the post-test ($p > .05$), and their satisfaction levels regarding the art learning media were also high. Therefore, the Guilford theory of creativity, when used with the appropriate art learning media, developed art activities their with effective learning media to foster creativity in children, as the children drew on imaginations and processes that required characteristics such as originality, fluency, flexibility and elaboration.

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด
เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

ของ

ตุลารักษ์ อยู่เล่าห์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

.....คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ. 2560

อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

.....ที่ปรึกษา

.....ประธาน

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ)

(อาจารย์ ดร.อิทธิพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ)

.....กรรมการ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพพร แสงวงนิช)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดีด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ที่ให้คำปรึกษา คำแนะนำ ชี้แนะ ตลอดจนแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณา จึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณคณะกรรมการสอบปริญญานิพนธ์ อาจารย์ ดร.อิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช ที่กรุณาให้คำแนะนำเพิ่มเติมในการวิจัยของปริญญานิพนธ์ฉบับนี้ให้มีความสมบูรณ์เรียบร้อยและมีคุณภาพมากยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์, อาจารย์วนิดา ยิ้มเสถียร และ อาจารย์อัจฉรา ปรีกราน ที่กรุณาเป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจสอบแก้ไขและให้คำแนะนำเกี่ยวกับเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์สมเจตน์ สมบูรณ์ศิลป์ ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ผู้บริหาร คณะอาจารย์ และเจ้าหน้าที่โรงเรียน ที่ให้คำแนะนำ ช่วยดูแล และมอบประสบการณ์ที่ดี รวมถึงเด็กชั้นอนุบาล 2/1 ที่น่ารักและให้ความร่วมมือในการศึกษาทดลองเป็นอย่างดี

สุดท้ายขอขอบคุณ คุณพ่อ คุณแม่ พี่น้อง คุณธนัช และเพื่อนนิสิตปริญญาโทสาขา ศิลปศึกษาที่มีส่วนช่วยเหลือ ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษาในการทำปริญญานิพนธ์ด้วยดีตลอดมา

ตุลารักษ์ อยู่เล่ห์

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ความสำคัญของการวิจัย.....	5
ขอบเขตของการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
สมมติฐานของการวิจัย.....	6
กรอบแนวคิดการวิจัย.....	7
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	8
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์.....	9
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	9
แนวคิดและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์กระบวนการความคิดสร้างสรรค์.....	11
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	14
พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี.....	18
ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	21
การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี.....	24
อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	26
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ.....	28
ความหมายของศิลปะ.....	28
ความสำคัญของศิลปะ.....	29
พัฒนาการศิลปะของเด็ก 5-6 ปี.....	30
การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก 5-6 ปี.....	30
กิจกรรมศิลปะที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	35
อุปกรณ์ทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็ก 5-6 ปี.....	37
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนรู้.....	42
ความหมายและประเภทของสื่อการเรียนรู้.....	42

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้.....	43
ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน.....	44
ลักษณะของสื่อการเรียนการสอนที่ดี.....	46
คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้.....	47
ทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้.....	49
หลักการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก.....	71
เอกสารที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ.....	74
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	84
งานวิจัยในประเทศ.....	84
งานวิจัยต่างประเทศ.....	87
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	90
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	90
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	90
การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	91
การดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ.....	99
การดำเนินการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลทางความคิดสร้างสรรค์.....	99
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	101
กรอบการวิจัย.....	103
4 ผลการวิจัย.....	104
ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ.....	104
ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ.....	115
ผลการประเมินความพึงพอใจ.....	116

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ.....	117
สรุปผลการวิจัย.....	117
อภิปรายผลการวิจัย.....	117
ข้อเสนอแนะ.....	133
บรรณานุกรม.....	134
ภาคผนวก.....	140
ภาคผนวก ก.....	141
ภาคผนวก ข.....	149
ภาคผนวก ค.....	155
ภาคผนวก ง.....	201
ภาคผนวก จ.....	210
ภาคผนวก ฉ.....	219
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	228

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 ลักษณะของคนที่คิดสร้างสรรค์ กับ คนที่ไม่คิดสร้างสรรค์.....	23
2 จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็กที่นิยมจัดทำ.....	74
3 ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็ก.....	74
4 ข้อสรุปเรื่องที่ได้สนใจ จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก.....	75
5 ผลการประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ.....	92
6 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ.....	105
7 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังของกลุ่มตัวอย่าง.....	115
8 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ.....	116
9 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ.....	153
10 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ก่อนและหลัง.....	208
11 คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะรายบุคคล..	215
12 คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะรายข้อ.....	217

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพแสดงแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด.....	11
2 แสดงพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์.....	19
3 เส้นแสดงสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ.....	54
4 เส้นแสดงทิศทาง.....	55
5 เส้นแสดงขอบเขต.....	56
6 เส้นแสดงถึง.....	56
7 เส้นแสดงถึงน้ำหนัก.....	56
8 รูปร่างรูปทรง.....	57
9 รูปทรงเรขาคณิต.....	58
10 รูปทรงอิสระ.....	59
11 รูปทรงธรรมชาติ.....	59
12 พื้นผิวลักษณะต่างๆ.....	61
13 บริเวณว่าง.....	62
14 ขนาดและสัดส่วน.....	63
15 วงจรสีจากหนังสือ.....	65
16 ตัวอย่างลักษณะของตัวอักษร (Type Charater) แบบต่างๆ.....	67
17 แสดงระยะช่องไฟของตัวอักษร (Spacing).....	68
18 line sticker ค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ.....	84
19 เพลงค่านิยม 12 ประการ.....	84
20 กิจกรรมฝึกทักษะการวาดเส้น รูปร่างรูปทรง หน้าที่ 1-2.....	106
21 กิจกรรมฝึกทักษะการวาดเส้น และระบายสี หน้าที่ 3-4.....	107
22 กิจกรรมฝึกทักษะการวาดเส้นรูปร่างรูปทรง และระบายสี หน้าที่ 5-6.....	107
23 กิจกรรมฝึกทักษะการลากเส้นต่อจุด และการระบายสี หน้าที่ 7-8.....	108
24 กิจกรรมฝึกทักษะการระบายสี หน้าที่ 9-10.....	109
25 กิจกรรมฝึกทักษะการพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติ หน้าที่ 11-12.....	110
26 กิจกรรมฝึกทักษะการพิมพ์ภาพจากนิ้วมือ หน้าที่ 13-14.....	110
27 กิจกรรมฝึกทักษะการฉีกปะติดภาพด้วยกระดาษ หน้าที่ 15-16.....	111

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
28 กิจกรรมฝึกทักษะการฉีกปะติดภาพด้วยกระดาษ หน้าที่ 17-18.....	112
29 กิจกรรมฝึกทักษะการพับกระดาษ รูปดอกทิวลิปหน้าที่ 19-20.....	113
30 กิจกรรมฝึกทักษะการพับกระดาษ รูปหมูน้อย หน้าที่ 21-22.....	113
31 กิจกรรมฝึกทักษะวาดต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ หน้าที่ 23-24.....	114
32 กิจกรรมฝึกทักษะวาดต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ หน้าที่ 25-26.....	115
33 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง.....	120
34 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี.....	121
35 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ.....	122
36 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ.....	123
37 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ.....	124
38 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว.....	125
39 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้าที่ 19-20.....	132
40 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้าที่ 21-22.....	132

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกอนาคต เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ในการจินตนาการ และสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ ทั้งในด้านผลผลิต รวมถึงกระบวนการแก้ปัญหาที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรรโลง สังคม ประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าและเป็นประโยชน์ต่อชาวโลกอย่างมหาศาล ในวงการการศึกษา ถือว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องสำคัญของมนุษย์ (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2543: 44) ทั้งยังเกี่ยวข้องกับความรู้สึก อารมณ์ ทัศนคติและคุณค่าทางสังคม เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากคนอื่น ๆ ที่จะนำไปสู่การสำรวจ คิดค้นในสิ่งที่แปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่งทำให้เกิดผลผลิตใหม่ๆ หรือเป็นความคิดที่จะนำไปสู่ขบวนการวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคลทุกคนแต่ยังไม่มีสิ่งใดที่จะไปดัดสิ่งต่างๆ เหล่านี้ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ (ปิยวรรณ อภินันท์รุ่งโรจน์. 2555: 2) ครูผู้สอนศิลปะโรงเรียนนายกวัฒนาร วัดอุดมธานี ได้สังเกตพบว่าการแสดงออกของนักเรียนในการเข้าร่วมกิจกรรมต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการเคลื่อนไหวตามจังหวะหรือกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ นักเรียนส่วนใหญ่จะแสดงออกในลักษณะซ้ำๆ กัน ลอกเลียนแบบกัน ไม่ค่อยคิดอะไรที่แปลกใหม่ เช่น กิจกรรมเคลื่อนไหวร่างกายอย่างอิสระ นักเรียนส่วนใหญ่จะลอกเลียนแบบท่าทางของเพื่อนและเคลื่อนไหวในลักษณะที่เหมือนกัน ในกิจกรรมวาดภาพและการปั้นโดยอิสระ นักเรียนวาดภาพและปั้นในรูปแบบเดิมๆ ที่ตนเองเคยวาดและเคยปั้น เป็นต้น และจากการสัมภาษณ์ครูผู้สอนในระดับชั้นอนุบาลจำนวน 3 ท่าน พบว่าครูผู้สอนทั้ง 3 ท่าน ได้ให้ความเห็นว่านักเรียนส่วนใหญ่ชอบทำตามเพื่อนและครูไม่ค่อยทำอะไรที่แปลกใหม่ ไม่ค่อยกล้าแสดงออก ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นส่วนหนึ่งของคุณภาพประชากรที่ต้องการให้มีการเสริมสร้างและพัฒนาการ ซึ่งถ้าหากได้รับการพัฒนาตั้งแต่เด็กในวัยระยะแรกๆ แล้ว จะทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ หากได้มีการพัฒนาเป็นอย่างดี คุณภาพของเด็กจะดีในอนาคต ซึ่งสอดคล้องรายงานวิจัยที่พบว่าช่วงแรกของชีวิตจนถึงวัย 5 ขวบ เป็นช่วงที่สำคัญมากในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และรายงานวิจัยยังได้พบอีกว่าความคิดสร้างสรรค์จะค่อยๆ ลดลงเมื่อโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กโดยให้เด็กได้มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ตั้งแต่วัยเด็กและพัฒนาการติดต่อกันจนถึงขั้นระดับสูง โดยไม่ถูกบั่นทอนให้ลดน้อยลง เพราะเราเชื่อมั่นว่า ทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถจะส่งเสริมกันได้ (วราภรณ์ รักวิจัย. 2535: 160-161)

(อารี พันธุ์มี. 2557; อ้างอิงจาก Guilford. 1950) กิลฟอร์ดนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องสมรรถภาพทางสมอง ความคิดสร้างสรรค์จนสามารถสรุปแนวคิดทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์จากแนวคิดนี้จึงทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย และยังอธิบายเพิ่มเติมความคิดนอกเนกนัยว่าประกอบด้วย

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบในปริมาณมากในเวลาที่กำหนด
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใดมุมหนึ่ง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของ คนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

ซึ่งสอดคล้องกับเกตเซลส์และแจ็กสัน (อารี พันธุ์มี. 2557; อ้างอิงจาก Getzels; & Jackson. 1975) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดหาคำตอบหลายๆ คำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการคิดตอบสนอง จึงจะสามารถคิดตอบสนองได้มาก

มีการศึกษาที่ทำให้เชื่อว่า “ศิลปะ” สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ จึงนับว่าเป็นอีกทางหนึ่งในการช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้ก่อตัวขึ้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้เกิดขึ้นได้โดยอาศัยสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมและบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะอย่างแยกกันไม่ออก หรืออาจกล่าวได้ว่า ศิลปะจึงเป็นผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ (สวัสดี สุวรรณอักษร. 2522) (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539: 14) เขียนไว้ใน “เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์” ข้อความตอนหนึ่งกล่าวว่า เด็กทุกคนย่อมมีความคิดสร้างสรรค์ ตัวอย่างที่พอจะสนับสนุนคำกล่าวนี้นี้คือ เราจะเห็นว่าเด็กบางคนชอบแต่งนิทาน เด็กบางคนชอบวาดภาพระบายสี โดยใช้วิธีเขียนเป็นรูปต่างๆ ตามจินตนาการของตน หรือเรื่องราวที่สมมุติเป็นโลกแห่งความฝันของเขา ซึ่งทำให้เราเข้าใจว่า เด็กคนนั้นช่างมีจินตนาการมากมายจริงๆ แต่ใครจะรู้ว่าแววแห่งความคิดสร้างสรรค์ในวัยเด็กนี้อาจกลับกลายเป็นความสามารถอันประเสริฐต่อไปในอนาคตได้ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กดังกล่าวเกิดขึ้นจากการผสมผสานกันของ

ความสามารถ โอกาสที่จะแสดงออกและความเพียรพยายามแล้วแปรรูปออกมาเป็นผลงานควรแก่การยกย่องนับว่าเป็นคุณค่าอย่างแท้จริง (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2526: 63-68) ได้กล่าวว่าศิลปะช่วยให้เกิดพัฒนาการทางด้านอื่นดังนี้

1. ศิลปะพัฒนาพฤติกรรมในการทำงานเกิดความคล่องตัวในความคิดและแสดงความสามารถในความคิดสร้างสรรค์ ในแสดงออกนี้เป็นสิ่งให้เกิดความท้าทายให้เกิดความกระหายในการทำงานศิลปะอีกต่อไป

2. พัฒนาศักยภาพการเรียนรู้โดยลงมือปฏิบัติทำให้เกิดความเคยชินเด็กจะรักการทำงานและขยันหมั่นเพียร

3. พัฒนาพลังของการแสดงออกทางด้านอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดจินตนาการและการสร้างสรรค์

4. ศิลปะพัฒนาความเชื่อมั่นในตนเองผลสำเร็จของการทำงานศิลปะทำให้เกิดความภาคภูมิใจ

5. พัฒนาให้คิดเป็น ทำเป็นและแก้ปัญหาเป็น การสร้างสรรค์จึงเป็นการลองผิดลองถูกและแก้ปัญหาอยู่ตลอดเวลาจนกว่างานจะเสร็จ

6. ศิลปะพัฒนาพฤติกรรมทางสังคมที่เอื้อเฟื้อต่อกัน มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นปรึกษาหารือและหาข้อสรุปร่วมกัน

ซึ่งเฮแมน (สวัสต์ จงกล. 2512; อ้างอิงจาก Hayman. 1960) ได้กล่าวว่า การสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสแสดงความคิดสร้างสรรค์นั้นคงไม่มีวิชาใดให้อิสระได้ดีกว่าการเรียนวิชาศิลปะ เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่พร้อมจะมีการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงความคิดที่มีต่อ สิ่งต่างๆ สามารถที่จะมีความคิดคำนึงหลายแง่หลายมุมต่อสิ่งเหล่านั้น สามารถที่จะแก้ปัญหาโดยบูรณาการความคิดเก่าและใหม่เข้าด้วยกันและแสดงออกมาให้ปรากฏเป็นผลงานที่แสดงถึง ความคิดริเริ่มได้ เช่น การที่เด็กซึ่งมีความคิดสร้างสรรค์มองตุ๊กตั้นไม้ ตุ๊กตั้นไม้ไม่ได้มีความหมายต่อเขาแต่เพียงรูปทรงที่มองเห็นได้ แต่ตุ๊กตั้นไม้เบื้องหน้าอาจจะคือตุ๊กตั้นไม้ที่สนุกสนานสำหรับป็นปาย ตุ๊กตั้นไม้ที่เจริญเติบโตอย่างน่าแปลกใจ ตุ๊กตั้นไม้ที่มีสีอันสวยงาม เป็นต้น การแสดงออกทางศิลปะที่เกี่ยวกับตุ๊กตั้นไม้ของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงแสดงออกได้อย่างกว้างขวางหลากหลาย เมื่อเด็กได้รับการสนับสนุนให้สร้างสรรค์ศิลปะและสร้างสรรค์ศิลปะอย่างต่อเนื่อง จึงเท่ากับเป็นทางหนึ่ง ซึ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นกับตัวเด็กอย่างต่อเนื่องเช่นกัน และการกระทำสิ่งใดๆ อย่างต่อเนื่องสม่ำเสมอเท่ากับเป็นการปลูกฝังพฤติกรรมให้กับเด็กโดยตรง พฤติกรรมสร้างสรรค์ในตัวเด็กจึงเป็นเป้าหมายหนึ่งที่มีคุณค่าต่อตัวเด็กและต่อชีวิตในสังคม (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2539: 17)

ศูนย์พัฒนาหนังสือ (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. 2545: 6-8) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ไว้ว่า สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ช่วยกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิด ได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณตลอดจนสร้างเสริมคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมให้แก่ผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับ (วิณา ประชากุล. 2549) การใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเป็นอุปกรณ์สำคัญที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนสำคัญของกิจกรรมทางศิลปะ ที่มุ่งให้เด็กฝึกคิดแลกเปลี่ยนกับคนอื่น ฝึกหัดให้เป็นคนช่างสังเกต ฝึกให้ตนเองมีความคุ้นเคยกับสิ่งที่แปลกอยู่เป็นประจำ ให้อิสระและเวลาทางความคิด คิดเชิงสมมติอยู่เสมอ กระตุ้นให้เกิดการคิดอย่างคลุ้มคลั่ง ไม่ยึดติดกับความถูกต้องและผิดพลาด โดยสื่อที่นำมาใช้นั้นจะต้องมีความเหมาะสมกับวัยของเด็ก มีคุณภาพในแง่ของความปลอดภัย และประโยชน์ใช้สอยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงถึงความรู้สึกของตน การขีดเขียนด้วยเครื่องมือต่างๆ การสร้างด้วยวัสดุต่างๆ ให้เด็กได้มีโอกาสปฏิสัมพันธ์ด้วย

ด้วยเหตุนี้ผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ซึ่งเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมศิลปะ เพราะเป็นช่วงที่พัฒนาการทุกด้านเจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การพัฒนาเด็กในช่วงวัยนี้จะเป็นการวางพื้นฐานทางด้านจิตใจ อุปนิสัยและความสามารถ โดยเปิดโอกาสให้เด็ก แสดงออกด้วยการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะที่มีสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ถูกพัฒนาขึ้น นอกจากการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ในเด็กแล้ว สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะยังสามารถปลูกฝังความคิดและเหตุผลที่ดีได้ ผู้วิจัยจึงเลือกเนื้อหาการเรียนรู้เกี่ยวกับ “ค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ” มาพัฒนาร่วมกับแนวความคิดสร้างสรรค์ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยมุ่งเน้นไปที่กระบวนการเรียนรู้จากสื่อทางศิลปะที่ให้ทั้งอิสระทางความคิดแก่เด็ก และทั้งพร้อมที่จะปลูกฝังค่านิยมลงไปในการจิตใต้สำนึก เพื่อพัฒนาความคิดแบบจินตนาการก้าวไปสู่ความคิดแบบสร้างสรรค์ในการคิดค้นวิธีการแก้ปัญหาอื่นได้สำเร็จ รวมถึงการได้เรียนรู้ในหลักคิดพื้นฐานของชีวิต เพื่อให้เด็กพัฒนาเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพสืบไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
2. เพื่อเปรียบเทียบผลความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของเด็กอายุ 5-6 ปี หลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์

ความสำคัญของการวิจัย

1. ได้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ที่มีประสิทธิภาพ
2. เป็นแนวทางให้กับครู ผู้ปกครอง และผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี ซึ่งสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะพื้นฐานในด้านต่างๆสืบไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 146 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย มา 1 ห้องเรียน จำนวน 36 คน

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

ผู้วิจัยเลือกใช้เนื้อหา “ค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ” มาเป็นเนื้อหาสาระในการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ซึ่งประกอบด้วย

1. มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
2. ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน
3. กตัญญู ต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์
4. ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษา เล่าเรียน ทางตรงและทางอ้อม
5. รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม
6. มีศีลธรรม รักษาความสัตย์
7. เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย
8. มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่

9. มีสติ รู้ตัว รู้คิด รู้ทำ
10. รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง
11. มีความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ
12. คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด** หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่จัดทำขึ้นในรูปแบบของหนังสือกิจกรรมสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยทำหน้าที่ฝึกและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ที่ประกอบไปด้วย การวาดเส้น รูปร่าง รูปทรง การระบายสี การพิมพ์ภาพ จากวัสดุธรรมชาติ การพิมพ์ภาพจากนิ้วมือ การปะติดกระดาษ การพับกระดาษ และการวาดต่อเติม เรื่องราวให้สมบูรณ์ ผู้วิจัยได้สร้างขึ้นโดยผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ ปรับปรุงแก้ไข จนสามารถนำไปทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพได้ตามเกณฑ์ โดยได้ทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร จำนวน 36 คน

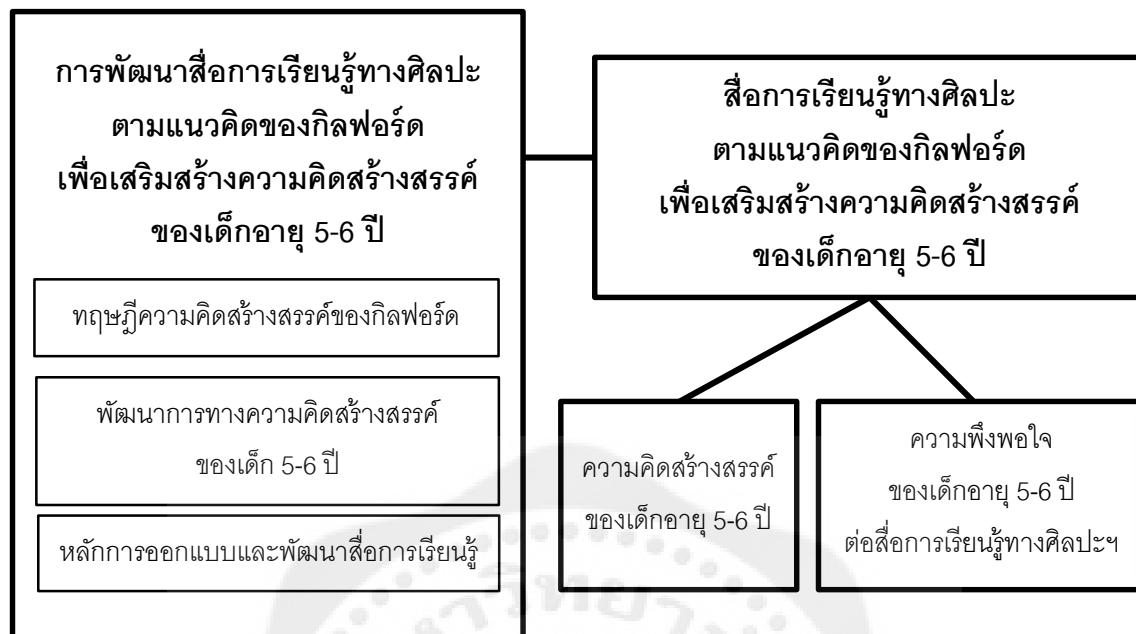
2. **ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง ความสามารถในการคิดแปลกใหม่ หลากหลาย โดยใช้กิจกรรมศิลปะเป็นสื่อกลางในการพัฒนาและผลักดันความคิดสร้างสรรค์ออกมาตามแนวคิดกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

3. **เด็กอายุ 5-6 ปี** หมายถึง เด็กเพศหญิงและชาย อายุ 5-6 ปี ที่กำลังศึกษาในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

สมมติฐานของการวิจัย

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปีได้อย่างมีประสิทธิภาพ
2. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี หลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด สูงกว่าก่อนใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05
3. เด็กอายุ 5-6 ปี มีความพึงพอใจมากหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

กรอบแนวคิดการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด
 - 1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 แนวคิดและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์กระบวนการความคิดสร้างสรรค์
 - 1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี
 - 1.5 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 1.6 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี
 - 1.7 อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ
 - 2.1 ความหมายของศิลปะ
 - 2.2 ความสำคัญของศิลปะ
 - 2.3 พัฒนาการศิลปะของเด็ก 5-6 ปี
 - 2.4 การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก 5-6 ปี
 - 2.5 กิจกรรมศิลปะที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 2.6 อุปกรณ์ทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็ก 5-6 ปี
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนรู้
 - 3.1 ความหมายและประเภทของสื่อการเรียนรู้
 - 3.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้
 - 3.3 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน
 - 3.4 ลักษณะของสื่อการเรียนการสอนที่ดี
 - 3.5 คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้
 - 3.6 ทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้
 - 3.7 หลักการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

บาร์อนและเมย์ (อาร์วี พันธมณี. 2557; อ้างอิงจาก Baron & May. 1960) ได้ให้คำจำกัดความว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะนำไปสู่สิ่งใหม่ๆ เกิดผลผลิตใหม่ๆ ทางเทคโนโลยี รวมทั้งความสามารถในการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่ ดังเช่น ทอมัส เอดิสัน ค้นพบหลอดไฟฟ้าและเครื่องไฟฟ้าขนาดเล็ก ซึ่งงานประดิษฐ์คิดค้นของเขาก็จัดเป็นงานที่มีลักษณะความคิดสร้างสรรค์ คือ แปลกใหม่ แตกต่างจากที่เคยปรากฏ และยังประโยชน์อย่างมหาศาลต่อชาวโลก

กิลฟอร์ด (Guilford. 1950) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้สนใจศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องสมรรถภาพทางสมอง ความคิดสร้างสรรค์จนสามารถสรุปแนวคิดทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นประโยชน์จากแนวคิดนี้จึงทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดนอกเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย และยังอธิบายเพิ่มเติมความคิดนอกเนกนัยว่าประกอบด้วย ลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดละออ (Elaboration)

ดังนั้น ความคิดนอกเนกนัยหรือความคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) จึงตรงกันข้ามกับความคิดเอกนัย (Convergent Thinking) หรือความคิดในทิศทางเดียว ซึ่งเป็นลักษณะความคิดที่มุ่งเน้นเพียงความคิดเดียวเท่านั้น ในขณะที่ความคิดนอกเนกนัยมุ่งส่งเสริมให้เกิดความคิดมากมายหลากหลายทั้งปริมาณและคุณภาพ เพราะเชื่อว่าลักษณะความคิดนอกเนกนัยจะเป็นหนทางให้ค้นพบความคิดที่ดีมีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์

เกตเซลส์และแจ็กสัน (อาร์วี พันธมณี. 2557; อ้างอิงจาก Getzels; & Jackson. 1975) มีความเห็นสอดคล้องกับกิลฟอร์ด ซึ่งกล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะการคิดหาคำตอบหลายๆ คำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งลักษณะเช่นนี้มักจะเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการคิดตอบสนอง จึงจะสามารถคิดตอบสนองได้มาก

เวลคอตต์และสมิท (อาร์ พันธ์มณี. 2557; อ้างอิงจาก Wescott; & Smith. 1963) ได้ อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่รวมการดึงประสบการณ์เดิมของแต่ละคน ออกมา แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ การจัดรูปใหม่ของความคิดนี้เป็นลักษณะเฉพาะของคนแต่ละคน ไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้ ซึ่งสอดคล้องกับ เดรฟดาห์ล (อาร์ พันธ์มณี. 2557; อ้างอิงจาก Drevdahl. 1960) ที่ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างผลผลิต หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ไม่เป็นที่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านั้นอาจจะเกิดจากการรวบรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงเข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ และสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นี้ไม่จำเป็นจะต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรือเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการเท่านั้นก็ได้

ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นลักษณะความคิดแปลกใหม่ ซึ่งอาจเกิดจากการคิดปรับปรุง เปลี่ยนแปลงจากความคิดเดิม ให้เป็นความคิดที่แปลกใหม่และแตกต่างจากความคิดเดิม และเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์

วอลลาซและโคแกน (อาร์ พันธ์มณี. 2557; อ้างอิงจาก Wallach; & Kogan. 1957) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ต่อไปอีก และสเปียร์แมน (อาร์ พันธ์มณี. 2557; อ้างอิงจาก Spearman. 1963) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ อำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่จะสามารถสร้างผลผลิตใหม่ๆ ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของกลุ่ม เกสตัลท์ที่ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการของการกระทำ เพื่อให้ได้ผลผลิตใหม่ๆ ทางความคิด ซึ่งจะเกิดจากความคิดจินตนาการมากกว่าการใช้เหตุผล และเช่นเดียวกับการศึกษาของออสบอร์น (อาร์ พันธ์มณี. 2557; อ้างอิงจาก Osborn. 1957) พบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) คือเป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่ มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยทั่วไป ความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์ แต่ลำพังเพียงความคิดจินตนาการอย่างเดียวก็ยังไม่ทำให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความคิดจินตนาการที่ควบคู่ไปกับความอุตสาหะพยายามจึงจะทำให้งานสร้างสรรค์สำเร็จลงได้ ดังที่ ทอมัส เอดิสัน ได้กล่าวว่า งานสร้างสรรค์นั้นเป็นงานที่เกิดจากหยาดเหงื่อถึง 90 เปอร์เซ็นต์ แต่เป็นแรงดลใจเพียง 10 เปอร์เซ็นต์ เท่านั้น

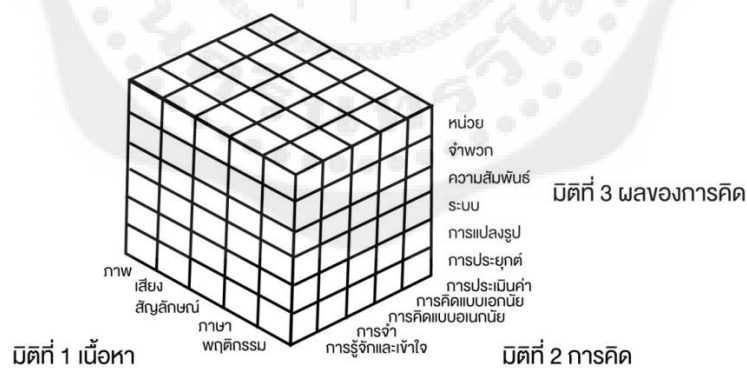
ฟรอมม์ (อาร์ พันธ์มณี. 2557; อ้างอิงจาก Fromm. 1963) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สังเกตเห็น รับรู้ เข้าใจ และมีปฏิกิริยาตอบสนองด้วย หรือที่ว่า "Creativity is the ability to see or to aware and to respond"

ตัวอย่างคนที่มองเห็นความสวยงามของดอกไม้ก็จะเกิดความรู้สึกซาบซึ้งในความงาม และมีปฏิกิริยาตอบสนอง กล่าววาทเป็นคำชม และเขียนเป็นคำประพันธ์หรือเขียนเป็นภาพขึ้น นั่นก็หมายความว่า เมื่อเกิดแรงดลใจจากการรับรู้ ก็หาทางตอบสนองด้วยความพยายามให้เกิดงานหรือผลผลิตขึ้น เช่นเดียวกับบรรดานักประดิษฐ์ทั้งหลายตัวอย่าง นิวตันเห็นผลแอปเปิลหล่น ก็คิดเรื่องแรงโน้มถ่วงขึ้นมาได้ เจมส์วัตต์ เห็นไอน้ำทำให้ฝาภาหุเดือด ก็ทำให้คิดเครื่องจักรไอน้ำได้สำเร็จ

ความคิดสร้างสรรค์จึงนับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะนอกเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลงปรุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่างๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็เหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็สิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับการพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

1.2 แนวคิดและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

แนวคิดโครงสร้างทางสติปัญญา (The structure of intellect) กิลฟอร์ด (Guilford. 1988: 1-4) ได้อธิบายโครงสร้างทางสติปัญญาไว้ 3 มิติ ดังนี้



ภาพประกอบ 1 ภาพแสดงแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่จะรับรู้และทำให้เกิดความรู้สำนึกคิดได้ เช่น ภาพต่างๆ

2. เสียง (Auditory) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่จะรับรู้และทำให้เกิดความรู้สำนึกคิดได้ เช่น ภาพต่างๆ

3. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปของเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ไนต์ดนตรี ตัวเลข รวมทั้งสัญลักษณ์ต่างๆ

4. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ สามารถใช้ติดต่อสื่อสารได้ เช่น พ่อ แม่ โกรธ ชอบ ดีใจ เสียใจ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้

5. พฤติกรรม (behavioral) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออก กิริยา อากักร การกระทำที่สามารถสังเกตเห็น รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ เช่น การยิ้ม การแสดงความคิดเห็น

มิติที่ 2 การคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการทำงานของสมองในลักษณะต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถในการตีความ เมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้เข้าใจในสิ่งนั้น และบอกได้ว่าเป็นอะไรได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลมๆ ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถในการเก็บสะสมความรู้และข้อมูลต่างๆ ไว้ได้ และสามารถระลึกได้เมื่อต้องการออกมาในรูปเดิมได้ตามความต้องการ เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ

3. การคิดแบบบอบเนกนัย (Divergent thinking) เป็นความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่หลายมุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวนมากสิ่งเร้าที่กำหนดไว้ในเวลาจำกัด เช่น ให้บอกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า น้ำ มาให้มากที่สุด

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถสรุปข้อมูลที่ดีที่สุด จากข้อมูลที่กำหนดให้ และสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียงคำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับความดี ความงามความเหมาะสม จากข้อมูลที่กำหนดให้

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Products) เป็นมิติที่แสดงถึงผลในการตอบสนองสิ่งเร้า ซึ่งเป็นวิธีการคิดตามมิติที่ 2 ผลที่ออกมาเป็นมิติที่ 3 ซึ่งแบ่งเป็น 6 ลักษณะ คือ

1. หน่วย (Units) หมายถึง ส่วนย่อยๆ ที่ถูกแยกออกมามีคุณสมบัติเฉพาะของตนเองที่แตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น หมา แมว มด นก เป็นต้น

2. จำพวก (Classes) หมายถึง กลุ่มของสิ่งที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข ปลา วาฬ คน เป็นพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงดูด้วยนมเหมือนกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดแบบต่างๆ ตั้งแต่ 2 หน่วยเข้าด้วยกัน โดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบ เช่น พระกับวัด นกกับตัว เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลายๆ คู่ เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ เช่น 2 4 6 8 ซึ่งเป็นเลขระบบคู่

5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การแปลงรูป ปรับปรุง การให้นิยามใหม่ การตีความหมาย การขยายความหรือการจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่ เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น เช่น การแปลงรูป

6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง ความเข้าใจในการนำข้อมูลไปใช้ขยายความเพื่อการพยากรณ์หรือคาดคะเนข้อความในตรรกวิทยา ประเภท ถ้า...แล้ว... ก็เป็นพวกใช้การคาดคะเนโดยอาศัยเหตุและผล

จากโครงสร้างทางสติปัญญาดังกล่าว Guilford ได้ศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ (creative thinking) ความมีเหตุผล (reasoning) และการแก้ปัญหา (problem solving) โดยใช้การวิเคราะห์องค์ประกอบ Guilfordพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือการคิดหลายแบบ หลายทาง ซึ่งสามารถใช้แก้ปัญหาอันนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ได้ด้วย

นอกจากนี้ Guilford ยังได้อธิบายรูปแบบการคิดแก้ปัญหาโดยทั่วไปว่า เป็นกระบวนการของความสามารถทางสมองด้านการจำ (memory), การรู้และความเข้าใจ (cognition) การคิดแบบอเนกนัย (divergent thinking) การคิดแบบเอกนัย (convergent thinking) และการประเมินค่า (evaluation) ความสามารถทั้ง 5 ด้านนี้ จะผสมผสานกัน เมื่อบุคคลได้รับปัญหาจากสิ่งแวดล้อม บุคคลจะทำความรู้จักกับสิ่งต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับโครงสร้างของปัญหา และสภาพที่ก่อให้เกิดปัญหา โดยการแปลงรูปให้เข้ากับความรู้ที่มีอยู่ในส่วนของความจำ ซึ่งบางครั้งอาจมีการแก้ไขข้อมูลก่อน จากนั้นจะประเมินกลั่นกรองเพื่อแยกแยะประเภทข้อมูลที่เกี่ยวข้อง และไม่เกี่ยวข้อง กับปัญหา และหาทางออกของปัญหา ซึ่งปัญหาหนึ่งๆ อาจมีทางออกหลายทาง โดยที่กระบวนการแก้ปัญหานั้นอาจจะใช้การคิดทั้งแบบเอกนัย และอเนกนัยสลับกันตามลักษณะของปัญหาว่า ต้องการคำตอบแบบใด

1.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

การคิดสร้างสรรค์มีหลายระดับ หลายลักษณะอาจไม่ได้หมายถึงการสร้างผลงานขั้นสุดยอด คือ การค้นคว้าสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ เท่านั้น แต่ผลงานการคิดอาจเป็นเพียงความกล้าแสดงออกอย่างอิสระในการริเริ่มโดยไม่ได้คำนึงถึงคุณภาพของผลงาน สามารถคิดสิ่งใหม่ๆ ด้วยตนเองได้ แม้ว่าจะมีผู้อื่นเคยคิดไว้แล้วก็ตาม รวมทั้งการต่อเติมเสริมแต่งงานเก่าๆ ให้ดีขึ้นเป็นงานใหม่ ผลงานที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นความสามารถที่เกิดจากความรูสึกว่า ได้ทำสิ่งใหม่ๆ นั้นขึ้นมาด้วยตัวของตัวเอง เป็นผลงานของตนเอง และไม่ซ้ำแบบใคร ซึ่งองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1. คิดจินตนาการ (Imagination) เป็นความคิดในสิ่งที่ยังไม่ได้เกิดขึ้นและอาจเป็นไปได้ยากหรือเป็นไปได้เลยแต่อาจเกิดเป็นจริงขึ้นมาได้ หรืออย่างน้อยก็จะเป็นพื้นฐานของการคิดเริ่มต้นในความคิดเพื่อสร้างผลงานต่างๆ ขึ้นมาซึ่งจำเป็นต้องมีความคิดแบบอื่นๆ มาสานต่อความคิดจินตนาการ จึงจะนำไปสู่การค้นพบหรือสร้างสรรค์ผลงานใหม่ได้

จักรพรรดินโปเลียน กล่าวว่า “คนที่ไม่มีความฝันอันยิ่งใหญ่ คือคนที่ได้ตายไปแล้ว” ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ เฮลเบิร์ต รูสเวลท์ อดีตประธานาธิบดีของประเทศสหรัฐอเมริกา ที่กล่าวไว้ว่า อนาคตเป็นของผู้ที่เชื่อว่า ความฝันของตนสวยงาม และสอดคล้องกับคำกล่าวของ อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก ที่กล่าวว่าความนึกฝันและจินตนาการมีความสำคัญมากกว่า ข้อมูลความรู้ บุคคลสำคัญหลายคนประสบความสำเร็จจากการคิดจินตนาการ หรือเป็นนักคิดฝันมาแล้ว อาทิ เอดิสัน ผู้คิดประดิษฐ์หลอดไฟฟ้า หรือสองพี่น้องตระกูลไรท์ ผู้ค้นพบการสร้างเครื่องบิน เป็นต้น เราจึงต้องฝึกให้มีการสร้างความฝันหรือจินตนาการให้กับเด็กตั้งแต่เยาว์วัย โดยปลูกฝังให้เด็กมีทัศนคติและพฤติกรรมต่างๆ ที่ส่งเสริมการคิดจินตนาการ เช่น

1) เลิกคิดว่าการจินตนาการเป็นเรื่องเล่นๆไร้สาระ หรือเป็นเรื่องของเด็กๆ
2) ฝึกคิดจินตนาการ นึกฝันในเรื่องต่างๆด้วยตนเองเป็นประจำอย่างสม่ำเสมอ ไม่เลียนแบบความคิดของคนอื่น ทั้งนี้ ผลแห่งความสำเร็จของการคิดจินตนาการ อาจต้องใช้เวลายาวนาน จึงต้องฝึกทำบ่อยๆ และทำไปเรื่อยๆ

3) คบหาสมาคมกับคนอื่นให้มากๆ โดยการฟัง พูด อ่าน เขียน รวบรวมและแลกเปลี่ยนประสบการณ์ต่างๆ กับคนอื่นให้มาก โดยเฉพาะการเรียนรู้สิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ เพื่อเพิ่มพูนและขยายโลกทัศน์ให้มากขึ้น

4) ฝึกทักษะการคิดจินตนาการ แก้ไขปัญหาจากสิ่งที่เกิดขึ้นประจำวัน อย่างสม่ำเสมอ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างสรรค์หรือดำเนินงานใหม่ๆ หรือการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นโดยการบันทึกความคิดดีๆ ที่ผุดขึ้นมาไว้มาก

5) พยายามสร้างฝันของตนเองให้เป็นความจริงให้ได้ เริ่มต้นตั้งแต่เรื่องเล็กๆไปจนถึงเรื่องใหญ่

2. คิดคล่องแคล่วหรือการคิดเร็ว (Ideational Fluency) เป็นการคิดที่มีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า สามารถสังเกตเห็น รับรู้ และเข้าใจในสิ่งต่างๆ ได้เร็วที่สุด เป็นการหาคำตอบได้มากมาย ได้จำนวนความคิดเยอะๆ โดยใช้เวลาน้อยๆ

ความคิดคล่องในการคิด (Ideational Fluency) เป็นการสร้างความคิดให้เกิดขึ้นอย่างรวดเร็ว คิดได้ทันที ที่ต้องแก้ปัญหาเฉพาะหน้าได้อย่างมีประสิทธิภาพ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งออกเป็น

1) ความคิดคล่องแคล่วในด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วหลากหลาย ใช้ประโยชน์ได้และไม่ซ้ำแบบผู้อื่น

2) ความคิดคล่องด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำหรือสิ่งที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด

3) ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความคิดที่สามารถนำเอาความคิดริเริ่มนั้นมาแสดงออก ให้เห็นเป็นรูปภาพได้อย่างรวดเร็ว เช่น สามารถในการใช้วลีเป็นประโยค หรือความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคล่องแคล่วด้านการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง

การฝึกความคิดคล่องแคล่ว ควรให้นักเรียนพรั่งพรูความคิดของตนออกมาให้รวดเร็ว ให้มากที่สุดอย่างอิสระเสรี ครูอาจให้พูด ให้เขียน โดยใช้เวลาหรือการแข่งขันเพื่อกำหนดให้นักเรียนคิดให้ได้อย่างรวดเร็ว การคิดได้เร็วกว่า จะส่งผลให้เด็กมีปฏิภาณ เชาวีไว ไหวพริบในสถานการณ์คับขันได้ดี รวมทั้งการที่ได้พรั่งพรูความคิดมากๆ อาจทำให้ผุดความคิดที่ดีๆออกมา จะทำให้มีทางเลือกดีๆในการนำความคิดที่ดีไปใช้ในการแก้ปัญหาได้

ตัวอย่างเช่น

- ให้นักเรียนบอกชื่อของขนมไทยมาให้ได้มากที่สุด ภายใน 1 นาที
- ให้นักเรียนบอกว่าควายจะทำประโยชน์อะไรได้บ้างภายในเวลา 2 นาที

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) บางทีเรียก คิดกว้าง หรือ คิดหลากหลาย เป็นการคิดได้ไกล หลายทิศทาง หลายแง่มุม หลายรูปแบบ ในคำถามเดียวสามารถมีคำตอบหลายอย่าง

สามารถจัดหมวดหมู่ของความคิดได้มากและมีหลักเกณฑ์ ซึ่งควรเน้นทั้งทางด้านปริมาณและคุณภาพของความคิด จึงจะเป็นพื้นฐานในการได้ความคิดดีๆ มีคุณภาพ แบ่งออกเป็น

1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นประเภทนี้ จะนึกประโยชน์ของก้อนหินว่ามีอะไรบ้างได้หลายอย่าง ในขณะที่คนคิดที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

2) ความคิดยืดหยุ่นทางด้านดัดแปลง (Adaptive Flexibility) คนที่มีความคิดนี้จะได้คำตอบไม่ซ้ำกัน เช่น ถ้าถามว่าแก้วน้ำนอกจากใช้ใส่น้ำดื่มแล้วเอาไปทำอะไรได้อีก ก็จะได้คำตอบในแง่มุมอื่น เช่น ทำแจดอกไม้ ใส่เหรียญ เป็นเครื่องดนตรี ปูถุตันไม้ เป็นต้น

การจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการยืดหยุ่นหรือคิดกว้างนั้น คำตอบจะต้องมีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ในชีวิตจริงคำตอบที่ถูกต้องอาจมีเพียงคำตอบเดียว การสอนคิดให้กว้างหลากหลายคำตอบ จะทำให้สามารถค้นพบคำตอบที่ดีที่สุดจากคำถามที่หลากหลายเหล่านั้น การฝึกฝนให้เด็กกล้าคิดค้นหาคำตอบหลายๆ แนวทางหลายๆ คำตอบหลายๆ มุมมอง คิดให้รอบด้าน จะทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคย มีทักษะในการหาทางเลือกที่เป็นไปได้จริงหลายแนวทางสามารถเลือกใช้คำตอบให้เหมาะสมกับปัญหาที่แท้จริงได้อย่างเหมาะสม

คำถามแบบเดิมๆ ของครู

5+5 บวกกันได้เท่าไร

คำตอบแบบเดิมๆ คือ 10

คำถามแบบใหม่ๆ ให้คิดกว้าง

1) มีเลขอะไรบวกกันแล้วได้ 10 บ้าง

คำตอบ คือ 5+5, 4+6, 7+3, 8+2, 9+1, 4.5+5.5

2) ถ้าคำตอบ คือ ปาไม้ คำถามคืออะไรบ้างบอกมา 10 ข้อ

3) จงบอกข้อดีและข้อเสียของระบบเศรษฐกิจแบบทุนนิยม

คำตอบที่ได้จะมีความหลากหลายทิศทาง ไม่ซ้ำกันและมีความเป็นไปได้ทั้งสิ้น

4. คิดริเริ่ม (Original) เป็นความสามารถในการค้นพบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ เป็นความสามารถในการคิดที่ต่างจากคนอื่นๆ ต่างจากธรรมดา ต่างจากที่เคยเป็น เป็นความคิดที่ไม่เคยมีใครคิดมาก่อน คนอื่นคิดไม่ถึง หรืออาจปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แตกต่างไปจากของเดิม บางทีการคิดง่ายๆ ง่ายๆ ที่แปลกใหม่ ก็อาจเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่มีคุณค่า ผู้ที่มีความคิดริเริ่มมีลักษณะดังนี้

1) เป็นผู้มีความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ ที่มาเต็มเต็ม ซึ่งแตกต่างออกไป จากความคิดเดิมๆ อันจะนำไปสู่ความคิดใหม่ๆ สามารถขยายความคิดเดิมๆ ได้มากขึ้นจึงควรฝึกฝนให้คิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม

2) เป็นผู้ที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าคิดกล้าลอง กล้าเสี่ยง กล้าแสดงออก ไม่หวาดกลัวต่อความล้มเหลว ไม่แน่นอน เต็มใจที่จะเผชิญกับความคลุมเครือและไม่ชัดเจน ซึ่งเป็นบุคลิกภาพที่ครูต้องปลูกฝังให้กับเด็ก

3) เป็นผู้มีการลงมือปฏิบัติงาน เพื่อสร้างผลงานออกมา โดยไม่สนใจว่า งานนั้นจะดีหรือไม่ดี คำตอบนั้นจะถูกต้องหรือไม่ แต่สนใจที่จะสร้างผลงานออกมาตามความคิดจินตนาการ ความพึงพอใจ ความต้องการของตนเอง เป็นความคิดที่มีอิสระ ปราศจากสิ่งบังคับ

ตัวอย่างการฝึกการคิดริเริ่ม เช่น

“ให้นักเรียนตั้งชื่อกลุ่มและอธิบายความหมายของชื่อกลุ่ม โดยมีข้อแม้ว่าต้องเป็นคำที่ไม่มีในโลกนี้มาก่อน”

“ให้นักเรียนเขียนประโยคจากสิ่งต่อไปนี้มา 5 ประโยค”

- หูซ้ายพูดอะไรกับหูขวา - ภูเขาพูดอะไรกับทะเล

“ให้นักเรียนเขียนเรื่องจากภาพที่เห็น”

“ให้ออกแบบเสื้อผ้า หรือออกแบบอุปกรณ์ต่างๆ”

นอกจากนี้แล้วในการฝึกฝนให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ตามลักษณะข้างต้นได้ จำเป็นจะต้องมีการฝึกฝนทักษะอื่นๆ ไปด้วย ซึ่งเป็นพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ เช่นการ สังเกต การอ่าน เป็นต้น

5. คิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดสวยงาม ละเอียดลออเป็นความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย มีความคิดสวยงาม ประณีต สามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างมีคุณภาพในทุกๆ ด้าน หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้ว ก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงาน หรือผลผลิตสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ ความละเอียดลออในการคิดนั้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบหลายประการ เช่น เพศ อายุ ประสบการณ์ และความสามารถด้วย ผู้มีอายุมากจะมีความละเอียดลออในการคิดมากกว่าผู้มีอายุน้อย เด็กหญิงจะมีความละเอียดลออมากกว่าเด็กชาย และเด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดลออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านสังเกตสูงด้วย การฝึกมองเห็นรายละเอียดของสิ่งต่างๆ เป็นการนำความคิดในรายละเอียดเพื่อที่นำมาเพิ่มเติมเสริมแต่งความคิดครั้งแรกให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น รวมทั้งการต่อเติมเสริมแต่งและตัดสิ่งที่ไม่เหมาะสมไม่ถูกต้องออกไป เช่น

ต่อเติมเส้นให้เป็นภาพ บรรยายภาพ ต่อเติมวงกลมเป็นภาพ ต่อเติมเรื่องราว ต่อเติมประโยค ต่อเติมคำกลอน รวมทั้งจัดสิ่งที่ไม่จำเป็นไม่เหมาะสมออกไป

6. การสังเคราะห์ (Synthesis) หมายถึง การรวม การผสมผสาน การนำเอาสิ่งเดิมๆ มาประยุกต์และมาผสมผสานให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น

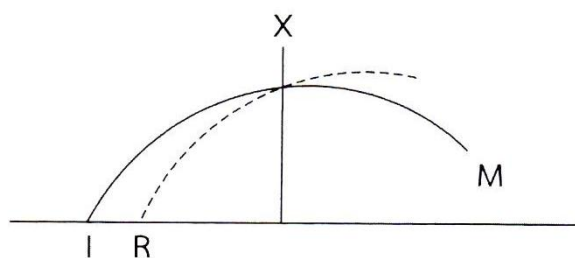
- ให้รูปทรงมา 4 รูปทรงมาต่อกันเป็นภาพใหม่
- ให้คำมา 5 คำ ให้เขียนเรื่อง
- ให้อุปกรณ์มา 3 อย่าง แล้วให้แต่งและเล่นบทละครตามที่กำหนดเป็นต้น

จากแนวคิดและทฤษฎีที่อธิบายเรื่ององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น สามารถสรุปได้ว่าองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในงานวิจัยนี้มี 4 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และตอบในปริมาณมากในเวลาที่กำหนด
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) เป็นความสามารถในการคิดหาคำตอบ หรือจัดกลุ่มได้หลากหลายประเภท หายทิศทาง มีการมองในแง่มุมที่กว้างไม่จำกัดเฉพาะแง่มุมใดมุมหนึ่ง
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) เป็นความสามารถในการคิดแปลกใหม่ มีเอกลักษณ์ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดาทั่วไป อาจเป็นการนำความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นสิ่งใหม่
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) เป็นความสามารถในการคิดที่แสดงถึงรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือต่อเติมเพิ่มขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

1.4 พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี

ريبوت (อารี พันธมณี. 2557: 51-52; อ้างอิงจาก Ribot. 1906) เป็นผู้หนึ่งที่เริ่มศึกษาค้นคว้าและใช้คำว่า “จินตนาการ” แทนหรือหมายถึงความคิดสร้างสรรค์ และแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างจินตนาการและเหตุผลของเด็กทุกๆ ไป ดังแสดงไว้ในภาพนี้



ภาพประกอบ 2 แสดงพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์

ที่มา: Torrance. (1962). *Guiding Creative Talent*.

ซึ่งอธิบายไว้ดังนี้

เส้น IM แทนพัฒนาการทางจินตนาการตลอดวัยเด็กและวัยรุ่นหนุ่มสาว

เส้น R แทนเหตุผลซึ่งเริ่มเจริญขึ้นช้ากว่าและพัฒนาช้ากว่าจินตนาการ

จุด X เป็นจุดที่จินตนาการและเหตุผลอยู่ในระดับเดียวกัน แต่ทิศทางตรงกันข้ามกัน

หลังจากนี้เหตุผลก็จะสูงกว่าและจินตนาการก็ลดลง หรือไม่สามารถคิดอะไรที่ใหม่ขึ้นได้อีกในคนทั่วไปหลังจากหนุ่มสาวไปแล้ว

มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์เริ่มมาแต่แรกเกิด และจะพัฒนาตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม โดยการศึกษาของ ลิกอน (วราภรณ์ รักวิจัย, 2553; อ้างอิงจาก Ligon, 1970)

แรกเกิด - 2 ขวบ เด็กเริ่มพัฒนาการจินตนาการในระยะปีแรก เด็กเริ่มถามชื่อสิ่งต่าง ๆ กระตือรือร้นที่จะสำรวจ โดยการสัมผัสชิม ด้วยความอยากรู้อยากเห็น เด็กอยากเรียนรู้สิ่งใดทำได้สิ่งใดทำไม่ได้ ในระยะนี้เด็กควรได้รับการกระตุ้นโดยการให้สิ่งเร้าโดยอาศัยเกมส์ง่าย ๆ ของเล่นบล็อก ตุ๊กตา ของเล่นที่ปลอดภัย

2 - 4 ขวบ เด็กจะเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์โดยตรงแล้วจะถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้ โดยวิธีการแสดงออกและทางจินตนาการ เด็กในระยะนี้จะตื่นเต้นกับประสบการณ์ได้ง่าย ความสนใจก็มีในช่วงระยะเวลาสั้น ๆ เด็กจะเริ่มรู้สึกเป็นตัวของตัวเองทำให้เกิดความเชื่อมั่นตนเอง แต่การเรียนรู้ใหม่อาจจะทำให้เขาเกิดความหวาดกลัว ดังนั้นควรจัดสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยให้เด็ก

4 - 6 ขวบ วัยนี้เป็นวัยที่มีจินตนาการดี แต่เด็กยังมีการสังเกตเกี่ยวกับจำกัดขอบเขตของจินตนาการ ในระยะแรกเด็กจะรู้จักการวางแผนเป็นครั้งแรก เด็กจะเริ่มสนุกสนานกับการวางแผนและการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่หรือผู้

ใกล้ชิดมีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูกในวัยนี้ เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของผู้อื่นและเริ่มคิดถึงการกระทำของตนไปกระทบผู้อื่น ความเชื่อมั่นจะพัฒนาในวัยนี้

ทอรัเรนซ์ (Torrance. 1962) ได้อ้างอิงถึงงานวิจัยของลูกอนเกี่ยวกับการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยสรุปได้ดังนี้

แรกเกิด – 2 ขวบ ในระยะแรกของชีวิตเด็กเริ่มพัฒนาการด้านจินตนาการจะเห็นได้ว่า เด็กเริ่มถามชื่อของสิ่งของต่างๆ โดยพยายามทำเสียงต่างๆ หรือจ้องเมื่อเริ่มคิดทำอะไรได้เด็กจะตั้งชื่อให้ เด็กเริ่มคาดหวังเกี่ยวกับเหตุการณ์ในชีวิตประจำวัน เด็กเริ่มแสวงหาโอกาส หรือทำสิ่งที่แปลกไปกว่าเดิม โดยมีความกระตือรือร้นที่จะคิดสำรวจ โดยการชิม ดม สัมผัส ด้วยความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะเกิดการเรียนรู้ว่าสิ่งไหนทำได้ สิ่งไหนแต่ต้องไม่ได้ ซึ่งขึ้นอยู่กับวิธีการที่เด็กได้แสดงออก และลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน ในช่วงระยะเวลาที่เด็กได้รับการกระตุ้นโดยการให้สิ่งเร้าเป็นสิ่งที่ของต่างๆ ทั้งนี้พ่อแม่ควรสนใจเล่นกับเด็ก การที่พ่อแม่ร้องเพลงให้เด็กฟัง การเล่น และการตั้งคำถาม ฯลฯ สามารถช่วยให้เด็กพัฒนาการทางด้านจินตนาการได้

ระยะ 2 ขวบ – 4 ขวบ เด็กเรียนรู้สิ่งต่างๆ จากประสบการณ์โดยตรงแล้วถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้โดยการแสดงออก และจินตนาการ เช่นเด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เด็กเล่นน้ำร้อน เมื่อเด็กได้มีโอกาสสัมผัสจับต้องน้ำร้อนก็รู้ว่า เป็นสิ่งที่เล่นไม่ได้ ในวัยนี้เด็กจะตื่นเต้นกับประสบการณ์ต่างๆ เด็กมีช่วงความสนใจสั้น เริ่มรู้จักเป็นตัวของตัวเอง และเกิดความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ๆ อาจทำให้เด็กเกิดความตกใจ หวาดกลัว ดังนั้นพ่อแม่ควรระมัดระวังให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยเสมอ การให้เด็กเล่นของเล่นที่สำเร็จรูปจะช่วยให้เด็กมีโอกาสคิดในขณะที่เล่น เช่น ไม้บล็อก อาจสร้างเป็นบ้าน รถไฟ เป็นต้น

ระยะ 4 ขวบ – 6 ขวบ ในวัยนี้เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง เด็กเริ่มสนุกสนานกับการวางแผน และการคาดคะเนในสิ่งที่จะเกิดขึ้นในการเล่นนั้น เด็กเริ่มเลียนแบบบทบาทผู้ใหญ่ หรือผู้ใกล้ชิด มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริงว่าผิดหรือถูก ในวัยนี้เด็กเริ่มตระหนักถึงความรู้สึกของคนอื่น และเริ่มคิดถึงการกระทำของตนที่ไปกระทบผู้อื่น ความคิดสร้างสรรค์มีพัฒนาการขึ้นจากประสบการณ์ใหม่ๆ ในวัยนี้ไม่ควรจะประเมิณเด็กโดยใช้มาตรฐานของวัยเด็กที่สูงกว่า เด็กควรได้รับการส่งเสริมให้เล่นเพื่อฝึกด้านจินตนาการ พ่อแม่ควรอนุญาตให้เด็กวัยนี้ได้แสดงออกในด้านความคิด โดยการจัดหาของเล่นต่างๆ ให้เด็กเล่นเมื่อเล่นเสร็จ แล้วควรเน้นเรื่องการเก็บของเล่นเข้าที่โดยวิธีการส่งเสริม และชมเชย

จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมีการพัฒนาเป็นลำดับ และจะพัฒนาอย่างสูงสุดเมื่ออายุ 4 – 5 ขวบ เป็นช่วงที่สำคัญที่สุดของชีวิตมนุษย์ เพราะเป็นช่วงที่พัฒนาการทุกด้าน

เจริญขึ้นอย่างรวดเร็ว ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จึงควรเริ่มตั้งแต่วัยเยาว์ ด้วยการฝึกปฏิบัติที่ถูกต้องและเหมาะสมกับช่วงวัย

1.5 ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556: 219-222) ได้อธิบายถึงลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์เป็นศักยภาพของแต่ละบุคคล บุคคลที่ได้รับการพัฒนาศักยภาพด้านนี้จึงได้ชื่อว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ฉะนั้นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงมีลักษณะที่แตกต่างไปจากบุคคลอื่นๆ คือ

- อยากรู้ อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้ อยู่เป็นนิจ
- มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ ชอบทำงานคนเดียวเป็นเวลานาน
- มีความสนใจอย่างกว้างขวางในเรื่องต่างๆ
- ชอบซักถาม และมีคำถามแปลกๆ ทำทนายให้คิด
- ดูว่าเป็นคน “แปลก” กว่าคนอื่น ในสายตาของคนทั่วไป และไม่สนใจว่าตนเองจะแปลกกว่าคนอื่น
- ชอบพูดเกี่ยวกับสิ่งประดิษฐ์ หรือวิธีการคิดแบบใหม่
- เปื่อหน้ายความซ้าซากจำเจ
- ชอบแสวงหา สำรวจ ศึกษา ค้นคว้าและทดลอง กล้าทดลองทำ เพื่อพิสูจน์ความคิดของ
- ตนเองถึงแม้จะไม่แน่ใจในผลที่เกิดขึ้น (กล้าเสี่ยง)
- ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลก ประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
- มีอารมณ์ขันอยู่เนืองนิจ มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมแปลกและสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
- มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย
- ช่างซึ้งกับสิ่งต่างๆ ช่างซึ้งกับธรรมชาติ สุนทรีย์ภาพ ช่างซึ้งในดนตรีและศิลปะ
- ทนได้และไม่หงุดหงิดกับความไร้ระเบียบหรือความยุ่งเหยิงที่คนอื่นทนไม่ได้
- มีปฏิกริยาโต้แย้งไม่เห็นด้วยในเรื่องต่างๆ
- ช่างสังเกต ช่างจดช่างจำรายละเอียดสิ่งต่างๆ เป็นอย่างดี สามารถเห็นรายละเอียดต่างๆ ที่คนอื่นมองไม่เห็น มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและรวดเร็ว
- มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่ชอบการบังคับ ไม่ชอบการกำหนดกฎเกณฑ์การตีกรอบความคิดให้ทำตามกติกาต่างๆ

- มีความคิดที่เป็นอิสระ ไม่ชอบทำตามผู้อื่น
- ถ้าเป็นสิ่งที่ตนเองไม่สนใจหรือไม่เห็นด้วยจะหมดความสนใจง่าย ๆ
- ไม่ยอมให้ความร่วมมือถ้าไม่เห็นด้วย
- ไม่ร่วมกิจกรรมที่ไม่ชอบ
- ชอบเหม่อลอยสร้างจินตนาการ
- ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นได้ ถ้าอธิบายเหตุผล
- มีความคิดยืดหยุ่น คิดได้หลายทิศหลายทาง เช่น สามารถคิดแก้ปัญหาเดียวกัน

ได้หลายวิธี

- สามารถคิดหรือทำได้หลายๆอย่างในเวลาเดียวกัน
- แสดงความคิดได้หลากหลายในเรื่องได้เรื่องหนึ่ง
- ชอบสร้างแล้วรีอ รื้อแล้วสร้างใหม่ ตัดสิ่งนั้นออก ต่อสิ่งนี้เพิ่มเพื่อความแปลกใหม่
- ชอบคิดหรือริเริ่มสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆมากกว่าคนอื่น
- สนุกกับการใช้ความคิด ชอบหมกมุ่นอยู่กับความคิด
- มักเป็นคนแรก que คิดหรือทำเรื่องใหม่
- มีความรู้ลึกซึ้งเกี่ยวกับอภิสภาพและความเป็นอิสระทางความคิด
- เห็นความเชื่อมโยง เห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆที่คนทั่วไปมองไม่เห็น
- มีความวิจิตรพิสดารในการทำสิ่งต่างๆ
- ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหาคำตอบ

โดยไม่รังรอง

- มักชอบแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ ในด้านต่างๆ ตามความถนัดและความสนใจ
- อาจจะแสดงออกทางด้านศิลปะ ดนตรี ภาษาหรืออื่นๆ
- สามารถ ผสมผสานความคิดหรือสิ่งที่แตกต่างเข้าด้วยกัน โดยไม่มีใครคิดและทำมาก่อน

ลักษณะพฤติกรรมดังกล่าวที่กล่าวมาหากมีในเด็กไทยแล้ว แต่เดิมมักจะถูกมองว่าเป็น “เด็กชน” “เด็กแก่แดด” ซึ่งหากได้รับการส่งเสริมอย่างถูกหลักวิชาการ ก็อาจช่วยเสริมสติปัญญาเลิศให้แก่เด็กได้ แต่ถ้าถูกมองว่าเด็กชน เด็กแก่แดด เป็นเด็กดื้อ เด็กไม่น่ารัก และปฏิบัติต่อเด็กอย่างไม่ถูกต้อง จะเป็นการทำลายลักษณะพฤติกรรมสร้างสรรค์ให้ลดน้อยลงไปได้เช่นกัน

ตาราง 1 ลักษณะของคนที่คิดสร้างสรรค์ กับ คนที่ไม่คิดสร้างสรรค์ สรุปได้ ดังนี้

คนที่มีความคิดสร้างสรรค์	คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์
ส่วนนี้ดีนะ	แย่จริง ไม่ได้เรื่อง
โชคดีไม่เป็นอะไรมาก	ช่วยจริง โชคร้ายจริงๆ
ไม่เป็นไรมีทางแก้ไขได้แน่ๆ	แย่แล้ว แย่นะคราวนี้ ตายแล้ว
เราทำได้แน่ เราทำสำเร็จได้แน่	จนปัญญาแล้ว ไม่รู้จะทำอย่างไรดี
มีทางออก มีวิธีอื่นอีก	มีวิธีนี้วิธีเดียว ไม่มีทางอื่นแล้ว
คราวหน้าเราต้องทำได้ดีกว่านี้แน่เพราะเรามีเวลาเตรียมตัว	เราทำได้ไม่ค่อยดี (สำเร็จ) และมีแนวโน้มว่าจะทำได้ได้ยากมากขึ้น
เอาถุงเท้าไปตกแต่งห้องได้ไหม	จะบ้าเหอ
เอาลาบหมูไปทอดกินน่าจะดีนะ	ฟิลิกคน
เอาปลาร้าทอดใส่ผัดสปาเก็ตตี้จะได้อาหารฝรั่งที่มีรสนิยมแบบไทยลาวดีนะ	โธ้ย! ใครจะกินเข้าไปลง
นำเสนอรายงานเป็นแบบมัลติมีเดีย ดีกว่า	ไม่เอาเดี๋ยวครูว่าเอา ตามครูก่อน
ต้นไม้หักหล่นใส่รถยนต์เสียหาย คราวหน้าจะต้องหาที่จอดรถให้ปลอดภัยกว่านี้	โชคร้ายจริงๆ ต้นไม้หักหล่นใส่ รถยนต์เสียหาย ทำไมต้องเป็นเราด้วยนะ
โชคดีที่แฟนเขาเลิกเราไปก่อนที่จะต้องระทมทุกข์กับคนแบบนี้ไปอีกนาน	แฟนทิ้งฉัน เพราะฉันคงไม่มีอะไรดี หรือไม่เขาต้องเป็นคนเจ้าชู้ หรือเป็นคนไม่ดี

1.6 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย

เด็กในช่วงปฐมวัยมีลักษณะเด่น คือ มีจินตนาการ ชอบการเล่น การเลียนแบบบทบาทของผู้ใหญ่ ชอบซักถาม การจะจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมหรือพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กในวัยนี้สามารถทำได้หลายทางทั้งทางตรงและทางอ้อมเช่น การสอน การฝึกฝน หรือการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมให้เอื้อต่อการเรียนรู้ได้อย่างอิสระ ซึ่งอารี พันธมณี (2545: 162-195) ได้เสนอแนวทางในการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กพร้อมกับยกตัวอย่างไว้ดังนี้

1. กิจกรรมทางภาษา

กิจกรรมทางภาษาสามารถจัดได้หลาย ๆ รูปแบบเพราะรวมเอาทักษะทั้ง 4 ด้าน คือ การฟัง การอ่าน การพูด และการเขียนไว้ด้วยกัน และภาษายังเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิดและการกระทำด้วย จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

1.1 ฝึกความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ

1.2 ฝึกการแสดงออกทางความคิด

1.3 ฝึกความกล้าคิด กล้าพูด

1.4 ฝึกการบรรยายอย่างสร้างสรรค์

1.5 ส่งเสริมคิดจินตนาการ

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมการเล่นิทาน กิจกรรมการแต่งนิทาน กิจกรรมตั้งชื่อจากเรื่องสั้นให้มากที่สุด กิจกรรมแต่งเรื่องจากภาพ กิจกรรมเรียงคำเป็นความเรียง กิจกรรมปริศนาคำทาย เป็นต้น

2. กิจกรรมทางความคิด

กิจกรรมทางความคิด เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดและการแสดงความรู้สึกต่อสิ่งเร้าที่กำหนดให้ เพื่อฝึกให้เป็นคนกล้าคิด กล้าเล่นกับจินตนาการของตน และพร้อมกับการพยายามสร้างจินตนาการให้เป็นผลสำเร็จหรือผลิตเป็นผลงานได้ จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

2.1 ส่งเสริมความกล้าคิด กล้าเดาอย่างอิสระ

2.2 ส่งเสริมความคิดนอกกรอบ

2.3 ส่งเสริมให้บรรยายความรู้สึกและความคิดของตน

2.4 ส่งเสริมความมีอารมณ์ขัน

2.5 ส่งเสริมจินตนาการ

2.6 ฝึกความว่องไวในการสังเกต

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมสงสัยให้ทาย โดยให้ทายวัตถุในถุง กิจกรรมตั้งชื่อน้ำหอม กิจกรรมแต่งเรื่องจากหัวข้อข้อที่สมมติขึ้น เช่นหัวข้อ “แมวไม่กินปลา” เป็นต้น

3. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ

กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างดี กิจกรรมสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อ-ตา และการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ที่อาจมีเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ ทั้งทางแนวคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ และนำไปสู่การเรียนรู้ เขียน อ่าน อย่างสร้างสรรค์ต่อไป จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้

3.1 ส่งเสริมความคิดอิสระ

3.2 ส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก

3.3 ส่งเสริมความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และ

ความคิดละเอียดลออ

3.4 ส่งเสริมความคิดจินตนาการ

3.5 ส่งเสริมการรู้จักทำงานด้วยตนเอง

3.6 ส่งเสริมให้เด็กสร้างผลงานขึ้น

ตัวอย่างกิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะได้แก่ การวาดภาพ เช่น การวาดภาพตามความพอใจ การวาดภาพจากประสบการณ์ การวาดภาพจากการฟังนิทาน การวาดภาพจากเสียงเพลงหรือการวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นต้น

4. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางการประดิษฐ์

กิจกรรมการประดิษฐ์ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ส่งเสริมให้เด็กคิดจินตนาการ และสร้างจินตนาการออกมาเป็นผลงานดังที่กล่าวว่า บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะไม่เพียงแต่คิดแล้วเฉย แต่คิดแล้วพยายามหาทางให้ความคิดเกิดเป็นผลงานขึ้นมา ดังนั้น การคิดประดิษฐ์จึงมักรวมเอาความคิดในเรื่องการต่อเติม ตัดออก ปรับขยาย ทำให้ใหญ่ ทำให้เล็ก ลง แต่งเติมแต้มสี ทำให้เคลื่อนไหวได้ หรือใช้แทนกันได้ สิ่งเหล่านี้จึงมักอาศัย การฝึกฝน ฝึกหัด ลงมือปฏิบัติจริง ๆ เพื่อกระตุ้นความสนใจ และสามารถต่อโยงความคิดความสนใจต่อไปและสามารถปฏิบัติ คิดค้นงานที่ต้องอาศัยความคิดความชำนาญในระดับสูงขึ้นไป จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

4.1 ส่งเสริมความคิดและการถ่ายทอดออกมาเป็นผลงาน

4.2 ฝึกการแก้ปัญหา

4.3 ฝึกความขยัน ช่างคิด ช่างทำ

4.4 ส่งเสริมความเป็นนักประดิษฐ์ คิดค้น

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น ให้นักเรียนคิดประดิษฐ์เศษวัสดุที่เลือก และแต่งเติมแต้มสีตามใจชอบ

5. กิจกรรมสร้างสรรค์ทางดนตรีและการเคลื่อนไหว

กิจกรรมดนตรีและการเคลื่อนไหวเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กฟังอย่างสร้างสรรค์คิดจินตนาการและถ่ายทอดออกมาอย่างอิสระ เป็นการบรรยาย เขียนหรือแสดงท่าทางและ กิจกรรมการเคลื่อนไหวต่าง ๆ เช่น ให้เด็กฟังเสียงเพลงแล้วบอกความรู้สึก หรือต่อเติมประโยคให้สัมพันธ์กับประโยคต้น หรือแสดงท่าทางตามจินตนาการของตน จุดมุ่งหมายของกิจกรรมนี้คือ

5.1 ฝึกความซาบซึ้งในดนตรี และสามารถแสดงออกด้วยการบรรยายความรู้สึกได้

5.2 ฝึกคิดจินตนาการในการแสดงตามบทที่กำหนด

5.3 ฝึกความกล้าในการคิด การแสดงออก

5.4 ฝึกความไวในการสังเกต

5.5 ฝึกความเชื่อมั่นในตนเอง

ตัวอย่างกิจกรรม เช่น ให้นักเรียนฟังเสียงจากเทป แล้วให้บอกหรือบรรยายว่าเสียงที่ได้ยินทำให้นึกถึงอะไร

ในงานวิจัยนี้ผู้วิจัยเลือกใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะที่มีเนื้อเรื่องเหมาะสำหรับพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี โดยประกอบด้วยกิจกรรมฝึกการวาดเส้น, ฝึกการวาดรูปร่าง/รูปทรงเรขาคณิต, วาดภาพระบายสี, การพับกระดาษ, การพิมพ์ภาพ และ การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์

1.7 อุปสรรคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

นอกจากจะใช้วิธีการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสภาพแวดล้อมหรือเจตคติของผู้ใกล้แล้ว ควรจะจัดอุปสรรคที่สกัดกั้นไม่ให้เกิดความคิดสร้างสรรค์พัฒนาให้หมดไป จึงจะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งอุปสรรคของความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้ (อารี พันธุ์ณี. 2545: 138-143)

1. การไม่ชอบให้ซักถาม ผู้ใหญ่บางคนไม่ชอบและไม่สนับสนุนให้เด็กเป็นคนช่างซักถามหรือยับยั้งการถาม และรู้สึกรำคาญ ไม่พอใจที่เด็กถามบ่อย ๆ และโดยเฉพาะเด็กบางคนชอบถามคำถามแปลก ๆ
2. การเอาอย่างกันหรือการทำตามกัน คิดในสิ่งที่เคยมีแล้ว เลียนแบบของเดิม ไม่กล้าคิดและกระทำให้แตกต่างจากคนอื่นหรือของเดิม บางครั้งอาจกล้าคิดแต่ไม่กล้าแสดงออก เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวสังคมไม่ยอมรับการกระทำของตน
3. เน้นบทบาททางเพศและความแตกต่างทางเพศมากเกินไป การที่สังคมได้กำหนดบทบาททางเพศหญิงและเพศชายอย่างเคร่งครัด ทำให้ทั้งสองเพศไม่กล้าล่วงล้ำในเส้นที่ขีดกำหนดไว้ทั้งที่ตนมีความสามารถ เช่น กำหนดเพศชายต้องเล่นปืนผาน้ำไม้ เพศหญิงต้องเล่นตุ๊กตา ซึ่งสิ่งเหล่านี้ไม่ควรกำหนดตายตัวแต่ควรมีการหลวมล้ำกันอยู่บ้าง
4. วัฒนธรรมที่เน้นความสำเร็จและประณามความล้มเหลว การที่สังคมมีค่านิยมต่อความสำเร็จมากเกินไป เมื่อทำการสิ่งใดก็ต้องการให้เกิดความสำเร็จเพียงอย่างเดียว ล้มเหลวไม่ได้ถ้าล้มเหลวก็จะถูกประณาม ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็นเหตุให้เกิดความหวาดกลัว ไม่กล้าคิดสิ่งแปลกใหม่
5. บรรยายกาที่เคร่งเครียดและเอาจริงเอาจังมากเกินไป การกระทำและความคิดทุกอย่างจะต้องอยู่ในระเบียบแบบแผนอย่างเคร่งครัด หากคลาดเคลื่อนหรือเบี่ยงเบนไปแม้เล็กน้อยก็ถือว่าเป็นความผิดที่ร้ายแรงและไม่สามารถให้อภัยได้ บรรยายกาดังกล่าวจะทำให้เด็กรู้สึกอึดอัดหวาดกลัวและไม่กล้าคิดสร้างสรรค์

6. ความกลัว ความไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดง และไม่กล้ากระทำการสิ่งใดใหม่เพราะกลัวถูกหัวเราะเยาะ กลัวการถูกตำหนิติเตียน และกลัวการถูกลงโทษ ความกลัวจึงทำให้เป็นคนลังเลขาดความเชื่อมั่น อึดอัดใจและตื่นตกใจง่าย

7. ความเคยชิน การยอมรับหรือการติดอยู่กับรูปแบบหรือการกระทำเดิมที่เคยทำเป็นประจำโดยไม่มีการเปลี่ยนแปลงใหม่ เคยชินกับสภาพชีวิตที่เคยเป็นมา ความเคยชินเป็นอุปสรรคที่สำคัญต่อการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งใหม่

8. ความมีอคติหรือความลำเอียง ความเชื่อหรือคิดตามทัศนคติของตนเอง ยึดมั่นกับความคิดของตนเองโดยไม่ยอมรับรู้สิ่งใหม่ เกิดทัศนคติที่แคบ ไม่ยอมเชื่อแนวทางอื่น ๆ ที่เป็นไปได้ คิดเพียงว่าคำตอบที่ถูกต้องมีเพียงคำตอบเดียวเท่านั้น และในการตัดสินใจต่าง ๆ ก็จะนำเอาความคิดความเชื่อของตนเองแต่เพียงอย่างเดียวเข้ามาเป็นเกณฑ์ในการตัดสินใจ

9. ความเฉื่อยชา ความอึดอาด เชื่องช้า และความล่าช้าในการริเริ่ม ทั้งความคิดและการกระทำ ความเฉื่อยชาเป็นอุปสรรคยิ่งต่อการสร้างสรรค์ เป็นการแสดงถึงการขาดความคิดริเริ่มขาดแรงที่จะผลักดันให้ทำสิ่งใหม่ ๆ แต่กลับเชื่องช้าอยู่กับที่

10. ความเกียจคร้าน ถือเป็นอุปสรรคของงานทุกชนิด ความเกียจคร้านรวมถึงลักษณะที่ทำเพียงให้ผ่านไป ไม่เอาจริงเอาจังในสิ่งใด แค่ว่าพอให้งานเสร็จ ทำงานอย่างไม่เต็มที่เต็มความสามารถ ทำให้การทำงานประสบความสำเร็จได้ยากและไม่สามารถสร้างสรรค์งานที่ดีได้

ดังนั้นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก ครูไม่ควรทำลายหรือเป็นอุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ ทั้งที่ตั้งใจและอาจไม่ตั้งใจ การคิดสร้างสรรค์มีลักษณะแตกต่างจากการคิดวิจารณ์ญาณหลายประการที่สำคัญ ได้แก่

1. การคิดสร้างสรรค์มุ่งสนใจว่า “มีอะไรที่จะเป็นไปได้” มากกว่าคำถามว่า “สิ่งนั้นคืออะไร”

2. การคิดสร้างสรรค์สนใจการสร้าง ประดิษฐ์และออกแบบสิ่งใหม่ๆ ออกมามากกว่าอยากรู้ว่าจะหน้าที่ หรือการทำงานของมันเป็นอย่างไร

3. การคิดสร้างสรรค์เน้นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ แตกต่างไปจากที่เคยมีมากกว่าการทำซ้ำสิ่งเก่า

4. การคิดสร้างสรรค์จะหาทางออกและแก้ไขในเชิงสร้างสรรค์ให้กำลังใจมากกว่าการคิดหาถ้อยคำตำหนิติเตียนและการที่จะหักล้างทำลาย

5. การคิดสร้างสรรค์สนใจการลงมือทำมากกว่าการอธิบาย วิพากษ์วิจารณ์ ปรากฏการณ์ สถานการณ์และกิจกรรมต่างๆ ที่ทำมาในอดีตหรือกำลังทำอยู่ในปัจจุบัน

6. การคิดสร้างสรรค์จะมองหาทางเลือกอื่นๆที่อาจเป็นไปได้มากกว่าทางเลือกเดียวที่มีอยู่หรือทางเลือกที่ถูกกำหนดมาให้เลือก

7. การคิดสร้างสรรค์สนใจมองหาประเด็นที่สามารถยอมรับได้มากกว่าประเด็นที่เราต้องปฏิเสธ

8. การคิดสร้างสรรค์สนใจมองหาคุณค่าข้อดีของสิ่งต่างๆมากกว่าการตัดสินความถูกต้องของสิ่งต่างๆหรือตัดสินใจว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิด

9. การคิดสร้างสรรค์มองหาประเด็นที่จะปรองดองประนีประนอมมากกว่าประเด็นที่จะต้องปฏิเสธหรือตอบโต้

10. การคิดสร้างสรรค์สนใจประเด็นที่อาจเปลี่ยนแปลงได้มากกว่าประเด็นที่ต้องสงวนรักษาหรือดำรงไว้

11. การคิดสร้างสรรค์มองภาพรวม องค์ประกอบรวมของทั้งระบบมากกว่าส่วนปลีกย่อยแต่ละอย่างของระบบ

การคิดสร้างสรรค์จะมีความแตกต่างจากความคิดวิเคราะห์และการคิดวิจารณ์ญาณแต่ความคิดเหล่านั้นจะส่งเสริมซึ่งกันและกัน กล่าวคือ ก่อนที่จะตัดสินใจทำหรือเลือกสิ่งใดนั้น จะต้องมีความคิดและมีมุมมองที่ดีๆอย่างหลากหลายรอบด้านมาเสียก่อน ในทำนองเดียวกัน ก่อนที่จะการสร้างสรรค์และลงมือทำกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ก็จะต้องอธิบายให้ได้เสียก่อนว่ากิจกรรมนั้นมีขั้นตอนการดำเนินการอย่างไร รายละเอียดหรือองค์ประกอบต่างๆของสิ่งที่จะทำมีอะไรบ้างและเป็นอย่างไร และมีเหตุผลอะไรจึงตัดสินใจเลือกทำกิจกรรมประเภทนั้น

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ

2.1 ความหมายของศิลปะ

ความหมายของศิลปะในพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน (2525: 729) คือฝีมือการช่าง การแสดงออกมาให้ปรากฏได้งดงามน่าพิงชม และเกิดอารมณ์สะเทือนใจ ซึ่ง ศิลป์ พีระศรี (2520: 25) ได้กล่าวว่า ศิลปะคืองานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยมือและความคิด

สำหรับคำว่า ศิลปะ มีความหมายกว้างขวางมากยากแก่การให้คำจำกัดความ หรือให้ความหมายได้ถูกต้องแน่ชัดลงไป ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับความเข้าใจ หรือความคิดเห็นของนักปรัชญาของท่าน ผู้รู้แต่ละคนเป็นสำคัญ แต่พอจะสรุปคำจำกัดความหรือความหมายของคำว่าศิลปะ ย่อๆ ได้ดังนี้

ศิลปะ คือ การถ่ายทอดความรู้สึก ศิลปะเป็นวิธีสื่อสารความรู้สึกระหว่างมนุษย์

ศิลปะ เป็นการแสดงออกทางอารมณ์ ทางบุคลิกภาพของมนุษย์

ศิลปะ เป็นการเน้นการแสดงให้เห็นการเข้าใจลึกซึ้งภายใน ซึ่งจะบรรยายให้รู้ด้วยวิธีอื่นไม่ได้ นอกจากสร้างเป็นงานศิลปะ

ศิลปะ เป็นการระบายความรู้สึกตามปรารถนาในใจของศิลปิน

ศิลปะ เป็นการแสดงออกทางจินตนาการ การสนองความต้องการให้สำเร็จการเล่นของเด็กเป็นการแสดงออกทางจินตนาการ เมื่อคนเราโตขึ้นก็เลิกเล่นกับเด็ก และสร้างความผันแปรในการเล่น ใช้เวลาในการผันและสร้างศิลปะในการสร้างศิลปะนั้นจิตใต้สำนึกจะทำงานร่วมกัน

ศิลปะ เกิดจากความผันสร้างโลกให้สวยงามและสงบ ในเชิงรูปแบบความงามตามรูปแบบมีอยู่ในจิตกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม และกวีนิพนธ์

ดังนั้นศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นสามารถซาบซึ้งและเห็นคุณค่าทางสุนทรียภาพได้โดยมีรากฐานจากประสบการณ์ ความรู้และความคิดสร้างสรรค์ และถ่ายทอดหรือแสดงออกมาอย่างอิสระเสรี

2.2 ความสำคัญของศิลปะ

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543: 37-39) กล่าวว่า ความสำคัญของศิลปะมีผลต่อการดำรงชีวิต ชีวิตของมนุษย์ได้อย่างน่าอัศจรรย์ ดังนี้

1. ศิลปะเพื่อการผ่อนคลาย โดยการระบายความรู้สึกนึกคิด หรือความคับข้องใจออกมา เพราะความรู้สึกของมนุษย์นั้นมีทั้งความสุข ความทุกข์ ความเจ็บปวด ความผัน และความหวัง ความรู้สึกเหล่านี้สามารถระบายออกได้ โดยผ่านสื่อทางศิลปะอย่างอิสระ

2. ศิลปะเพื่อการพัฒนาจิตใจ ความสำคัญของศิลปะในแง่การพัฒนาจิตใจนั้น เบอร์นาร์ด (Bernard) นักจิตวิทยาได้กล่าวไว้ว่า คนที่มีสุขภาพจิตดีคือคนที่ทำงานในหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความชื่นชมยินดีในงานที่ทำมีความเชื่อเพื่อเห็นอกเห็นใจผู้อื่น และไม่มีอารมณ์เครียดจนเกินไปนัก ดังนั้น ถ้าจิตใจปกติทำงานต่างๆ ก็จะสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

3. ศิลปะเพื่อพัฒนาสังคม ศิลปะเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยให้สัมพันธ์ภาพของคนในสังคมดำเนินไปอย่างสงบสุข เพราะสามารถใช้ศิลปะเป็นตัวกลางในการจัดกิจกรรมต่างๆ ร่วมกัน ดังเห็นได้จาก เอเชียน ที่ได้รวมเอาประเทศทั้ง 10 ประเทศมารวมกลุ่มกัน โดยใช้ศิลปะ และวัฒนธรรมเป็นสื่อเชื่อมสัมพันธ์ไมตรีของแต่ละประเทศ

4. ศิลปะเพื่อการบำบัด ความสำคัญของศิลปะในเรื่องของการบำบัดสารนุกรมศึกษาศาสตร์ปี 2539 ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า การบำบัดด้วยศิลปะ (Art Therapy) หมายถึงการใช้กิจกรรมศิลปะ หรือผลงานศิลปะ เพื่อวิจัยหาข้อบกพร่องของบุคคลที่กลไกการทำงานของร่างกาย

หย่อนสมรรถภาพซึ่งมีสาเหตุเนื่องมาจากความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตและเพื่อใช้กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการรักษาให้มีสภาพดีขึ้น

2.3 พัฒนาการศิลปะของเด็ก 5-6 ปี

พฤติกรรมการเรียนรู้ (จรัล คำภารัตน์. 2541: 14-15) การพัฒนาศิลปะและจินตนาการของเด็กมีความสำคัญอย่างยิ่ง เพราะจะช่วยให้มีความเข้าใจในความรู้สึกความคิดและจินตนาการของเด็ก จินตนาการของเด็กในช่วงวัย 4 – 6 ปี จะเริ่มเป็นเหตุเป็นผล ถ้าสิ่งนั้นหรือเหตุการณ์นั้นเป็นโครงสร้างใหญ่ๆ ส่วนรายละเอียดเด็กจะไม่สนใจมากนัก เด็กจะเริ่มมีการวางแผนในการทำงาน การเล่นการแสดงออกมักจะเป็นในลักษณะของบทบาทสมมติ ในส่วนพัฒนาการด้านศิลปะเด็กเริ่มมองเห็นความเป็นจริงมากขึ้น มีเหตุมีผล สามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่างได้ดี การแสดงออกสามารถเล่าเป็นเรื่องราวได้

2.4 การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก 5-6 ปี

การแสดงออกทางศิลปะของเด็กก่อนประถมศึกษา

พัฒนาการทางศิลปะของเด็ก พฤติกรรมทางศิลปะ หรือการพัฒนาการทางศิลปะของเด็กนั้น Loweifeld (1963: 4) ได้แบ่งออกเป็น 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นขีดเขียน หรือขั้นไม่เป็นระเบียบ (scribbling stage) อายุประมาณ 2-4 ปี เป็นวัยก่อนเข้าเรียน ส่วนมากเด็กยังคงมองไม่เห็นศิลปะเท่าใดนักเพียงแต่ขีดเขียนหรือใช้มือละเลงสีไม่เป็นรูปร่างอะไรมากนัก

1.1 ลักษณะความเจริญเติบโต

1.1.1 กระดูดยังไม่เจริญเติบโตเต็มที่

1.1.2 จะเจริญเติบโตในกล้ามเนื้อใหญ่

1.1.3 พัฒนาการทางทักษะไม่สม่ำเสมอ บางที่ก็กระทำได้ดี บางที่ก็

กระทำไม่ได้ดี

1.2 กระบวนการพฤติกรรม

1.2.1 ชอบทดลองเครื่องมือและวัสดุต่างๆ

1.2.2 สามารถผสมสีได้ แต่โดยเป็นการบังเอิญ

1.2.3 ช่วงความสนใจในการทำงานสั้นมาก

1.2.4 มีความสนใจในกรรมวิธีของการทำงานมากกว่าผลงาน

1.3 ลักษณะของการทำงาน

1.3.1 ชอบฉีกกระดาษ เขียนภาพตามฝาผนัง ป้ายสี สลัดสีเล่น

1.3.2 ชอบปิดกระดาษรวมกันหลาย ๆ สี

1.3.3 ไม่มีความเป็นระเบียบในการแสดงออกทางศิลปะ

1.4 ความต้องการ

1.4.1 กิจกรรมต่างๆ ที่ช่วยให้กล้ามเนื้อเจริญเติบโตแข็งแรง

1.4.2 โอกาสที่ทำงานเพื่อตนเอง

1.4.3 ได้รับความซาบซึ้งและรับรู้ด้วยตนเอง

1.4.4 เวลาทำงานที่เหมาะสมกับงาน

1.4.5 คำแนะนำที่เหมาะสม

2. ขั้นการเขียนภาพให้มีความหมาย (pre-schematic stage) ในขั้นนี้เด็กจะมีอายุประมาณ 4-7 ปี เป็นขั้นเริ่มต้นของการแสดงออกที่มีความหมาย

2.1 ลักษณะของการเจริญเติบโต

2.1.1 กล้ามเนื้อใหญ่ยังไม่เจริญเติบโตเต็มที่ แต่เจริญกว่ากล้ามเนื้อเล็กๆ ที่ฝ่ามือและนิ้วมือ

2.1.2 ชอบเคลื่อนไหวไปมาไม่อยู่นิ่ง จะคลายความสนใจง่ายถ้าเกิดทักษะอื่น ๆ เพิ่มขึ้น

2.1.3 อัตราความเจริญเติบโตเป็นไปอย่างช้าๆ

2.1.4 จักขุสัมผัสยังไม่เจริญเต็มที่

2.1.5 การเคลื่อนไหวคล่องแคล่วกว่าเดิม

2.2 กระบวนการพฤติกรรม

2.2.1 รู้จักการบังคับกล้ามเนื้อดีขึ้น

2.2.2 มักจะเขียนภาพหรือระบายสีอย่างอิสระ

2.2.3 สามารถระบายสีรูปต่างๆ ได้

2.2.4 รู้จักใช้สัญลักษณ์เพื่อทดแทนสิ่งที่เขารู้จัก

2.2.5 เขียนภาพไม่ได้สัดส่วน แต่มีความเด่นชัดตรงที่ทำให้เด็กกรอขยืมหัวใจของตนเอง

2.3 ลักษณะของการทำงาน

2.3.3 สามารถจัดองค์ประกอบของภาพได้สมดุลด้วยสีและรูปร่างที่เหมือน ๆ กัน

2.3.4 จะแสดงความคิด และความต้องการหลาย ๆ อย่างในคราวเดียวกัน

2.3.5 ผลงานมักจะแสดงส่วนใหญ่หรือหยาบ ๆ มากกว่าส่วนละเอียด

2.4 ความต้องการ

2.4.1 กิจกรรมต่างๆ ที่ใช้กล้ามเนื้อเป็นส่วนใหญ่

2.4.2 โอกาสที่ทำงานด้วยตนเอง

2.4.3 การแนะนำเกี่ยวกับการใช้วัสดุ และเครื่องมือ

2.4.4 การกระตุ้นและการรับรู้

2.4.5 ยอมรับรู้ และเข้าใจในสัญลักษณ์ของสิ่งที่เขาสร้างขึ้นในแบบต่างๆ

2.4.6 การตีความ

2.4.7 ประสบการณ์ และความมั่นคงใจ เพื่อการแสดงออก

3. ขั้นการเขียนภาพให้คล้ายของจริง (schematic stage) ในขั้นนี้เด็กจะมีอายุ 7-9 ปี ในระยะนี้เด็กจะมีความคิดรวบยอดทางรูปร่างลักษณะของสิ่งต่าง ๆ และมีความเข้าใจถึงความสัมพันธ์ของตนเองกับสิ่งแวดล้อมได้ดี

3.1 ลักษณะของความเจริญเติบโตทางกาย

3.1.1 การเจริญเติบโตยังเป็นไปอย่างช้า ๆ

3.1.2 กล้ามเนื้อใหญ่เจริญขึ้นแต่กล้ามเนื้อเล็กที่ฝ่ามือ และนิ้วมือ

เพิ่งจะเริ่ม

3.1.3 มีทักษะในการใช้สายตาดีขึ้น

3.1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างสายตากับมือดีขึ้น

3.2 กระบวนการพฤติกรรม

3.2.1 เขียนภาพเป็นสัญลักษณ์ได้

3.2.2 สามารถแสดงแบบและส่วนละเอียดได้บ้าง

3.2.3 แสดงภาพใกล้เคียง โดยการวางวัสดุที่เขียนให้อยู่สูงหรือต่ำ

บนหน้ากระดาษได้

3.2.4 เขียนสัดส่วนเกินความเป็นจริง

3.2.5 ชอบค้นคว้าและทดลอง

3.2.6 มีความสังเกตและมีความจำในรูปทรงต่าง ๆ ได้ดีขึ้น

- 3.3 ลักษณะการทำงาน
- 3.3.1 รู้จักแสดงความสัมพันธ์ระหว่างรูปร่างกับสัดส่วน
 - 3.3.2 เขียนภาพจากสิ่งที่ตนเองมีความเชื่อมากกว่าเขียนจากสิ่งที่ตนสังเกตเห็น
 - 3.3.3 เริ่มเขียนภาพ 2 มิติ
 - 3.3.4 แสดงความสนใจในการเขียนภาพจากมุมเดียว
 - 3.3.5 ระบายสีได้ดีขึ้นแต่ไม่ค่อยคำนึงถึงของจริง และมักใช้สีเกินความจริง
- 3.4 ความต้องการ
- 3.4.1 การกระตุ้นและการสนุกสนานจากการระบายสี
 - 3.4.2 ทำงานร่วมกับผู้อื่น เพื่อต้องการเห็นความสำเร็จในผลงาน
 - 3.4.3 ต้องการแสดงผลงานที่ทำสำเร็จแล้วให้ผู้อื่นดู
 - 3.4.4 แลกเปลี่ยนรูปแบบหรือสัญลักษณ์กับผู้อื่น
4. ขั้นต้นของการเขียนภาพเหมือนของจริง (stage of drawing realism) ในขั้นนี้เด็กจะมีอายุ 9-11 ปี สามารถเขียนภาพจากสิ่งที่เคยเห็นหรือมีประสบการณ์ได้
- 4.1 ลักษณะความเจริญเติบโตทางกาย
 - 4.1.1 ใ้มือคล่องแคล่วว่องไวขึ้น
 - 4.1.2 จักขุสัมผัสหรือการมองเห็นเจริญขึ้นอย่างเต็มที่
 - 4.1.3 กล้ามเนื้อเล็ก เจริญและการบังคับกล้ามเนื้อดีขึ้น
 - 4.1.4 การทำงานกล้ามเนื้อทุกส่วนประสานกันดี
 - 4.2 กระบวนการพฤติกรรม
 - 4.2.1 ชอบค้นคว้าทดลอง เพื่อที่จะให้การระบายสีเหมือนของจริง
 - 4.2.2 รู้จักการวางช่องไฟ
 - 4.2.3 มีความสังเกต และความจำในรูปทรงต่าง ๆ ดีขึ้น
 - 4.2.4 จะแสดงความรู้สึกออกมาเมื่อเห็นงานของตนไม่ดีพอ
 - 4.3 ลักษณะการทำงาน
 - 4.3.1 เริ่มแสดงการสร้างสรรค์ด้วยการเขียนภาพเหมือนของจริง
 - 4.3.2 เริ่มแสดงความคิดเห็นซึ่งตนได้รับจากการค้นคว้า การสังเกต และจากประสบการณ์ใหม่ๆ
 - 4.3.3 ชอบเขียนภาพทิวทัศน์ ภาพสัตว์ และเกมกีฬาที่ชอบ

4.3.4 ชอบใช้เครื่องมือหรือวัสดุชนิดใดชนิดหนึ่งโดยเฉพาะ

4.3.5 ความต้องการ

4.3.6 ทดลองวิธีการใหม่ ๆ

4.3.7 สำรวจวิธีการร่างภาพ

4.3.8 แก้ปัญหาด้วยตนเอง

4.3.9 คั่นคว่ำ สังเกตอุปกรณ์และการศึกษานอกสถานที่

4.3.10 เขียนภาพในลักษณะต่าง ๆ

4.3.11 คำอธิบายเกี่ยวกับการเขียนภาพลงตา

5. ขั้นการเขียนภาพเหมือนของจริง (stage of reasoning) ขั้นนี้ได้กจะมีอายุประมาณ 11-12 ปี เป็นระยะที่ย่างเข้าสู่วัยรุ่น ซึ่งมีการเปลี่ยนแปลงในด้านต่าง ๆ มาก

5.1 ลักษณะความเจริญเติบโตทางกาย

5.1.1 อารมณ์ของแต่ละคนเปลี่ยนแปลงได้ง่าย

5.1.2 มีจิตใจเรวรนไม่แน่นอน

5.1.3 กล้ามเนื้อเจริญเติบโตอย่างรวดเร็ว

5.1.4 รู้จักบังคับกล้ามเนื้อต่าง ๆ ได้

5.2 กระบวนการพฤติกรรม

5.2.1 มีความสำนึกในตนเอง

5.2.2 มีความสนใจและพยายามที่จะทำงานให้ดีขึ้น

5.2.3 มีพฤติกรรมขัดแย้งกับผู้ใหญ่

5.2.4 ชอบแสดงตัวเด่น

5.2.5 เขียนภาพหรือสร้างงานศิลปะไปตามอารมณ์

5.2.6 ชอบศิลปะแปลก ๆ ใหม่ ๆ แต่ชั่วระยะหนึ่ง

5.3 ลักษณะการทำงาน

5.3.1 สามารถเขียนภาพได้เหมือนจริงมากขึ้น

5.3.2 แสดงความคิดเห็นของตนเองออกมาอย่างเต็มที่

5.3.3 การเขียนรูปของเด็กชาย และเด็กหญิง แสดงความพอใจต่างกัน เด็กชายสนใจการเขียนภาพเกี่ยวกับการผจญภัย พวกเครื่องบินต์ เกมกีฬา ฯลฯ ส่วนเด็กหญิงสนใจเขียนภาพเกี่ยวกับแบบเสื้อผ้า ทรงผม ดอกไม้ รูปสัตว์ ฯลฯ

5.4 ความต้องการ

5.4.1 โอกาสและเวลาสำหรับฝึกทักษะ

5.4.2 กิจกรรมต่าง ๆ นอกเหนือจากบทเรียน

5.4.3 คำแนะนำติชม

5.4.4 หลักเกณฑ์ หรือวิธีการดูภาพ หรืองานของผู้อื่น

5.4.5 โอกาส และประสบการณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ

อาจกล่าวได้ว่า พัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็ก แบ่งออกเป็น 5 ขั้น คือ ขั้นขีดเขียน ขั้นการเขียนภาพให้มีความหมาย ขั้นการเขียนภาพให้คล้ายของจริง ขั้นการเขียนภาพเหมือนของจริง ขั้นต้น และขั้นการเขียนภาพเหมือนจริงขั้นปลาย ซึ่งการแสดงออกทางศิลปะของเด็กมักจะดำเนินไปตามขั้นตอนทั้ง 5 ขั้น เหล่านี้

2.5 กิจกรรมศิลปะที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

อารีพันธ์มณี (2537: 172) กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง กิจกรรมสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่ส่งเสริมการประสานความสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อ มือกับตา และการผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ที่อาจเกิดขึ้นเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดอิสระ ความคิดจินตนาการ ฝึกการรู้จักทำงานด้วยตนเอง และฝึกการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ทั้งความคิดและการกระทำ ซึ่งถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานทางศิลปะ และนำไปสู่การเรียนรู้ เขียน อ่านอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

ศิลปะกับความคิดสร้างสรรค์ นักจิตวิทยาทางการศึกษา ทั่วโลกเชื่อกันว่าเด็กทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และสามารถพัฒนาให้เจริญงอกงามได้ตามระดับความสามารถของแต่ละบุคคล ถ้าหากเด็กนั้นๆได้รับการเสริมและสนับสนุนให้มีการแสดงออกภายใต้ บรรยากาศที่มีเสรีภาพสำหรับเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ในตัว สามารถพิจารณาจากพฤติกรรมได้หลายด้านดังนี้

1. การเป็นผู้กระตือรือร้นอยู่ตลอดเวลา
2. การเป็นผู้สร้างสรรค์สิ่งต่างๆด้วยความคิดของตนเอง
3. การเป็นผู้ชอบสำรวจตรวจสอบความคิดใหม่ ๆ
4. การเป็นผู้เชื่อมั่นในความคิดของตัวเอง
5. การเป็นผู้สอบสวนสิ่งต่างๆ
6. การเป็นผู้มีประสาทสัมผัสอันดีต่อความงาม

การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยโดยผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้ เด็กได้แสดงความคิดจินตนาการได้เต็มที่ตาม ที่ได้เห็น เด็กสามารถสร้างจินตนาการได้กว้างกว่าที่เราจะคาดเดาได้ บางทีก็อาจจะสะท้อนจิตใจความรู้สึกของเด็กที่บางทีไม่สามารถถ่ายทอดเป็นคำ พูดได้แต่สามารถถ่ายทอดมาทางงานศิลปะสร้างสรรค์ได้ วิชาศิลปะสร้างสรรค์เป็นฐานทางการศึกษา

พัฒนาการเด็กซึ่งควรเริ่มตั้งแต่เด็ก ยังเล็กอยู่การเรียนรู้ศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นจะมุ่งเน้นถึง พัฒนาการด้านต่างๆของเด็กมากกว่าผลงาน ดังนั้นจะเห็นว่ากิจกรรมต่างๆ ทางศิลปะสร้างสรรค์จะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้แข็งแรง และสัมพันธ์กับการใช้ตา เช่นการปั้นแป้ง ดินน้ำมัน วาดรูป และระบายสี เด็กได้ใช้ส่วนต่างๆของนิ้วมือ แขนไหล่ และส่วนอื่นๆของร่างกาย เป็นการเตรียมความพร้อมในด้านการใช้กล้ามเนื้อใหญ่-เล็กเป็นอย่างดี ทำให้เด็กสามารถหยิบจับสิ่งต่างๆได้ อันจะนำไปสู่การเรียนรู้ของเด็กต่อไป

การจัดกิจกรรมศิลปะให้กับเด็กปฐมวัยในแต่ละวัน นับว่ามีความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับเด็กปฐมวัย นอกจากจะได้พัฒนาความแข็งแรงของกล้ามเนื้อเล็กและการประสานสัมพันธ์ระหว่าง มือกับสายตาแล้ว กิจกรรมศิลปะยังสอดคล้องกับแบบแผนการเรียนรู้ของสมอง หรือที่เรียกว่า Brain Base Learning (BBL) อีกด้วย เด็กจะได้ฝึกปฏิบัติจริง มีประสบการณ์ตรง เรียนรู้ผ่านการสังเกตและฝึกกิจกรรมอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาจุดเชื่อมต่อของใยประสาท ภายใต้อาณัติของสมองที่ผ่อนคลาย มีอิสระทางความคิด กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่สามารถพัฒนากล้ามเนื้อเล็กได้เป็นอย่างดี และยังเชื่อมโยงพัฒนาการของอวัยวะหลายส่วน ทำให้เกิดจุดเชื่อมต่อของใยประสาทที่สามารถพัฒนาไปสู่แบบแผนการเรียนรู้ของสมองในการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สามารถจัดได้อย่างหลากหลาย ซึ่งกิจกรรมที่มีความน่าสนใจสำหรับเด็กปฐมวัย ได้แก่

การวาดรูประบายสี เป็นอีกกิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยในการทำ งานประสานกันระหว่างมือและตา เด็กจะรู้จัก สี เส้น รูปทรง พื้นผิว ขนาดที่จะต้องพบในชีวิตประจำวันของเขา ภาพที่จะเห็นต่อไปนี้เป็นภาพ ที่วาดโดยเด็กปฐมวัยอายุ 3-4 ขวบ เป็นภาพที่วาดตามความคิดและจินตนาการของเด็กเป็นอีก กิจกรรมหนึ่งซึ่งช่วยในการทำงานประสานกันระหว่างมือและตา เด็กจะรู้จัก สี เส้น รูปทรง พื้นผิว ขนาดที่จะต้องพบในชีวิตประจำวันของเขา

การปั้น การปั้นดินน้ำมันหรือ ดินเหนียว แป้งโด ฯลฯ มาปั้นเป็นรูปต่างๆตามจินตนาการของเด็กแต่ละคนซึ่งจะแตกต่างกันไปเป็นการฝึกสมาธิ และพัฒนากล้ามเนื้อส่วนต่างๆของเด็กเด็กจะได้เรียนรู้ รูปร่างต่างๆ

การพับกระดาษ เป็นกิจกรรมในการพัฒนาจิตใจและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ทำให้เด็กเกิดความสนใจ และรู้สึกสนุกจึงทำซ้ำแล้วซ้ำอีก และเรียนรู้ความสัมพันธ์ระหว่างความเคลื่อนไหวของมือและการเปลี่ยนแปลงของ รูปร่างจากกระดาษที่พับ

การฉีก-ปะกระดาษ เป็นกิจกรรม ที่ช่วยส่งเสริม การใช้ทักษะมือและนิ้วมือ ที่เราเรียกว่ากล้ามเนื้อมัดเล็ก กล้ามเนื้อส่วนนี้จะทำงานได้ดีต้องอาศัยการประสานสัมพันธ์ระหว่างตากับมือ ด้วย

การพิมพ์ การพิมพ์ภาพเป็นการสร้างภาพหรือลวดลายที่เกิดจากการนำวัสดุหลายๆประเภท เช่น ไม้ กิ่งไม้ ก้านกล้วย หรืออวัยวะของร่างกาย เช่น มือ เท้า มาใช้เป็นแม่พิมพ์กดทับลงบนสีแล้วนำไป พิมพ์บนกระดาษหรือผ้าก็ได้

การเป่าสี คือการนำสีน้ำหรือสีโปสเตอร์ ผสมกับน้ำให้สีข้นพอสมควร โดยการหยดสีลงบนกระดาษ ใช้หลอดกาแฟจ่อปลายหลอดที่สี แล้วเป่าให้สีกระจาย จะได้ภาพสวยงามหลายหลากสี

การประดิษฐ์เศษวัสดุ เป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กเห็นคุณค่าการประยุกต์ใช้เศษวัสดุใกล้ตัว ช่วยรักษาสິงแวดล้อม เกิดความภาคภูมิใจต่อผลงานของตนเอง ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยการลงมือกระทำ มีส่วนร่วมทั้งความคิด จิตใจ สมอบ เกิดความประทับใจ เรียนรู้ด้วยความเข้าใจ จะทำให้เด็กค่อยๆ เกิดความคิด สร้างจินตนาการ นำไปสู่การคิดค้น การแก้ปัญหาและสร้างสรรค์งานใหม่ได้

2.6 อุปกรณ์ทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็ก 5-6 ปี

อุปกรณ์ทางศิลปะมีมากมาย แต่ต้องคำนึงถึงว่าอุปกรณ์ใดจะช่วยพัฒนา อุปกรณ์ใดที่จะมีผลต่อการยับยั้งหรือสกัดกั้นพัฒนาการของเด็ก ดังนั้น จึงต้องพิจารณาให้เหมาะสม ปกติเด็กเล็กอุปกรณ์เป็นเพียงสื่อที่เด็กทดลองศึกษาหาวิธีการสอบสวนความเป็นลักษณะของอุปกรณ์ เป็นประสบการณ์ที่ทำให้เด็กค้นคว้า ทำความคุ้นเคยแสวงหา อุปกรณ์เพียงอย่างเดียวเด็กก็สามารถแสดงออกทางศิลปะได้ สามารถแสดงพัฒนาการให้เห็นชัดเจน บางครั้งอุปกรณ์ที่มากเกินไปก็อาจทำให้เด็กที่กำลังพัฒนาต้องเสียเวลาในการทดลองเล่น แสวงหาวิธีการจัดการกับอุปกรณ์เหล่านั้นซึ่งเป็นผลให้หยุดพฤติกรรมที่จะพัฒนาต่อไปช่วงระยะเวลาหนึ่ง ดังนั้นอุปกรณ์มาก ๆ หลากหลายแม้ว่าจะมีผลดีที่ทำให้เด็กมีประสบการณ์มากได้พัฒนาทางด้านความงามในบางระดับอายุ ก็อาจมีผลในทางลบได้เช่นกัน ดังนั้นควรถือหลักสายกลางไม่มากเกินไป ไม่น้อยไป และพิจารณาระดับอายุและพัฒนาการของเด็กเป็นสิ่งสำคัญ อุปกรณ์ศิลปะที่ใช้ควรมีขนาดใหญ่ หยิบไปใช้ได้สะดวก บังคับง่าย เพราะเด็กระดับนี้กล้ามเนื้อเล็กยังไม่พัฒนากล้ามเนื้อนิ้วมือหยิบจับไม่สะดวก ของที่ใช้ควรมีขนาดใหญ่เพื่อกำหรือจับได้ถนัดมือ

วัสดุศิลปะแบ่งตามพื้นฐานของงานดังนี้ วัสดุขีดเขียน สร้างภาพ และทดลองสี

สี

1. สีเทียน (crayon) เหมาะสำหรับเด็ก เพราะมีขนาดเหมาะสม ขนาดใหญ่ กว่าปกติ ที่เหมาะกับเด็กเล็ก ๆ ก็มี สีเทียนมีส่วนผสมของเทียนมาก ซึ่งสามารถนำคุณสมบัติข้อนี้ไปใช้

ร่วมกับสีน้ำ ทำสีเทียนละลาย หล่อเทียน ใช้ร่วมกับสีเมจิกได้เช่นกัน มีกระดาษหุ้มแท่งสี ต้องฉีกออกเป็นช่วง ๆ

2. สีชอล์ก (pastel) หรือ ชอล์ก (chalk) ใช้กับกระดาษสีเข้ม เช่น กระดาษสีเทา กระดาษสีดำ ได้ดี หรืออาจใช้วาดรูปบนกระดาน ลักษณะการใช้อาจใช้เทคนิคเพิ่มเติมเพื่อให้เกิดความแตกต่าง และฝึกการสังเกต เช่น เขียนบนกระดาษขึ้น ๆ จุ่มน้ำเขียนบนกระดาษ

3. สีชอล์กผสมน้ำมัน (oil pastel) ใช้แทนสีเทียนได้ มีเนื้อสีมากกว่าสีเทียน (crayon) เวลาใช้สีจะเข้มสดใสมากกว่าสีเทียน ความมันของสีน้อยกว่าและเปื้อนมือ วิธีใช้เหมือนสีเทียน

4. ดินสอสี (color pencil) เด็กๆ มักคุ้นเคยกับดินสอสี บ้างก็เรียกสีไม้ มีหลายสี ใช้ง่าย สะอาด ไม่เลอะเทอะเปื้อนมือ แต่เมื่อเทียบกับสีเทียน สีชอล์ก ระบายได้ช้ากว่าเพราะไส้สีเล็ก

5. ดินสอดำ 2B,4B,6B, หรือพวก EE EEB ดินสอถ่าน ถ่าน (charcoal) มีสีดำ ลักษณะเส้นที่เขียนต่างกันเล็กน้อย แต่สำหรับเด็กเล็กไม่ต่างกันเท่าไร ใช้กับกระดาษขาว จะเห็นความแตกต่างระหว่างกระดาษกับรอยที่ขีดลงไปได้ชัดเจน ซึ่งเด็กชอบเพราะเห็นได้ชัดเจน

6. สีน้ำ มีส่วนผสมของน้ำมาก ไม่เหมาะสำหรับการวาดภาพในเด็กเล็ก เพราะสีเหลวไหลได้ ทำให้นั่งค้ำยาก การใช้วาดระบายสี เด็กไม่สามารถบังคับสี ให้ไปในทิศทางที่ต้องการได้ จะทำให้เด็กเกิดความคับข้องใจ แต่ใช้ในกิจกรรมอื่นได้ เช่น การย้อม การพิมพ์บางชนิด การใช้สีควรผสมน้ำน้อยกว่าการใช้ระบายสีอย่างผู้ใหญ่ทำงานสีน้ำกัน

7. สีโปสเตอร์ เหมาะสำหรับเด็กเล็กมากกว่าสีน้ำ เพราะมีเนื้อสีมาก สีเข้ม มีความเข้มข้นของสีมาก เป็นสีทึบแสง (opaque) เมื่อแห้งระบายสีใหม่ทับกันได้ เด็กสามารถใช้พู่กันลากสีให้ไปตามทิศทางที่ต้องการได้และใช้ในงานพิมพ์โดยใช้สีขึ้น ๆ ไม่ผสมน้ำ ได้เป็นอย่างดี เช่น การพิมพ์แม่พิมพ์ทราย พิมพ์ด้วยแม่พิมพ์จากธรรมชาติ แต่สีโปสเตอร์มีราคาค่อนข้างแพง อาจใช้สีพิมพ์หรือสีพลาสติกแทนได้บางกรณี แต่ไม่ค่อยเหมาะกับเด็กเพราะทำความสะอาดยาก หรือเกิดอาการแพ้ได้ อีกชนิด คือสีฝุ่น ผสมกาวลาเท็กซ์ ราคาจะถูกกว่าสีโปสเตอร์ แต่ก็มักมีปัญหาในเรื่องการทำความสะอาดและยุ่งยากในการจัดเตรียม

8. สีผสมอาหาร เป็นที่ทราบอยู่แล้วว่า สีที่เด็กใช้ควรเป็นสีไม่อันตราย และไม่มีพิษ (non-toxic) สีผสมอาหารจึงนำมาใช้ในกิจกรรมศิลปะได้เป็นอย่างดี ผสมขึ้นหรือจางได้ ถ้าต้องการความเข้มมากก็อาจผสมกาว หรือแป้งได้ นอกจากจะใช้ในการเขียนภาพ ทำงานพิมพ์บางชนิด เช่น พิมพ์ด้วยแม่พิมพ์ พิมพ์เชือก เป่าสี เป็นต้น ใช้เป็นสีน้ำ ใช้ร่วมกับสีเทียน ผสมแป้งสำหรับปั้นสี ผสมอาหารที่หาได้ง่ายราคาไม่แพงคือ สีผสมอาหารขององค์การเภสัชกรรม

9. สีฝุ่น สีที่บดเป็นผง เวลาใช้ควรบดสีให้ละเอียดผสมกับกาวและน้ำขึ้นหรือใสได้ตามที่ต้องการ ใช้เหมือนสีโปสเตอร์ ราคาไม่แพง จึงเหมาะใช้ในโรงเรียนแต่ไม่ค่อยเป็นที่นิยมเพราะยุ่งยากในการจัดเตรียม

10. ถ่าน (charcoal) ลักษณะเหมือนถ่านแท่งเล็ก ๆ เมื่อขีดลงบนกระดาษให้ความตึงกันระหว่างกระดาษและรอยขีดเขียน หรือเส้นที่วาด งานจะมีลักษณะที่แปลก มีแสงและเงาเกิดขึ้นจากการใช้สีถ่านด้วย

11. สีเมจิก ประเภทสีน้ำ (water color) ควรเลือกประเภทไม่มีสารพิษ ซึ่งมักเขียนที่กล่องว่า non-toxic เด็ก ๆ ชอบใช้ขีดเขียน หรือวาดเส้น รวมทั้งระบายสี เพราะสีสดใสใช้งานง่ายไม่ต้องออกแรงกด แม้ว่าการระบายสีจะต้องใช้เวลานานจนกว่าจะเต็มภาพ แต่ก็เป็นที่นิยมชมชอบของเด็กเล็ก ๆ มากในเรื่องสี ลักษณะเป็นสีแห้งเร็ว ดินสอ สะดวกต่อการใช้ ไม่เปื้อนมือเวลาหยิบจับสีประเภทปากกาเคมี ซึ่งมีลักษณะเดียวกัน แต่น้ำหมึกหรือสีผสมด้วยทินเนอร์ ไม่ควรใช้ เพราะทินเนอร์เป็นสารอันตราย ต่อระบบทางเดินหายใจเป็นสิ่งเสพติดและสีติดแน่นล้างไม่ออกต้องใช้ทินเนอร์ สีเมจิกแม้ว่าราคาแพงไม่เหมาะกับการใช้ในโรงเรียนทั่วไป แต่การใช้ให้คุ้มค่าสามารถทำได้ เช่น เมื่อหมดสีแล้ว ใช้จุ่มหมึกหรือสีเทียนแทนพู่กัน แคะสีนำไปประดิษฐ์ นำสีไปแช่น้ำใช้แทนสีน้ำ ด้านสีนำไปตัดทำงานอื่น ๆ เช่น ร้อยแทนลูกปัด ดังนั้น แม้ว่าสีเมจิกจะมีราคาแพงใช้ได้ไม่นานสีก็แห้งหมด แต่สามารถดัดแปลงไปใช้ในกิจกรรมอื่น ๆ ได้อีก เป็นอุปกรณ์ที่มีคุณค่ากับเด็ก สามารถพัฒนาเด็กได้หลายด้าน สนองความต้องการของเด็กในการแสดงออก และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จึงนับได้ว่าคุ้มค่าการลงทุน

12. พู่กัน ขนาดที่เหมาะสมกับเด็กเล็กคือ พู่กันกลม 12" พู่กันแบนขนาด 3/4" แปรงทาสีขนาด 1" หรือใหญ่กว่านั้น ขึ้นอยู่กับกิจกรรมที่ทำ

13. กระดาษ สำหรับการวาดภาพควรใช้ขนาด 21" x 15" ถ้าใช้สำหรับการระบายสีควรเป็นขนาด 10" x 15" กระดาษสีต่าง ๆ สำหรับงานประดิษฐ์ ฉีก ตัด ปะ พับ ตกแต่ง ในระยะที่เด็กยังไม่รู้จักสีใช้เพียงกระดาษสีขาว หรือกระดาษดำ เพื่อให้เห็นเส้นขีดเขียนที่ตัดกับพื้นได้ชัดเจนก็เพียงพอ กระดาษมีหลายชนิด หลายขนาดความหนาบาง พื้นผิวที่ต่างกัน กระดาษใช้ทั้งในกิจกรรมวาดขีดเขียนและประดิษฐ์ สร้างสรรค์ ครูต้องเลือกว่าจะใช้กระดาษใดกับกิจกรรมใด

วัสดุสำหรับงานพิมพ์

งานพิมพ์ใช้วัสดุ 3 ประเภท คือ พื้นสำหรับพิมพ์ แม่พิมพ์ และสี

1. วัสดุพื้นสำหรับพิมพ์ ส่วนใหญ่มักใช้กระดาษ การเปลี่ยนเป็นวัสดุอื่น ๆ เช่น ผ้า ไม้ ทำให้เด็กมีประสบการณ์ และกิจกรรมที่แปลกออกไป

2. แม่พิมพ์ อาจใช้แม่พิมพ์ที่มีอยู่แล้ว เช่น แม่พิมพ์ทรายาง พื้นผิวของวัสดุ หรือเศษวัสดุต่าง ๆ นำมาพิมพ์ด้วยวิธีต่าง ๆ วัสดุที่ทำแม่พิมพ์ ได้แก่

2.1 ส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย เช่น นิ้วมือ มือ เท้า เป็นการให้เด็กฝึกทักษะของส่วนต่าง ๆ ไปในตัว ทั้งยังได้สังเกตอวัยวะนั้น ๆ ด้วย

2.2 วัสดุธรรมชาติ ได้แก่ส่วนต่าง ๆ ของสัตว์ พืช อาจใช้ได้ทั้งชิ้น เช่น ใบไม้ เปลือกหอย หรือบางส่วน เช่น ผลไม้ผ่าครึ่ง ก้านกล้วย ตัดขวาง หรือประดิษฐ์ขึ้น เช่น มันทะเกะ

2.3 วัสดุสังเคราะห์ เช่น ไม้ กระเบื้องยาง เชือก กระดาษ เศษวัสดุต่าง ๆ พลาสติก ฯลฯ วิธีใช้อาจใช้ทั้งชิ้น หรือดัดแปลง ตัด เจาะ แกะสลัก เพื่อทำให้เป็นแม่พิมพ์ เช่น กระดาษขยำ แกนดินสอ แกนกระดาษชำระ แม่พิมพ์ไม้แกะ ยางลบแกะ เป็นต้น

3. สี่ที่ใช้ในงานพิมพ์ ใช้ได้หลายชนิด ขึ้นอยู่กับวิธีพิมพ์ ถ้าเป็นแม่พิมพ์ควรใช้สีโปสเตอร์ชั้น ๆ การพิมพ์โดยไม่ใช้แม่พิมพ์ เช่น เป่าสี หยดสี ใช้สีน้ำได้ นอกจากนั้นสีเทียนยังใช้ได้กับการพิมพ์โดยวิธีฝน (rubbing) ดังนั้นต้องศึกษาและเลือกให้เหมาะสมกับงานที่จะทำ

วัสดุงานประดิษฐ์

วัสดุที่ใช้ในการประดิษฐ์สำหรับเด็กเล็กมักเป็นกระดาษ และเศษวัสดุ ประดิษฐ์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ใช้วัสดุติด ตกแต่งให้สวยงาม งานประดิษฐ์ใช้วัสดุอุปกรณ์ดังนี้

1. กระดาษ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ กระดาษที่นำมาประดิษฐ์ด้วยการฉีก ตัด พับ ม้วน งอ ปะ และกระดาษในการตกแต่ง เช่น กระดาษแข็ง กระดาษสีต่าง ๆ ทั้งชนิดหนา บาง กระดาษวาดเขียน เป็นต้น

2. เศษวัสดุ เป็นอุปกรณ์ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ทำให้เด็กมีประสบการณ์ทางด้านประสาทสัมผัส และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ดี เพราะมีทั้งพื้นผิว สีลวดลายที่ต่างกันไป รวมทั้งการจัดทำกับวัสดุแต่ละอย่างแตกต่างกันไปตามพื้นฐานของวัสดุ เช่น กระดาษ ใช้แปรงเปีกติด ใช้มีดหรือกรรไกรตัดทำเป็นรูปร่างตามต้องการ ฝาใช้ด้ายเย็บหรือกาวบางชนิดติด การตัดต้องใช้อุปกรณ์เฉพาะและอาจยากเกินไปสำหรับเด็ก ซึ่งครูต้องทำให้ ดังนั้นควรเก็บสะสมเศษวัสดุแยกเป็นประเภท ตัวอย่าง เศษวัสดุที่มักใช้ในระดับปฐมวัย ได้แก่ เศษกระดาษสี ปกสมุด กระดาษปฏิทิน ปกวารสาร หนังสือพิมพ์ แกนกระดาษชำระ กล่องกระดาษต่าง ๆ เช่น กล่องยาสีฟัน กล่องนม เป็นต้น เศษไม้ ไม้ ไส้กรอก แก้วน้ำอัดลม ฝาจาก ถาดโฟม กระป๋อง หลอดดูดน้ำ เปลือกไม้ เมล็ดพืช ฯลฯ

3. กรรไกร ควรเป็นขนาด 3 x 4 นิ้ว ปลายมน เด็กจับได้ถนัดมือ และไม่เป็นอันตรายแก่ตนเองและเพื่อน แต่การใช้ต้องระมัดระวังอาจพลาดถูกมือ ตนเองได้ สอนวิธีใช้และการระมัดระวัง

4. แป้งเปียก วัสดุติดที่ใช้ในการติดกระดาษกับกระดาษ แป้งเปียกที่ทำขายมักผสมสารกันบูด จึงควรทำแป้งเปียกเอง โดยผสมแป้งมันกับน้ำ คนให้ละลายตั้งไฟคนจนแป้งสุกเดือดทั่วกัน ถ้าผสมสารส้มในน้ำจะทำให้เก็บไว้ได้นาน อีกวิธีคือ แป้งมันผสมน้ำเพียงเล็กน้อยพอแป้งละลายเทน้ำเดือดใส่ประมาณ 3 เท่า คนตลอดเวลา จนแป้งใสขึ้นถ้าต้องการเหลวเติมน้ำเดือดต่อไป และคนให้แป้งสุกใสทั่ว ๆ กัน น้ำเดือดเติมครั้งเดียวจนพอ หากเติมอีกครั้งภายหลังกาวจะเหลวเกินไปวิธีนี้ใช้แล้วเก็บไม่ได้

5. กาว หากติดวัสดุอื่น ๆ เข้าด้วยกัน จะใช้แป้งเปียกไม่ได้ ควรใช้กาวเอนกประสงค์ชนิดที่ไม่เป็นพิษ เช่น olmer's glue-all (for all purpose) ส่วนใหญ่เรามักใช้กาวลาเท็กซ์แทนเพราะหาซื้อง่าย ราคาไม่แพงจนเกินไป ปัจจุบันกาวลาเท็กซ์มักผสมด้วยแป้งเปียก ดังนั้น เวลาซื้อควรพิจารณาเสียก่อนเพื่อให้ได้กาวชนิดที่ต้องการ

วัสดุสำหรับงานปั้น

1. ดินเหนียว โดยปกติงานปั้นมักใช้ดินเหนียว ซึ่งเมื่อทิ้งให้แห้งจะแข็ง เปราะแตกหักได้ แต่สามารถใส่น้ำหมักไฉ้เข้ามาปั้นใหม่ได้ หากเผาจะทำให้คืนรูปไม่ได้ แต่งานดูเป็นชิ้นเป็นอันและถ้าเคลือบจะทำให้งานมีคุณค่ามากขึ้น

2. ดินน้ำมัน ใช้ง่ายเก็บง่าย ควรเลือกดินน้ำมันที่ไม่มีสารพิษ (non-toxic) นับเป็นวัสดุพื้นฐานที่เด็กใช้อยู่เสมอ

3. แป้งปั้น การผสมแป้งสำหรับปั้นทำได้หลายวิธี

วิธีที่ 1 แป้งสาลี ผสมกับน้ำร้อนที่ละน้อย คนให้เข้ากันจนงวดได้ผลสืตามต้องการ

วิธีที่ 2 แป้งสาลี 1 ส่วน, เกลือ ¼ ส่วน, น้ำ นวดให้เข้ากันผสมสืตามต้องการ การผสมเกลือเพื่อให้มีรสเค็มเด็กจะได้ไม่กินเข้าไป หรือเมื่อเด็กใส่ปากก็จะไม่กลืนเพราะเค็มมาก

วิธีที่ 3 แป้งมันผสมน้ำร้อนพอเข้ากัน เติมแป้งสาลี จนงวดได้ ผสมสืตามต้องการ

4. แป้งขนม ผสมแป้งสำหรับทำขนมให้เด็กปั้น แล้วนำไปอบ หรือ ทอด งานที่ได้มีคุณค่าสำหรับเด็ก สร้างความชื่นชมความภูมิใจในตนเอง และรู้คุณค่าให้กับเด็ก แป้งที่ใช้ได้แก่แป้งทำขนมคุกกี้ บิสกิต ปั้นขลิบ ขนมปังขิง ครองแครง กลีบลำดวน กรอบเค็ม ฯลฯ โดยผสมสืต่าง ๆ เพื่อให้ น่าสนใจ และสนุกมากขึ้น

อุปกรณ์ทางศิลปะที่เหมาะสมกับเด็กก่อนประถมศึกษาได้แก่ วัสดุพื้นฐานสื วัสดุสำหรับงานพิมพ์ วัสดุงานประดิษฐ์ วัสดุสำหรับงานปั้น อุปกรณ์ทางศิลปะ สมควรจัดให้เหมาะสมกับเด็กก่อน

ประถมศึกษา เพราะการใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมมีขนาดใหญ่ หยิบใช้สะดวกจะทำให้พัฒนาการแสดงออกทางศิลปะบังคับง่าย โดยมีวัสดุพื้นฐานทางศิลปะ วัสดุการขีดเขียน สร้างภาพและการทดลองที่ต้องเลือกให้เหมาะสมกับวัยเด็กและใช้ให้เหมาะสมกับงานที่จะให้เด็กสร้างขึ้น

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการผลิตสื่อการเรียนรู้

3.1 ความหมายและประเภทของสื่อการเรียนรู้

ความหมายของคำว่า “สื่อ” ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พุทธศักราช 2542 มีหลากหลายความหมาย แต่ความหมายที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน หมายถึง ติดต่อให้ถึงกัน เช่น สื่อความหมาย (ราชบัณฑิตยสถาน, 2546: 1200) ฉะนั้น สื่อการสอนก็หมายถึง สิ่งที่ทำให้ผู้เกี่ยวข้องกับการสอน ซึ่งก็คือครูและนักเรียนติดต่อถึงกัน เพื่อสื่อความหมายของสิ่งที่ต้องการจะสอนหรือให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้

จินตนา ไบกาชุย (2540: 11) ได้กล่าวถึงความหมายของสื่อการเรียนการสอนไว้ดังนี้ สื่อการเรียนการสอน (Instructional Materials) หมายถึง วัสดุหรือเครื่องมือที่จัดทำขึ้นซึ่งมีข้อมูลเนื้อหาสาระที่เป็นประโยชน์ต่อประสบการณ์เรียนรู้ สำหรับนำไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนของครูและนักเรียนให้เป็นไปตามหลักสูตรกำหนด สื่อการเรียนการสอนเป็นองค์ประกอบสำคัญประการหนึ่งที่ใช้ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพื่อให้ผู้เรียนได้เรียนรู้เนื้อหา เกิดทักษะกระบวนการ และความรู้สึกรักคิดต่างๆ อันจะนำไปสู่จุดหมายของหลักสูตร

กิดานันท์ มลิทอง (2544: 1) กล่าวถึง คำว่า “สื่อ” และ “สื่อการสอนและการฝึกอบรม” ว่า สื่อมาจากคำภาษาละติน “medium” แปลว่า “ระหว่าง” หมายถึง สิ่งใดก็ตามที่บรรจุข้อมูลเพื่อให้ผู้ส่งและผู้รับสามารถสื่อสารกันได้ตรงตามวัตถุประสงค์ “สื่อการสอนและการฝึกอบรม” เป็นสื่อที่บรรจุเนื้อหาเกี่ยวกับการเรียนการสอนและฝึกอบรมในรูปแบบวัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการ โดยอาจเป็นหนังสือ แผนภูมิ รูปภาพ สไลด์ แถบวีดิทัศน์ แผ่นโปร่งใส เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องวีชวลไลเซอร์ เครื่องเล่นวีซีดี ลำโพง ไมโครโฟน โปรแกรมคอมพิวเตอร์ คอมพิวเตอร์ การสาธิต การศึกษานอกสถานที่ ฯลฯ รวมถึงการนำเทคโนโลยีสารสนเทศในรูปแบบเครือข่ายมาช่วยร่วมในการสอนและฝึกอบรมให้มีประสิทธิภาพสูงสุดและได้ประสิทธิผลเพิ่มพูนยิ่งขึ้นด้วย

ชาญชัย ยมดิษฐ์ (2548: 417) อธิบายว่า สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลางเชื่อมโยงความรู้ ความเข้าใจระหว่างสารที่ครูส่งไปยังนักเรียน ทำให้นักเรียนเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามวัตถุประสงค์ที่ครูกำหนดไว้ โดยสื่อที่ครูใช้สอนเรียกว่า สื่อการเรียนการสอน ก็แปลว่า นักเรียนก็เรียนรู้ ครูก็ใช้สอนด้วยนั่นเอง

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2550: 71) กล่าวว่า สื่อการเรียนรู้ หมายถึง สิ่งใด ๆ ก็ตามที่เป็นเครื่องช่วยถ่ายทอดความรู้จากบทเรียนไปสู่นักเรียน ซึ่งจะช่วยให้ นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

3.2 ความสำคัญของสื่อการเรียนรู้

ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ (2545: 6-8) ได้กล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนรู้ไว้ว่า สื่อเป็นเครื่องมือของการเรียนรู้ ทำหน้าที่ถ่ายทอดความรู้ ความเข้าใจ ความรู้สึก เพิ่มพูนทักษะและประสบการณ์ สร้างสถานการณ์การเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียน ช่วยกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาศักยภาพทางการคิด ได้แก่ การคิดไตร่ตรอง การคิดสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณตลอดจนส่งเสริมคุณธรรมจริยธรรม และค่านิยมให้แก่ผู้เรียน สื่อการเรียนรู้ในยุคปัจจุบันมีอิทธิพลสูงต่อการกระตุ้นให้ผู้เรียนกลายเป็นผู้แสวงหาความรู้ด้วยตนเอง มีมากมายหลากหลายรูปแบบ มีบทบาทและให้คุณประโยชน์ต่างๆ เช่น

- 3.2.1 ช่วยให้ผู้เรียนเข้าใจความคิดรวบยอดได้ง่ายขึ้น รวดเร็วขึ้น
- 3.2.2 ช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นสิ่งที่กำลังเรียนรู้ได้อย่างเป็นรูปธรรมและเป็นกระบวนการ
- 3.2.3 ช่วยให้ผู้เรียนเรียนด้วยตนเอง ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 3.2.4 สร้างสภาพแวดล้อมและประสบการณ์การเรียนรู้ที่แปลกใหม่ น่าสนใจ และทำให้อยากรู้ อยากเห็น
- 3.2.5 ส่งเสริมการมีกิจกรรมร่วมกันระหว่างผู้เรียน
- 3.2.6 เกื้อหนุนผู้เรียนที่มีความสนใจและความสามารถในการเรียนรู้ที่ต่างกันให้เรียนรู้ได้เท่าเทียมกัน
- 3.2.7 ช่วยให้ผู้เรียนบูรณาการสาระการเรียนรู้ต่างๆ ให้เชื่อมโยงกัน
- 3.2.8 ช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้วิธีการใช้สื่อและแหล่งข้อมูลต่างๆ เพื่อการค้นคว้าเพิ่มเติม
- 3.2.9 ช่วยให้ผู้เรียนได้รับการเรียนรู้ในหลายมิติจากสื่อที่หลากหลาย
- 3.2.10 เชื่อมโยงโลกที่อยู่ใกล้ตัวผู้เรียนให้เข้ามาสู่การเรียนรู้ของผู้เรียน

สื่อการเรียนรู้ต่างๆ นอกจากมีบทบาทเป็นเครื่องมือสำหรับการเรียนรู้ของผู้เรียนแล้วยังช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ ได้แก่

1. ความรู้ สื่อช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้เชิงเนื้อหา ความรู้เชิงกระบวนการและความรู้เชิงประจักษ์จากเรียนรู้ในกลุ่มวิชาต่างๆ ส่งเสริมการค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมพัฒนาความ

อยากรู้ อยากเห็นเชิงสร้างสรรค์ ส่งเสริมการค้นหาและการเชื่อมโยงสาระที่ได้เรียนรู้ระหว่างวิชาต่างๆ เข้ากับประสบการณ์ส่วนตัว หรือกิจกรรมที่ปฏิบัติในครอบครัว โรงเรียน ชุมชน และสังคมในวงกว้าง

2. ทักษะ สื่อการเรียนรู้ในกลุ่มวิชาต่างๆ ช่วยส่งเสริมและพัฒนาทักษะด้านต่างๆ ให้แก่ผู้เรียน ได้แก่ ทักษะพื้นฐานตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ ทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร ทักษะความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล ทักษะการจัดการ ทักษะในงานอาชีพ เป็นต้น

3. คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยม สื่อต่างๆ นอกจากจะทำให้ผู้เรียนได้รับการพัฒนาความรู้และทักษะแล้วยังมุ่งให้ผู้เรียนรักการเรียนรู้ เห็นคุณค่าในตนเอง ภูมิใจในความเป็นไทย มีจิตสำนึกทางสังคมและสิ่งแวดล้อม รู้จักใช้เวลาสร้างสรรค์ ยอมรับค่านิยมที่ดีงาม

3.3 ความรู้ทั่วไปเกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2535: 142-143) ได้กล่าวถึงความรู้ทั่วไปของสื่อการเรียนการสอน ดังนี้

การเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับความสามารถในการถ่ายทอดความรู้ของครู การรับรู้ของผู้เรียน และความเหมาะสมของสื่อการเรียนการสอน เพราะสื่อการเรียนการสอนคือ ตัวกลางหรือเครื่องมือที่ช่วยให้ครูถ่ายทอดความรู้ให้แก่ผู้เรียนได้ง่ายและรวดเร็วขึ้น

3.3.1 ประเภทสื่อการเรียนการสอน แบ่งเป็น 3 ประเภทใหญ่ ดังนี้

3.3.1.1 วัสดุ (soft ware) หมายถึง สื่อที่มีขนาดเล็ก น้ำหนักเบา เช่น ซอล์ รูปภาพ แผนภูมิ แผนที่ फिल्मสไลด์ แถบบันทึกเสียง ฯลฯ

3.3.1.2 อุปกรณ์ (hard ware) หมายถึง สื่อประเภทเครื่องมือที่ครูนำมาใช้ประกอบการเรียนการสอน ได้แก่ เครื่องฉาย เครื่องเสียง ฯลฯ บางชนิดใช้ประกอบกับสื่อประเภทวัสดุ เช่น เครื่องฉายภาพข้ามศีรษะ เครื่องเล่นเทปโทรทัศน์ เครื่องฉายสไลด์ เครื่องบันทึกเสียง เป็นต้น

3.3.1.3 เทคนิควิธีการ (technique) หมายถึง กิจกรรมทุกอย่างที่ครูหรือนักเรียนจัดขึ้นทั้งในและนอกห้องเรียน เพื่อให้ผู้เรียนบรรลุจุดประสงค์ที่วางไว้ เช่น การสาธิต การประชุมกลุ่ม การเล่นเกม เพลง และเกม เป็นต้น

ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนบางครั้ง ครูอาจใช้สื่อหลายชนิดร่วมกัน โดยใช้สื่อตั้งแต่สองชนิดขึ้นไป อาจเป็นวัสดุ อุปกรณ์และเทคนิควิธี เรียกว่า สื่อประสม ซึ่งมีชื่อตามจุดมุ่งหมายของการใช้

3.3.2 ลักษณะของสื่อการเรียนรู้

นอกเหนือจากสื่อที่มีวัตถุประสงค์เพื่อการเรียนและการสอนโดยตรงตามวัฒนธรรมการเรียนรู้ที่เคยมีมาแล้ว ทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวไม่ว่าจะเป็นคน สัตว์ สิ่งของสถานที่

เหตุการณ์หรือความคิดก็ตาม ถือเป็นสื่อการเรียนรู้ได้ทั้งสิ้น ขึ้นอยู่กับว่าเราเรียนรู้จากสิ่งนั้นๆ หรือนำสิ่งเหล่านั้นเข้ามาสู่การเรียนรู้ของเราหรือไม่ สื่อทั้งหมดอาจจำแนกเป็นประเภทใหญ่ๆ ได้ดังนี้

3.3.2.1 สื่อสิ่งพิมพ์ หมายถึง หนังสือและเอกสารสิ่งพิมพ์ต่างๆ ซึ่งได้แสดงหรือจำแนก หรือเรียบเรียงสาระความรู้ต่างๆ โดยใช้ตัวหนังสือที่เป็นตัวเขียน หรือตัวพิมพ์เป็นสื่อเพื่อแสดงความหมาย สื่อสิ่งพิมพ์มีหลายประเภท เช่น เอกสาร หนังสือ ตำรา หนังสือพิมพ์ นิตยสาร วารสาร จุลสาร จดหมาย จดหมายเหตุ บันทึก รายงาน วิทยานิพนธ์ เป็นต้น

3.3.2.2 สื่อเทคโนโลยี หมายถึง สื่อการเรียนรู้ที่ได้ผลิตขึ้นเพื่อใช้ควบคู่กับเครื่องมือโสตทัศนวัสดุ หรือเครื่องมือที่เป็นเทคโนโลยีใหม่ สื่อการเรียนรู้ดังกล่าว เช่น แถบบันทึกภาพพร้อมเสียง (วิดีโอเทป) แถบบันทึกเสียง สไลด์ สื่อคอมพิวเตอร์ช่วยสอน นอกจากนี้สื่อเทคโนโลยียังหมายรวมถึงกระบวนการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับการนำเทคโนโลยีมาประยุกต์ใช้ ในการเรียนการสอน เช่น การใช้อินเทอร์เน็ตเพื่อการเรียนการสอน การศึกษาผ่านดาวเทียม

3.3.2.3 สื่ออื่นๆ นอกจากสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยีแล้ว ยังมีสื่ออื่นๆ ที่ส่งเสริมการเรียนการสอน ซึ่งมีความสำคัญไม่ยิ่งหย่อนไปกว่าสื่อ 2 ประเภทดังกล่าว เพราะสามารถอำนวยความสะดวกให้แก่ท้องถิ่นที่ขาดแคลนสื่อสิ่งพิมพ์และสื่อเทคโนโลยี สื่อเหล่านี้อาจแบ่งได้เป็น 4 ประเภทใหญ่ๆ ดังนี้

3.3.2.3.1 สื่อบุคคล หมายถึง บุคคลที่มีความรู้ความสามารถ ความเชี่ยวชาญเฉพาะด้าน ซึ่งสามารถทำหน้าที่ถ่ายทอดสาระความรู้ แนวคิด เจตคติและวิธีปฏิบัติตนไปสู่บุคคลอื่น สื่อบุคคลอาจเป็นบุคลากรที่อยู่ในระบบโรงเรียน เช่น ผู้บริหาร ครูผู้สอน ตัวผู้เรียน นักการภารโรง หรืออาจเป็นบุคลากรภายนอกโรงเรียน เช่น บุคลากรในท้องถิ่นที่มีความชำนาญและเชี่ยวชาญในสาขาอาชีพต่างๆ เป็นต้น

3.3.2.3.2 สื่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติหรือสภาพที่อยู่รอบตัวผู้เรียน เช่น พืชผัก ผลไม้ สัตว์ชนิดต่างๆ ปรากฏการณ์แผ่นดินไหว สภาพดินฟ้าอากาศ ห้องเรียน ห้องปฏิบัติการ แหล่งวิทยบริการหรือแหล่งการเรียนรู้ ห้องสมุด ชุมชน สังคม วัฒนธรรม ฯลฯ สิ่งเหล่านี้เป็นสื่อที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งค้นหาได้ไม่ยาก

3.3.2.3.3 สื่อกิจกรรม/กระบวนการ หมายถึง กิจกรรมหรือกระบวนการที่ครูหรือผู้เรียนกำหนดขึ้นเพื่อเสริมสร้างประสบการณ์การเรียนรู้ ใช้ในการฝึกทักษะซึ่งต้องใช้กระบวนการคิด การปฏิบัติ การเผชิญสถานการณ์ และการประยุกต์ความรู้ของผู้เรียน เช่น การแสดงละคร บทบาทสมมติ การสาธิต สถานการณ์จำลอง การจัดนิทรรศการ การทัศนศึกษานอกสถานที่ การทำโครงงาน เกม เพลง การปฏิบัติตามใบงาน ฯลฯ

3.3.2.3.4 สื่อวัสดุ/เครื่องมือและอุปกรณ์ หมายถึง วัสดุที่ประดิษฐ์ขึ้นเพื่อประกอบการเรียนรู้ เช่น หุ่นจำลอง แผนภูมิ แผนที่ ตาราง สถิติ กราฟ ฯลฯ นอกจากนี้ยังรวมถึงสื่อประเภทเครื่องมือและอุปกรณ์ที่จำเป็นต้องใช้ในการปฏิบัติงานต่างๆ เช่น อุปกรณ์ทดลอง วิทยาศาสตร์ เครื่องมือวิชาช่าง เป็นต้น

สื่อต่างๆ ที่สถานศึกษาจัดทำหรือหามาใช้เพื่อการเรียนรู้ของผู้เรียน ต้องเชื่อมั่นได้ว่าสาระการเรียนรู้ที่ถูกต้อง มีความหมาย และเกี่ยวข้องกับการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และมีคุณค่า ห้องสมุดหรือศูนย์สื่อเป็นแหล่งการเรียนรู้ที่สำคัญมาก ที่ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ทั้งด้วยตนเองอย่างมีอิสระและอย่างร่วมมือกันและกันระหว่างเพื่อน สถานศึกษาจึงต้องพัฒนาห้องสมุดให้ทำหน้าที่อย่างเต็มที่ ยิ่งกว่านั้นโลกรอบตัวผู้เรียนไม่ว่าจะเป็นภายในสถานศึกษา บ้าน ชุมชน ตลอดจนข้อมูลจากทั่วโลกที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้ด้วยเทคโนโลยี ก็เป็นเครือข่ายการเรียนรู้ที่ไม่มีขีดจำกัด อีกทั้งยังเพิ่มพูนจนยากจะจดจำได้ทั่วถึง ผู้เรียนจึงต้องได้รับการชี้แนะและฝึกให้รู้จักคิดแสวงหาแหล่งข้อมูลและวิธีการค้นคว้าข้อมูลจากสื่อเทคโนโลยีและแหล่งความรู้ต่างๆ ด้วยตนเองอย่างอิสระ ตลอดจนได้รับการฝึกให้สามารถคิด วิเคราะห์ เพื่อเลือกสรรข้อมูลมาใช้ประโยชน์

3.4 ลักษณะของสื่อการเรียนการสอนที่ดี

สื่อการเรียนการสอนที่จัดทำขึ้นต้องคำนึงถึงหลักจิตวิทยาการศึกษาที่เกี่ยวข้องและหลักการสอนต่างๆ เพื่อจะทำให้สื่อนั้นมีคุณภาพสามารถส่งเสริมกระบวนการเรียนการสอนให้บรรลุจุดหมายของหลักสูตรได้อย่างมีคุณภาพ สื่อการเรียนการสอนที่ดี ควรมีลักษณะดังต่อไปนี้

3.4.1 เหมาะสม สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของหลักสูตร

3.4.2 เหมาะสมกับวัย และความสามารถของผู้เรียน

3.4.3 ให้ความรู้แก่ผู้เรียนเป็นขั้นตอนจากง่าย ๆ ไปหายาก

3.4.4 ช่วยให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้เร็วและประหยัดเวลา

3.4.5 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการผลิต การใช้ และประเมินผลสื่อ

3.4.6 ได้รับความสนใจของการเรียนและผู้เรียนสามารถตอบสนองได้ทันที

3.4.7 ส่งเสริมเจตคติที่ดีต่อเนื้อหาที่สอน

3.4.8 มีความประณีตขนาดเหมาะสมกับผู้เรียนที่จะใช้ประกอบกิจกรรมระหว่างเรียนและเหมาะสมกับการสอนของครู เช่น ถ้าสื่อชิ้นนั้นต้องนำมาแสดงให้นักเรียนดูหน้าชั้น ก็จะต้องมีขนาดใหญ่พอที่นักเรียนทุกคนในชั้นจะสามารถมองเห็นได้อย่างชัดเจน รูปร่าง สี ได้รับความสนใจ และมีความชัดเจน

3.4.9 ใช้คุ้มค่าคุ้มค่า และแรงงาน

3.4.10 สื่อที่ดีควรผ่านการทดลองใช้และแก้ไขปรับปรุงก่อนนำไปใช้จริง

3.5 คุณค่าและประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้

3.5.1 คุณค่าของสื่อการเรียนรู้

3.5.1.1 สื่อการเรียนการสอนสามารถเอาชนะข้อจำกัดเรื่องความแตกต่างกันของประสบการณ์ดั้งเดิมของผู้เรียน คือเมื่อใช้สื่อการเรียนการสอนแล้วจะช่วยให้เด็กซึ่งมีประสบการณ์เดิมต่างกันเข้าใจได้ใกล้เคียงกัน

3.5.1.2 จัดปัญหาเกี่ยวกับเรื่องสถานที่ ประสบการณ์ตรงบางอย่าง หรือการเรียนรู้

3.5.1.3 ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงจากสิ่งแวดล้อมและสังคม

3.5.1.4 สื่อการเรียนการสอนทำให้เด็กมีความคิดรวบยอดเป็นอย่างเดียวกัน

3.5.1.5 ทำให้เด็กมีมีโนภาพเริ่มแรกอย่างถูกต้องและสมบูรณ์

3.5.1.6 ทำให้เด็กมีความสนใจและต้องการเรียนในเรื่องต่าง ๆ มากขึ้น เช่นการอ่าน ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ ทักษะคิด การแก้ปัญหา ฯลฯ

3.5.1.7 เป็นการสร้างแรงจูงใจและเร้าความสนใจ

3.5.1.8 ช่วยให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์จากประสบการณ์นามธรรม

3.5.2 ประโยชน์ของสื่อการเรียนรู้

ระวีวรรณ ศรีครามครัน (2551: 93) กล่าวถึง ประโยชน์ของสื่อการสอน ดังนี้

1. ช่วยพัฒนาความคิดนักเรียน การที่นักเรียนได้รู้ เห็นสภาพของปัญหาต่าง ๆ ได้ยินหรือได้สัมผัสโดย การใช้สื่อการสอนประเภทต่าง ๆ เช่น จากภาพยนตร์ รูปภาพจะสามารถพัฒนาความคิดเห็นของนักเรียน โดยการคิดค้นหาวิธีการแก้ไขอย่างมีหลักการ และมีเหตุผล ทำให้มีความคิดกว้างไกลมากขึ้น

2. เพิ่มพูนประสบการณ์ให้แก่นักเรียน ทำให้นักเรียนมีประสบการณ์มากขึ้นเนื่องจากได้เห็นของจริง ได้ยินหรือสัมผัส ทำให้สามารถเปรียบเทียบสิ่งที่ได้เห็นในปัจจุบันกับความก้าวหน้าต่าง ๆ ที่นักเรียนได้เรียนรู้ใหม่จากสื่อการเรียนต่าง ๆ เช่น จากภาพยนตร์ หรือจากการทัศนศึกษา

3. กระตุ้นหรือเร้าความสนใจของนักเรียน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ ที่นำมาเสริมการเรียนรู้ของนักเรียนนอกเหนือจากการเรียนปกติในชั้นเรียน สามารถทำให้นักเรียนสนใจการเรียนมากขึ้น มีความกระตือรือร้น ใคร่รู้เห็นสิ่งที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ ซึ่งจะกระตุ้นความคิดของนักเรียนได้

อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546: 188) อธิบายถึงประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อนักเรียนไว้ ดังนี้

1. เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ เพราะช่วยให้นักเรียนเกิดความเข้าใจ เนื้อหาบทเรียนที่ยังยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาสั้น และสามารถช่วยให้ความคิดรวบยอดในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว

2. ช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับนักเรียน ทำให้เกิดความสุขและไม่เบื่อหน่ายการเรียน

3. ทำให้นักเรียนมีความเข้าใจตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมกันในวิชาที่เรียนนั้น

4. ช่วยให้นักเรียนได้มีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีในระหว่างนักเรียนด้วยกันเองและกับครู

5. ช่วยสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ และช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น

6. ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความแตกต่างระหว่างบุคคล โดยจัดการให้มีการใช้สื่อในการเรียนการสอนรายบุคคล

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2550: 75-77) กล่าวถึง ประโยชน์ของสื่อการสอนที่มีต่อนักเรียนหลายประการ ในที่นี้นำเสนอประการ ดังนี้

1. ช่วยให้เกิดประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรมแก่นักเรียน
2. ช่วยให้ผู้สามารถเรียนรู้ในสิ่งที่ศึกษาได้ยากลำบากและทำการสอนง่ายขึ้น

- ทำสิ่งที่ซับซ้อนให้ง่ายขึ้น
- ทำสิ่งนามธรรมให้เป็นรูปธรรม เช่น การใช้ภาพ หรือสัญลักษณ์
- ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวเร็วให้ช้า เช่น การกระโดดของแมลง
- ทำสิ่งที่เคลื่อนไหวช้าให้เร็ว เช่น การเจริญเติบโตของพืช
- ทำสิ่งที่เล็กให้โตขึ้น เช่น ภาพขยายตัวแมลงเล็ก ๆ
- ทำสิ่งที่โตให้เล็กลง เช่น ภาพวิว ทิวทัศน์ สวน นา
- นำสิ่งที่อยู่ไกลมาศึกษาได้ เช่น ภาพอนุสาวรีย์บุคคลสำคัญที่อยู่ใน

จังหวัดต่าง ๆ

- นำอดีตมาศึกษาได้ เช่น ภาพยนตร์ประวัติศาสตร์ บ้านที่เหตุการณ์บ้านเมืองในอดีต

ศักดิ์ศรี ปาณะกุล (2550: 7-8) กล่าวถึงคุณค่าของสื่อการเรียนรู้ต่อนักเรียนหลายประการ ดังนี้

1. ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้นด้วยการเปลี่ยนแปลงประสบการณ์ที่เป็นนามธรรมให้เป็นรูปธรรมที่สามารถสัมผัสและเข้าใจได้ง่ายขึ้น
2. ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้มากขึ้นในเวลาที่กำหนดหรือรวดเร็วว่าการไม่ใช้สื่อ
3. ช่วยให้นักเรียนจดจำสิ่งที่เรียนได้มาก แม่นยำ และคงทนถาวรยิ่งขึ้น เพราะความประทับใจในประสบการณ์ที่ได้รับจากสื่ออื่นๆ
4. ช่วยให้นักเรียนเข้าใจเรื่องราวต่างๆ ตรงกัน และเกิดประสบการณ์ร่วมในเรื่องราวเดียวกัน
5. ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์การเรียนรู้อย่างกว้างขวาง ทั้งสิ่งที่เกิดขึ้นในอดีตปัจจุบัน และคาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคต
6. ช่วยให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ตรง แปลกใหม่ และมีคุณค่า ซึ่งนำไปสู่การเรียนรู้ที่บรรลุเป้าหมายและคาดหวังของนักเรียน

3.6 ทฤษฎีการออกแบบและพัฒนาสื่อการเรียนรู้

3.6.1 ลักษณะการผลิตสื่อการเรียนการสอน

การผลิตสื่อการเรียนการสอนโดยทั่วไปมี 3 ลักษณะตามความยากง่าย คือ

- 3.6.1 การลอกเรียนแบบที่มีสื่ออยู่แล้ว ได้แก่ การจัดทำสื่อตามคู่มือการผลิตการใช้ และการเก็บรักษาสื่อการเรียนการสอน
- 3.6.2 การนำสื่อที่มีอยู่แล้วมาปรับปรุงให้มีคุณภาพสูงขึ้นกว่าเดิม
- 3.6.3 การสร้างสื่อขึ้นใหม่ เป็นสื่อที่เน้นความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

3.6.2 ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ADDIE model ADDIE Model

ทฤษฎีการออกแบบสื่อ ADDIE model ADDIE Model ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนารูปแบบการสอนที่นักออกแบบการเรียนการสอนและนักพัฒนาการฝึกอบรมนิยมใช้กัน ADDIE Model มีลำดับการพัฒนาเป็น 5 ขั้นตอน ซึ่งประกอบด้วย การวิเคราะห์ (Analysis) การออกแบบ (Design) การพัฒนา (Development) การนำไปใช้ (Implementation) และการประเมินผล (Evaluation) โดยที่แต่ละขั้นตอนเป็นแนวทางที่มีลักษณะที่ยืดหยุ่นเพื่อให้สามารถนำไปสร้างเป็นเครื่องมือได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ADDIE Model เป็นระบบการออกแบบการสอน การออกแบบรูปแบบการสอนส่วนมากในปัจจุบันเป็นลักษณะที่เปลี่ยนแปลงมาจาก ADDIE Model รูปแบบอื่นไม่ว่าจะเป็น Dick & Carey, Kemp ISD Model สิ่งหนึ่งที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปในการปรับปรุงรูปแบบคือการใช้หรือเริ่ม

จากรูปแบบดั้งเดิม ซึ่งนี้เป็นแนวคิดที่ยอมรับกันมาอย่างต่อเนื่องหรือเป็นข้อมูลสะท้อนที่ได้รับเพื่อการพัฒนาในรูปแบบในขณะที่วัสดุการสอนถูกสร้างขึ้น รูปแบบนี้พยายามทำให้ประหยัดเวลาและค่าใช้จ่ายโดยการเข้าใจปัญหาที่ต้องการแก้ไข

ทฤษฎีการเรียนรู้การสอนเป็นสิ่งที่มีความสำคัญในการออกแบบวัสดุ หรือสื่อการเรียนการสอน ตัวอย่างเช่นทฤษฎี Behaviorism, Constructivism, social learning และ Cognitivism ทฤษฎีเหล่านี้ช่วยในการสร้างรูปแบบและกำหนดสื่อการสอน ใน ADDIE model แต่ละขั้นตอนจะมีผลลัพธ์ที่จะนำไปสู่ขั้นตอนต่อไป ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นวิเคราะห์ (Analysis Phase) ในขั้นนี้เป็นการทำความเข้าใจปัญหาการเรียนการสอน เป้าหมายของรูปแบบการสอนและวัตถุประสงค์ที่จะสร้างขึ้นตลอดจนสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ และความรู้พื้นฐานและทักษะของผู้เรียนที่จำเป็นต้องมี โดยพิจารณาจากคำถามเพื่อการวิเคราะห์ดังนี้

- ใครคือกลุ่มเป้าหมายและเขาต้องมีคุณลักษณะอย่างไร
- ระบุพฤติกรรมใหม่ที่คาดหวังว่าจะเกิดขึ้นกับผู้เรียน
- มีข้อจำกัดในการเรียนรู้ที่มีอยู่อะไรบ้าง
- อะไรที่เป็นทางเลือกสำหรับการเรียนรู้ที่มีอยู่บ้าง
- หลักการสอนที่พิจารณาเป็นแบบไหน อย่างไร
- มีช่วงเวลาการพัฒนามาเป็นอย่างไร

ขั้นที่ 2 การออกแบบ (Design Phase) ขั้นตอนการออกแบบประกอบด้วย การสร้างจุดประสงค์การเรียนรู้ กำหนดเครื่องมือวัดประเมินผล แบบฝึกหัด เนื้อหา วางแผนการสอน และเลือกสื่อการสอน ขั้นตอนการออกแบบควรจะทำอย่างเป็นระบบและมีเฉพาะเจาะจง โดยความเป็นระบบนี้หมายถึงตรรกะ มีระเบียบแบบแผนของการจำแนก การพัฒนา และการประเมินแผนยุทธวิธีที่วางไว้เพื่อให้บรรลุเป้าหมาย สำหรับความเฉพาะเจาะจงหมายถึงแต่ละองค์ประกอบของการออกแบบรูปแบบการสอนจะต้องเอาใจใส่ทุกรายละเอียด ซึ่งมีขั้นตอนดังนี้

- จำแนกเอกสารของการออกแบบการสอนให้เป็นหมวดหมู่ทั้งด้านเทคนิคยุทธวิธีในการออกแบบการสอนและสื่อ
- กำหนดยุทธศาสตร์การเรียนการสอนให้สอดคล้องกับพฤติกรรมที่คาดหวังในแต่ละกลุ่ม(cognitive, affective, psychomotor)
- สร้างสตอรี่บอร์ด
- ออกแบบ User interface และ User Experiment
- สร้างสื่อต้นแบบ

ขั้นที่ 3 ขั้นการพัฒนา (Development Phase) ขั้นตอนการพัฒนาคือขั้นที่ผู้ออกแบบสร้างส่วนต่างๆ ที่ได้ออกแบบไว้ในขั้นของการออกแบบซึ่งครอบคลุมการ สร้างเครื่องมือวัดประเมินผล สร้างแบบฝึกหัด สร้างเนื้อหา และการพัฒนาโปรแกรมสำหรับสื่อการสอน เมื่อเรียบร้อยแล้วทำการทดสอบเพื่อหาข้อผิดพลาดเพื่อนำผลไปปรับปรุงแก้ไข

ขั้นที่ 4 ขั้นการนำดำเนินการ (Implementation Phase) ในขั้นตอนการดำเนินการนี้ หมายถึงขั้นของการสอนโดยอาจจะเป็นรูปแบบชั้นเรียน การฝึกอบรม หรือห้องทดลอง หรือรูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้คอมพิวเตอร์ โดยจุดมุ่งหมายของขั้นตอนนี้คือการสอนอย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล จะต้องให้การส่งเสริมความเข้าใจของผู้เรียนสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนตามวัตถุประสงค์ต่างๆที่ตั้งไว้

ขั้นที่ 5 ขั้นการประเมินผล (Evaluation Phase) ขั้นการประเมินผลประกอบด้วยสองส่วนคือการประเมินผลรูปแบบ (Formative) และการประเมินผลในภาพรวม (Summative) การประเมินผลรูปแบบคือการนำเสนอในแต่ละขั้นของ ADDIE Process ซึ่งเป็นการประเมินผลเพื่อพัฒนา และการประเมินผลในภาพรวมจะทำเมื่อการสอนเสร็จสิ้นเพื่อประเมินผลประสิทธิผลการสอนทั้งหมดข้อมูลจากการประเมินผลรวมโดยปกติมักจะถูกใช้เพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับรูปแบบการสอน

ซึ่งมีความสอดคล้องกับขั้นตอนการผลิตสื่อการเรียนการสอนของ สุรนันทา สุทธประเสริฐ (2547: 6-8) โดยมีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 ศึกษาสภาพปัจจุบันและปัญหา เกี่ยวกับสื่อการเรียนการสอน เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดสื่อที่ควรจัดทำ การศึกษาสภาพปัจจุบันอาจทำได้หลายแนวทาง ดังนี้

1. ศึกษาแผนการสอนว่ามีเนื้อหาใดบ้างที่ยังไม่มีสื่อการเรียนการสอนให้นำเนื้อหาเหล่านั้นมาจัดลำดับความสำคัญว่า ควรจัดทำสื่อของเนื้อหาใดก่อน
2. ศึกษาผลการเรียนรู้ที่คาดหวังในแต่ละกลุ่มประสบการณ์ มีเรื่องใดบ้างที่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ผ่าน แล้วจัดลำดับเรื่องที่เป็นปัญหาของแต่ละกลุ่มประสบการณ์ไว้

3. ศึกษาสภาพสื่อการเรียนการสอนที่มีอยู่ว่าสื่อใดชำรุดสูญหายหรือไม่สอดคล้องกับเนื้อหาหรือกิจกรรมการเรียนการสอนในปัจจุบันควรปรับปรุงหรือผลิตขึ้นใหม่ การศึกษาสภาพปัจจุบัน อาจศึกษาเพียงแนวทางเดียวกันหรือทั้ง 3 แนวทางก็ได้ แล้วนำข้อมูลทั้งหมดมาจัดลำดับความสำคัญไว้ ดังนั้นในขั้นนี้จะได้อาณา/จุดประสงค์ เป้าหมาย ที่จะต้องจัดทำสื่อการเรียนการสอน

ขั้นที่ 2 วิเคราะห์ข้อมูล โดยพิจารณาทั้งเนื้อหา จุดประสงค์ ผู้เรียน และสื่อด้วยวิธีต่อไปนี้

1. วิเคราะห์เนื้อหา/จุดประสงค์ ถ้าในขั้นที่ 1 กำหนดเนื้อหาที่จะจัดทำสื่อไว้ให้นำเนื้อหานั้นมาพิจารณาว่าสัมพันธ์กับจุดประสงค์ใดบ้าง ในทำนองเดียวกันถ้าในขั้นที่ 1 กำหนดจุดประสงค์การเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายในการจัดทำสื่อไว้ ก็ต้องพิจารณาว่าจุดประสงค์นั้นสัมพันธ์กับเนื้อหาใดบ้าง

2. วิเคราะห์ผู้เรียน โดยศึกษาพัฒนาการของผู้เรียนและจิตวิทยาการเรียนรู้ตลอดจนสังเกตพฤติกรรมเพื่อจะได้ทราบสิ่งที่ผู้เรียนสนใจ

3. วิเคราะห์ทฤษฎีทางการสอนและจิตวิทยาการเรียนรู้เพื่อจะได้นำแนวคิดมาใช้ในการผลิตสื่อการเรียนการสอน

4. วิเคราะห์สื่อการเรียนการสอน เพื่อคัดเลือกว่าสื่อประเภทใดเหมาะสมกับเนื้อหาและจุดประสงค์ของการเรียนรู้ ซึ่งรวมถึง วัสดุ อุปกรณ์ และเทคนิควิธีการต่างๆ ที่จะใช้ในการถ่ายทอดเนื้อหาไปยังผู้เรียน

เมื่อวิเคราะห์เนื้อหา วิเคราะห์ผู้เรียน และวิเคราะห์สื่อการเรียนการสอนแล้วในขั้นนี้ ผู้ผลิตสามารถกำหนดประเภทของสื่อที่จะจัดทำให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

ขั้นที่ 3 วางแผนการผลิตสื่อการเรียนการสอน ได้แก่การกำหนดจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม กิจกรรมรายคาบเรียน สื่อที่จะใช้ในแต่ละกิจกรรม ออกแบบสื่อ จัดหาวัสดุ อุปกรณ์ คิดวิธีการผลิตสื่อ กำหนดระยะเวลาในการผลิตและเวลาในการใช้สื่อ ตลอดจนงบประมาณที่ใช้ในการผลิตสื่อ

ขั้นที่ 4 ผลิตและทดลองใช้สื่อการเรียนการสอน มีแนวทางดังนี้

1. ผลิตสื่อตามที่วางแผนไว้ในขั้นตอนที่ 3 โดยแสดงภาพประกอบด้วย

2. ทดลองใช้สื่อ โดยทดลองใช้กับนักเรียนเป็นรายบุคคล นักเรียนกลุ่มเล็กและนักเรียนทั้งชั้น พร้อมทั้งบันทึกผลการทดลองแต่ละครั้งไว้ แล้วนำผลการทดลองมาปรับปรุงแก้ไขข้อบกพร่องของสื่อให้มีคุณภาพตามต้องการ

3. จัดทำคู่มือการผลิตและการใช้สื่อ หลังจากปรับปรุงให้มีคุณภาพจนเป็นที่พอใจแล้ว ควรจัดทำคู่มือการผลิตและใช้สื่อ ตามขั้นตอนอย่างละเอียดเพื่อเผยแพร่ความคิดและวิธีการให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้ถูกต้อง ตามขั้นตอนอย่างละเอียดเพื่อเผยแพร่ความคิดและวิธีการนำสื่อไปใช้อย่างถูกต้อง หรือสามารถผลิตสื่อเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้เอง

ขั้นที่ 5 นำสื่อการเรียนการสอนไปใช้ ก่อนนำสื่อไปใช้ควรเตรียมการ ดังนี้

1. เตรียมตัวครู ได้แก่ การเตรียมเนื้อหา ทบทวนการจัดลำดับกิจกรรม และทดลองใช้สื่อเพื่อให้เกิดความคล่องตัวขณะใช้สื่อ
 2. เตรียมตัวผู้เรียน ได้แก่ การให้ผู้เรียนทราบว่า จะต้องทำกิจกรรมอะไรบ้างสื่อที่ดีควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้จับต้องลงทำ
 3. เตรียมสถานที่หรือเตรียมห้องเรียนที่จะใช้สื่อ
- เมื่อทดลองใช้สื่อจนได้ผลเป็นที่น่าพอใจแล้วจึงนำไปใช้และเผยแพร่ต่อไป

ขั้นที่ 6 ประเมินผลการใช้สื่อการเรียนการสอน หลังจากการนำสื่อไปใช้แล้ว ควรมีการติดตามประเมินผลการใช้สื่อด้วย เพื่อจะได้ปรับปรุงหรือพัฒนาสื่อให้มีคุณภาพมากขึ้น การประเมินผลการใช้สื่อ กระทำได้ 2 วิธี คือ

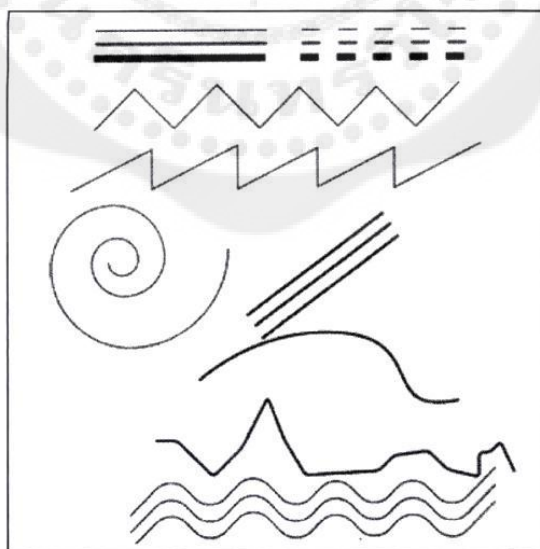
1. ประเมินกระบวนการ เป็นการประเมินความสนใจและความสะดวกในการใช้สื่อของครูและผู้เรียนโดยการทดสอบ สัมภาษณ์ หรือสังเกตพฤติกรรมของครูและผู้เรียนที่ใช้สื่อนั้น
2. ประเมินผลที่ได้จากการใช้สื่อ เป็นการประเมินผลการเปลี่ยนแปลงด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติของผู้เรียนภายหลังการใช้สื่อนั้น อาจใช้วิธีการศึกษาเปรียบเทียบกับนักเรียนสองกลุ่ม กลุ่มหนึ่งสอนโดยใช้สื่อที่ผลิตขึ้นใหม่ กับอีกกลุ่มสอนตามแผนการสอนปกติ แล้วเปรียบเทียบความก้าวหน้าทางการเรียนของนักเรียนทั้งสองกลุ่มระหว่างการประเมินผลก่อนและหลังเรียน

3.6.3 องค์ประกอบในการออกแบบ

จินตนา ถ้ำแก้ว (2555: 19-37) หลักการออกแบบเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ที่ผู้ทำงานด้านการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์มีความจำเป็นต้องศึกษาในรายละเอียดในกระบวนการออกแบบ ในที่นี้จะกล่าวถึงองค์ประกอบของการออกแบบสิ่งพิมพ์และหลักการของการออกแบบสิ่งพิมพ์ องค์ประกอบในการออกแบบ คือ การจัดวาง จัดเรียง ให้เกิดความสมบูรณ์ขึ้นแก่ชิ้นงานโดยใช้เส้น(Line) รูปทรง(Shape) พื้นผิว(Texture) ระยะห่าง(Space) ขนาด(Size) สี(Colour) ตัวอักษร(Typography) การนำเอาองค์ประกอบมาใช้สร้างสรรค์งานขึ้นอยู่กับประเภทและลักษณะของงาน จุดมุ่งหมาย ทักษะ ประสบการณ์ ตลอดจนความพอใจของผู้สร้างสรรค์ผลงานนั้นๆ องค์ประกอบในการออกแบบมีความจำเป็นอย่างยิ่งในทุกประเภท ทุกสาขา

3.6.3.1 เส้น (Line) เป็นพื้นฐานของโครงสร้างของการออกแบบ เส้นแสดงความรู้สึกได้ด้วยตัวของมันเองและด้วยการนำเส้นมาสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ เส้นเป็นส่วนสำคัญของการแสดงออก ผู้ทำงานศิลปะจะต้องอาศัยเส้นเป็นปัจจัยสำคัญในการแสดงออก เส้นสามารถแสดงอารมณ์ ความคิด ได้ตามจินตนาการ เส้นเกิดจากจุดหลายๆ จุดมาเรียงต่อกันจนเกิดเป็นเส้นหรือรอยขีดเขียนด้วยวัสดุต่างๆ ที่ปรากฏบนพื้นระนาบหรือรอยขีดบนวัสดุ

ในการออกแบบ เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เส้นเป็นสิ่งที่แสดงเค้าโครง ขอบเขต ทิศทางและให้ความหมายความรู้สึกได้ตามคุณลักษณะของเส้น ผลงานการออกแบบที่ดีต้องมีเส้นที่ประสานกันงดงามและสัมพันธ์กับองค์ประกอบอื่นๆ ด้วย ถ้านำเส้นหลายๆ เส้นมาประกอบกันเข้าก็เป็นองค์ประกอบของเส้น และสามารถนำเส้นมาประสานกันให้เกิดจังหวะ เพื่อให้เกิดเอกภาพความงาม ทำให้เกิดภาพเนื้อหาแนวเรื่องที่ชัดเจนในการสร้างงานองค์ประกอบต่างๆ และเส้นสามารถแสดงความรู้สึกต่างๆ ได้ตามลักษณะการแสดงออกของเส้น ผลงานการออกแบบทุกสาขาล้วนเกิดจากเส้นทั้งสิ้น เส้นเกิดจากจุดที่ต่อเนื่องกันไปจนสามารถแสดงเป็นเส้นในลักษณะต่างๆ ทั้งเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นบิดเกลียว เส้นหยัก และแสดงเป็นรูปร่างตามทิศทางต่างๆ กัน ทำให้เกิดมีเนื้อที่ มีขนาด ทำให้เกิดน้ำหนัก พื้นผิว เส้นสามารถทำให้เกิดความเคลื่อนไหว แสดงความเร็ว เส้นในลักษณะต่างๆ เมื่อนำมาบรรจบกันทำให้เกิดเป็นรูปร่างขึ้นมา



ภาพประกอบ 3 เส้นแสดงสัญลักษณ์รูปแบบต่างๆ

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.1.1 เส้นแสดงสัญลักษณ์ (Line as Symbol) การใช้เส้นเพื่อเขียนเป็นตัวอักษรในการใช้สื่อความหมาย เส้นมีหลากหลายรูปแบบและให้ความรู้สึกที่หลากหลายด้วยกัน

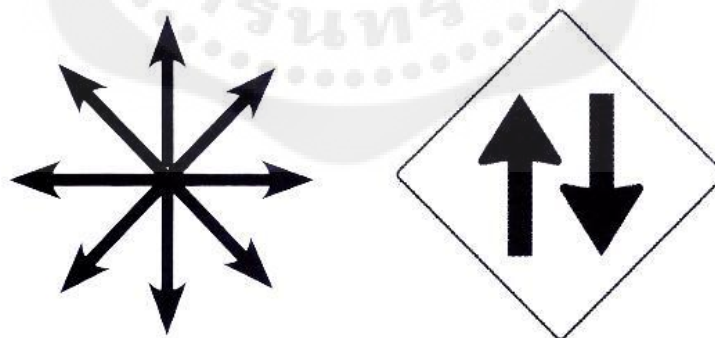
- เส้นตรง (Vertical) คือ เส้นที่ให้ความรู้สึกสวยงาม มั่นคง แข็งแรง และแน่นอน แสดงระยะทางระหว่างจุดสองจุด เส้นตรงให้ความรู้สึกในทางเรียบเป็นระเบียบ
เส้นนอน (Horizontal Line) หรือเส้นราบให้ทิศทางในแนวนอน เจียบสงบนิ่งเฉย ให้ความรู้สึกถึงความกว้าง ความเรียบ

- เส้นทแยงหรือเส้นเฉียง (Curved Line) คือเส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวได้ไม่อยู่นิ่ง ไม่แน่นอน ไม่สามารถบังคับได้ แสดงถึงสิ่งที่กำลังจะล้มลง

- เส้นโค้ง (Curved Line) คือ เส้นที่เปลี่ยนทิศทางไปในแนวเดียวกัน ให้ความรู้สึกนิ่มนวล อ่อนหวาน อ่อนช้อย ให้ความรู้สึกถึงการเคลื่อนไหวที่ยืดหยุ่นมีอิสระ
เส้นหยักฟันปลา (Zigzag Line) คือ เส้นที่ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวรุนแรง รวดเร็ว แน่นหนา นำตื่นเต้นหวาดเสียว ให้ความรู้สึกน่ากลัว หนักแน่น มั่นคง

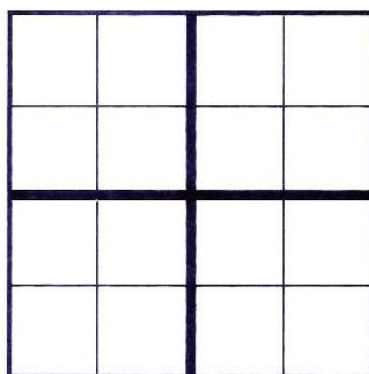
3.6.3.1.2 เส้นแสดงทิศทาง (Line as Direction) การใช้เส้นบ่งบอกทิศทางหรือบอกกล่าวทำให้รู้สึกถึงความเคลื่อนไหวในบริเวณว่าง

3.6.3.1.3 เส้นแสดงขอบเขต (Line as Boundary) การใช้เส้นเพื่อแสดงขอบเขต แสดงกรอบแสดงการแบ่งเขตพื้นที่ออกเป็นสองส่วน



ภาพประกอบ 4 เส้นแสดงทิศทาง

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.



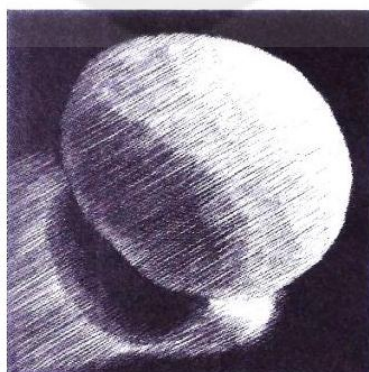
ภาพประกอบ 5 เส้นแสดงขอบเขต

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.



ภาพประกอบ 6 เส้นแสดงถึง

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.



ภาพประกอบ 7 เส้นแสดงถึงน้ำหนัก

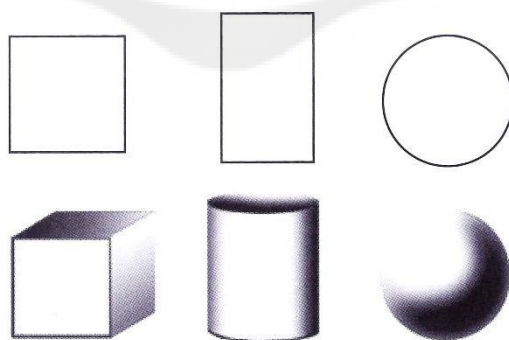
ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.1.4 เส้นแสดงถึงน้ำหนัก (Line as Value) การใช้เส้นเพื่อแสดงน้ำหนักในภาพโดยถ้าเส้นขีดกันหลายเส้นจะดูมีน้ำหนักมากกว่าเส้นที่อยู่ห่างกัน

3.6.3.1.5 เส้นที่แสดงพื้นผิว (Line as Texture) การใช้เส้นเพื่อเน้นพื้นผิว เช่น เส้นผม หรือ ขนสัตว์

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้เส้นเพื่อ...

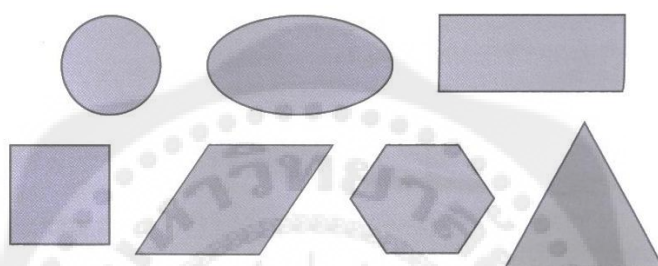
- เป็นเส้นกรอบของรูปภาพหรือข้อความ
- สร้างกริด (Grid)
- จัดข้อมูลให้เป็นระเบียบ
- เน้นส่วนสำคัญ
- เชื่อมส่วนประกอบต่างๆ เข้าด้วยกัน
- สร้างกราฟหรือผังข้อมูล
- สร้างลวดลายด้วยเส้นรูปแบบต่างๆ
- นำสายตาไปยังจุดที่ต้องการ หรือสร้างความรู้สึถึงการเคลื่อนไหว
- สร้างอารมณ์โน้มน้าความรู้สึ
- ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วนๆ
- กำหนดขอบเขตของที่ว่าง โดยการทำให้เกิดเป็นรูปร่าง (Shape) ขึ้นมา
- กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง (Form) ชัดขึ้น
- ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ของแสงและเงา โดยการแรเงาด้วยเส้น
- ให้ความรู้สึกรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ



ภาพประกอบ 8 รูปร่างรูปทรง

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.2 รูปร่างและรูปทรง (Shape & Form) รูปร่าง (Shape) มีความหมายถึงรูปลักษณะสองมิติ มีความกว้างกับความยาว ไม่มีความหนา เกิดจากเส้นรอบนอกที่แสดงพื้นที่ขอบเขตของรูปต่างๆ เช่น รูปวงกลม รูปสามเหลี่ยม หรือ รูปอิสระ ที่แสดงเนื้อที่ของผิวที่เป็นระนาบมากกว่าแสดงปริมาตรหรือมวลรูปทรง ๒(Form) คือ รูปที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ โดยนอกจากจะแสดงความกว้าง ความยาว ความลึก หรือ ความหนา ความสูง เช่น รูปทรงกลม รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงกระบอก ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสารที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน สามารถแบ่งรูปร่างรูปทรงออกเป็นประเภทได้ดังนี้

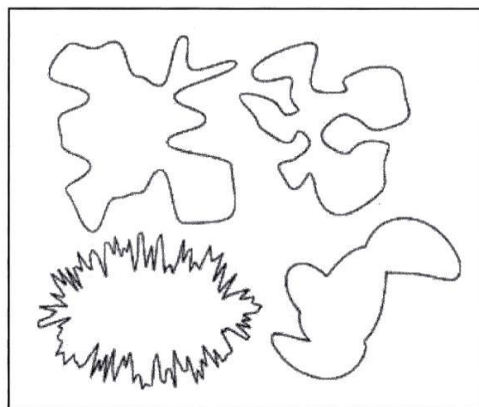


ภาพประกอบ 9 รูปทรงเรขาคณิต

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.2.1 รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Shape/Form) เป็นรูปทรงที่มีขนาดสัดส่วนสมบูรณ์และมีมาตรฐานที่แน่นอน สามารถวัดหรือคำนวณได้ มีรูปทรงเฉพาะตัว มีกฎเกณฑ์เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลมหรือรูปวงรี รูปทรงเรขาคณิตเป็นรูปที่ให้องค์สร้างพื้นฐานของรูปต่างๆ รูปทรงเรขาคณิตให้ความรู้สึกตามลักษณะต่างๆ เช่น รูปสี่เหลี่ยม คือเส้นตรงที่เส้นมาบรรจบกันให้ความรู้สึกมั่นคง มีน้ำหนัก รูปหลายเหลี่ยม คือ รูปที่มีมากกว่าสี่มุมสี่ด้าน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวได้บ้างเล็กน้อย รูปวงกลม คือ รูปที่มีเส้นโค้งเส้นเดียวลากมาบรรจบกัน เคลื่อนไหวง่าย ไม่หยุดนิ่ง

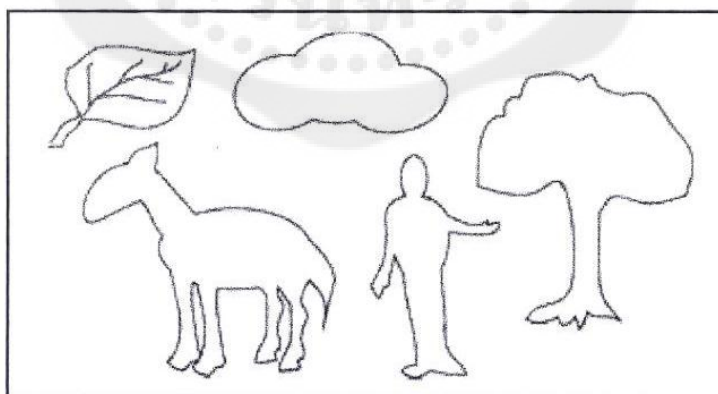
3.6.3.2.2 รูปทรงอิสระ (Free Form) เป็นรูปทรงที่ประกอบด้วยแนวตรง หรือแนวตรงกับแนวโค้ง ซึ่งจัดวางในรูปแบบต่างๆ ได้ไม่จำกัดจำนวน ถ้ามองอย่างวิเคราะห์รูปร่างอิสระอาจเกิดจากรูปเรขาคณิตหรือรูปธรรมชาติที่ถูกกระทำจนมีลักษณะเปลี่ยนไปจากเดิมจนไม่เหลือสภาพเดิม เป็นรูปทรงที่เกิดขึ้นอย่างอิสระ เป็นรูปแบบโครงสร้างที่ไม่แน่นอน ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ลื่นไหล ให้ความเป็นอิสระ และได้อารมณ์ความเคลื่อนไหวเป็นอย่างดี ซึ่งเกิดขึ้นตามอิทธิพลและการกระทำจากสิ่งแวดล้อม จากความคิดสร้างสรรค์ของผู้ออกแบบเอง



ภาพประกอบ 10 รูปทรงอิสระ

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.2.3 รูปทรงธรรมชาติ (Natural Form) เป็นรูปทรงที่เกิดจากสิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช โดยการนำมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ รูปทรงประเภทนี้จะให้ความรู้สึกมีชีวิต รูปทรงธรรมชาติไม่ใช้การเลียนแบบธรรมชาติ แต่เป็นการนำรูปทรงที่มีอยู่ตามธรรมชาติรอบตัวเรา เช่น ดอกไม้ ใบไม้ สัตว์ แมลง มนุษย์ เป็นต้น มาใช้เป็นแม่แบบในการออกแบบและสร้างสรรค์ โดยยังคงให้ความรู้สึกและรูปทรงที่เป็นธรรมชาติอยู่ รูปทรงก็ไม่ได้เปลี่ยนแปลงมากนัก



ภาพประกอบ 11 รูปทรงธรรมชาติ

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้รูปร่างรูปทรงเพื่อ...

- จัดวางข้อความอยู่ภายในกรอบที่มีรูปร่างรูปทรงแบบต่างๆ
- สร้างสิ่งพิมพ์รูปแบบใหม่ๆ
- ใส่สีให้เป็นรูปทรงต่างๆ บนข้อความที่ต้องการเน้นหรือดึงดูดความสนใจ
- ทำรูปเฉพาะขึ้นแทนสัญลักษณ์ต่างๆ
- ตัดกรอบภาพเป็นรูปทรงที่แปลกออกไปเพื่อให้ดูน่าสนใจขึ้น

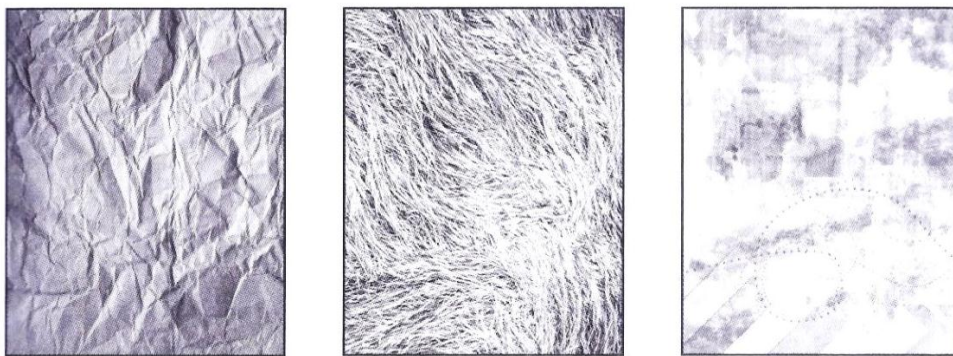
3.6.3.3 **พื้นผิว (Texture)** หมายถึง พื้นผิวของรูปร่างหรือรูปทรงต่างๆ ทั้งที่มีอยู่ในธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น มีลักษณะต่างๆ กัน ทั้งที่มีลักษณะผิวหยาบ ผิวขรุขระ ผิวด้าน ผิวละเอียด และผิวมัน ซึ่งเราสามารถรับรู้ลักษณะของพื้นผิวได้ด้วยการมองเห็น หรือการสัมผัส บนผิวหน้าของงานออกแบบพื้นผิว ที่ไม่เหมือนกันทำให้งานออกแบบประเภทเดียวกันดูแตกต่างกัน พื้นผิวจะเพิ่มมิติให้กับงานออกแบบ

3.6.3.3.1 พื้นผิวสัมผัสได้ด้วยมือ เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงๆ ของผิวหน้าของวัสดุนั้นๆ พื้นผิวลักษณะนี้จะพบเห็นในงานออกแบบที่มีลักษณะเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ ซึ่งสามารถสัมผัสได้ เช่น งานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์ต่างๆ

3.6.3.3.2 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิววัสดุนั้นๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษจะให้ความรู้สึกจากการสัมผัสด้วยตาว่าเป็นก้อนหินแต่เมื่อสัมผัสเป็นกระดาษ การสร้างลักษณะพื้นผิวนี้จะใช้หมึกหรือดินสอ โดยการสร้างพื้นผิวจากสีความมืดและความสว่าง แสงเงาช่วยสร้างความรู้สึก พื้นผิวลักษณะเช่นนี้ถือว่าการสร้างพื้นผิวลงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น พื้นผิวลักษณะต่างๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระตุ้นประสาท หนักแน่น มั่นคง แข็งแรง ถาวร พื้นผิวเรียบ จะให้ความรู้สึกเบาสบาย

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้พื้นผิวเพื่อ...

- เพื่อกระตุ้นอารมณ์และความรู้สึก
- สร้างความแตกต่างเพื่อดึงดูดความสนใจ
- ทำให้งานมีเอกลักษณ์
- ลงงายตาด้วยลวดลายและแสงเงาของพื้นผิว
- สร้างมิติและความลึก



ภาพประกอบ 12 พื้นผิวลักษณะต่างๆ

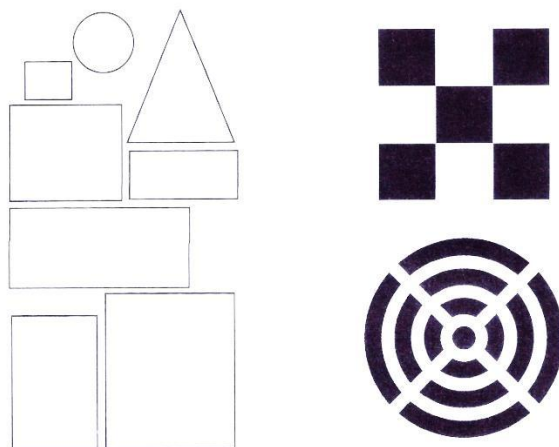
ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.4 บริเวณว่าง (Space) หมายถึง พื้นที่ว่างที่อยู่ระหว่างหรือโดยรอบวัตถุหรือตัวอักษร บริเวณว่างทำให้สิ่งที่น่าสนใจได้โผล่บนหน้างานแยกออกจากกัน หรือดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ทำให้เกิดการเน้น และเป็นจุดพักสายตา ที่ว่างในงานออกแบบเป็นที่ว่างที่กำหนดขึ้นไว้แล้วตามต้องการของนักออกแบบ ที่ว่างเป็นองค์ประกอบที่สำคัญมีบทบาทต่อรูปร่างรูปทรง มีความสัมพันธ์ต่อส่วนอื่นๆ หรือกล่าวได้ว่า ช่องว่างวัตถุ บางทีก็เรียกว่า “ช่องไฟ” เรื่องของช่องไฟไม่จำเป็นต้องเท่ากันอาจมีระยะกว้าง ไกลหรือใกล้แตกต่างกันไป ทั้งนี้ต้องไม่ปล่อยให้ว่างมาก หรือกรูกรังเกินไป ความสำคัญของช่องว่างให้มองถึงเนื้อหาเป็นหลัก พื้นที่ว่างในการออกแบบจะมีทั้งลักษณะ 2 มิติ 3 มิติ พื้นที่ว่าง 2 มิติจะแสดงเพียงความสูงและความกว้าง การเพิ่มพื้นที่จาก 2 มิติ ให้กลายเป็น 3 มิติ สามารถทำได้โดยการสร้างความลึก โดยการใช้วิธีการดังนี้

- สร้างระยะห่างให้ปรากฏลดหลั่นระหว่างรูปเล็กรูปใหญ่
- สร้างระยะความสูง-ต่ำให้ปรากฏลดหลั่นในภาพ
- ใช้น้ำหนักแสดงรายละเอียดให้ปรากฏชัดเจนเพียงเล็กน้อยในรูปร่างที่ห่างกันแต่เน้นน้ำหนักให้ชัดเจนกับที่ใกล้เคียง

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้บริเวณว่างเพื่อ...

- ช่วยให้เรื่องราวในเลย์เอาต์ง่ายต่อการติดตาม
- ช่วยให้แต่ละองค์ประกอบของงานดูเสมอกัน
- เป็นจุดพักสายตา
- ช่วยเน้นส่วนประกอบที่สำคัญ
- ทำให้ตัวอักษรดูเด่นชัดขึ้น



ภาพประกอบ 13 บริเวณว่าง

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.5 ขนาดและสัดส่วน (Size & Proportion) ขนาด (size) คือ ลักษณะของที่กำหนดความใหญ่ เล็ก กว้าง ยาว สูง และต่ำที่เรารับรู้ด้วยสายตา สิ่งของขนาดเดียวกัน ถ้าวางอยู่ในตำแหน่งที่ต่างกันย่อมมองเห็นเป็นขนาดแตกต่างกัน ดังนั้นจึงทำให้เราสามารถประมาณ หรือวัดให้เป็นหน่วยระยะทางได้สัดส่วน (Proportion) คือ ความพอเหมาะของสิ่งของสองสิ่งซึ่งมีความสัมพันธ์กันในการออกแบบทั่วไป

ขนาดและสัดส่วนนอกจากจะเกิดจากสัดส่วนของมนุษย์แล้ว ยังถูกกำหนดขึ้นเพื่อความเหมาะสมหลายอย่าง เช่น เหมาะสมในด้านประโยชน์ใช้สอยหรือเหมาะสมในด้านความงาม

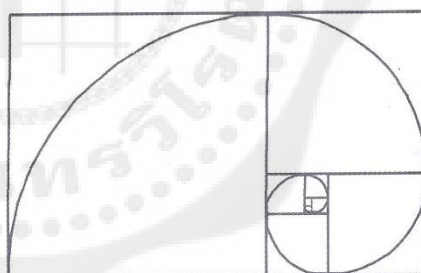
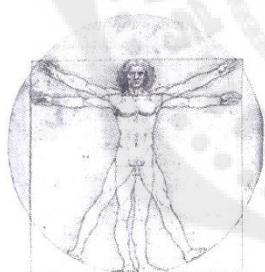
ในการจัดองค์ประกอบชิ้นงาน ขนาดและสัดส่วนเป็นสิ่งสำคัญที่จะทำให้ภาพดูน่าสนใจ ขนาดของภาพและรูปต้องเหมาะสม กับหน้ากระดาษไม่ใหญ่หรือเล็กเกินไป วิธีการนำหลักการของขนาดและสัดส่วนมาใช้ในงานดังนี้ ขนาดที่ใกล้เคียงกันให้ความรู้สึกกลมกลืน(Harmony) ขนาดต่างกัน ให้ความรู้สึกขัดแย้ง(Contrast) ขนาดที่ต่างกันจัดวางต่อเนื่องกันทำให้เกิดความเคลื่อนไหว(Dynamic)

ความสัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมระหว่างขนาดและสัดส่วนขององค์ประกอบที่แตกต่างกันทั้งที่อยู่ในรูปทรงเดียวกันหรือระหว่างรูปทรงและรวมถึงความสัมพันธ์กลมกลืนระหว่างองค์ประกอบทั้งหลายด้วย ซึ่งเป็นความพอเหมาะพอดีไม่มากไม่น้อยขององค์ประกอบทั้งหลายที่นำมาจัดรวมกัน ความเหมาะสมของขนาดและสัดส่วนอาจพิจารณาจากคุณลักษณะดังต่อไปนี้

- ขนาดและสัดส่วนที่เป็นมาตรฐาน จากรูปลักษณะตามธรรมชาติ ของคน สัตว์ พืช ซึ่งโดยทั่วไป ถือว่า สัดส่วนตามธรรมชาติ จะมีความงามที่เหมาะสมที่สุด หรือจากรูปลักษณะที่เป็นการสร้างสรรค์ของมนุษย์
- ขนาดและสัดส่วนจากความรู้สึกโดยที่ศิลปินนั้นไม่ได้สร้างขึ้นเพื่อความงามของรูปทรงเพียงอย่างเดียว แต่ยังสร้างขึ้นเพื่อแสดงออกถึงเนื้อหา เรื่องราว ความรู้สึกด้วย ขนาดและสัดส่วนจะช่วยเน้นอารมณ์ความรู้สึกให้เป็นไปตามเจตนารมณ์และเรื่องราวที่ผู้ออกแบบต้องการ

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้ขนาดและสัดส่วนเพื่อ...

- ขนาดและสัดส่วนเป็นส่วนประกอบทำให้เลย์เอาต์มีรูปแบบขึ้นมา
- การจัดขนาดส่วนประกอบต่างๆ ได้ดีจะทำให้เลย์เอาต์น่าสนใจและดูเป็นระเบียบยิ่งขึ้น
- ขนาดจะทำให้เห็นความสำคัญของสิ่งที่ต้องการเน้น
- ช่วยดึงดูดความสนใจ
- แสดงความสำคัญขององค์ประกอบ
- ดึงดูดความสนใจ เช่น ใช้ขนาดที่ต่างกันเพื่อให้เกิดการตัดกัน
- ทำให้มองเห็นองค์ประกอบได้ง่ายขึ้น
- ทำให้งานดูมีระเบียบและมีความสม่ำเสมอตลอดทั้งหน้า



ภาพประกอบ 14 ขนาดและสัดส่วน

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.6 สี (Color) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน ให้ความหมายของสีว่า ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสีวิทยาศาสตร์ ได้จำกัดความของคำว่า “สี” เป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น

ในทางศิลปะได้จำกัดความของคำว่า “สี” คือ ทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะ โดยจะทำให้ผลงานมีความสวยงาม

ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริงเด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น สีเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจได้มากกว่าองค์ประกอบอื่นๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องสัมพันธ์กับสีอย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่างๆ เช่น

- ใช้ในการจำแนกสิ่งต่างๆ เพื่อให้เห็นความแตกต่างที่ชัดเจน
- ใช้ในการจัดองค์ประกอบของสิ่งต่างๆ เพื่อให้เกิดความสวยงาม กลมกลืน เช่น กายแต่งกาย การจัดตกแต่งบ้าน
- ใช้ในการจัดกลุ่ม แบ่งพวก ด้วยการให้สีต่างๆ เช่น เครื่องแบบต่างๆ
- ใช้ในการสื่อความหมาย เป็นสัญลักษณ์ หรือใช้บอกเล่าเรื่องราว
- ใช้ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อให้เกิดความสวยงาม สร้างบรรยากาศสมจริงและน่าสนใจ
- เป็นองค์ประกอบในการมองเห็นสิ่งต่างๆ ของมนุษย์

3.6.3.6.1 การใช้สีในเชิงสัญลักษณ์

สีแดง แสดงถึง มีความอบอุ่น ร้อนแรง เปรียบดังดวงอาทิตย์ นอกจากนี้ยังแสดงถึงชีวิตชีวา ความรัก ความปรารถนา เช่น ดอกกุหลาบแดงวันวาเลนไทน์ แสดงความมั่งคั่ง อุดมสมบูรณ์ และอำนาจ และสีแดงอาจใช้เป็นเครื่องหมายประเภทห้าม หรือต้องห้ามแสดงถึงสิ่งอันตราย เป็นสีต้องระวัง เป็นสีของเลือด

สีเขียว แสดงถึง ธรรมชาติ ความสดชื่นร่มเย็น สีเขียวมักใช้สื่อความหมายเกี่ยวกับการอนุรักษ์ธรรมชาติ เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม การเกษตร การเพาะปลูก การเกิดใหม่ ฤดูใบไม้ผลิ การงอกงาม และใช้เป็นเครื่องหมายแสดงถึงความปลอดภัยด้วย

สีเหลือง แสดงถึง ความสดใส ความเบิกบาน ความรุ่งเรือง ความมั่งคั่ง และฐานันดรศักดิ์ในทางตะวันออกเป็นสีของกษัตริย์ เป็นสีของพุทธศาสนา

สีน้ำเงิน แสดงถึง ความสุขุมหนักแน่น ความสูงศักดิ์ในธงชาติไทย สีน้ำเงิน หมายถึงกษัตริย์ โดยทั่วไปสีน้ำเงิน หมายถึง โลก ซึ่งเราเรียกว่าโลกสีน้ำเงิน (Blue Planet) เนื่องจากเป็นดาวเคราะห์ที่มองเห็นจากอวกาศ โดยเห็นเป็นสีน้ำเงินสดใสเนื่องจากมีพื้นน้ำที่กว้างใหญ่

สีม่วง เป็นสีที่มีพลังหรือการมีพลังแอบแฝงอยู่ และเป็นสีแห่งความผูกพัน อาจหมายถึง ความเศร้า ความผิดหวังจากความรัก

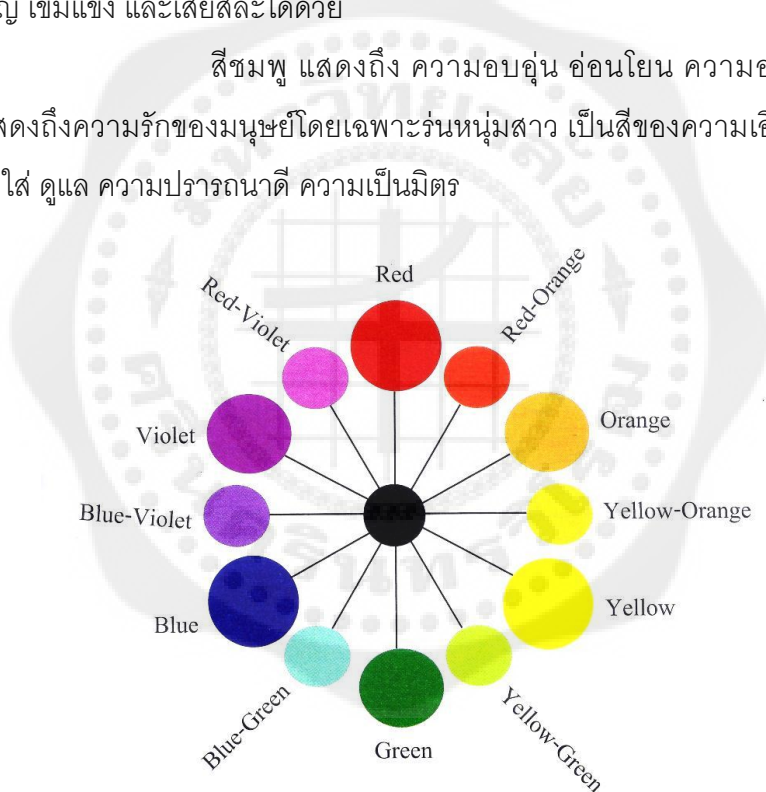
สีฟ้า แสดงถึง ความสว่าง ความปลอดโปร่ง เปรียบเหมือนท้องฟ้า เป็นสีของความสะอาดปลอดภัย แสดงถึงอิสรภาพที่สามารถโบยบิน เป็นสีแห่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการที่ไม่มีขอบเขต

สีทอง แสดงถึง ความมีคุณค่า ราคา สิ่งของหายาก ความสำคัญ ความสูงส่งสูงศักดิ์ ความศรัทธาสูงสุด ในงานจิตรกรรมเป็นสีผิวกายของพระพุทธเจ้า พระมหากษัตริย์ เจดีย์ต่างๆ มักเป็นสีทอง เป็นเครื่องประกอบยศศักดิ์ของกษัตริย์ขุนนาง

สีขาว แสดงถึง ความสะอาด บริสุทธิ์ ความว่างเปล่า ปราศจากกิเลส ตัณหา ความเชื่องช้า ความดั่งาม ความศรัทธา และการเกิด ความรักและความหวัง ความหวังใญ่เชื้อ ออาหารและเสียสละ ความอ่อนโยน และความจริงใจ

สีดำ แสดงถึง ความมืด ความลึกลับสิ้นหวัง ความตาย เป็นที่สิ้นสุด ของทุกสิ่ง สีทุกสีเมื่ออยู่ในความมืดจะเห็นเป็นสีดำ และหมายถึงความชั่วร้าย อาถรรพ์ เวทมนตร์ มนต์ดำ ไสยศาสตร์ ความชิงชัง ความโหดร้าย ทำลายล้าง ความลุ่มหลงเมาเมว แต่ยังหมายถึงความ อุดทน กล้าหาญ เข้มแข็ง และเสียสละได้ด้วย

สีชมพู แสดงถึง ความอบอุ่น อ่อนโยน ความอ่อนหวาน นุ่มนวล ความน่ารัก แสดงถึงความรักของมนุษย์โดยเฉพาะรุ่นหนุ่มสาว เป็นสีของความเชื้ออาหาร การปลอบ ประโลม เอาใจใส่ ดูแล ความปรารถนาดี ความเป็นมิตร



ภาพประกอบ 15 วงจรสี

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.6.2 หลักการใช้สี การใช้สีโทนร้อนและสีโทนเย็นในการออกแบบ ใช้สีในงานใดๆ ก็ตาม หากใช้สีในกลุ่มสีโทนร้อนหรือกลุ่มสีโทนเย็นเพียงกลุ่มเดียวในงานก็จะทำให้เกิด ความน่าเบื่อในเรื่องการใช้สี ผู้ที่มีความชำนาญในการใช้สีสามารถที่จะใช้สีทั้งสองกลุ่มนี้ได้โดยใช้

จังหวะของสีที่เหมาะสม ผู้ออกแบบมักจะไม่ใช่สีโทนเดียวในงานออกแบบเพราะจะทำให้ผลงานไม่น่าสนใจ หรือการใช้สีตรงข้ามในอัตราส่วนที่เท่ากัน ซึ่งจะเกิดการตัดกันรุนแรง คือ เมื่อต้องการใช้สีโทนเย็นเป็นสีหลักในงานก็ควรมีสีโทนร้อนเป็นสีรอง

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้สีเพื่อ...

- ดึงดูดสายตาให้ผลงานเกิดความน่าสนใจ
- ช่วยสร้างอารมณ์และความรู้สึกแก่ผลงาน
- ช่วยดึงดูดสายตาผู้ดูว่าจุดใดเป็นจุดแรกที่ต้องการให้มอง
- สามารถจัดองค์ประกอบของงานรวมกลุ่มกันหรือจะแยกออกจากกันด้วยการเลือกใช้สีที่ต่างกันไป
- ช่วยผสมผสานให้ภาพรวมมีความสมดุล
- ใช้เน้นข้อความสำคัญหรือหัวเรื่อง
- ใช้สร้างเรื่องราวในการออกแบบ

3.6.3.7 ตัวอักษร (Typography) ตัวอักษรเป็นองค์ประกอบที่แตกต่างไปจากองค์ประกอบอื่นๆ ตัวอักษรสามารถเรียงร้อยบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้อ่านได้โดยตรง ในขณะเดียวกันก็สามารถตกแต่งตัวอักษรโดยใช้รูปแบบ ขนาด และสีเส้นมาจัดวางเป็นรูปแบบต่างๆ เป็นการสร้างแรงดึงดูดให้สนใจและน่าติดตาม

3.6.3.7.1 รูปแบบตัวอักษร ในการเลือกตัวอักษรที่เหมาะสม จะช่วยให้งานออกแบบนั้นสื่อความหมายได้อย่างเต็มที่ ซึ่งปัจจุบันมีรูปแบบตัวอักษรมากมายให้เลือกใช้

3.6.3.7.2 ลักษณะของตัวอักษร (Type Character) จากรูปแบบตัวอักษรที่หลากหลาย การสร้างแบบอักษรก็ยังคงมีความแตกต่างที่หลากหลายรูปแบบ ทำให้มีลักษณะเฉพาะของตัวอักษรเปลี่ยนแปลงไป เช่น

- ประเภทตัวธรรมดา (Normal/Regular)
- ประเภทตัวหนา (Bold)
- ประเภทตัวเอน (Italic)
- ประเภทตัวหนาพิเศษ (Extra Bold)
- ประเภทตัวบางพิเศษ (Light)
- ประเภทตัวกว้างพิเศษ (Extended)
- ประเภทตัวแคบพิเศษ (Narrow)
- ประเภทตัวอักษรแบบมีขอบ (Outline)
- ประเภทตัวอักษรแบบตัวใหญ่ทั้งหมด (Allcaps)

การออกแบบ	การออกแบบ
ตัวธรรมดา (Normal/Regular)	ประเภทตัวหนา (Bold)
การออกแบบ	การออกแบบ
ประเภทตัวเอน (Italic)	ประเภทตัวหนาพิเศษ (ExtraBold)
การออกแบบ	การออกแบบ
ประเภทตัวแคบพิเศษ (Narrow)	ประเภทตัวอักษรแบบมีขอบ (Outline)

ภาพประกอบ 16 ตัวอย่างลักษณะของตัวอักษร (Type Charater) แบบต่างๆ

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

3.6.3.7.3 ขนาดตัวอักษร (Size Type) ขนาดของตัวอักษรเป็น การกำหนดขนาดที่เป็นสัดส่วนความกว้างและสูง และรูปร่างของตัวอักษร โดยเอาความสูงเป็นหลักใน การจัดขนาด เรียกว่าพอยท์ (Point) ขนาดตัวอักษรหัวเรื่องมักใช้ขนาดตั้งแต่ 18 พอยท์ ขึ้นไป ส่วน ขนาดของเนื้อหาจะใช้ขนาดประมาณ 14 พอยท์ ถึง 16 พอยท์ แล้วแต่ลักษณะของงานนั้นๆ

ขนาดความกว้างของตัวอักษร เมื่อเรียงกันเป็นคำหรือความ ยาวใน 1 บรรทัด เรียกว่า “ความยาวคอลัมน์” ขนาดของตัวอักษรมีผลต่อการออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์ ดังนั้นผู้ออกแบบจะต้องคำนึงถึงการใช้ขนาดตัวอักษรให้เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย ดังนี้

- กลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับอนุบาลควรใช้ตัวอักษรขนาด 30 พอยท์
- กลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 1-2 ควรใช้อักษรขนาด 24-30 พอยท์
- กลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 3-4 ควรใช้อักษรขนาด 18-24 พอยท์
- กลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับประถมศึกษาปีที่ 5-6 และระดับมัธยมศึกษา ควรใช้อักษรขนาด 16-18 พอยท์
- กลุ่มเป้าหมายอยู่ในระดับอุดมศึกษา และประชาชนทั่วไปควรใช้ตัวอักษรขนาด 14-16 พอยท์

3.6.3.7.4 ระยะช่องไฟและการจัดวางตัวอักษรระยะช่องไฟ ของตัวอักษร (Spacing) การจัดระยะช่องไฟตัวอักษรมีความสำคัญมาก เนื่องจากถ้ามีการออกแบบที่ เหมาะสมและสวยงามแล้วจะทำให้ให้อ่านง่าย สบายตา ชวนอ่าน การจัดช่องไฟ มีหลักการดังนี้

- ระยะช่องไฟระหว่างตัวอักษร (Letter Spacing) เป็นการกำหนดช่องไฟระหว่างตัวอักษรแต่ละตัวที่ต้องมีระยะห่างกันพองามไม่ติดหรือห่างกันเกินไป ควรจัดช่องไฟโดยคำนึงถึงปริมาณที่มีความสมดุลโดยประมาณในระหว่างตัวอักษรหรือเรียกว่าปริมาณความสมดุลทางสายตา
- ระยะช่องไฟระหว่างคำ (Word Spacing) จะเว้นระยะระหว่างคำประมาณ 1 ตัวอักษรปกติ ถ้าห่างเกินไปจะทำให้อ่านยาก และชิดเกินไปจะทำให้ขาดความงาม
- ระยะช่องไฟระหว่างบรรทัด (Line Spacing) ปกติจะใช้ระยะห่าง 0-3 พอยท์ หลักสำคัญในการกำหนดระยะระหว่างบรรทัดให้วัดส่วนสูงและส่วนต่ำสุดของตัวอักษร เมื่อจัดวางบนบรรทัดแล้วต้องไม่ซ้อนทับกัน



ภาพประกอบ 17 แสดงระยะช่องไฟของตัวอักษร (Spacing)

ที่มา: (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา.

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้ตัวอักษรเพื่อ...

- ใช้บอกกล่าวข้อความที่องค์ประกอบอื่นไม่สามารถสื่อออกมาได้
- ดึงดูดให้เกิดความสนใจด้วยขนาด สี สัน และข้อความที่เร้าใจ
- จัดลำดับความสำคัญและบอกเล่ารายละเอียดโดยจัดทำหัวข้อหลัก หัวข้อรอง และเนื้อหา
- สามารถจัดเรียงตัวอักษรประกอบเป็นภาพ หรือรูปทรงต่างๆ โดยใช้แบบตัวอักษร ขนาดและสีสันที่ต่างกัน
- สามารถจัดแบ่งเป็นกลุ่มก้อน จัดวางและใช้ช่องไฟ สี สัน ตลอดจนองค์ประกอบอื่นในการแบ่งแยกให้เป็นระเบียบ ง่ายต่อการสื่อสาร และดูสวยงาม
- ใช้ขยายข้อความ หรืออธิบายภาพประกอบต่างๆ

3.6.4 หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์ (The Principles of Design)

หลักการออกแบบสิ่งพิมพ์เป็นหลักในการใช้องค์ประกอบของการออกแบบที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์สามารถนำมาผสมผสานจนมีความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกันจนทำให้ได้งานออกแบบที่ดีมีคุณค่า หลักในการออกแบบมี 4 ข้อคือ

3.6.4.1 **ความสมดุล (Balance)** คือการกระจายตัวอย่างทั่วถึงของน้ำหนักในงานออกแบบสิ่งพิมพ์ น้ำหนักขององค์ประกอบต่างๆ เป็นน้ำหนักที่สายตารู้สึกเมื่อมององค์ประกอบนั้นๆ ทุกส่วนของพื้นที่การออกแบบมีน้ำหนักที่รู้สึกได้จากขนาด ความมืดหรือความสว่าง สีและความเข้มของสี ความหนาและความบางของเส้น การจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ในงานออกแบบจะต้องคำนึงถึงจุดศูนย์ถ่วงในธรรมชาติที่ว่าน้ำหนักเฉลี่ยเท่ากันทุกด้าน ความสมดุลมี 2 ลักษณะคือ

3.6.4.1.1 สมดุลแบบสมมาตร (Symmetry Balance) หรือความสมดุลแบบซ้ายขวาเหมือนกัน คือการวางรูปทั้งสองข้างของแกนสมดุล จะให้ความรู้สึกมั่นคงแข็งแรง เหมาะสำหรับสื่อสิ่งพิมพ์ที่ต้องการสื่อถึงความมีระเบียบแบบแผน และความอนุรักษ์นิยม

3.6.4.1.2 สมดุลแบบอสมมาตร (Asymmetry Balance) หรือความสมดุลแบบมีลักษณะที่ทางซ้ายและขวาจะไม่เหมือนกัน ใช้องค์ประกอบที่ไม่เหมือนกันแต่มีความสมดุลกัน อาจเป็นความสมดุลด้วยน้ำหนักขององค์ประกอบหรือสมดุลด้วยความรู้สึกก็ได้หรือใช้หน่วยที่มีขนาดเล็กแต่มีรูปลักษณะที่น่าสนใจถ่วงดุลกับรูปลักษณะที่มีขนาดใหญ่แต่มีรูปแบบธรรมดา สมดุลแบบอสมมาตรจะสื่อถึงความขัดแย้ง ความหลากหลาย ความไม่เป็นระเบียบ และความประหลาดใจ

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้การสร้างสมดุล...

- กำหนดจุดศูนย์กลางของชิ้นงาน
- ส่วนประกอบเล็กๆ หลายๆ ชิ้นมีความสมดุลกับส่วนประกอบใหญ่หนึ่งชิ้น
- ใช้รูปร่างที่แปลกออกไปหนึ่งหรือสองชิ้นร่วมกับรูปร่างทั่วไป
- เว้นช่องว่างสีขาวให้มากขึ้น รอบๆ คอลัมน์สีเข้มหรือรูปภาพมืดๆ
- ตัวอักษรที่หนาหนัก ควรมีภาพสีสว่าง สดใสให้ช่วยให้นผลงานดูสว่างขึ้น
- ภาพถ่ายหรือภาพประกอบสีมืดควรวางตัวหนังสือขึ้นเล็กๆ หลายชิ้นประกอบเข้าไป และเว้นช่องไฟสีขาวโดยรอบมากๆ

3.6.4.2 **จังหวะ (Rhythm)** หมายถึง รูปแบบที่เกิดจากการกระทำซ้ำกันขององค์ประกอบต่างๆ การซ้ำกันขององค์ประกอบเดียวกันในลักษณะที่สม่ำเสมอ หรือแบบเดิมๆ เช่น การเปลี่ยนรูปร่างขนาดหรือตำแหน่งขององค์ประกอบ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดการมองเห็นจังหวะในงาน

ออกแบบ การวางองค์ประกอบซ้ำๆ กันที่ระยะห่างเท่าๆกันทำให้เกิดความรู้สึกราบเรียบ จังหวะที่เท่าๆกัน สงบและผ่อนคลาย การเปลี่ยนขนาดและช่องไฟของส่วนประกอบอย่างฉับพลันจะทำให้เกิดจังหวะและมีชีวิตชีวา และสร้างความรู้สึกน่าตื่นเต้น

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้หลักการของจังหวะ...

- วางองค์ประกอบเดิมซ้ำกันและให้มีช่องไฟเท่ากัน
- วางองค์ประกอบเดิมในขนาดที่ใหญ่ขึ้นเรื่อยๆ และขยายช่องไฟขึ้นให้รับกัน
- มีการกลับความหมายบาง เช่น ให้มีตัวอักษรบางเบา สลับกับตัวทึบหนา
- วางองค์ประกอบเดิมในหลายๆ จุดบนเลย์เอาต์
- ถ้ามีหลายๆ หน้าอาจวางองค์ประกอบเดิมที่จุดเดียวกันบนทุกๆหน้า

3.6.4.3 **การเน้น (Emphasis)** หมายถึง การทำให้องค์ประกอบหนึ่งเป็นที่สังเกตเห็นก่อนส่วนอื่นๆจะเกิดขึ้นเมื่อองค์ประกอบนั้นแตกต่างจากองค์ประกอบอื่นในงานออกแบบ ทุกชิ้นควรมีจุดเด่นนี้เพื่อดึงดูดสายตาสร้างจุดสนใจไปสู่ส่วนสำคัญของงาน แต่ไม่ควรให้มีจุดเด่นมากเกินไป

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้หลักการของการเน้น...

- วางรูปภาพที่ต้องการเน้นให้กรอบภาพมีรูปทรงแปลกออกไปท่ามกลางรูปที่มีกรอบสี่เหลี่ยมและมีช่องไฟเท่าๆกัน
- ใช้เส้นโค้งเป็นรูปร่างของตัวอักษรที่จะเน้นท่ามกลางตัวอักษรตรงๆ
- ใช้ตัวอักษรสีหรือรูปแบบตัวอักษรที่ต่างออกไปเมื่อต้องการเน้น
- ใช้ตัวอักษรขาวบนพื้นสีสำหรับสิ่งที่จะเน้น
- ใช้ตัวหนาสำหรับหัวข้อและตัวอักษรที่บางลงสำหรับเนื้อหา

3.6.4.4 **เอกภาพ (Unity)** ทำให้งานออกแบบดูเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ซึ่งจะช่วยให้งานเป็นงานชิ้นเดียวกัน ใช้กริด (Grid) เพื่อวางกรอบโครงร่างของงาน การเว้นคั่นหน้า คั่นหลัง คอลัมน์ การเว้นช่องไฟ และสัดส่วน ให้เป็นระบบระเบียบ การจัดกลุ่มให้องค์ประกอบเป็นอันหนึ่งอันเดียวให้ดูเป็นเรื่องการซ้ำกันของสี รูปร่าง และพื้นผิว เพื่อทำให้ผู้อ่านเห็นตัวอักษร หัวเรื่อง รูปภาพ ภาพถ่าย เป็นงานเดียวกัน

ในการออกแบบสิ่งพิมพ์เราใช้หลักการของเอกภาพ...

- ใช้ตัวอักษรเพียงหนึ่งหรือสองแบบตลอดชิ้นงาน ถ้าจะให้มีการตัดสีกันให้ใช้ขนาดที่แตกต่างกัน
- ให้มีความสม่ำเสมอในเรื่องแบบตัวอักษร ขนาดของหัวข้อ หัวข้อย่อย และข้อความ
- เลือกภาพที่มีโครงสร้างคล้ายคลึงกัน
- วางรูปภาพและคอลัมน์ในเส้นกริดเดียวกัน

- เลือกใช้สีจากชุดเดียวกันตลอดทั้งงาน

3.7 หลักการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก

ศูนย์พัฒนาหนังสือ กรมวิชาการ ได้กล่าวถึงความหมายของหนังสือสำหรับเด็กไว้ในเอกสารชุดอบรมวิทยากรหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เรื่อง การพัฒนาสื่อการเรียนดังนี้

หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่เด็กในวัยเล่าเรียนอาจเลือกอ่านเอง เพื่อความเพลิดเพลิน เพราะความอยากรู้ หรือเพื่อใช้ประกอบการศึกษา

หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง วารสารและหนังสือที่เขียนขึ้นสำหรับเด็ก และจะต้องเขียนให้เด็กอ่านอย่างเพลิดเพลิน ด้วยความสนใจ เพิ่มพูนความสามารถในการอ่านและเข้าใจ ภาษาจนเกิดเป็นนิสัยรักการอ่านหนังสือ

หนังสือสำหรับเด็ก หมายถึง หนังสือที่เขียนและจัดทำขึ้นให้เด็กอ่าน เพื่อความสนุกสนานเพลิดเพลิน ความรอบรู้และประกอบการศึกษาเล่าเรียน

จากข้อมูลดังกล่าวจึงพอสรุปได้ว่า

หนังสือสำหรับเด็กๆ หมายถึง หนังสือที่จัดทำขึ้น เพื่อให้เด็กได้อ่านและเรียนรู้ จากเนื้อหาสาระที่มุ่งให้ความรู้ หรือความเพลิดเพลิน เพื่อเพิ่มพูนความสามารถในการอ่าน และเกิดนิสัยรักการอ่าน

3.7.1 จุดมุ่งหมายของหนังสือสำหรับเด็ก

3.7.1.1 ช่วย让孩子ได้รับความสนุกสนานเพลิดเพลิน

3.7.1.2 ช่วยสร้างจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

3.7.1.3 ช่วยพัฒนาการเรียนรู้ทางด้านภาษาของเด็ก

3.7.1.4 ช่วยปลูกฝังคุณธรรม เจตคติ และแบบอย่างที่ดี

3.7.1.5 ช่วยเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจกับผู้เรียน

3.7.2 ลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2535:77) กล่าวว่า

หนังสือเด็กประเภทหนังสืออ่านเพิ่มเติมและหนังสือส่งเสริมการอ่านนั้น เขียนขึ้นเพื่อเร่งรัดให้เด็กได้อ่านหนังสือบ่อยๆ ตั้งแต่เด็กเล็ก ซึ่งจะเป็นการปลูกฝังนิสัยรักการอ่านไปจนตลอดชีวิต ฉะนั้นผู้เขียนจะต้องคำนึงให้มากกว่าหนังสือที่เขียนขึ้นนั้นจะต้องมีคุณค่า และเป็นหนังสือเพื่อเด็กจริงๆ เด็กจึงจะสนใจอ่าน ผู้เขียนจำเป็นต้องทราบก่อนว่าหนังสือสำหรับเด็กนั้นมีลักษณะแตกต่างจากหนังสืออื่นๆ อย่างไรบ้าง และหนังสือสำหรับเด็กที่ดีควรมีลักษณะอย่างไร เพื่อจะได้เขียนหนังสืออ่านเพิ่มเติมและหนังสือส่งเสริมการอ่านได้ถูกต้องตามแนวการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก

3.7.2.1 ลักษณะทั่วไปของหนังสือสำหรับเด็ก หนังสือสำหรับเด็กโดยทั่วไปจะมีลักษณะดังนี้

3.7.2.1.1 มีภาพประกอบ หนังสือจะต้องมีภาพประกอบเนื้อหา โดยเฉพาะถ้าเป็นหนังสือสำหรับเด็กเล็กจะมีภาพทุกหน้า สีและขนาดของภาพจะต้องเหมาะสมกับวัยและจิตวิทยาของเด็ก

3.7.2.1.2 การเขียนตัวอักษร ลักษณะของตัวอักษรต้องเป็นไปตามรูปแบบที่ถูกต้องและอ่านง่าย ขนาดและสี เหมาะสมกับวัยของเด็ก

3.7.2.1.3 ความยาวของเรื่อง ความยาวที่นิยมเขียนทั่วไปคือ 16-24 หน้า และในแต่ละหน้าไม่ควรมีข้อความมากนักเพราะความสนใจของเด็กจะมีในระยะสั้นๆ ถ้ายาวเกินไปเด็กจะเบื่อ

3.7.2.2 ลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็กสมาคมภาษาและหนังสือแห่งประเทศไทยได้สรุปลักษณะที่ดีของหนังสือสำหรับเด็กไว้ 4 ประการ คือ

3.7.2.2.1 คุณภาพด้านการพิมพ์ คือ สามารถพิมพ์ตัวอักษรภาพประกอบได้ชัดเจน มีสีสวยงามดึงดูดความสนใจของเด็ก

3.7.2.2.2 คุณภาพการจัดภาพและรูปเล่ม ต้องจัดให้เป็นไปตามหลักจิตวิทยาของเด็กหน้าหนังสือดูโปร่งตา การใช้ตัวอักษรเหมาะสมกับวัยเด็ก

3.7.2.2.3 คุณภาพทางศิลปะ ภาพเขียนหรือภาพประกอบ ควรจะเขียนโดยให้อารมณ์แก่ผู้เขียนอย่างประณีต การใช้สีต้องเหมาะสมสำหรับเด็ก แม้บางครั้งจะผิดธรรมชาติไปบ้าง

3.7.2.2.4 คุณภาพในการเขียนเรื่องหรือผู้เขียน นักเขียนจะต้องมีความสามารถในการเขียนผูกเรื่องให้สนุก ใช้ถ้อยคำสละสลวย เด็กอ่านแล้วเข้าใจ

จะเห็นได้ว่าลักษณะของหนังสือสำหรับเด็กที่ดีนั้น จะต้องดีพร้อมทั้งด้านรูปเล่มเนื้อหา และภาพประกอบซึ่งจัดทำได้ไม่ยากนัก โดยเฉพาะในประการที่ 4 คุณภาพในการเขียนเรื่องหนังสือเด็กจะต้องมีคุณค่าและประโยชน์ต่อเด็ก จะต้องเป็นเรื่องราวที่มีเนื้อหาสาระให้ความรู้ควบคู่ไปกับคุณธรรม ฉะนั้นผู้เขียนเรื่องสำหรับเด็กจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาหาความรู้ในการเขียนและเทคนิควิธีการเขียนให้เข้าใจถ่องแท้ จึงจะเขียนได้ดีตามความต้องการ

3.7.3 ลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่ดี

ลักษณะของหนังสือเด็กที่ดี และเหมาะสมกับการส่งเสริมคุณค่าทางด้านการอ่าน ควรมีลักษณะ ดังนี้

1. เนื้อหาเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็ก มีการดำเนินเรื่องอย่างสนุกสนานไม่ใช่บรรยายที่ยืดยาว หรือมีเนื้อหาอัดแน่นจนเกินไป

2. แก่นของเรื่องมีวัตถุประสงค์ชัดเจน สำหรับเด็กเล็กๆ ควรมีจุดประสงค์เดียว เพื่อให้เข้าใจง่ายไม่สับสน

3. เนื้อหาสอดคล้องกับวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะตามที่กำหนดไว้

4. ถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา อ่านแล้วสามารถเข้าใจได้โดยง่าย และสามารถนำแนวทางและหลักเกณฑ์ที่ถูกต้องไปใช้ในการพัฒนาการเรียนรู้ได้

5. ภาพประกอบชัดเจนเหมาะสมตามพัฒนาการของเด็ก สอดคล้องกับเนื้อหา ก่อให้เกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

6. รูปเล่มและขนาดตัวอักษรเหมาะสมกับวัยของเด็ก รูปแบบของตัวอักษรชัดเจนอ่านง่าย จำนวนหน้าพอเหมาะกับระดับชั้นของผู้เรียน

ซึ่งสอดคล้องกับ อรอนงค์ โชคสกุลและศรีอัมพร ประทุมพันธ์ (2544: 10-12) ได้กล่าวถึงลักษณะของหนังสือสำหรับเด็ก ดังนี้

1. เนื้อหาของหนังสือต้องมีความเหมาะสมกับวัย ระดับชั้นและความสนใจของเด็ก เนื้อหาจะต้องมีความสนุกสนาน มีการดำเนินเรื่องน่าสนใจ ไม่ใช้การบรรยายมากเกินไป ไม่ทำให้น่าเบื่อ เด็กเล็ก ๆ ควรมีเนื้อหาเพียงเล็กน้อยใน 1 หน้า ถ้าเป็นเด็กที่โตขึ้น เนื้อหาจะเพิ่มขึ้นตามวัยของเด็กได้แต่ต้องดูความเหมาะสมเป็นเกณฑ์ในการจัดทำเนื้อหา

2. เนื้อหาต้องมีแก่นของเรื่องหรือวัตถุประสงค์อย่างชัดเจน เนื้อหาของหนังสือระดับเด็กเล็กควรมีความคิดรวบยอดเพียงอย่างเดียว เพื่อให้เข้าใจได้ง่ายไม่สับสน ส่วนเนื้อหาของเด็กที่กำลังย่างเข้าสู่วัยรุ่น จะมีความคิดรวบยอดมากกว่าหนึ่งก็ได้ แต่ต้องสอดคล้องกันอย่างมีระบบและมีความเหมาะสมกลมกลืนได้เป็นอย่างดีอีกด้วย

3. เนื้อหาจะต้องมีรูปแบบที่ชัดเจน เช่น จะเขียนเนื้อหาเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรอง ก็ควรจะกำหนดให้แน่นอนก่อนจะลงมือเขียน นอกจากจะกำหนดการเขียนเป็นบทร้อยแก้วหรือบทร้อยกรองแล้ว ยังจะต้องกำหนดให้ชัดเจนอีกว่าจะเขียนเนื้อหาในรูปแบบใด เช่น นิทาน นิทานพื้นบ้าน เรื่องสั้น บทละคร บทกวีเรื่อง สารคดี เป็นต้น

4. จำนวนภาษา ลักษณะการเขียนประโยคในหนังสือเด็ก จำนวนภาษาและประโยคที่จะนำมาเขียนในหนังสือเด็กจะต้องเป็นภาษาง่าย ๆ อ่านแล้วสามารถเข้าใจความหมายได้โดย ไม่ต้องนำมาแปลอีกครั้งและการเขียนทุกคำจะต้องถูกต้องตามหลักเกณฑ์ทางภาษา เด็ก ๆ จะได้นำไปใช้อย่างถูกต้องทั้งในด้านการเขียนและการนำไปใช้ต่อไป

5. ภาพประกอบที่ใช้ในหนังสือสำหรับเด็ก การใช้ภาพประกอบในหนังสือสำหรับเด็กมีหลายวิธี เช่น ภาพวาด ภาพถ่าย ภาพตัดปะ เป็นต้น ในการนำภาพมาประกอบหนังสือสำหรับเด็ก เป็นเรื่องสำคัญอย่างยิ่งที่ผู้จัดทำจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาร่างของเด็กแต่ละวัย เพื่อจะทำภาพได้อย่างเหมาะสมตามความสนใจและพัฒนาร่างของเด็กแต่ละวัย เช่น เด็กก่อนวัยเรียน (อายุ 2-6 ขวบ) ควรเป็นหนังสือที่มีภาพมาก ๆ มีตัวหนังสือประกอบได้เล็กน้อย แต่สำหรับเด็กก่อนวัยรุ่น (อายุ 12-14 ขวบ) ไม่จำเป็นต้องมีภาพประกอบทุกหน้า

6. ขนาดตัวอักษรและขนาดของรูปเล่ม ในการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก ขนาดตัวอักษรที่ใช้ในเนื้อเรื่อง ควรจะให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก เช่น เด็กวัยก่อนเรียน ใช้ตัวอักษรโต ขนาดประมาณ 20-30 พอยท์ (ประมาณ 1/2 ซม.) และตัวอักษรที่ใช้ไม่ควรเป็นตัวอักษรลวดลาย ควรเป็นตัวอักษรที่มีรูปแบบที่ชัดเจน อ่านง่าย การเขียนอักษรแต่ละตัวถูกต้องตามหลักเกณฑ์

ทางภาษา เด็กวัยที่สูงขึ้น ตัวอักษรจะมีขนาดลดลงได้ตามความเหมาะสมสำหรับขนาดของรูปเล่ม หนังสือสำหรับเด็กควรมีขนาดไม่เล็กหรือใหญ่เกินไป จำนวนหน้าก็เช่นเดียวกัน ต้องมีจำนวนเหมาะสมกับวัยของเด็ก

ตาราง 2 จำนวนหน้าของหนังสือสำหรับเด็กที่นิยมจัดทำกัน มีดังนี้

จำนวนหน้า	สำหรับเด็ก
8-16 หน้า	วัย 2-5 ขวบ
16-32 หน้า	วัย 6-11 ขวบ

ตาราง 3 ขนาดรูปเล่มของหนังสือสำหรับเด็ก

ขนาดหน้ายก	ขนาด (ซม.)
ขนาด 8 หน้ายก	18.5 × 26 ซม.
ขนาด 16 หน้ายกเล็ก	13 × 18.5 ซม.
ขนาด 16 หน้ายกใหญ่	14.8 × 21 ซม.

การจัดทำขนาดรูปเล่มจะเป็นแนวนอนหรือแนวตั้งก็ได้ ในการจัดทำรูปเล่ม การเข้าเล่มก็เป็นส่วนสำคัญเพราะถ้าเราทำรูปเล่มไม่แข็งแรง จะทำให้หนังสือขาดได้ง่าย ไม่สะดวกในการนำไปอ่านของเด็กๆ ปกของหนังสือจึงควรใช้กระดาษหนาทำปกแข็งเพื่อ ความแข็งแรงและคงทน

นอกจากลักษณะหนังสือสำหรับเด็กที่กล่าวมาแล้ว ในตอนท้ายสุด ของหนังสือสำหรับเด็ก อาจจะมีกิจกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาและมีความสัมพันธ์กับหนังสือให้เด็ก ๆ ได้ทำกิจกรรมนั้น ๆ หลังจากอ่านหนังสือสำหรับเด็กจบแล้ว เช่น คำอธิบายศัพท์ คำถาม แบบฝึกหัด เกม หนังสืออ้างอิง เป็นต้น

ถวัลย์ มาศจรัส (2538: 28) กล่าวถึงข้อสรุปเรื่องที่เด็กสนใจ จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็กที่มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (ประสานมิตร) ร่วมกับ UNESCO ระหว่างวันที่ 18-28 พฤษภาคม 2533 นั้นได้สรุปเรื่องที่เด็กสนใจดังนี้

ตาราง 4 ข้อสรุปเรื่องที่เด็กสนใจ จากการประชุมปฏิบัติการเขียนหนังสือสำหรับเด็ก

เด็กอายุ	เรื่องที่เด็กสนใจ
อายุ 1-3 ปี	จะชอบเรื่องสั้น ๆ มีตัวละคร 2-3 ตัว โครงเรื่องไม่ซับซ้อนและ จบเรื่องด้วยความสมหวัง
อายุ 4-5 ปี	จะชอบเทพนิยาย นิยายเกี่ยวกับสัตว์ ชอบฟังเพลงเหง่กลม
อายุ 5-8 ปี	สนใจภาพ ชอบเรื่องง่าย ๆ ที่อ่านเข้าใจด้วยตัวเอง ประเภท เทพนิยาย นิยายพื้นบ้าน ถ้าโครงเรื่องซับซ้อนไม่มากนักเด็กจะเข้าใจได้
อายุ 8-10 ปี	ชอบนวนิยาย สารคดี ชอบอ่านหนังสือด้วยตนเอง ชอบอ่านหนังสือที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องวิทยาศาสตร์ ธรรมชาติ เครื่องยนต์กลไก ชีวิตประวัติของบุคคลสำคัญ เด็กผู้หญิงสนใจโคลง กลอน ส่วนเด็กผู้ชายไม่ค่อยชอบ ภาษาที่ใช้เขียน เรื่องให้เด็กวัยนี้อ่านควรใช้ภาษาพูด เด็กจะให้ความสนใจติดตามอ่าน
อายุ 11-16 ปี	การเขียนเรื่องให้เด็กวัยนี้อ่าน จะต้องใช้เทคนิคและกรรมวิธี เช่นเดียวกับการเขียนเรื่องสำหรับผู้ใหญ่ เด็กวัยนี้ชอบอ่านเรื่องยาว เรื่องที่มีเนื้อหาสาระ เรื่องสมจริง

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ

“ค่านิยมสิบสองประการ” เป็นค่านิยมที่นายกรัฐมนตรี พล อ. ประยุทธ์ จันทร์โอชา ได้มอบให้กับคนไทย โดยเป็นการนำค่านิยมที่ดีที่คนไทยล้วนชื่นชมมาช้านาน รวมทั้งพระราชดำริสอนใจที่สำคัญ มารวบรวมและเรียบเรียงให้จำง่าย เพื่อนำไปปฏิบัติเป็นกิจวัตร เป็นการสร้างมาตรฐานที่ดีในสังคมไทย เนื่องมาจากสังคมไทยมีการเปลี่ยนแปลงไปมาก ผลมาจากความก้าวหน้าของวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง ตลอดจนค่านิยมที่เปลี่ยนแปลงไปทำให้เกิดปัญหาต่างๆขึ้นในสังคม แม้แต่นักเรียนและวัยรุ่นก็เริ่มขาดคุณธรรม จริยธรรม ในการดำรงชีวิต ก่อให้เกิดปัญหาต่อ

โรงเรียน ชุมชน บ้านเมือง ตลอดจนประเทศไทย ทำให้ชาตกำลังสำคัญที่จะพัฒนาประเทศไทยให้เจริญก้าวหน้า การปลูกฝังค่านิยมความเป็นคนดี มีคุณธรรมของเด็กยุคใหม่จะเป็นต้นแบบที่ดีต่อไปกับการเรียนรู้ด้วยตนเอง อันจะนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กต่อไป

ค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ ประกอบด้วย

1. มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์

มีความรักชาติ ชาติในที่นี้ หมายถึง แผ่นดินที่มีประชาชนยึดครอง มีอาณาเขตที่แน่นอน มีการปกครองเป็นสัดส่วน มีผู้นำเป็นผู้ปกครองประเทศและประชาชนทั้งหมด ด้วยกฎหมายที่ประชาชนในชาตินั้นกำหนดขึ้น เช่น ประเทศไทย มีอาณาเขต มีเนื้อที่ประมาณ 513,115 ตารางกิโลเมตร มีประชากรประมาณ 68.8 ล้านคน (พ.ศ. 2559) มีการปกครองในระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นพระประมุข มีศาสนาพุทธ เป็นศาสนาประจำชาติ มีวัฒนธรรม ขนบธรรมเนียม และจารีตประเพณี เป็นเอกลักษณ์ประจำชาติของตนเอง สืบทอดกันมาจากบรรพบุรุษเป็นเวลายาวนาน ผู้ที่มีความรักชาติ จะช่วยกันปกป้องรักษาชาติ ไม่ให้ศัตรูมารุกรานหรือทำร้ายทำลาย เพื่อให้ลูกหลานได้อยู่อาศัยต่อไป และทำนุบำรุงบ้านเมืองให้เจริญรุ่งเรือง ให้อยู่ร่วมกันด้วยความสงบสุขสืบไป ส่วนผู้ที่ไม่รักชาติ ก็จะเป็นผู้ที่ไม่ดีต่อชาติ เปิดโอกาสให้ผู้อื่นเข้ามาทำร้าย ทำลาย แล้วยึดครองประเทศไทย สร้างความแตกแยกให้คนในชาติ นำความเสื่อมเสียมาให้ประเทศไทยบ้านเมือง

ศาสนา หมายถึง คำสอนขององค์พระศาสดาแต่ละพระองค์ เช่น ศาสนาคริสต์ คือ คำสอนของพระเยซูเจ้า ศาสนาอิสลาม คือ คำสอนของพระอัลลอฮ์ มีศาสดาชื่อมุฮัมมัด นับถือพระเจ้าองค์เดียว คือ พระอัลลอฮ์ ศาสนาพุทธ คือ คำสอนขององค์สมเด็จพระสัมมาสัมพุทธเจ้า และศาสนาอื่นๆ ก็คือ คำสอนขององค์พระศาสดาแต่ละพระองค์ตามศาสนาหรือลัทธิความเชื่อของศาสนานั้นๆ ศาสนาทุกศาสนามีไว้เพื่อสอนให้มนุษย์ละชั่ว ประพฤติดี ผู้ที่รักศาสนา จะเป็นผู้นำคำสอนของแต่ละศาสนาไปประพฤติปฏิบัติในชีวิตประจำวัน ละความชั่ว กระทำแต่ความดี และทำจิตใจให้สะอาดปราศจากเครื่องเศร้าหมอง คือ ความโลภ ความโกรธ ความหลง ส่วนผู้ที่ไม่รักศาสนา จึงเป็นผู้ที่ไม่นำคำสอนของศาสนานั้นไปประพฤติปฏิบัติ ไม่ละความชั่ว ไม่ประพฤติดี ไม่ชำระจิตใจให้สะอาดปราศจากกิเลสปล่อยให้ความโลภ ความโกรธ ความหลงครอบงำจิตใจ

พระมหากษัตริย์ หมายถึง พระเจ้าแผ่นดิน ผู้เป็นพระประมุขของประเทศ มีหน้าที่ปกครองประชาชนพลเมืองในประเทศนั้นให้อยู่ดีมีสุขตามกฎหมาย ตามครรลองคลองธรรมจารีตประเพณีวัฒนธรรมของชาตินั้นๆ เช่น ประเทศไทยมีพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ทรงเป็นพระประมุข ทรงปกครองแผ่นดินโดยธรรม เพื่อประโยชน์สุขแห่งมหาชนชาวสยาม ตามหลักทศพิธราชธรรม ทรงให้แนวพระราชดำริเศรษฐกิจพอเพียง เป็นแนวทางในการดำเนินชีวิตของปวงชนชาวไทย นำความเจริญรุ่งเรืองความผาสุกมาสู่พสกนิกรถ้วนหน้า ผู้ที่รักพระมหากษัตริย์ จะเป็นผู้ที่มีความภาคภูมิใจที่ได้

เกิดมาได้ร่วมพระบรมโพธิสมภาร มีความเป็นอยู่อย่างร่มเย็นเป็นสุข มีความรู้รักสามัคคีกลมเกลียว รวม
น้ำใจไทยทั้งชาติให้เป็นน้ำหนึ่งใจเดียว ประพฤติตนเป็นคนดีถวายเป็นพระราชกุศล และถวายความ
จงรักภักดีแด่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวฯ ส่วนผู้ที่ไม่รักพระมหากษัตริย์ จะเป็นผู้ที่ไม่จงรักภักดี ไม่
เคารพนับถือ ไม่ปกป้องสถาบันพระมหากษัตริย์

สถาบันทั้ง 3 นี้มีบุญคุณต่อเราอย่างมาก เพราะชาติ คือ แผ่นดินที่เราอยู่อาศัย
ศาสนา คือ คำสอนขององค์พระศาสดาแต่ละพระองค์ที่สอนให้เราทุกคนเป็นคนดี และพระมหากษัตริย์
คือ ผู้ปกครองบ้านเมืองโดยธรรม เพื่อความสงบสุขของพสกนิกรชาวไทย เราทุกคนจึงควรรักชาติ รัก
ศาสนา รักพระมหากษัตริย์ ด้วยใจอันบริสุทธิ์ ยึดมั่นและปฏิบัติตามหลักธรรม เพื่อการอยู่ร่วมกันอย่าง
สันติสุข

2. ชื่อสัตย์ เสียสละ อุดหนุน

ชื่อสัตย์ คือ ประพฤติตรง ไม่เอนเอียง ไม่มีเล่ห์เหลี่ยม มีความจริงใจ ปลอดภัย
ความรู้สึกลำเอียงหรืออคติ ผู้ที่มีความชื่อสัตย์ คือ ผู้ที่มีความประพฤติตรง ทั้งต่อหน้าที่ ต่อวิชาชีพ
ตรงต่อเวลา ไม่ใช่เล่ห์กล คดโกง ทั้งทางตรงและทางอ้อม รับรู้หน้าที่ของตนเองและปฏิบัติอย่างเต็มที่
ถูกต้อง คนที่มีความชื่อสัตย์จะเป็นผู้ที่ยึดมั่นในหลักความจริงและความถูกต้องในการดำเนินชีวิต
ประพฤติตรงตามความเป็นจริงต่อตนเองและผู้อื่น ทั้งทางกาย วาจา ใจ มีความละเอียดและเกรงกลัว
ต่อการกระทำผิด คนมีศีลธรรมหรือมีมนุษยธรรม ที่สามารถเรียกได้ว่า เป็นอารยะชน จะมีความ
ประพฤติดี ประพฤติชอบ และมีความชื่อสัตย์

ความเสียสละ เป็นคุณธรรมขั้นพื้นฐานของผู้ที่อยู่ร่วมกันในสังคม ทุกคนในสังคม
ต้องมีน้ำใจเอื้อเพื่อเสียสละแบ่งปันให้แก่กัน ไม่มีจิตใจคับแคบ เห็นแก่ตัว ความเสียสละจึงเป็น
คุณธรรมเครื่องผูกมิตรไมตรี ยึดเหนี่ยวจิตใจไว้ เป็นเครื่องมือสร้างลักษณะนิสัยให้เป็นคนที่ไม่เห็นแก่
ประโยชน์สุขส่วนรวมมากกว่าประโยชน์สุขส่วนตัว คนที่อยู่ร่วมกันในสังคมจะเกิดความสงบสุขได้ควร
จะมีคุณธรรมคือความเสียสละ คือเสียสละความสุขส่วนตัวเพื่อส่วนรวม เพราะถ้าต่างคนต่างเห็นแก่
ตัว ไม่เห็นแก่คนอื่นแล้ว ส่วนรวมก็จะเดือดร้อน เมื่อส่วนรวมเกิดความเดือดร้อนเสียแล้วความสุขความ
สงบจะเกิดขึ้นได้อย่างไร การเสียสละจึงเป็นคุณธรรมสำคัญอย่างหนึ่งในสังคม เริ่มตั้งแต่ครอบครัวอัน
เป็นหน่วยเล็กๆ ของสังคม ต้องเสียสละความสุขส่วนตัวให้แก่กัน เสียสละทรัพย์สินที่หามาได้ด้วย
ความเหน็ดเหนื่อยลำบากให้แก่กัน ทั้งในยามปกติและคราวจำเป็น

ความอดทน หมายถึง การรักษาปกติภาวะของตนไว้ได้ ไม่ว่าจะถูกกระทบกระทั่ง
ด้วยสิ่งอันเป็นที่พึงปรารถนาหรือไม่พึงปรารถนาก็ตาม มีความมั่นคงหนักแน่นเหมือนแผ่นดิน ซึ่งไม่
หวั่นไหว ไม่ว่าจะมีความเดือดร้อนอะไรลงไป ของเสีย ของสกปรก หรือของหอม ของดีงามก็ตาม

3. กตัญญู ต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครูบาอาจารย์

ความกตัญญู คือ การรู้สึกสำนึกในคุณ ด้วยแสดงความเคารพ นับถือ เชื้อพ้อง และช่วยเหลือในกิจการงานต่าง ๆ การกระทำเช่นนี้ ย่อมนำมาซึ่งความสุข ความเจริญ และเป็นสิริมงคลแก่ชีวิตและหน้าที่การงาน ความกตัญญูเป็นเครื่องหมายของคนดี การที่เยาวชนไทยได้รับการปลูกฝังคุณลักษณะที่ดีในเรื่องของความกตัญญูต่อผู้มีพระคุณถือเป็นเรื่องที่ดี เป็นการสร้างภูมิคุ้มกันให้สังคม การเลี้ยงดูของครอบครัวเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยอบรมและส่งเสริมพฤติกรรมของเยาวชนให้มีคุณลักษณะของการเป็นคนมีความกตัญญู ความตระหนักรู้ในคุณของบุคคล สัตว์ และสิ่งแวดล้อมที่มีผลต่อตนเองทั้งโดยตรงและโดยอ้อม

ความกตัญญูนี้เป็นคุณธรรมที่มนุษย์ควรปฏิบัติไม่เฉพาะต่อมนุษย์ด้วยกันเท่านั้น แต่รวมไปถึงต่อสัตว์และพืชด้วย ผู้ที่มีความกตัญญูย่อมจะทำตนเองให้มีความสุขและทำผู้อื่นให้มีความสุขด้วย ลักษณะของคนมีความกตัญญูตามหลักพระพุทธศาสนา มี 2 ลักษณะ ได้แก่

1. กตัญญูชั้นสามัญ คือ กตัญญูอย่างสามัญทั่วไป หมายถึง รู้อุปการคุณที่บุคคลอื่นทำให้เรา ซึ่งเป็นเหตุให้เกิดกตเวทิตี คือ การตอบแทนคุณ ซึ่งเด็กจะยอมรับว่าใครมีคุณก็ต่อเมื่อเขาทำอะไรให้กับตนเท่านั้น เช่น ยอมรับว่าพ่อแม่มีพระคุณ เพราะได้เลี้ยงดูมา ยอมรับว่าครูมีพระคุณ เพราะได้อบรมสั่งสอน ยอมรับว่าญาติพี่น้องมีบุญคุณ เพราะเคยให้ข้าวให้ขนม

2. กตัญญูชั้นสัตบุรุษ เป็นความกตัญญูชั้นสูง หมายถึง การรู้จักคุณธรรมความดีที่มีอยู่ในตัวบุคคลอื่น ใครมีความดีก็รู้ว่าเขาเป็นคนดี ไม่ว่าจะทำอะไรให้เราหรือไม่ก็ตาม ไม่ยึดเอาตัวเองเป็นเครื่องวัดความดีของคนอื่น เป็นการตัดสินความดีด้วยความดี และรู้จักน้อมทั้งว่าธรรมทั้งหลายมีคุณค่าอย่างไร และพยายามถ่ายทอดคุณลักษณะที่ดีนั้นมาใส่ตัวเรา เพื่อจะได้ทำความดีเป็นแบบอย่างที่ดีเหมือนเขา

4. ใฝ่หาความรู้ หมั่นศึกษา เล่าเรียน ทางตรงและทางอ้อม

การศึกษาเป็นพื้นฐานที่สำคัญที่สุด ในการพัฒนาสังคมให้คนซึ่งเป็นสมาชิกของสังคม เป็นคนมีคุณภาพ คุณธรรม กล่าวคือ การศึกษาช่วยสร้างจิตสำนึกในการเป็นมนุษย์ มีจิตวิญญาณของผู้มีอารยะธรรมทางปัญญาและความงดงามทางจิตใจ การศึกษาสร้างให้คนมีความรู้ในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ มีความอดทนในการต่อสู้กับอุปสรรคของชีวิต การศึกษาเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับคนทุกวัย การศึกษามีความสำคัญหลายประการ ดังนี้

1. การศึกษาช่วยขัดเกลาให้คนเป็นมนุษย์ ดังคำกล่าวของท่านพุทธทาสภิกขุว่า “เป็นมนุษย์เป็นได้เพราะใจสูง เหมือนหนึ่งยุงมีดีที่แววขน ถ้าใจต่ำเป็นได้แต่คน ย่อมเสียทีที่ตนได้เกิดมา”

2. การศึกษาช่วยอบรมพลเมือง ให้เป็นผู้ที่มีคุณภาพชีวิต สามารถช่วยให้ตนเองดำเนินชีวิตอยู่ได้อย่างมีความสุขอย่างมีปัญญา

3. การศึกษาช่วยค้ำจุนให้ชาติสามารถความดำรงอยู่ได้ เพราะการศึกษาเป็นกระบวนการหนึ่งในการ ปลูกฝังความรักและหวงแหนในสิ่งที่แสดงความเป็นชาติได้แก่ ศิลปวัฒนธรรม ทรัพยากรธรรมชาติ เอกราช อาณาเขต

4. การศึกษาช่วยสร้างพลเมืองให้มีความรู้ความสามารถในการประกอบอาชีพ ในการเลี้ยงตนเองและครอบครัว

5. การศึกษาช่วยให้รู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของโลกและสามารถปกป้องตนเองและประเทศชาติให้ดำรงสถานะภาพอยู่ได้ในสังคมโลกอย่างมีเสถียรภาพ

5. รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม

วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่คนไทยกำหนดสร้างขึ้น มีการเรียนรู้สืบทอดกันมา มีลักษณะที่แสดงออกถึงความงาม ความเป็นระเบียบเรียบร้อย ความกลมเกลียว ตลอดจนการมีศีลธรรมอันดีของสมาชิกไทย เช่น การใช้ภาษาไทย การรู้จักเคารพผู้อาวุโส การไหว้ ศิลปกรรม แบบไทย อาหารไทย รวมทั้งการแต่งกายที่สุภาพเรียบร้อย ถูกต้องตามกาลเทศะเหมาะสมตามฐานะและวัย

การอนุรักษ์วัฒนธรรมไทย ต้องอาศัยความร่วมมือกันของคนไทยทุกคนมีวิธีการดังนี้

1. ศึกษาค้นคว้า และการวิจัยวัฒนธรรมไทยและวัฒนธรรมท้องถิ่น ทั้งที่มีการรวบรวมไว้แล้วและยังไม่ได้ศึกษา เพื่อทราบความหมาย และความสำคัญของวัฒนธรรมในฐานะที่เป็นมรดกของไทยอย่างถ่องแท้ ซึ่งความรู้ดังกล่าวถือเป็นรากฐานของการดำเนินชีวิต เพื่อให้เห็นคุณค่า ทำให้เกิดการยอมรับ และนำไปใช้ประโยชน์อย่างเหมาะสม ต่อไป

2. ส่งเสริมให้ทุกคนเห็นคุณค่า ร่วมกันรักษาเอกลักษณ์ทางวัฒนธรรมของชาติ และของท้องถิ่นเพื่อสร้างความเข้าใจและมั่นใจแก่ประชาชนในการปรับเปลี่ยนและตอบสนองกระแสวัฒนธรรมอื่นๆ อย่างเหมาะสม

3. รณรงค์ให้ประชาชนและภาคเอกชน ตระหนักในความสำคัญ ของวัฒนธรรมว่าเป็นเรื่องที่ทุกคนต้องให้การรับผิดชอบร่วมกันในการส่งเสริมสนับสนุน ปรึสานงานการบริการความรู้ วิชาการ และทุนทรัพย์สำหรับจัดกิจกรรมทางวัฒนธรรม

4. ส่งเสริมและแลกเปลี่ยนวัฒนธรรมภายในประเทศและระหว่างประเทศ โดยใช้ศิลปวัฒนธรรมที่เป็นสื่อสร้างความสัมพันธ์ระหว่างกัน

5. สร้างทัศนคติ ความรู้ และความเข้าใจว่าทุกคนมีหน้าที่เสริมสร้าง พื้นฟู และการดูแลรักษาสภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและทางวัฒนธรรมที่เป็นสมบัติของชาติ และมีผลโดยตรงของความเป็นอยู่ของทุกคน

6. จัดทำระบบเครือข่ายสารสนเทศทางด้านวัฒนธรรมเพื่อเป็นศูนย์กลาง เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ผลงานเพื่อให้ประชาชนเข้าใจ สามารถเลือกสรร ตัดสินใจ และปรับเปลี่ยนให้เหมาะสมกับการดำเนินชีวิตทั้งนี้สื่อมวลชนควรมีบทบาทในการส่งเสริม และสนับสนุนงานด้าน วัฒนธรรมมากยิ่งขึ้นด้วย

6. มีศีลธรรม รักษาความสัตย์

หมายถึง การที่เราให้โดยไม่หวังผลตอบแทนนั้นเป็นสิ่งที่ประเสริฐ การทำสิ่งต่างๆ ด้วยความหวังดี ถึงแม้ว่าผลลัพธ์ที่เราจะได้คือความสุขเล็กๆ น้อยๆ แต่เราก็จะได้มิตรสัมพันธ์ที่ดี ศีลธรรมก็เป็นข้อที่เราควรถือไว้ในใจ เช่นศีล๕ และการที่เราสัตย์ตลอดไม่ว่าจะทำอะไร จะทำให้เราเป็นคนดีในสังคม

7. เข้าใจเรียนรู้การเป็นประชาธิปไตย

การปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข สังคมทุก สังคมจะเจริญก้าวหน้าเป็นปึกแผ่นได้ ย่อมต้องมีระเบียบวินัยและผู้นำของสังคมเป็นหลักในการ ปกครอง ผู้นำของสังคมระดับประเทศโดยเฉพาะระบอบประชาธิปไตยส่วนใหญ่จะอยู่ในรูปแบบของ ประธานาธิบดีหรือพระมหากษัตริย์ สำหรับการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรง เป็นประมุขนั้น พระมหากษัตริย์ทรงอยู่ภายใต้รัฐธรรมนูญ แต่การใช้พระราชอำนาจด้านนิติบัญญัติ บริหาร ตุลาการ ทรงมิได้ใช้พระราชอำนาจเหล่านั้นด้วยพระองค์เอง แต่มีองค์การหรือหน่วยงานที่ รับผิดชอบต่าง ๆ กันไป พระราชอำนาจทั้งปวงไม่ว่าจะเป็นฐานะประมุขของรัฐ หรือในฐานะอื่น ได้ถูก กำหนดไว้โดยชัดแจ้งในรัฐธรรมนูญ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทยทุกฉบับกำหนดรูปแบบการปกครองและประมุข แห่งรัฐไว้ว่า ประเทศไทยมีการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เป็น การเทิดทูนพระมหากษัตริย์ คือ ทรงดำรงอยู่ในฐานะอันเป็นที่เคารพสักการะ ผู้ใดจะละเมิดมิได้ และ รัฐธรรมนูญยังกำหนดพระราชอำนาจของพระมหากษัตริย์ โดยให้พระมหากษัตริย์ทรงเป็นผู้ใช้อำนาจ อธิปไตยซึ่งเป็นของประชาชน โดยใช้อำนาจนิติบัญญัติผ่านทางรัฐสภา อำนาจบริหารผ่านทาง คณะรัฐมนตรี และอำนาจตุลาการผ่านทางศาล การกำหนดเช่นนี้หมายความว่าอำนาจต่าง ๆ จะใช้ใน พระปรมาภิไธยของพระมหากษัตริย์ ซึ่งในความเป็นจริงอำนาจเหล่านี้มีองค์กรเป็นผู้ใช้ ฉะนั้นการที่ บัญญัติว่า พระมหากษัตริย์ทรงใช้อำนาจนิติบัญญัติ อำนาจบริหาร และอำนาจตุลาการผ่านทาง

องค์กรต่าง ๆ นั้น จึงเป็นการเทิดพระเกียรติ แต่อำนาจที่แท้จริงอยู่ที่องค์กรที่เป็นผู้พิจารณานำขึ้น ทูลเกล้าถวายเพื่อพระมหากษัตริย์ทรงลงพระปรมาภิไธย

พระมหากษัตริย์ในระบอบรัฐธรรมนูญของไทยแม้จะได้รับการเชิดชูให้อยู่เหนือการเมืองและกำหนดให้มีผู้รับสนองพระบรมราชโองการในการปฏิบัติทางการปกครอง ทุกอย่าง แต่พระมหากษัตริย์ก็ทรงมีอำนาจบางประการที่ได้รับการรับรองโดยรัฐธรรมนูญ และเป็นพระราชอำนาจที่ทรงใช้ได้ตามพระราชอัธยาศัยจริง ๆ ได้แก่ การแต่งตั้งคณะองคมนตรี การแต่งตั้งข้าราชการในพระองค์ และสมุหราชองครักษ์ การแก้ไขเพิ่มเติมกฎหมายที่ยกร่างมาด้วยการสืบราชสันตติวงศ์ การพระราชทานเครื่องราชอิสริยาภรณ์ เป็นต้น

พระราชอำนาจที่ส่งผลกระทบต่อการเมืองการปกครองอย่างแท้จริง คือ พระราชอำนาจในการยับยั้งร่างพระราชบัญญัติ ในกรณีที่พระมหากษัตริย์ทรงไม่เห็นด้วยกับร่างพระราชบัญญัติที่ผ่านการเห็นชอบของรัฐสภามาแล้วและนายกรัฐมนตรีนำขึ้นทูลเกล้าถวายเพื่อพระมหากษัตริย์ ทรงลงพระปรมาภิไธยประกาศใช้ แต่พระองค์อาจใช้พระราชอำนาจยับยั้งได้ เช่น กรณีพระราชบัญญัติข้าราชการครูและบุคลากรทางการศึกษา ซึ่งรัฐสภาจะต้องนำร่างพระราชบัญญัติที่ถูกยับยั้งนั้นไปพิจารณาใหม่

8. มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่

คนไทยต้องซึมซับจากการเข้าแถว เคารพในการมีระเบียบวินัย จะสร้างการเรียนรู้ไปถึงการเคารพบุคคลอื่น จากนั้นเราก็จะหนักแน่นในการเคารพกฎหมายดำเนินการดังนี้

- สร้างกฎระเบียบวินัยภายในโรงเรียน ตั้งแต่ หัว จรดเท้า มีทั้งคำชื่นชมและบทลงโทษ
- เมื่อพบเจอผู้ใหญ่ให้ไหว้ก่อน โดยที่นักเรียนไม่จำเป็นต้องคำนึงถึงว่ารู้จักหรือไม่

9. มีสติ รู้ตัว รู้คิด รู้ทำ

หมายถึง การตระหนักรู้และควบคุมกระบวนกรู้ คิดของบุคคล คือรู้ว่า สามารถควบคุมตนเองให้ทำตามนั้นได้ เช่น เรามักนั่งหลับในห้องเรียน (เรารู้ว่าเราเป็นเช่นนั้น) เวลาเข้าห้องเรียนจึงไปนั่งหน้าสุดทุกครั้ง (เพื่อจะได้ไม่หลับ)

10. รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อจำเป็น มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่ายจำหน่าย และพร้อมที่จะขยายกิจการเมื่อมีความพร้อม เมื่อมีภูมิคุ้มกันที่ดี

"เศรษฐกิจพอเพียง" เป็นปรัชญาที่พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวทรงมีพระราชดำรัสชี้แนะแนวทางการดำเนินชีวิตแก่พสกนิกรชาวไทยมาโดยตลอดนานกว่า ๒๕ ปี ตั้งแต่ก่อนเกิดวิกฤตการณ์ทางเศรษฐกิจ และเมื่อภายหลังได้ทรงเน้นย้ำแนวทางการแก้ไขเพื่อให้รอดพ้น และสามารถดำรงอยู่ได้อย่างมั่นคงและยั่งยืนภายใต้กระแสโลกาภิวัตน์และความเปลี่ยนแปลงต่างๆ

การพัฒนาตามหลักเศรษฐกิจพอเพียง คือ การพัฒนาที่ตั้งอยู่บนพื้นฐานของทางสายกลางและความไม่ประมาท โดยคำนึงถึง ความพอประมาณ ความมีเหตุผล การสร้างภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว ตลอดจนใช้ความรู้ความรอบคอบ และคุณธรรม ประกอบการวางแผน การตัดสินใจและการกระทำ มีหลักพิจารณาอยู่ ๕ ส่วน ดังนี้

1. กรอบแนวคิด เป็นปรัชญาที่ชี้แนะแนวทางการดำรงอยู่และปฏิบัติตนในทางที่ควรจะเป็น โดยมีพื้นฐานมาจากวิถีชีวิตดั้งเดิมของสังคมไทย สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ตลอดเวลา และเป็นการมองโลกเชิงระบบที่มีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา มุ่งเน้นการรอดพ้นจากภัย และวิกฤต เพื่อความมั่นคงและความยั่งยืนของการพัฒนา

2. คุณลักษณะ เศรษฐกิจพอเพียงสามารถนำมาประยุกต์ใช้กับการปฏิบัติตนได้ในทุกระดับ โดยเน้นการปฏิบัติบนทางสายกลาง และการพัฒนาอย่างเป็นขั้นตอน

3. คำนิยาม ความพอเพียงจะต้องประกอบด้วย ๓ คุณลักษณะ พร้อมๆ กันดังนี้ ความพอประมาณ หมายถึง ความพอดี ที่ไม่น้อยเกินไปและไม่มากเกินไป โดยไม่เบียดเบียนตนเอง และผู้อื่น เช่น การผลิตและการบริโภคที่อยู่ในระดับพอประมาณ ความมีเหตุผล หมายถึง การตัดสินใจเกี่ยวกับระดับของความพอเพียงนั้น จะต้องเป็นไปอย่างมีเหตุผล โดยพิจารณาจากเหตุปัจจัยที่เกี่ยวข้องตลอดจนคำนึงถึงผลที่คาดว่าจะเกิดขึ้นจากการกระทำนั้น ๆ อย่างรอบคอบ การมีภูมิคุ้มกันที่ดีในตัว หมายถึง การเตรียมตัวให้พร้อมรับผลกระทบและการเปลี่ยนแปลงด้านต่างๆ ที่จะเกิดขึ้นโดยคำนึงถึงความเป็นไปได้ของสถานการณ์ต่างๆ ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในอนาคตทั้งใกล้และไกล

4. เงื่อนไข การตัดสินใจและการดำเนินกิจกรรมต่างๆ ให้อยู่ในระดับพอเพียงนั้น ต้องอาศัยทั้งความรู้และคุณธรรมเป็นพื้นฐาน กล่าวคือ เงื่อนไขความรู้ ประกอบด้วย ความรอบรู้เกี่ยวกับวิชาการต่างๆ ที่เกี่ยวข้องอย่างรอบด้าน ความรอบคอบที่จะนำความรู้เหล่านั้นมาพิจารณาให้เชื่อมโยงกัน เพื่อประกอบการวางแผน และความระมัดระวังในขั้นปฏิบัติ เงื่อนไขคุณธรรม ที่จะต้องเสริมสร้างประกอบด้วย ความตระหนักในคุณธรรม มีความซื่อสัตย์สุจริตและมีความอดทน มีความเพียรใช้สติปัญญาในการดำเนินชีวิต

5. แนวทางปฏิบัติ/ผลที่คาดว่าจะได้รับ จากการนำปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียงมาประยุกต์ใช้ คือ การพัฒนาที่สมดุลและยั่งยืน พร้อมรับต่อการเปลี่ยนแปลงในทุกด้าน ทั้งด้านเศรษฐกิจ สังคม สิ่งแวดล้อม ความรู้และเทคโนโลยี

11. มีความเข้มแข็งทั้งร่างกายและจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ

มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ หรือกิเลส มีความละอายเกรงกลัวต่อบาปตามหลักของศาสนา ซึ่งย้ำตรง "ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ หรือกิเลส มีความละอาย เกรงกลัวต่อบาป"

การเข้มแข็งมีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ หรืออาจเรียกว่าการละอายต่อบาป ซึ่งตรงต่อหลัก หิริ-โอตตัปปะ ตามหลักศาสนา โดย หิริ แปลว่า ความละอายแก่ใจ หมายถึงความละอายใจตัวเองต่อการทำความชั่วความผิด ต่อการประพฤติทุจริตทั้งหลายและความละอายใจตัวเองที่จะละเว้นไม่ทำความดีซึ่งควรจะทำให้เกิดมีในตน

ส่วนโอตตัปปะ แปลว่า ความเกรงกลัว หมายถึงความสะดุ้งกลัวต่อผลของความชั่ว ต่อผลของความทุจริตที่ทำไว้

12. คำนึงถึงผลประโยชน์ของส่วนรวมมากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง

หมายถึง ในการดำเนินการสิ่งใดสิ่งหนึ่งนั้น เราควรคำนึงถึงข้อดีและข้อเสีย แต่ไม่ใช่แค่คำนึงสำหรับตนเองแต่ควรคำนึงถึงผู้อื่นด้วย อีกทั้ง เราควรช่วยเหลือเพื่อนมนุษย์ เช่น ไปสอนหนังสือที่บ้านเด็กกำพร้า หรือไปให้ความบันเทิงที่บ้านคนชรา

ประโยชน์สาธารณะ(Public interest) หรือ ประโยชน์ส่วนรวมของคนส่วนใหญ่ ไม่ใช่เพื่อประโยชน์ของกลุ่มใดหรือคนใดโดยเฉพาะ เช่น

- การดูแลความปลอดภัยในชีวิต ทรัพย์สิน การให้การสงเคราะห์ช่วยเหลือผู้ด้อยโอกาส
- การจัดหาสิ่งอำนวยความสะดวกเกี่ยวกับการดำรงชีวิต ตอบสนองความต้องการของประชาชน เช่น ไฟฟ้า น้ำประปา โทรศัพท์ ถนน การศึกษา การรักษาพยาบาล
- การปกป้องดูแลทรัพยากรธรรมชาติ ป่าไม้ ที่ดิน แหล่งน้ำ



ภาพประกอบ 18 line sticker ค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ



ภาพประกอบ 19 เพลงค่านิยม 12 ประการ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.1.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 4-5 ปี

รัชฎากร พันธุ์ไพร (2557: บทคัดย่อ) วิจัยนี้มีจุดมุ่งหมายในการศึกษาและเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยก่อนและหลังการทำกิจกรรมการปั้น เปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลอง ค้นคว้าสำรวจตัวเอง โดยการสังเกตสื่อที่เป็นวัสดุอุปกรณ์ในการตกแต่ง ต่อเติม เช่น แป้งโดดินน้ำมัน ดินเหนียว ขี้เลื่อยผสมแป้ง ก้อนหิน เมล็ดถั่ว ไม้ไอศกรีม ไหมพรม เป็นต้น มีขั้นตอนการจัดกิจกรรม ได้แก่

ชั้นนำ เป็นการนำเข้าสู่บทเรียน โดยวิธีการร้องเพลง เล่นิทาน ปริศนาคำทาย เพื่อกระตุ้นให้เด็กอยากเข้าร่วมกิจกรรม

ขั้นตอนการ ดำเนินกิจกรรมโดยฝึกให้เด็กเกิดการคิดและตั้งคำถาม มีการแบ่งกลุ่มให้เด็กทำกิจกรรมร่วมกัน และนำเสนอผลงาน

ขั้นสรุป ขั้นตอนทบทวนสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้ และร่วมสรุปเพิ่มเติม เพื่อให้มีความสมบูรณ์

แบบทดสอบที่ใช้ในวิจัยนี้คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ TCT-DP (Test for Creative Thinking Drawing Production) ของเยลเลนและเฮอร์บัน พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังจากการทำกิจกรรมการปั้นสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติระดับ .01

ดวงพร พิทักษ์วงศ์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งกลุ่มทดลองออกเป็น 2 กลุ่ม เป็นกลุ่มทดลอง 15 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน ใช้เวลาในการทดลอง 14 ครั้ง ครั้งละ 30 นาที ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วย 6 ชุดกิจกรรม ได้แก่

การวาดภาพพระบายสี บ้านนาอยู่ ผลไม้แปลก

การทดลองเกี่ยวกับสี ในท้องฟ้า ธรรมชาติที่รัก

การพิมพ์ ในทะเล ปลาน่ารับประทาน

การปั้น เทียนสวนสัตว์ เพื่อนรักของหนู

การพับ ฉีก ปะกระดาษ บ้านคลองลาวน่าอยู่ ชมสวนดอกไม้

การประดิษฐ์ ของใช้เรารัก หนูอยากไปเที่ยว

การวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลองดีกว่าก่อนทดลอง

กรกฎ แพทย์หลักฟ้า (2552: บทคัดย่อ) การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กระดับปฐมวัย ก่อน และหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ผลวิจัยพบว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยหลังการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์โดยรวมสูงกว่าก่อนการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยด้านการจำแนกวัตถุที่

ด้านการหาความสัมพันธ์ของวัตถุ 2 สิ่ง หรือมากกว่า ด้านการจัดหมวดหมู่วัตถุ 2-3 มิติ ด้านการจินตนาการเกี่ยวกับส่วนประกอบต่างๆ เมื่อนำมาประกอบเข้าด้วยกัน และด้านการรับรู้ลักษณะของวัตถุเมื่อมีการเคลื่อนย้าย หรือเปลี่ยนมุมมองของเด็กปฐมวัยหลักการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วารุณี นวลจันทร์ (2539: บทคัดย่อ) ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า

1.เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงาน และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงาน กับเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาล ของสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ กระทรวงศึกษาธิการ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

5.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับพัฒนาสื่อการเรียนรู้

ฝนทิพย์ มีชูธน (2557: บทคัดย่อ) การพัฒนาทักษะทางศิลปะของเด็กปฐมวัยด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ด้วยกิจกรรมที่หลากหลาย ประกอบด้วย การวาดภาพระบายสี การทดลองเกี่ยวกับสี การพิมพ์ภาพ การปั้น การพับ ฉีก ปะ ม้วน ปิด การประดิษฐ์ ที่บูรณาการระหว่างประเพณี และวัฒนธรรมไทย 4 ภาค ได้แก่

ภาคเหนือ ร่มบ่อสร้าง กระเหรี่ยงคอยาว ลอยโคม

ภาคอีสาน พุงกุลาร้องไห้ ผีตาโชน อุทยานแห่งชาติผาแต้ม

ภาคกลาง พระบรมมหาราชวัง ตลาดน้ำอัมพวา สะพานข้ามแม่น้ำแคว

ภาคใต้ หนึ่งตะลุง นกกรงหัวจุก เรือกอและ

พบว่า จากการประเมินผลการพัฒนาทักษะทางศิลปะ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี และมีค่าเฉลี่ยผลการพัฒนาทักษะทางศิลปะหลักจากการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุรนาท สร้อยจุ (2557: บทคัดย่อ) การออกแบบและพัฒนาของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ ศิลปะ เรื่องเส้นสี รูปร่าง รูปทรงสำหรับเด็กออทิสติก ช่วงอายุ 3-5 ปี ผลการศึกษาพบว่า เด็กออทิสติกช่วงอายุ 3-5 ปี จำนวน 10 คน มีการตอบสนองต่อของเล่นเด็กมีการสัมผัสและประสาน การเคลื่อนไหวมือกับการมองเห็น มีการเรียนรู้ในเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง จากการสัมผัสรูปร่างรูปทรง ของของเล่น ทำให้เด็กออทิสติกเกิดความสนใจและมีสมาธิในการเล่นของเล่นได้นานขึ้น มีความเข้าใจ สูงขึ้นกว่าก่อนได้รับการเสริมสร้างและการเรียนรู้จากการเล่นของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะใน เรื่อง เส้น สี รูปทรง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ $P < .05$

สิริมาศ กาญจนโอภาส (2557: บทคัดย่อ) ศึกษาการสร้างกิจกรรมศิลปะ สร้างสรรค์ ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง สามารถแสดง พฤติกรรม ด้านความพอประมาณ และเงื่อนไขคุณธรรม คือ การประหยัด ความซื่อสัตย์ ความอดทน ความเพียร มีสติปัญญา สูงขึ้นกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ครอลล์ (Kroll. 1982: 1101-A) ได้ศึกษาเรื่อง การสอนความคิดสร้างสรรค์โดยใช้วิชา ศิลปะของครูในโรงเรียนคริสต์ศาสนาในการจัดประสบการณ์ภาคปฏิบัติสอนเด็กวัยก่อนเรียนถึงชั้น ประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า การใช้สื่อทางศิลปะสามารถช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้ได้ดียิ่งขึ้น

สแตปป (Stapp. 1964: 5258-A) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และ สติปัญญา (I.Q.) ของนักเรียนที่เรียนศิลปะและไม่เรียนศิลปะ พบว่า นักเรียนที่เรียนศิลปะได้คะแนน ความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้เรียนศิลปะ

เมทซ์แมน (Matizman. 1960, อ้างถึงใน ประสาท อิศรปริดา 2532: 17) ทำการวิจัย เกี่ยวกับการฝึกความคิดริเริ่ม ซึ่งเป็นองค์ประกอบหนึ่งของความคิดสร้างสรรค์ในการทดลองนั้น มอลทซ์แมน ได้เสนอกลุ่มคำให้เด็กดูทีละคำ แล้วให้เด็กคิดหาคำตอบใดก็ได้ที่มีความสัมพันธ์เชื่อมโยง กับคำที่กำหนดให้ (Free-associative situation) ดำเนินการทดลองโดยแบ่งกลุ่มตัวอย่างออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกได้รับการฝึกให้คิดพร้อมกับได้รับตัวเสริมแรง ส่วนอีกกลุ่มหนึ่งเป็นกลุ่มที่ไม่ได้รับการฝึก หรือตัวเสริมแรงใดๆ ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดริเริ่มสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างเห็นได้ ชัด

เบลลงเคนชิฟ (Blankenship. 1976: 71 อ้างถึงใน ประสาท อิศรปรีดา 2532: 18-19) ทำการวิจัยเรื่องผลการฝึกความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่ออัตรามโนทัศน์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ของนักเรียน เกรด1 จุดมุ่งหมายของการวิจัยเพื่อศึกษาผลการฝึกความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กิจกรรม 15 กิจกรรม ในเวลา 10 ชั่วโมง ที่มีอัตรามโนทัศน์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการแสดงออกทางการสร้างสรรค์ของนักเรียน เกรด1 กลุ่มตัวอย่างเป็น นักเรียน เกรด1 เมืองฮันติงตัน (Huntington) รัฐเวสต์ เวอร์จิเนีย (West Virginia) จำนวน 96 คน แบ่งเป็นกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมโดยฝึกให้กลุ่มทดลองได้มีความคิดสร้างสรรค์ ผลปรากฏว่า กลุ่มทดลองมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติในขณะที่กลุ่มควบคุมไม่มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

รูสโซ (Russo. 1959: 42) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และแผนการแก้ปัญหาทางวิชาการของนักเรียนฉลาดและนักเรียนปานกลาง กลุ่มตัวอย่างใช้นักเรียน 16 คน จากระดับชั้นที่ 5-6 ผลการศึกษาปรากฏว่า บนตัวแปรในการระบุและการแก้ไขปัญหาไม่แตกต่างกันระหว่างนักเรียนฉลาดกับนักเรียนปานกลาง ความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ความคิด คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ไม่แตกต่างกันระหว่างนักเรียนฉลาดกับนักเรียนปานกลาง คะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่วัดโดย แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ ก่อนทดลองและหลังทดลอง ไม่แตกต่างกันทั้งความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม แต่อย่างไรก็ตามคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรูปภาพในส่วน of ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ก่อนและหลังทดลองแตกต่างกัน

ทอร์เรส (Torres. 1989: 2595) ได้ทำการวิจัยศึกษาหาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตัวเองของเด็กอนุบาลเปอร์ตริโก๊ ใช้เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ แบบ ก (Torrance Test of Creative Inventory: CSEI) กลุ่มตัวอย่างใช้เด็กอนุบาล 30 คน มีอายุโดยเฉลี่ย 72.5 เดือน ผลจากการศึกษาพบว่า ไม่มีความสัมพันธ์กันระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับความเชื่อมั่นในตัวเอง ปฏิสัมพันธ์ระหว่างเพศกับความเชื่อมั่นในตนเองไม่ส่งผลให้กับความคิดสร้างสรรค์ และความแตกต่างระหว่างเพศไม่ส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ สรุปได้ว่าสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะนั้นเป็นสื่อที่มีความสำคัญต่อการช่วยส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์ให้แก่เด็ก เหมาะแก่การผลิตให้เด็กได้ใช้เพื่อพัฒนาทั้งทางความคิด อารมณ์ และสติปัญญา
สืบไป



บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การศึกษาค้นคว้าวิจัยครั้งนี้เพื่อพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปี ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ และศึกษาความพึงพอใจของเด็กอายุ 5-6 ปีหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างและหาประสิทธิภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ
5. การดำเนินการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลทางความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจ
6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล
7. กรอบการวิจัย

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นเด็กนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร จำนวน 146 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เด็กนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ห้อง 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) มา 1 ห้องเรียน จำนวน 36 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมีดังนี้

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

2. แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP
4. แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

3. การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การสร้างและหาคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี (นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2) ผู้วิจัยได้แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1 สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังต่อไปนี้

3.1.1 ศึกษาทฤษฎี ตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง แนวคิดกระบวนการคิด ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการกำหนดรายละเอียดเกี่ยวกับสร้างสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

3.1.2 ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปศึกษา เพื่อนำไปใช้ในการสร้างสื่อการเรียนรู้ศิลปะและการกำหนดแผนการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี อันได้แก่ การวาด, การระบายสี, การพับ, การฉีกและปะติด, การพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติและนิ้วมือ และการวาดต่อเติมตามเรื่องราวที่กำหนด รายละเอียดแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ในภาคผนวก (ค)

3.1.3 ศึกษาเอกสาร และข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับ “ค่านิยมหลักของคนไทย 12 ประการ” เพื่อเขียนภาพและเรื่องราวให้เข้ากับเนื้อหา โดยต้องเป็นเรื่องหรือเหตุการณ์ที่ใกล้ตัวเด็กอายุ 5-6 ปี เพื่อสร้างกระบวนการเรียนรู้ เข้าใจ และจดจำ สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันได้

3.1.4 วิเคราะห์ผู้เรียนในเรื่องของประสบการณ์และพื้นฐานความรู้เดิม จากการสัมภาษณ์ครูเพื่อเป็นข้อมูลในการกำหนดจุดมุ่งหมาย และการออกแบบพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ให้มีความเหมาะสมกับสำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี

3.1.5 สร้างสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

3.1.5.1 เตรียมการผลิตและออกแบบสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ซึ่งประกอบด้วย ภาพตัวละคร กิจกรรมศิลปะ โดยมีรายละเอียดดังนี้

3.1.5.2 การเขียนภาพตัวละคร โดยการแต่งตามเนื้อหา ค่านิยมหลัก 12 ประการ กำหนดตัวละครว่าควรมีอะไรบ้าง ตัวละครแต่ละตัวมีบุคลิกอย่างไร

3.1.5.3 กำหนดกิจกรรมศิลปะที่มีผลต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ตามกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality), ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency), ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility), ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) และเหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี อธิบายขั้นตอนโดยละเอียด เพื่อใช้ในขั้นตอนการสร้างสื่อการเรียนรู้ต่อไป

3.1.6 สร้างสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ประกอบด้วยการสร้างตัวละครโดยใช้โปรแกรมวาดภาพผ่านคอมพิวเตอร์ โดยการวาดภาพลักษณะของตัวการ์ตูน ต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี

3.1.7 นำสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน โดยใช้แบบประเมินสื่อ ผลการประเมินดังนี้

ตาราง 5 ผลการประเมินสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	ความหมาย
1	ด้านการจัดรูปเล่ม	4.78	0.58	ดีมาก
2	ด้านเนื้อหา	4.78	0.52	ดีมาก
3	ด้านการออกแบบ	4.89	0.52	ดีมาก
4	ด้านการฝึกทักษะทางศิลปะ	4.86	0.53	ดีมาก
5	ด้านความคิดสร้างสรรค์	4.67	0.00	ดีมาก
6	ด้านคุณค่าของหนังสือ	4.67	0.00	ดีมาก
คะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินทั้งฉบับ		4.80	0.40	ดีมาก

ผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญในทุกด้านอยู่ที่ระดับเฉลี่ย 4.80 ซึ่งอยู่ระดับดีมาก ซึ่งสามารถสรุปได้ว่าสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสามารถนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างได้

3.1.8 หลังจากที่ได้ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญแล้ว จึงดำเนินการจัดพิมพ์สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี สำหรับนำไปใช้ในการทดลอง

3.1.9 นำสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ที่สร้างขึ้นไปทำการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพกับกลุ่มทดลองต่อไป

3.2 การสร้างแบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

3.2.1 ศึกษาเนื้อหาที่ใช้ในการผลิตสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อสร้างแบบประเมินให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมิน

3.2.2 ศึกษาและสร้างแบบประเมินจากเอกสารและงานวิจัยต่างๆ

3.2.3 สร้างแบบประเมินให้มีความสอดคล้องและครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมิน ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ ดังนี้

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง คุณภาพดีมาก

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง คุณภาพดี

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง คุณภาพปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง คุณภาพต้องปรับปรุง

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง คุณภาพใช้ไม่ได้

และผลการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญมีเกณฑ์ในการแปลความหมายคะแนน มีดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง คุณภาพดีมาก

ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง คุณภาพดี

ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง คุณภาพปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง คุณภาพต้องปรับปรุง

ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง คุณภาพใช้ไม่ได้

ในการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์คุณภาพที่ระดับ 3.51 ขึ้นไป

3.3 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

ในการศึกษาวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แชนส์ จีย์ เอลเลน และเคลาส์ เคเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986: 138-155) ซึ่งมีลำดับขั้นตอนดังนี้

3.3.1 ศึกษาแนวคิดทฤษฎี หลักการ เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของ เอลเลนและเออร์บัน (Jellen; & Urban) แปลและเรียบ

เรียงโดย อนินทิตา โปชะกฤษณะ ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่มีการหาค่าความเชื่อมั่นโดย เอลเลนและเออร์บัน

3.3.2 ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของ เอลเลนและเออร์บัน ซึ่งแบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบที่ใช้กระดาษและดินสอ โดยใช้ทดสอบเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่มบุคคล ซึ่งกำหนดรูปแบบ ดังนี้

3.3.2.1 สิ่งที่กำหนด เป็นสิ่งเร้าที่จัดเตรียมไว้ในรูปของชิ้นส่วนเล็กๆ มีขนาดและรูปร่างแตกต่างกัน มีรูปครึ่งวงกลม รูปมุมฉาก รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสแบบไม่สมมาตร รูปจุด รูปรอยเส้นประ รูปเส้นโค้งคล้ายตัว S ซึ่งประกอบอยู่ด้านในและด้านนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่

3.3.2.2 การตอบสนองสิ่งเร้า ผู้ถูกทดสอบสามารถตอบสนองได้อย่างอิสระตามจินตนาการ โดยการวาดภาพขึ้นมาภายในขอบเขตของช่วงเวลาที่กำหนดให้และมีเกณฑ์สำหรับยึดถือเป็นหลักในการประเมินคุณค่าความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพทั้งหมด

3.3.3 การใช้แบบทดสอบ

3.3.3.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP และดินสอดำซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

3.3.3.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำๆ และชัดเจนดังนี้

“ภาพที่วาดอยู่ข้างหน้าเด็กๆขณะนี้ เป็นภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาด แต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็กๆวาดภาพต่อให้สมบูรณ์ จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็กๆต้องการ ไม่มีการวาดภาพใดๆที่ถือว่าผิด ภาพทุกภาพที่วาดถือเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วขอให้เอามาส่งให้คุณครู”

ผู้ทดสอบอาจย้ำอีกครั้งหนึ่งก็ได้ว่า

“จะวาดภาพอะไรก็ได้ตามต้องการ”

3.3.3.3 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้ว ให้ลงมือวาดภาพ ถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจตอบในลักษณะ “เด็กๆ อยากรวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะวาด ทุกภาพที่วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งใดผิด”

หากผู้ถูกทดสอบยังคงมีคำถาม เช่น หากถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่นอกกรอบ ก็ให้ตอบในทำนองเดิม ห้าม อธิบายเนื้อหา หรือวิธีการใดๆเพิ่มเติม

นอกจากนี้ ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ควรใช้ในการวาดภาพ ควรพูดทำนองที่ว่า “เริ่มวาดไปได้เลย ไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา” อาจเพิ่มเติมได้ว่า “เราคงไม่ใช้เวลาทั้งชั่วโมงในการวาดภาพหรอกนะ”

3.3.3.4 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจดอายุ เพศ ชื่อ และประเทศของผู้ถูกทดสอบลงในช่องว่างมุมขวาบนของแบบทดสอบ เช่น อายุ 8 ปี เพศชาย ชื่อจอร์น ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นต้น

3.3.3.5 ผู้ทดสอบบอกให้ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อเรื่อง หรือชื่อภาพด้วย แต่ควรพูดเบาๆ โดยไม่รบกวนผู้ถูกทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จ แล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวาบน เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ เช่น อายุ 8 ปี เพศชาย ชื่อจอร์น ประเทศสหรัฐอเมริกา ชื่อภาพ พระอาทิตย์ขึ้น

3.3.3.6 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้น ผู้ทดสอบจะเก็บแบบทดสอบทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อภาพไว้ที่มุมขวาบนของแบบทดสอบ TCT-DP ทำนองเดียวกับที่อธิบายไว้ในข้อ 5

3.3.4 เกณฑ์การประเมิน การประเมินผลแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986: 138-155) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินผลทั้งหมด 11 เกณฑ์ ดังนี้

3.3.4.1 การต่อเติม (Cn : Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติม ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

3.3.4.2 ความสมบูรณ์ (Cm : Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เติมหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนด 2 ชิ้นส่วน มารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ปล่องไฟ ฯลฯ ให้คะแนน 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

3.3.4.3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Element) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำหลายๆ ภาพเหมือนกัน (เช่น ภาพป่าที่มีจำนวนต้นไม้หลายๆ ต้น ซ้ำๆ กัน) จะให้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

3.3.4.4 การต่อเนื่องด้วยเส้น (Cl : Connection with a line) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกัน ทั้งภายในและภายนอกกรอบ จะให้คะแนนการโยงเส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

3.3.4.5 การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connection with a Theme) ภาพใด หรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว หรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้น จากข้อ 4 หรือไม่ใช้เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์, เงา

ต่างๆ, การตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้น ทำให้ได้ภาพสมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

3.3.4.6 การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fragment Dependent) การต่อเติม หรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

3.3.4.7 การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดนอกกรอบใหญ่ (Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent) การต่อเติม โยงเส้นออกไปนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

3.3.4.8 การแสดงความลึก ใกล้-ไกล หรือมิติของภาพ (Pe : Perspective) ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ - ไกล หรือวาดภาพในลักษณะ 3 มิติ ให้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน หากภาพที่ปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นสามมิติมีความลึก หรือใกล้ - ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

3.3.4.9 อารมณ์ขัน (Hu : Humor) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ชิ้นส่วน 1 คะแนน หรือดูภาพรวม ถ้าให้อารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบในหลายๆทาง เช่น

- ก) ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด
- ข) ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไป หรือวาดเพิ่มเข้าไป และ / หรือ
- ค) ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน

คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

3.3.4.10 ความคิดแปลกใหม่ ไม่เป็นแบบแผนปกติ (Uc : Unconventionality) ภาพที่แสดงความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

a) การวาง หรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติธรรมดา เช่น พับ หมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ ให้ 3 คะแนน

b) ภาพที่เป็นนามธรรม หรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือสัตว์ประหลาด ให้ 3 คะแนน

c) ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมายสัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลข และ / หรือ การใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

d) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไปให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้

1. รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคนหรือวงกลม

2. รูปมูมจาก ต่อเป็นบ้าน กล่อง หรือสี่เหลี่ยม

3. รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้

4. รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน

5. รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็ม ในข้อ 10 d นี้ แต่ไม่มีคะแนนติดลบ / คะแนนสูงสุดในข้อ 10 นี้คือ $(a + b + c + d)$ เท่ากับ 12

3.3.4.11 ความเร็ว (Sp : Speed) ภาพที่ใช้เวลาวาดน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มดังนี้

ต่ำกว่า หรือ เท่ากับ	2	นาที	ได้	6	คะแนน
ต่ำกว่า หรือ เท่ากับ	4	นาที	ได้	5	คะแนน
ต่ำกว่า หรือ เท่ากับ	6	นาที	ได้	4	คะแนน
ต่ำกว่า หรือ เท่ากับ	8	นาที	ได้	3	คะแนน
ต่ำกว่า หรือ เท่ากับ	10	นาที	ได้	2	คะแนน
ต่ำกว่า หรือ เท่ากับ	12	นาที	ได้	1	คะแนน
มากกว่า หรือ เท่ากับ	12	นาที	ได้	0	คะแนน

3.3.5 คะแนนผลรวมของแบบทดสอบ TCT – DP

ด้านหลังของแบบทดสอบมีช่องเล็กๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนนวิธีการให้คะแนนให้พิชส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมา ก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมสูงสุดของ แบบทดสอบ TCT – DP คือ 72 คะแนน โดยการแปลผลคะแนน 11 ช่อง ใช้เกณฑ์ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง	มีคะแนนตั้งแต่ 48 ขึ้นไป
ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง	มีคะแนนตั้งแต่ 24-47
ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ	มีคะแนนต่ำกว่า 24

(แปลและเรียบเรียง โดยอนินทิตา ไปชะกะฤษณะ, 2535)

3.3.6 ศึกษาเกี่ยวกับการใช้แบบทดสอบ และเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แฮนส์ จีร์ย เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน โดยผู้วิจัยขอเข้ารับคำแนะนำ และฝึกอบรมการใช้แบบทดสอบ จากผู้เชี่ยวชาญ อนินทิตา ไปชะกะฤษณะ ผู้บริหารโรงเรียนสยามสามไตร

3.3.7 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แฮนส์ จีร์ย เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน ไปทดลองใช้กับกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง จำนวน 10 คน มาตรวจให้คะแนน เพื่อหาคุณภาพค่าความเชื่อมั่นของ

คะแนน เนื่องจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของ แชนส์ จี๊ย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน ซึ่งมีวิธีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

3.3.8 นำผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาหาความเชื่อมั่นในการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Productmoment Correlation Coefficient) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น 0.98

3.3.9 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แชนส์ จี๊ย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

3.4 แบบสำรวจความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ศิลปะ

ในการวิจัยครั้งนี้ได้สร้างแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อใช้สำหรับประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่เรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี การสร้างแบบประเมินความพึงพอใจมีรายละเอียดดังนี้

3.5.1 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

3.5.2 ศึกษาแนวคิดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ศิลปะ กำหนดข้อมูลที่สอดคล้องกับความสนใจ โดยออกแบบเป็นลักษณะแบบสอบถามรูปแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) โดยใช้เกณฑ์ของบุญชม (2545: 81) ดังนี้

☺	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 - 3.00 หมายถึง	พอใจมาก
☹	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 - 2.49 หมายถึง	เฉยเฉย
☹	คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.49 หมายถึง	ไม่พอใจ

3.5.3 เขียนรายการประเมินพฤติกรรม ให้ครอบคลุมข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

3.5.4 เขียนคำชี้แจง สำหรับการทำแบบประเมินความพึงพอใจ รวบรวมทั้งหมดเป็นแบบประเมินความพึงพอใจ 1 ชุด

3.5.5 ตรวจสอบแก้ไขโดยผู้เชี่ยวชาญ

3.5.6 ประเมินความสอดคล้องกับการประเมินความพึงพอใจ โดยผู้เชี่ยวชาญ

จำนวน 3 ท่าน โดยการให้คะแนนถ้ารายการประเมินพฤติกรรมสอดคล้องกับการประเมินความพึงพอใจให้ 1 คะแนน ไม่แน่ใจให้ 0 คะแนน และไม่สอดคล้องกับการประเมินความพึงพอใจให้ -1 คะแนน แล้วนำค่าเฉลี่ยแต่ละข้อมาคิดค่าความหนักมากกว่า 0.5 ถือว่ารายการประเมินพฤติกรรมนั้นสอดคล้อง

กับการประเมินความพึงพอใจหากต่ำกว่า 0.5 ต้องพิจารณาตัดรายการประเมินพฤติกรรมนั้นออก และตรวจสอบความเป็นไปได้ในการนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองจริง

3.5.6 นำแบบสำรวจความพึงพอใจต่อสื่อการเรียนรู้ศิลปะไปใช้ทดลอง (try out) กับเด็กนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร กลุ่มตัวอย่าง มาจำนวน 10 คน เพื่อปรับปรุงความเหมาะสม

4. การดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

วิธีการในการดำเนินการทดลอง

4.1 ขั้นก่อนการดำเนินการทดลอง

4.1.1 จัดกลุ่มทดลอง โดยการใช้วิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)

4.1.2 ชี้แจงอาจารย์ผู้สอนและนักเรียนกลุ่มทดลอง ถึงลำดับขั้นตอนการวิจัย พร้อมนัดหมายวัน เวลา และสถานที่

4.1.3 เตรียมอุปกรณ์และสถานที่

4.2 ขั้นตอนการทดลอง

การดำเนินการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยผู้วิจัยนำสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ได้ปรับปรุงแก้ไขแล้ว ไปทดลองกับกลุ่มทดลองจำนวน 10 คน ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง โดยให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของ เยลเลนและเออร์บัน (Jellen; & Urban) ก่อนใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะแล้วจึงให้ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของ เยลเลนและเออร์บันชุดเดิมอีกครั้ง แล้วนำผลคะแนนของแบบทดสอบก่อนและหลังใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะไปวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ พร้อมให้กลุ่มทดลองทำแบบประเมินความพึงพอใจ เพื่อนำข้อมูลไปปรับปรุงแก้ไข และนำสื่อที่ได้ไปทดลองกับกลุ่มทดลองจริง

5. การดำเนินการทดลองเพื่อเปรียบเทียบผลทางความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi - Experimental Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design (Fitz-Gibbon. 1987: 113) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัยดังนี้

$$T_1 \quad X \quad T_2$$

สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

T1 หมายถึง	การทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ
X หมายถึง	การใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
T2 หมายถึง	การทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

โดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปีนี้ เป็นหนังสือขนาด A4 พิมพ์ 4 สี จำนวน 32 หน้า ซึ่งประกอบด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์จำนวน 12 กิจกรรม ทำหน้าที่ฝึกและเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ได้แก่ การวาดเส้น รูปทรง การเรียนรู้เรื่องสี การลากเส้นต่อจุด การระบายสี การพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติ การพิมพ์ภาพจากนิ้วมือ การปะติดกระดาษ การพับกระดาษ และการวาดต่อเติม เรื่องราวให้สมบูรณ์ นอกจากนี้ภายในหนังสือยังมีคำแนะนำการใช้หนังสือเพื่อให้เกิดประโยชน์สูงสุด ซึ่งในการดำเนินการทดลองครั้งนี้มีขั้นตอนดังนี้

5.1 จัดกลุ่มตัวอย่าง โดยการใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random Sampling) มา 1 ห้องเรียน จำนวน 36 คน ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 ห้องเรียนที่ 1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2560 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร

5.2 ชี้แจงอาจารย์ผู้สอนและนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ถึงลำดับขั้นตอนการวิจัย พร้อมนัดหมายวัน เวลา และสถานที่

5.3 เตรียมสถานที่ อุปกรณ์ ให้เพียงพอต่อกลุ่มทดลอง

5.4 ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

5.5 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 1-4 เรื่อง ฝึกทักษะการวาดเส้น

5.6 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 5-6 เรื่อง ฝึกทักษะการวาดรูปทรง รูปทรง

5.7 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 7-8 เรื่อง ฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องสี และลากเส้นต่อจุด

5.8 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 9-10 เรื่อง ฝึกทักษะการระบายสี

5.9 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 11-12 เรื่อง ฝึกทักษะการพิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติ

5.10 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 13-14 เรื่อง ฝึกทักษะการพิมพ์ภาพจากนิ้วมือ

5.11 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้า 15-16 เรื่อง ฝึกทักษะการฉีกปะติดภาพด้วยกระดาษ

- 5.12 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้าที่ 17-18 เรื่อง ฝึกทักษะการฉีกปะติดภาพด้วยกระดาษ
- 5.13 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้าที่ 19-20 เรื่อง ฝึกทักษะการพับกระดาษ รูปดอกทิวลิป
- 5.14 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้าที่ 21-22 เรื่อง ฝึกทักษะการพับกระดาษ รูปหมูน้อย
- 5.15 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้าที่ 23-24 เรื่อง ฝึกทักษะการวาดต่อเติมภาพให้สมบูรณ์
- 5.16 ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ หน้าที่ 25-26 เรื่อง ฝึกทักษะการวาดต่อเติมภาพให้สมบูรณ์
- 5.17 ให้กลุ่มทดลองทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ซึ่งเป็นข้อสอบชุดเดิมกับก่อนเรียนให้กลุ่มทดลองประเมินความพึงพอใจ โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ
- 5.18 ให้กลุ่มทดลองประเมินความพึงพอใจ โดยครูผู้สอนเป็นผู้สอบถามเด็กๆ ด้วยแบบประเมินความพึงพอใจ

5.19 นำผลคะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ ไปเปรียบเทียบคะแนนโดยการหาความเชื่อมั่นในการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ระหว่างผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญ โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์แบบเพียร์สัน (Pearson Productmoment Correlation Coefficient) พบว่า มีค่าความเชื่อมั่น 0.98

6. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย 3 ส่วน คือสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือในการวิจัยครั้งนี้ คือ

6.1 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัย

6.1.1 สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2531: 145)

6.1.2 T-Test dependent

ทดสอบค่าที (t-test) เพื่อเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ทางความคิดสร้างสรรค์ ของผู้เรียนก่อนและหลังได้รับสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ คำนวณโดยใช้ชนิดกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-Test Dependent) โดยใช้สูตรดังนี้ (Ferguson. 1976: 167)

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

เมื่อ t หมายถึง ค่าสถิติที่จะใช้เปรียบค่าวิกฤต เพื่อทราบความมีนัยสำคัญ

D หมายถึง ผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N หมายถึง กลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

6.2 การแปลผลระดับคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพของ เยลเลนและเออร์บัน (Jellen & Urban)

การแปลผลคะแนน 11 ช่อง สามารถใช้เกณฑ์ดังนี้

ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง	มีคะแนนตั้งแต่ 48 ขึ้นไป
ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง	มีคะแนนตั้งแต่ 24-47
ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ	มีคะแนนต่ำกว่า 24

6.3 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

IOC: Index of Item – Objective Congruence

วิธีการหาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ทำได้โดยหาค่าความสอดคล้องหรือดัชนีของความสอดคล้องกันระหว่างข้อคำถามแต่ละข้อกับจุดประสงค์การหา IOC นั้น ผู้วิจัยได้นำไปตรวจสอบความเที่ยงตรงตามเนื้อหาจากผู้เชี่ยวชาญ โดยใช้สูตร

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

IOC	หมายถึง	ค่าดัชนีความสอดคล้อง
R	หมายถึง	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยที่
ค่า +1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
ค่า 0	หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับเนื้อหา
ค่า -1	หมายถึง	แน่ใจว่าข้อคำถามนั้นไม่สอดคล้องกับเนื้อหา
N	หมายถึง	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

7. กรอบการวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังทดลองของกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ซึ่งจำแนกการนำเสนอผลการวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
3. ผลการประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่ได้ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

1. ผลการพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

ผู้วิจัยได้พัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยแบ่งเป็นขั้นตอนดังนี้

1.1 การวิเคราะห์กระบวนการขั้นตอนในการสร้างสื่อการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้พัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยวางแผนเป็นลำดับขั้นตอน เริ่มจากการเขียนภาพตัวละคร แต่งตามเนื้อหาสาระ เรื่อง ค่านิยมหลัก 12 ประการ กำหนดกิจกรรมศิลปะที่มีผลต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ตามกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality), ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency), ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดละออ (Elaboration) จากนั้นจึงสร้างสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ด้วยการสร้างตัวละครผ่านโปรแกรมวาดภาพทางคอมพิวเตอร์ โดยการวาดภาพลักษณะของตัวการ์ตูนนั้น จะต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี และนำสื่อที่ผลิตเสร็จแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ พร้อมทั้งปรับปรุงแก้ไข โดยรายละเอียดการประเมินทั้งหมดแสดงดังภาคผนวก (ข) หลังจากนั้นจึงจัดพิมพ์สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เป็นรูปเล่มหนังสือและทำการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพกับกลุ่มทดลอง

1.2 การวิเคราะห์การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

ผู้วิจัยได้ทำการทดลองกับกลุ่มทดลอง (try out) จำนวน 10 คน ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 ที่มีอายุระหว่าง 5-6 ปี โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร และทำการหาประสิทธิภาพสื่อ โดยนำคะแนนก่อนและหลังการทดลองของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แชนส์ จีย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน มาวิเคราะห์โดยใช้สถิติพื้นฐาน ปรากฏผลดังต่อไปนี้

ตาราง 6 ผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

คะแนนความคิด สร้างสรรค์	Mean	N	S.D.	S.D.	t	Sig
				ค่าเฉลี่ยผลต่าง		
ก่อนเรียน	10	22.00	5.518			
หลังเรียน	10	33.40	5.147	526.4	-7.964	0.00

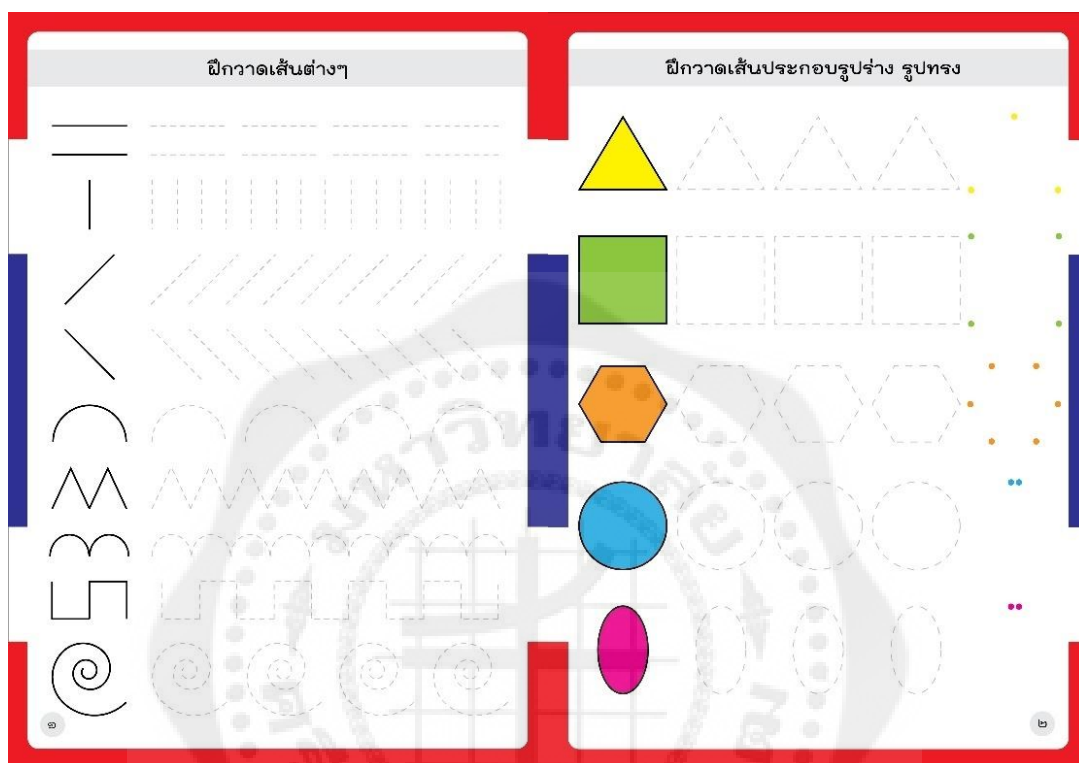
จากตาราง 6 พบว่าผลการวิเคราะห์ประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของ กิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี มีระดับคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมโดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 21.70 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และในส่วนคะแนนระดับคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมโดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 33.90 ซึ่งในระดับปานกลาง เมื่อเปรียบเทียบพบว่าคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 จึงสรุปได้ว่าสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะมีประสิทธิภาพโดยรายละเอียดของการคำนวณนั้น แสดงดังภาคผนวก (ง)

สื่อการเรียนรู้ภาพทางศิลปะ ประกอบด้วยกิจกรรมศิลปะทั้งหมด 12 กิจกรรม โดยเล่าเรื่องผ่าน ค่านิยมหลัก 12 ประการ ซึ่งสามารถแบ่งเป็นกิจกรรมการส่งเสริมทักษะได้จำนวน 6 ด้าน ดังจะเห็นได้จากภาพตัวอย่าง ดังนี้

1. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง ในหน้าที่ 1-6 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ โดยให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 1 เรื่อง รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และ หัวข้อที่ 2 ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทนได้ กิจกรรมนี้จะเน้น

ประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือโดยการลากเส้นประกอบเรื่องราว สามารถจำแนกและเปรียบเทียบตัวอย่างของเส้น รูปร่าง และรูปทรงในเวลาที่กำหนดได้ เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่วให้เกิดขึ้นกับเด็ก



ภาพประกอบ 20 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง หน้าที่ 1-2

**มีความรักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์
ซึ่งเป็นสถาบันหลักของชาติในปัจจุบัน**

การประพฤติปฏิบัติตนที่แสดงถึงความศรัทธา ห่วงแหนง ปกป้อง
ยกย่องความเป็นชาติไทย ยึดมั่นศาสนา และจงรักภักดีต่อสถาบัน
พระมหากษัตริย์ เช่น รู้ความสำคัญและให้ความเคารพชาติ
ศาสนา พระมหากษัตริย์ เป็นต้น

วาดเส้นประกอบภาพ และระบายสีให้สวยงาม

๑. รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์



ภาพประกอบ 21 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น ระบายสี และรูปทรง หน้าที่ 3-4

**ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทน
มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ดีงามเพื่อส่วนรวม**

การปฏิบัติตนที่แสดงถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ตรงตามความ
เป็นจริง รู้จักแบ่งปันช่วยเหลือ รู้จักควบคุมตนเองเมื่อประสบ
กับความยากลำบาก เช่น การเล่นและการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน
มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ต่อผู้อื่น เป็นต้น

วาดเส้นประกอบรูปร่าง รูปทรง และระบายสีให้สวยงาม

๒. ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทนได้



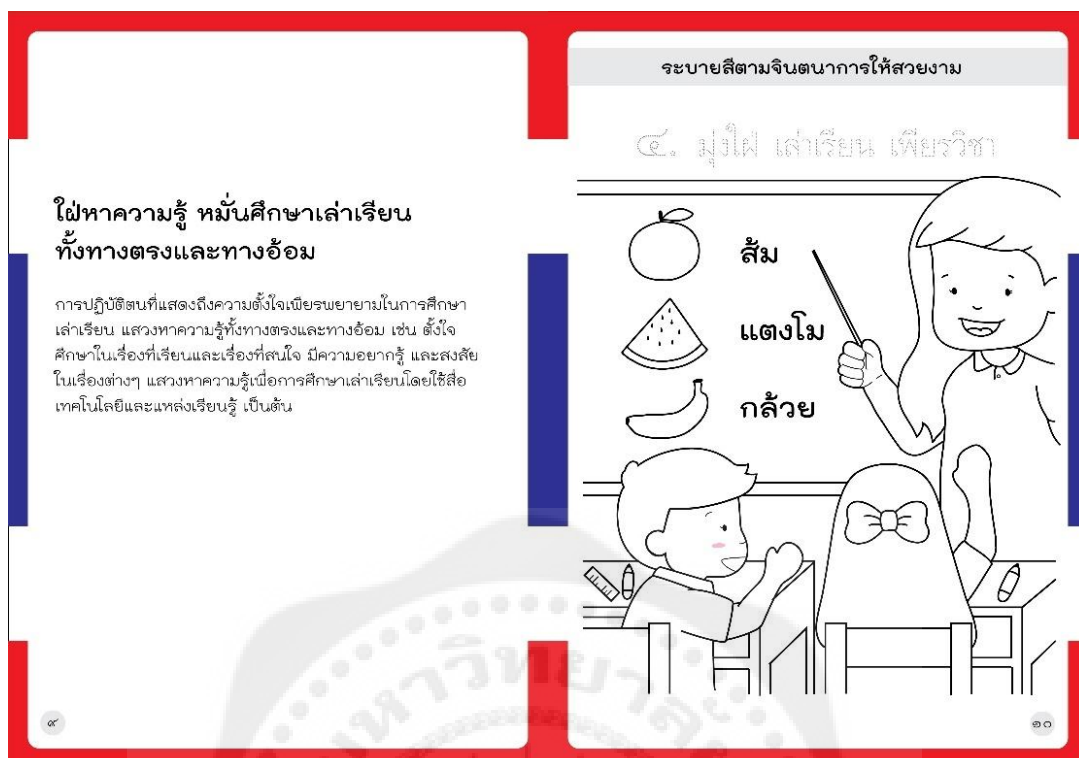
ภาพประกอบ 22 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น ระบายสี และรูปทรง หน้าที่ 5-6

2. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี ในหน้าที่ 7-10 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้ได้รู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 3 เรื่อง กตัญญู พ่อแม่ สุดหัวใจ และ หัวข้อที่ 4 มุ่งใฝ่ เล่าเรียน เพียรวิชา โดยที่กิจกรรมนี้สามารถพัฒนากล้ามเนื้อมือ โดยการลากเส้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งตามคำสั่ง เกิดจินตนาการที่ดี มีความคิดไหลไปกับเส้นที่ลากสามารถจำแนกสีต่างๆ และเลือกสีต่างๆมาระบายเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่มให้เกิดขึ้น



ภาพประกอบ 23 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี หน้าที่ 7-8



ภาพประกอบ 24 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี หน้าที่ 9-10

3. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ ในหน้าที่ 11-14 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 5 เรื่อง รักษาวัฒนธรรม ประจำชาติ และ หัวข้อที่ 6 ไม่ขาด ศีลธรรม ศาสนา กิจกรรมนี้ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกตวัสดุอุปกรณ์ที่พิมพ์ เรียนรู้กระบวนการการพิมพ์และทดลองพิมพ์ภาพอย่างอิสระ ฝึกการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรม สามารถเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนเองและผู้อื่น เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

พิมพ์ภาพประกอบเรื่องราวให้สมบูรณ์สวยงาม

๕. รักษา วัฒนธรรม ประเพณีชาติ

รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม

การเรียนรู้ ปฏิบัติตน และเห็นคุณค่าที่แสดงถึงการอนุรักษ์ การสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงามด้วยความภาคภูมิใจ เช่น เรียนรู้วัฒนธรรมประเพณีไทยและสามารถปฏิบัติตามได้



๑๑

๑๒

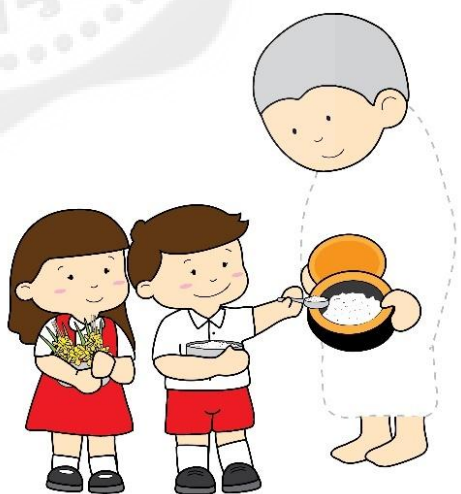
ภาพประกอบ 25 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ หน้าที่ 11-12

พิมพ์ภาพประกอบเรื่องราวให้สมบูรณ์สวยงาม

๖. ไม่ขาด ศีลธรรม ค่านิยม

**มีศีลธรรม รักษาความสัตย์
หวังดีต่อผู้อื่น เพื่อแม่และแบ่งปัน**

การประพฤติปฏิบัติตนที่งดงาม ยึดค่านิยมสัญญา มีจิตใจโอบอ้อมอารี ช่วยเหลือผู้อื่น เช่น พูดความจริง มีน้ำใจต่อเพื่อน ไม่ลักขโมย



๑๓

๑๔

ภาพประกอบ 26 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ หน้าที่ 13-14

4. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ ในหน้าที่ 15-18 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 7 เรื่อง เรียนรู้ อธิปไตย ของประชา และ หัวข้อที่ 8 เรื่อง รักษา วินัย กฎหมายไทย ผ่านประสาทสัมผัสระหว่างตา และมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือในการฉีกและแปะกระดาษ ฝึกการการสังเกตภาพนำไปสู่กระบวนการคิด และแก้ปัญหาในการฉีกกระดาษเพื่อแปะต่อเติมให้สมบูรณ์ มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจาก กระดาษตามความคิดจินตนาการของตนเอง เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิด ริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 27 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ หน้าที่ 15-16



ภาพประกอบ 28 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ หน้าที่ 17-18

5. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ

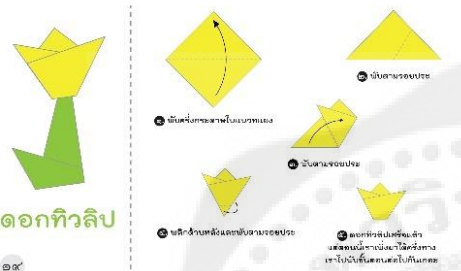
กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ ในหน้าที่ 19-22 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 9 เรื่อง ปฏิบัติตามพระ ราชดำรัส และ หัวข้อที่ 10 เรื่อง ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้ กิจกรรมเชื่อมโยงประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกควบคุมอารมณ์ รู้จักการแก้ปัญหาผ่านการฝึกหัดพับกระดาษ ที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนในการพับ โดยที่เด็กต้องพยายามแก้ปัญหาจนทำสำเร็จ เป็นการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ รู้ปฏิบัติ
ตามพระราชดำรัสของ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว

การน้อมนำพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว มาประพฤติปฏิบัติตนอย่างมีสติ รู้ตัว รู้คิด รู้ทำ อย่างรอบคอบ ถูกต้องเหมาะสม เช่น มีสติ รู้ในสิ่งที่กำลังทำอยู่ นำพระราชดำรัสของในหลวงมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

พับดอกไม้ และจัดวางให้สวยงาม

๙. ปฏิบัติ ตามพระ ราชาดำรัส



๑๙



๒๐

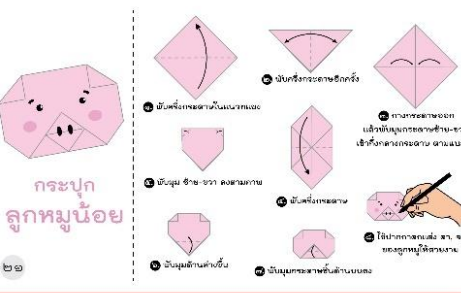
ภาพประกอบ 29 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้า 19-20

รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญา
เศรษฐกิจพอเพียง ตามพระราชดำรัส
ของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว
รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อยามจำเป็น
มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่าย
และขยายกิจการเมื่อมีความพร้อม
โดยมีภูมิคุ้มกันที่ดี

ดำรงชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี มีความรู้ มีคุณธรรม และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ตามพระราชดำรัสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เช่น ใช้ชีวิตอย่างพอเพียง ประหยัดอดออม เป็นต้น

พับกระปุกออมสินหมู่น้อย และจัดวางให้สวยงาม

๑๐. ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้



๒๑



๒๒

ภาพประกอบ 30 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้า 21-22

6. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว ในหน้าที่ 23-26 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 11 เรื่อง ต้องเข้มแข็ง ทั้งกายใจ และ หัวข้อที่ 12 เรื่อง ไซ้รู้ คิดอะไร ให้ส่วนรวม กิจกรรมเชื่อมโยงความคิดจินตนาการ จนเกิดการวิเคราะห์ เชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสระหว่างความคิด ตาและมือ ฝึกการคิดต่อยอดและสร้างผลงานให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 31 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว หน้าที่ 23-24



ภาพประกอบ 32 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว หน้า 25-26

2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลัง โดยนำคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 มาวิเคราะห์หาค่าความต่างของคะแนนเฉลี่ยและความคาดเคลื่อนมาตรฐานของคะแนนก่อนและหลังทำการทดลอง โดยใช้สถิติค่า t แบบ 2 กลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (T-Test Dependent) โดยได้ค่าสถิติสรุปดังตาราง 7

ตาราง 7 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

คะแนนความคิด สร้างสรรค์	Mean	N	S.D.	S.D. ค่าเฉลี่ยผลต่าง	t	Sig
ก่อนเรียน	36	26.00	8.698			
หลังเรียน	36	41.67	10.978	9.432	-9.966	0.00

จากตาราง 7 พบว่าผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังของกลุ่มตัวอย่างที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ สูงกว่าผลความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยรายละเอียดของการคำนวณนั้น แสดงดังภาคผนวก (ง)

3. ผลการประเมินความพึงพอใจของเด็กที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

ในการทดลองครั้งนี้ ได้มีการประเมินความพึงพอใจจากเด็กที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยให้กลุ่มทดลองทำแบบประเมินความพึงพอใจ ซึ่งเป็นลักษณะแบบสอบถามรูปแบบมาตราประเมินค่า (Rating Scale) 3 ระดับ โดยการแปลผลคะแนน ใช้เกณฑ์ของบุญชม (2545: 81) ดังนี้

- 😊 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 - 3.00 หมายถึง พอใจมาก
- 😐 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 - 2.49 หมายถึง เฉยเฉย
- 😞 คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.49 หมายถึง ไม่พอใจ

โดยผู้วิจัยได้ตั้งสมมติฐานว่าคะแนนเฉลี่ยของเด็กจะต้องอยู่ในเกณฑ์พอใจมาก หรือมีคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินทั้งฉบับตั้งแต่ 2.50 ขึ้นไป ผลที่ได้ปรากฏผลดังตาราง 9

ตาราง 8 ผลการประเมินความพึงพอใจของผู้เรียนที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

คะแนน	N	$\bar{X}$	S.D.	ความหมาย
แบบประเมินความพึงพอใจ	36	2.99	0.07	พอใจมาก

จากตาราง 8 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 2.99 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พอใจมาก เท่ากับสมมติฐานที่ตั้งไว้ การคำนวณแสดงรายละเอียดเป็นรายบุคคล และรายชื่อนั้น ดังภาคผนวก (จ)

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี พร้อมทั้งเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง รวมทั้งประเมินความพึงพอใจของกลุ่มตัวอย่างที่มีต่อสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กนักเรียนชายและหญิง อายุระหว่าง 5-6 ปี ซึ่งกำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) สำนักงานเขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร ซึ่งได้จากการสุ่มอย่างง่าย และการดำเนินการวิจัย โดยมีการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน แล้วจึงให้กลุ่มตัวอย่างใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ และเมื่อใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะจนจบกิจกรรมสุดท้าย จึงทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนอีกครั้ง และแบบประเมินความพึงพอใจ แล้วจึงนำข้อมูลคะแนนทั้งหมดมาวิเคราะห์ทางสถิติให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์

1. สรุปผลการวิจัย

ผลที่ได้จากการวิจัย สามารถสรุปผลในประเด็นต่างๆ ได้ดังนี้

1.1 ได้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

1.2 ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นได้

1.3 ผลความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี หลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะของกลุ่มตัวอย่าง สูงกว่าผลความคิดสร้างสรรค์ก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

1.4 ความพึงพอใจของของกลุ่มตัวอย่างที่ได้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ อยู่ในระดับพึงพอใจมากเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

2. อภิปรายผลการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ สามารถอภิปรายผลได้ในประเด็นต่างๆ ที่เกี่ยวข้องได้ดังนี้

2.1 ประเด็นขั้นตอนการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

จากการพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี พบว่า ในทุกกระบวนการการผลิตสื่อมีความสำคัญอย่างยิ่ง นับตั้งแต่การศึกษาทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดอย่างละเอียด เพื่อให้รู้และเข้าใจในการจำแนกกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality), ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency), ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หลังจากนั้นจึงศึกษาต่อว่ากิจกรรมศิลปะใดที่มีผลต่อการกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปีได้ แล้วจึงเริ่มการเขียนภาพตัวละคร โดยใช้เนื้อหา ค่านิยมหลัก 12 ประการ เป็นเนื้อหาสาระในการดำเนินเรื่อง เนื่องจากเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการเป็นสิ่งที่ได้รับความสนใจในขณะนี้ โดยที่เด็กๆสามารถรู้และนำไปปรับใช้ให้เหมาะกับช่วงวัยได้ จากนั้นจึงมุ่งมั่นตั้งใจสร้างสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ด้วยการสร้างตัวละครผ่านโปรแกรมวาดภาพทางคอมพิวเตอร์ โดยการวาดภาพลักษณะของตัวการ์ตูนนั้น จะต้องมีความสอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับเด็กอายุ 5-6 ปี ผู้วิจัยได้นำสื่อที่ผลิตเสร็จแล้ว ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ จะเห็นว่าคะแนนเฉลี่ยของแบบประเมินทั้งฉบับอยู่ที่ 4.80 ในระดับดีมาก ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ผู้วิจัยได้กำหนดไว้ว่าควรต้องมีคุณภาพที่ระดับ 3.51 ขึ้นไป หลังจากที่ได้ปรับปรุงสื่อการเรียนรู้ตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญแล้ว จึงจัดพิมพ์สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เป็นรูปเล่มหนังสือและทำการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพกับกลุ่มทดลอง หลังจากได้ทำการกับกลุ่มทดลอง พบว่า ก่อนได้รับการจัดกิจกรรมโดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ มีระดับคะแนนโดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 21.70 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และระดับคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมโดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมเฉลี่ยเท่ากับ 33.90 ซึ่งในระดับปานกลาง จึงสรุปได้ว่าสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะมีประสิทธิภาพ

โดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี นั้น ได้มีการแฝงคุณธรรมในเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการเพื่อการปลูกฝังความเป็นคนดี มีคุณธรรมของเด็กยุคใหม่ที่จะเป็นต้นแบบที่ดี และในการทำกิจกรรมในแต่ละหน้านั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินกิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ได้จัดทำขึ้นตามภาคผนวก (ค) ในขณะที่เด็กๆทำกิจกรรมผู้วิจัยจะคอยช่วยอธิบาย และร่วมทำกิจกรรมด้วย ทั้งนี้ในการทำกิจกรรมนั้น ผู้ใหญ่ไม่ควรกะเกณฑ์ หรือ ตั้งมาตรฐานกับเด็ก เนื่องจากเด็กแต่ละคนมีพัฒนาการที่แตกต่างกันออกไป เพราะเด็กอายุเท่ากันแต่อาจมีสภาพจิตที่ต่างกัน ซึ่งมีผลต่อพัฒนาการทางศิลปะ (เลิศศิริบรรพิตติ, 2557) ซึ่งจุดประสงค์หลักของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะนี้ เพื่อเสริมสร้างและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็ก ให้เด็กได้ฝึกการเรียนรู้ ฝึกคิด จินตนาการต่อยอด และร่วมทำกิจกรรมในสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะอย่างเป็นอิสระ และมีความสุข โดยที่ผู้ใหญ่ควรเสริมสร้างความมั่นใจให้แก่เด็ก ด้วย

การกล่าวชมในทุกครั้งที่เด็กตั้งใจทำกิจกรรม เช่น “เก่งมากจ้ะ” “ตั้งใจมากเลย” ซึ่งการกล่าวชมเช่นนี้จะช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง กล้าคิด กล้าลงมือทำ ไม่กลัวหรือกังวล และอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น อันจะนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้

2.2 ประเด็นประสิทธิภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

จากการหาประสิทธิภาพของสื่อเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ผู้วิจัยใช้การวัดผลด้วยระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์เป็นหลัก ซึ่งจะเห็นว่าคะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพก่อนได้รับการจัดกิจกรรมโดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ มีคะแนนรวมเฉลี่ยเท่ากับ 21.70 ซึ่งอยู่ในระดับต่ำ และเมื่อเด็ก ๆ ได้รับการจัดกิจกรรมทั้ง 12 กิจกรรมแล้วกลับมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นที่ค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 33.90 ขยับขึ้นมาในระดับปานกลาง ซึ่งอาจเกิดขึ้นจากกิจกรรมในสื่อเรียนรู้ทางศิลปะในแต่ละกิจกรรมนั้น ผู้วิจัยเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ พร้อมกล่าวกระตุ้นและชื่นชมทุกครั้งเมื่อเห็นภาพที่แปลกใหม่กว่าเดิม ทำให้เด็ก ๆ กล้าคิดและตั้งสนใจลงมือทำอย่างไม่ลังเลหรือกังวล เมื่อถึงช่วงที่ต้องทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังใช้สื่อการเรียนรู้อีกครั้ง จึงทำให้เด็ก ๆ กล้าวาดภาพลงในแบบทดสอบได้อย่างไม่กังวลใจ และสามารถวาดสิ่งแปลกใหม่ได้มากยิ่งขึ้น จึงส่งผลให้ระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะของเด็กสูงขึ้น ซึ่งถือว่าสื่อการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยผลิตขึ้นมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับงานวิจัยของ ดวงพร พิทักษ์วงศ์ (2546: บทคัดย่อ) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลังทดลองดีกว่าก่อนทดลอง

และจากการวิเคราะห์ผลการวิเคราะห์ข้อมูล อารีพันธ์มณี (2537: 172) การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยโดยผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดจินตนาการได้เต็มที่ เด็กจะสามารถสร้างจินตนาการได้กว้างกว่าที่เราจะคาดเดาได้ การเรียนรู้ศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยนั้นจะมุ่งเน้นถึง พัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กมากกว่าผลงาน ดังนั้นจะเห็นว่ากิจกรรมต่างๆ ทางศิลปะสร้างสรรค์จะเป็นการฝึกกล้ามเนื้อให้แข็งแรง และสัมพันธ์กับการใช้ตา เช่นการปั้นแป้งดินน้ำมัน วาดรูป และระบายสี ดังนั้นกิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะ จึงเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจ ความสามารถและสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งเป็นสาเหตุที่ทำให้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ผลิตขึ้นสามารถเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก 5-6 ปีได้ โดยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ผลิตออกมานั้นมีรูปแบบที่น่าสนใจ รูปภาพมีสีสันสวยงาม มีกิจกรรมศิลปะที่มีความ

หลากหลายและเหมาะสมกับช่วงวัย ซึ่งสามารถจูงใจเด็กให้ตั้งใจทำกิจกรรมอย่างเต็มที่ ซึ่งกิจกรรมทางศิลปะที่จัดขึ้นนั้นประกอบไปด้วย

1. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง ในหน้าที่ 1-6 ที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ โดยให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 1 เรื่อง รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ และ หัวข้อที่ 2 ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทนได้ โดยเน้นเรื่องประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือโดยการลากเส้นประกอบเรื่องราว สามารถจำแนกและเปรียบเทียบตัวอย่างของเส้น รูปร่าง และรูปทรงในเวลาที่กำหนดได้ เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่วให้เกิดขึ้นกับเด็ก



ภาพประกอบ 33 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง

จากภาพตัวอย่างผลงานจะเห็นได้ว่าเด็กสามารถบังคับมือในการลากเส้นได้ดี มีความต่อเนื่องของเส้น การระบายสีมีความละเอียดครบถ้วน สามารถระบายสีได้ตรงความจริงซึ่งสังเกตได้จากสีธงชาติไทยที่เด็กสามารถระบายได้ถูกต้องทั้งในเรื่องของสีและลำดับช่อง ทั้งยังมีความสนุกสนานสามารถตอบคำถามได้อย่างคล่องแคล่วในเรื่องการจำแนกเรื่องของเส้น รูปร่าง และรูปทรงได้ตามกำหนดเวลา ทำให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในการเป็นส่วนหนึ่งของการตอบคำถามได้

2. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี ในหน้าที่ 7-10 กิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องคำนิยามหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 3 เรื่อง กตัญญู พ่อแม่ สุดหัวใจ และ หัวข้อที่ 4 มุ่งฝั เล่าเรียน เพียรวิชา กิจกรรมนี้จะเน้นในเรื่องของความสามารถของการพัฒนากล้ามเนื้อมือโดยการลากเส้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งตามคำสั่ง สร้างให้เกิดจินตนาการที่ดี มีความคิดไหลไปกับเส้นที่ลากสามารถจำแนกสีต่างๆ และเลือกสีต่างๆมาระบายเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่มให้เกิดขึ้น



ภาพประกอบ 34 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี

จากภาพตัวอย่างผลงานในกิจกรรมทั้ง 2 นี้ จะเห็นได้ว่าเด็กสามารถบังคับมือในการลากเส้นได้ดีจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งได้อย่างคล่องแคล่วตามคำสั่ง มีความลื่นไหลของเส้น ในด้านการระบายสีมีความละเอียดครบถ้วน มีความแปลกใหม่ในการระบายสี โดยสังเกตได้จากการเลือกใช้สีฟ้าในการระบายสีผมผู้หญิงซึ่งแตกต่างจากปกติทั่วไป โดยปกติแล้วเด็กส่วนมากนั้นจะเลือกระบายผมด้วยสีดำหรือน้ำตาลเท่านั้น และในขณะเดียวกันในส่วนของการระบายสีผลไม้ก็สามารถที่จะระบายได้ตรงตามความจริง คือ ผลส้มระบายสีส้ม ขึ้นแตงโมระบายสีแดงและสีเขียว ผลกล้วย

ระบายสีเหลือ ซึ่งทำให้เห็นว่าเด็กเริ่มที่จะมีความคิดแปลกใหม่ มีกล้าทำอะไรที่แตกต่างจากปกติ และนอกจากนี้เด็กยังมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในระหว่างการทำกิจกรรมอีกด้วย

3. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ ในหน้าที่ 11-14 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องคำนิยามหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 5 เรื่อง รักษา วัฒนธรรม ประจำชาติ และ หัวข้อที่ 6 ไม่ขาด ศีลธรรม ศาสนา กิจกรรมนี้ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกตวัสดุอุปกรณ์ที่พิมพ์ เรียนรู้กระบวนการการพิมพ์และทดลองพิมพ์ภาพอย่างอิสระ ฝึกการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรม สามารถเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนเองและผู้อื่น เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 35 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ

จากภาพตัวอย่างผลงานในกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพนี้ ตลอดช่วงการทำกิจกรรมเด็กมีความสนใจในกิจกรรม เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่มีอุปกรณ์หลากหลายทำให้สามารถดึงดูดความสนใจได้ตั้งแต่ช่วงแรก และเมื่อเด็กได้ลองลงมือทำด้วยตนเองอย่างอิสระตามจินตนาการ จึงสร้างความสนุกสนานอย่างมาก เพราะได้เห็นถึงความมหัศจรรย์ของสีโปสเตอร์ที่สามารถพิมพ์ภาพให้เกิดขึ้นได้อย่างแปลกใหม่ อีกทั้งกิจกรรมนี้ยังช่วยสร้างสมาธิในการทำได้อย่างดี เพราะต้องมีการคิดการวางแผนก่อนทำ และลงมือทำตามลำดับขั้นตอน ต้องใช้ความพยายามในการทำกิจกรรมให้

สำเร็จ และเมื่อได้รับการชมเชยจากครูและเพื่อน เด็กจึงเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานและภูมิใจในตนเองอย่างยิ่ง

4. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ ในหน้าที่ 15-18 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 7 เรื่อง เรียนรู้ อธิปไตยของประชา และ หัวข้อที่ 8 เรื่อง รักษา วินัย กฎหมายไทย ผ่านประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือในการฉีกและแปะกระดาษ ผักการการสังเกตภาพนำไปสู่กระบวนการคิดและแก้ปัญหาในการฉีกกระดาษเพื่อแปะต่อเติมให้สมบูรณ์ มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษตามความคิดจินตนาการของตนเอง เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 36 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ

จากภาพตัวอย่างผลงานในกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพนี้ เด็กมีโอกาสนในการพัฒนาประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือได้ดี เนื่องจากในกระบวนการการปะติดภาพนั้นต้องเริ่มจากการเลือกสีกระดาษและฉีกเป็นชิ้นเล็กๆ จากนั้นจึงทากาวและแปะกระดาษลงกรอบที่กำหนดไว้ ซึ่งเด็กสามารถปฏิบัติได้อย่างมีลำดับขั้นตอนสามารถคิดและแก้ปัญหาในการฉีกกระดาษ

ได้อย่างดี สามารถปะกระดาษต่อเติมภาพได้อย่างสมบูรณ์ ผลงานมีความละเอียดเรียบร้อย โดยใน ส่วนของรูปทางม้าลาย เด็กนั้นมีความเข้าใจและสามารถเลือกสีกระดาษปะได้อย่างถูกต้องตาม ความจริง ซึ่งกิจกรรมนี้ทำให้เด็กเกิดกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษตามความคิด จินตนาการของตนเองอย่างดียิ่ง จึงก่อให้เกิดกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างได้ทั้ง 4 ด้าน อัน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

5. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ ในหน้าที่ 19-22 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยง กับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 9 เรื่อง ปฏิบัติ ตามพระ ราชดำรัส และ หัวข้อที่ 10 เรื่อง ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้ กิจกรรมเชื่อมโยงประสาทสัมผัสระหว่าง ตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกควบคุมอารมณ์ รู้จักการแก้ปัญหาผ่านการฝึกหัดพับกระดาษ ที่ต้อง เผชิญกับความซับซ้อนในการพับ โดยที่เด็กต้องพยายามแก้ปัญหาจนทำสำเร็จ เป็นการพัฒนา ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 37 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ

จากภาพตัวอย่างผลงานในกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษนี้ นับได้ว่าเป็น กิจกรรมที่เด็กสามารถเชื่อมโยงประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือได้อย่างดีมาก เด็กสามารถพับ กระดาษได้ตามลำดับขั้นตอน สามารถแก้ไขปัญหากับความซับซ้อนในการพับได้ดี มีความ

พยายามแก้ปัญหาจนทำขึ้นได้สำเร็จ สามารถแต่งเติมดวงตาและจมูกให้ลูกหมูได้สวยงามตามจินตนาการของตนเองโดยที่การแต่งเติมนั้นมีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้สามารถดูออกว่าเด็กกำลังพูดถึงอะไรอยู่ ตลอดการทำกิจกรรมนั้นเด็กมีความกระตือรือร้น มีความสนุกสนานเพลิดเพลิน และมีความภาคภูมิใจในผลงานของตนเองอย่างมาก

6. กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว ในหน้าที่ 23-26 เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องคำนิยามหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 11 เรื่อง ต้องเข้มแข็ง ทั่วกายใจ และ หัวข้อที่ 12 เรื่อง ไซ้ร่ คิดอะไร ให้ส่วนรวม กิจกรรมเชื่อมโยงความคิดจินตนาการ จนเกิดการวิเคราะห์ เชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสระหว่างความคิด ตาและมือ ฝึกการคิดต่อยอดและสร้างผลงานให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ



ภาพประกอบ 38 ผลงานที่ได้จากกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว

จากภาพตัวอย่างผลงานในกิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราวนี้ เด็กได้เชื่อมโยงความคิดจินตนาการและวิเคราะห์เหตุการณ์จากตัวละครที่กำหนดให้ในหน้ากิจกรรม จากนั้นจึงวาดภาพถ่ายทอดเหตุการณ์ที่เด็กได้ผ่านกระบวนการวิเคราะห์แล้วออกมา โดยการต่อเติม

ภาพให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้อย่างสมบูรณ์ ซึ่งกิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่สามารถเชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสระหว่างความคิด ตา และมือได้อย่างดี สามารถฝึกการคิดต่อยอด ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน อันได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

และนอกจากกิจกรรมทางศิลปะที่มีผลต่อการก่อให้เกิดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์แล้วนั้น ที่สำคัญคือการสร้างลักษณะตัวละครที่มีความสอดคล้องกับวัยเด็กสามารถสร้างแรงดึงดูดใจ รวมถึงการสร้างสถานการณ์ต่างๆให้มีความใกล้เคียงกับความเป็นจริงทำให้เด็กเกิดความคุ้นเคยและสามารถจินตนาการต่อยอดจากสถานการณ์เบื้องต้นได้ เพื่อสร้างกระบวนการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของกิลฟอร์ด ได้แก่ ความคิดริเริ่ม (Originality), ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency), ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ได้เป็นอย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นเมื่อมีการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ได้พัฒนาขึ้น จึงส่งผลให้ประสิทธิภาพของสื่อเป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้

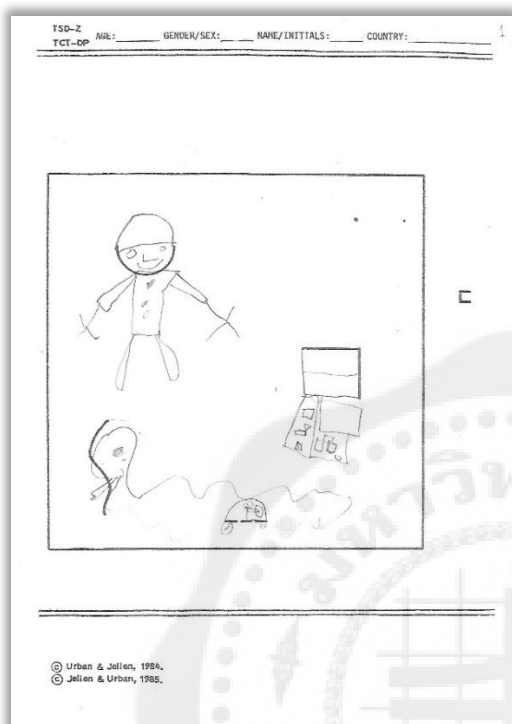
2.3 ประเด็นผลความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

จากการศึกษาและเปรียบเทียบผลความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ระหว่างก่อนและหลังเรียนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ผลปรากฏว่าผลความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยที่ก่อนได้รับสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะนั้นมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ที่ 26.00 ซึ่งอยู่เกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ และหลังจากการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์อยู่ที่ 41.67 ขยับขึ้นมาในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง ซึ่งแสดงให้เห็นว่าสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี สามารถช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กอายุ 5-6 ปีได้

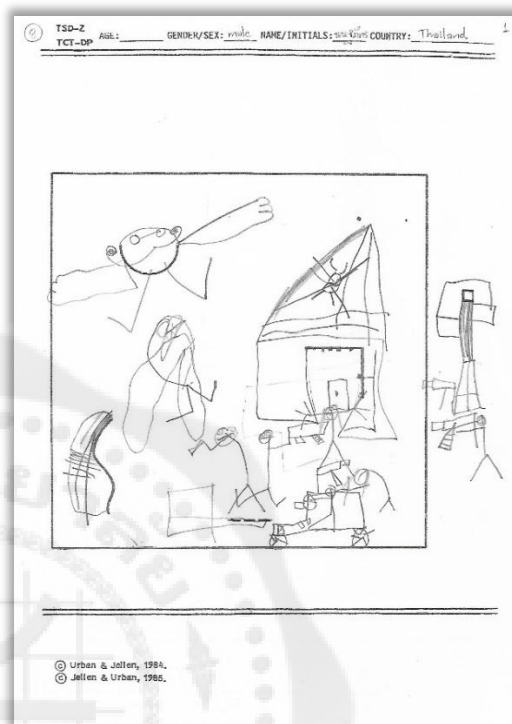
ผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างจำนวน 36 คน มีคะแนนของเด็กจำนวน 4 คน ได้แก่ หมายเลขที่ 1 10 15 และ 21 ที่มีระดับผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) มีความน่าสนใจอย่างมาก ภาคผนวก (ง) ซึ่งในหมายเลขที่ 1 และ 10 มีผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะอยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำและหลังจากการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะกลับมีผลคะแนนในเกณฑ์ระดับสูง ในส่วนหมายเลขที่ 15 มีระดับความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังแตกต่างกันเพียงเล็กน้อย และคนสุดท้ายหมายเลขที่ 21 มีระดับความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังแตกต่างกันไม่มากนัก แต่สามารถข้ามเกณฑ์จากเดิมที่อยู่ในระดับต่ำ ปรับเป็นอยู่ในระดับสูงได้ ด้วยผลคะแนนเหล่านี้จึงเหมาะแก่การนำมาวิเคราะห์ ดังนี้

หมายเลขที่ 1 เด็กชาย อายุ 5 ปี

ภาพวาดก่อนการทดลอง



ภาพวาดหลังการทดลอง

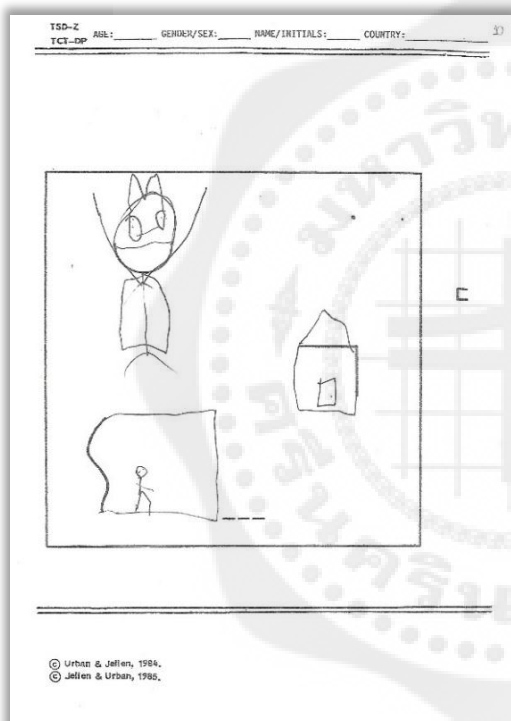


จากภาพผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพวาดก่อนการทดลอง มีระดับคะแนนที่ 23 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ เนื่องจากภาพวาดก่อนการทดลองนั้น มีการต่อเติมไม่ครบทุกชิ้นส่วนที่ได้รับ จะต่อเติมเพียงครึ่งวงกลม เส้นโค้ง เส้นประ และมุมฉาก โดยที่ไม่มีการต่อเติมจุด และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ ลักษณะภาพที่วาดขาดความแปลกใหม่ จะเห็นได้จากการต่อเติมภาพเป็นภาพวาดที่แพร่หลาย คือ รูปครึ่งวงกลมเป็นหน้าคน รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู รูปมุมฉากต่อเป็น กล้อง หรือสี่เหลี่ยม และไม่มีการข้ามเส้นกันเขตออกจากกรอบใหญ่ จึงทำให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ ส่วนภาพวาดหลังการทดลอง สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจนคือ เด็กวาดภาพมากขึ้น มีรายละเอียดขึ้น โดยมีการเชื่อมโยงกันเป็นเรื่องราว มีการต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ สามารถต่อเติมชิ้นส่วนได้เกือบครบทุกชิ้น ขาดเพียง จุด ที่ไม่ได้รับการต่อเติมเท่านั้น ภาพที่วาดมีการแสดงความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป จากเดิมที่เคยต่อเติมครึ่งวงกลมเป็นหน้าคน ในรูปหลังทดลองนี้รูปครึ่งวงกลมถูกเปลี่ยนเป็นรูปขอมบี้ที่สามารถบินได้ (จากการให้เด็กเล่าเรื่องราวจากภาพ) จึงส่งผลให้ระดับคะแนนสูงขึ้นที่ 59 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง ซึ่งมีคะแนนผลต่างก่อนและหลังที่ 36 คะแนน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าเหตุที่ทำให้คะแนนสูงขึ้น เพราะเด็กคนที่ 1 ในตลอดระยะเวลาที่ทำการ

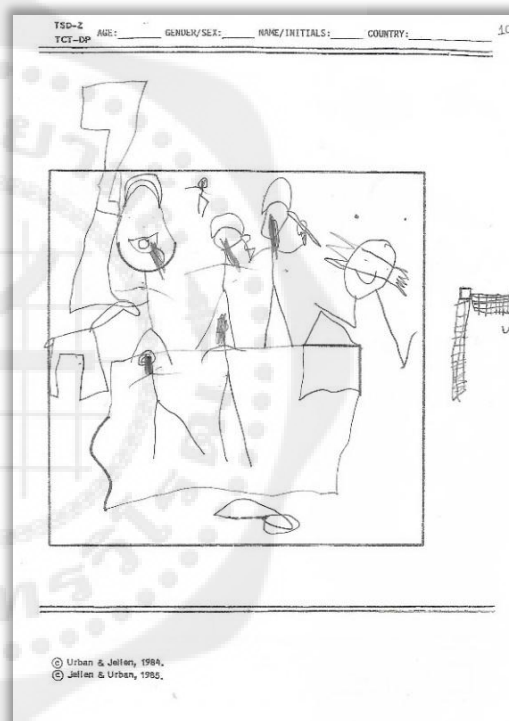
ทดลองสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เด็กคนนี้มีความตั้งใจในทุกๆกิจกรรม ในการวาดภาพเด็กมักจะจินตนาการเล่าเรื่องราวตลอดเวลา ชอบที่จะสอบถามผู้วิจัยถึงกิจกรรมต่างๆ และชอบลงมือทำกิจกรรมต่างๆด้วยตนเอง ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงน่าจะส่งผลให้เด็กมีความมั่นใจในการวาดภาพมากขึ้น กล้าคิดและกล้าวาดสิ่งต่างๆที่จินตนาการได้ลงไปทำให้ภาพวาดหลังการทดลองมีรายละเอียดมากกว่าภาพก่อนการทดลองและส่งผลให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของเด็กหมายเลขที่ 1 อยู่ในระดับสูง

หมายเลขที่ 10 เด็กชาย อายุ 5 ปี

ภาพวาดก่อนการทดลอง



ภาพวาดหลังการทดลอง

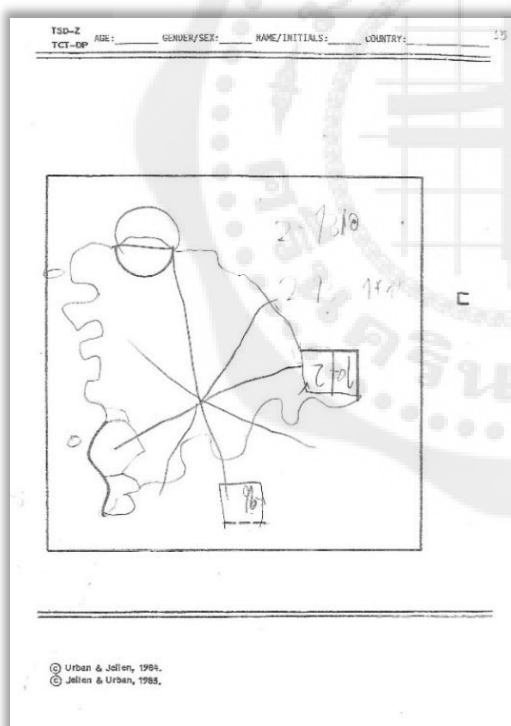


จากภาพผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพวาดก่อนการทดลองของเด็กหมายเลขที่ 10 มีระดับคะแนนที่ 18 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ เนื่องจากภาพวาดก่อนการทดลองนั้น มีการต่อเติมเพียงชิ้นส่วน ครึ่งวงกลม เส้นโค้ง และมุม ลักษณะภาพที่วาดนั้นขาดความแปลกใหม่ โดยการต่อเติมภาพเป็นภาพวาดที่แพร่หลาย คือ รูปครึ่งวงกลมเป็นหน้าคน รูปมุมฉากต่อบ้าน และไม่มีการข้ามเส้นกันเขตออกจากกรอบใหญ่ จึงทำให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ ส่วนภาพวาดหลังการทดลอง ที่สามารถสังเกตได้อย่างชัดเจนคือ เด็กมีการวาดภาพที่มีรายละเอียดมากขึ้น มีการต่อเติมเพียงชิ้นส่วนได้เกือบครบทุกชิ้น ขาดเพียง จุด เด็กสามารถมองเห็นชิ้นส่วนสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่โดยมีการต่อเติมให้สมบูรณ์ รูปที่วาดมีการ

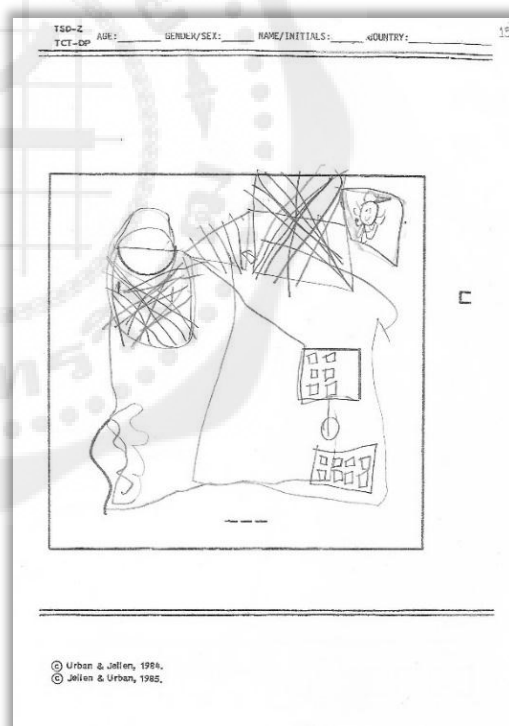
เชื่อมโยงกันเป็นเรื่องราว โดยที่เด็กได้เล่าเรื่องราวว่า เป็นภาพการไปวิ่งเล่นที่สวนสัตว์กับเพื่อนๆ หลายคน เจอสัตว์มากมายหลายชนิด นอกจากนี้เด็กยังกล้าที่จะวาดออกไปนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จึงทำให้ระดับคะแนนหลังการทดลองของเด็กสูงขึ้นที่ 59 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง ซึ่งมีคะแนนผลต่างก่อนและหลังที่ 41 คะแนน ผู้วิจัยวิเคราะห์ว่าสาเหตุที่ทำให้คะแนนสูงขึ้น เพราะเด็กหมายเลขที่ 10 ในตลอดระยะเวลาที่ทำการทดลองสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เด็กคนนี้มีประสบการณ์ในขณะที่ทำกิจกรรม ชอบเล่าเรื่องราวต่างๆ ที่นึกขึ้นได้ เมื่อเวลาที่ได้รับความชมเชยเด็กจะมีความภูมิใจมาก ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงน่าจะส่งผลให้เด็กมีความมั่นใจในการวาดภาพมากขึ้น กล้าใช้ความคิดประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้เจอมาในภาพวาด ทำให้ภาพวาดหลังการทดลองมีเรื่องราวมากกว่าภาพก่อนการทดลองและส่งผลให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของเด็กหมายเลขที่ 10 อยู่ในระดับสูง

หมายเลขที่ 15 เด็กชาย อายุ 5 ปี

ภาพวาดก่อนการทดลอง



ภาพวาดหลังการทดลอง



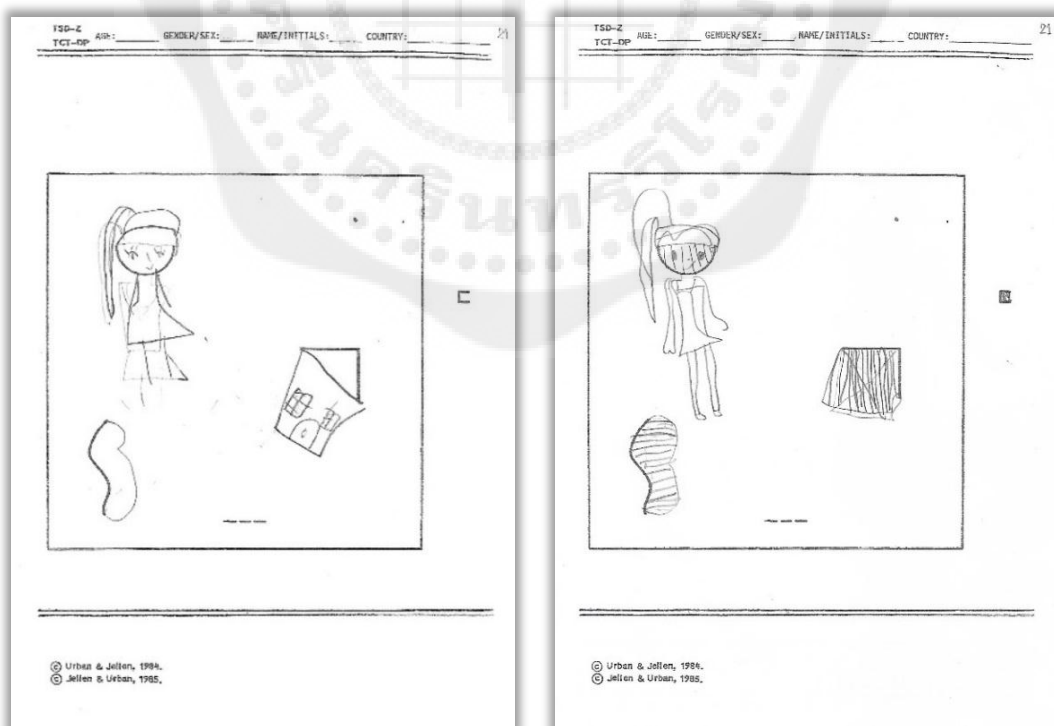
จากภาพผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพวาดก่อนการทดลอง มีระดับคะแนนที่ 38 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง เนื่องจากภาพวาดก่อนการทดลองนั้น มีการต่อเติมได้เกือบครบทุกชิ้นส่วนขาดเพียงชิ้นส่วนสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่นั้น มีการต่อเนื่องด้วยเส้นโดยมีการลากเส้นโยงเข้าด้วยกัน มีความแปลกใหม่โดยการ

ต่อเติมภาพเป็นภาพวาดที่ไม่แพร่หลาย คือ ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมายสัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลข และไม่มีการข้ามเส้นกันเขตออกจากกรอบใหญ่ จึงทำให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ส่วนภาพวาดหลังการทดลอง มีความเปลี่ยนแปลงที่ไม่มากนัก แต่ภาพมีรายละเอียดมากขึ้น มีการโยงเส้นเข้าด้วยกนกจำนวนมาก จึงส่งผลให้ระดับคะแนนสูงขึ้นไม่มากนักที่ระดับ 40 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง ซึ่งมีคะแนนผลต่างระหว่างก่อนและหลังห่างเพียงแค่ 2 คะแนน จากที่ได้ทำการทดลอง ผู้วิจัยพบว่าเด็กหมายเลขที่ 15 ไม่ค่อยสนใจและตั้งใจทำกิจกรรม ขาดความพยายามในการทำกิจกรรมให้สำเร็จ แม้ว่าจะได้รับการกระตุ้นหรือช่วยเหลือจากครูหรือผู้วิจัย การจากสอบถามเด็กได้บอกว่าไม่ชอบทำกิจกรรมศิลปะนัก เด็กมีความชอบการคิดคำนวณตัวเลข และการอ่าน ซึ่งในช่วงที่มีการเล่นนิทาน เด็กมีความสนใจอย่างดี และอีกหนึ่งกิจกรรมที่เด็กให้ความสนใจนั้นคือ กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ ที่ได้พับดอกทิวลิปและลูกหมู เพราะมีลำดับขั้นตอนในการพับอย่างชัดเจน และผลงานที่ได้เป็นที่พึงพอใจของเด็ก จึงส่งผลให้เด็กเกิดความสุข และภูมิใจในชิ้นงานนี้ ด้วยเหตุผลเหล่านี้จึงน่าจะส่งผลให้เด็กมีผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับที่ไม่แตกต่างเท่าไรนัก

หมายเลขที่ 21 เด็กหญิง อายุ 6 ปี

ภาพวาดก่อนการทดลอง

ภาพวาดหลังการทดลอง



จากภาพผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพวาดก่อนการทดลอง มีระดับคะแนนที่ 23 คะแนน อยู่ในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ เนื่องจากภาพวาดก่อนการทดลองนั้น มีการต่อเติมไม่ครบทุกชิ้นส่วนที่ได้รับ จะต่อเติมเพียงครึ่งวงกลม เส้นโค้ง และมุมฉาก โดยที่ไม่มีการต่อเติมเส้นประ จุด และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ ลักษณะภาพที่วาดขาดความแปลกใหม่ จะเห็นได้จากการต่อเติมภาพเป็นภาพวาดที่แพร่หลาย คือ รูปครึ่งวงกลมเป็นหน้าคน รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู รูปมุมฉากต่อเป็น กล้อง หรือสี่เหลี่ยม และไม่มีการข้ามเส้นกันเขตออกจากกรอบใหญ่ จึงทำให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์อยู่ในเกณฑ์ระดับต่ำ ในส่วนภาพหลังการทดลองนั้น ก็ยังต่อเติมไม่ครบทุกชิ้นส่วนที่ได้รับ แต่มีการต่อเติมสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ ซึ่งจากเดิมไม่ได้มีการต่อเติมชิ้นส่วนนี้ ภาพขาดความแปลกใหม่ แต่มีการต่อเนื่องด้วยเส้น และมีการทำความเร็ว (Sp : Speed) เพียงแค่ 7 นาที จึงทำให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ขยับขึ้นมาที่ 28 คะแนน ซึ่งอยู่ในเกณฑ์ระดับปานกลาง ซึ่งมีคะแนนผลต่างระหว่างก่อนและหลัง 5 คะแนน ในตลอดระยะเวลาที่ได้ทำการทดลองสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะกับเด็กหมายเลขที่ 21 เด็กมีความสนใจในกิจกรรมทางศิลปะเป็นอย่างดี แต่มักที่จะชอบวาดภาพเดิมที่เคยวาด หรือวาดตามเพื่อนสนิท จึงทำให้ภาพที่เด็กวาดในแต่ละครั้งยังขาดความแปลกใหม่ ผู้วิจัยต้องใช้วิธีการกระตุ้นโดยการชมเชยให้บ่อยครั้ง คอยอธิบาย และให้คำแนะนำการวาดภาพต่างๆ อย่างสม่ำเสมอ เพื่อเพิ่มความมั่นใจในคิด จินตนาการต่อยอดในการวาดภาพของเด็กให้มากยิ่งขึ้น ซึ่งเหตุผลที่ได้วิเคราะห์มาทั้งหมดนี้จึงทำให้เด็กมีผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับที่ไม่แตกต่างมากนัก แต่สามารถที่จะข้ามเกณฑ์การประเมินจากที่ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำก้าวข้ามมาในเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูงได้ โดยรายละเอียดของการคำนวณนั้นของเด็กคนอื่นๆ นั้น แสดงในภาคผนวก (ง)

2.4 ประเด็นความพึงพอใจ

จากการศึกษาความพึงพอใจของเด็กพบว่า ความพึงพอใจของเด็กหลังจากใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี มีความพึงพอใจมาก คะแนนค่าเฉลี่ยของความพึงพอใจอยู่ที่ระดับ 2.99 ซึ่งผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ 2.50 ขึ้นไป จากการวิเคราะห์ของผู้วิจัยพบว่า การใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะในการเรียนการสอน จะทำให้เด็กเกิดความสนใจมาก เนื่องจากมีความแปลกใหม่จากเดิม ส่งผลให้เด็กมีความมุ่งมั่นตั้งใจในการทำกิจกรรมให้เสร็จสิ้น และฝึกให้มีสมาธิในการทำงาน

และจากการวิเคราะห์ของผู้วิจัย จะเห็นได้ว่าระดับความพึงพอใจของเด็กโดยใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี อยู่ในระดับพึงพอใจมาก เนื่องจากกิจกรรมศิลปะในสื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย เด็กสามารถทำได้

เพราะมีความเหมาะสมกับช่วงวัยของเด็ก โดยกิจกรรมที่ได้เด็กๆประทับใจมากที่สุด คือ ฝึกทักษะการพับ ที่ให้เด็กพับดอกทิวลิป และลูกหมูน้อย เด็กๆทุกคนล้วนมีสมาธิ รู้จักการควบคุมอารมณ์ รู้จักการรอคอย พร้อมทั้งฝึกการแก้ปัญหา เมื่อเผชิญกับความซับซ้อนในขั้นตอนการพับกระดาษ และเมื่อผลงานเสร็จสิ้นได้สร้างความประทับใจแก่เด็กๆอย่างยิ่ง ทั้งเป็นการเพิ่มความเชื่อมั่นในตนเองให้กับเด็กอีกด้วย



ภาพประกอบ 39 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้า ที่ 19-20



ภาพประกอบ 40 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้า ที่ 21-22

เพราะเหตุนี้การสร้างสื่อการเรียนการสอนต่างๆ มีความจำเป็นต้องเหมาะสม และตอบสนองความสามารถของเด็ก เพื่อให้ได้มาซึ่งความพึงพอใจของเด็กเป็นหลัก โดยรายละเอียดของการคำนวณนั้น แสดงดังภาคผนวก (ฉ)

3. ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ มีข้อเสนอแนะ ดังต่อไปนี้

3.1 ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

3.1.1 ควรเผยแพร่สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี แก่สถานศึกษาที่สนใจ เนื่องจากสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะสามารถใช้ในการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ รวมทั้งเด็กที่เรียนมีความพึงพอใจต่อสื่อมาก

3.1.2 ขณะที่เด็กทำกิจกรรมครูควรจัดกิจกรรมให้พร้อมตลอดเวลา ควรส่งเสริมและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ กล่าวชมในทุกครั้งที่เด็กตั้งใจทำกิจกรรม หรือเมื่อเด็กมีจินตนาการในผลงานที่แปลกใหม่ จะช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความมั่นใจในตนเอง กล้าคิด กล้าลงมือทำ ไม่กลัวหรือกังวล และอยากเรียนรู้มากยิ่งขึ้น

3.1.3 วิธีการสอนควรพัฒนาทางด้านกระบวนการคิดและทักษะ ให้มีการพัฒนาของสมองทั้งซีกซ้ายและซีกขวาไปพร้อมๆกัน เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพของเด็กยิ่งขึ้น

3.1.4 การทำกิจกรรมฝึกทักษะการพิมพ์ภาพ ควรเตรียมภาชนะก้นลึกสำหรับใส่สีน้ำและตัดฟองน้ำใส่ลงในภาชนะ จะช่วยให้เด็กสามารถถกดนิ้วมือ หรือแต้มสีลงไปได้สะดวก และไม่เลอะเทอะเปรอะเปื้อน

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการศึกษาและวิจัยผลความคิดสร้างสรรค์ในระยะยาวเพื่อติดตามผลการทดลองที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

3.2.2 ควรศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างทักษะในด้านอื่นๆ

3.2.3 ควรเพิ่มเทคนิคศิลปะอื่นๆในสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เช่น การฝึกทักษะการตัดและแปะตัวการ์ตูนต่อเติมเรื่องราวให้สมบูรณ์ การติดสติ๊กเกอร์แต่งเติมเรื่องราว เป็นต้น เพื่อเพิ่มความหลากหลาย และกระตุ้นความน่าสนใจยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

- กรกฎ แพทย์หลักฟ้า. (2552). การศึกษาเปรียบเทียบความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ของเด็กระดับปฐมวัย ก่อน และ หลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความสามารถด้านมิติสัมพันธ์. ปรินญาณพนธ์. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระปุกดอทคอม. (2557). คำนิยม 12 ประการ ของ คสช. มีอะไรบ้างมาดูกัน. สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2558, จาก <http://hilight.kapook.com/view/106808>
- กิดานันท์ มลิทอง. (2544). สื่อการสอนและฝึกอบรม. กรุงเทพฯ: อรุณการพิมพ์.
- จรัล คำภารัตน์. (2541). การสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ระดับประถมศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: 2020 เวิลด์ มีเดีย.
- จินตนา ถ้ำแก้ว. (2555). การออกแบบสื่อสิ่งพิมพ์เพื่อการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. ปทุมธานี: สกายบุ๊กส์.
- จินตนา ไบกาช้อย. (2540). การเขียนสื่อการเรียนการสอน. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ชมรมเด็ก.
- ชาญชัย ยมดิษฐ์. (2548). เทคนิควิธีการสอนร่วมสมัย. กรุงเทพฯ: บริษัทหลักพิมพ์ จำกัด.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). การวิจัยทางศิลปะ. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2544). เทคนิคการใช้สถิติเพื่อการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: เทพเนรมิตการพิมพ์.
- ไชยยศ เรืองสุวรรณ. (2521). หลักการทฤษฎีเทคโนโลยีและนวัตกรรมทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: ประสาน.
- ดวงพร พิทักษ์วงศ์. (2547). การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์. ชลบุรี: มหาวิทยาลัยบูรพา. ถ่ายเอกสาร.
- ถวัลย์ มาศจรัส. (2538). เทคนิคและตัวอย่างการเขียนหนังสือส่งเสริมการอ่านและหนังสืออ่านเพิ่มเติม. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มิติใหม่.
- โทนี บุชาน. (2547). พลังความฉลาดเชิงสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ขวัญข้าว.
- แนวหน้า. (2557). คำนิยม 12 ข้อ : เราจะสร้างสรรค์ประเทศไทยให้เข้มแข็งคนต้อง เข้มแข็ง ก่อน . สืบค้นเมื่อ 21 มีนาคม 2558, จาก <http://www.naewna.com/politic/columnist/13422>

- บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. (2526). *การทดสอบแบบอิงเกณฑ์ : แนวคิดและวิธีการ*. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). *การพัฒนาการคิด*. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ห้างหุ้นส่วน จำกัด 9119 เทคนิคพรินต์.
- ประสาธ อิศรปรีดา. (2532). *รายงานการวิจัยการพัฒนาคิดสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการฝึก*. มหาสารคาม: อภิชาติการพิมพ์.
- ปิยวรรณ อนุพันธ์รุ่งโรจน์. (2555). *การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนายกัฒนาการวัดอุดมธานี จังหวัดนครนายกด้วยกิจกรรมศิลปศึกษา*. ปรินญานิพนธ์ กศ. ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ฝนทิพย์ มีชูธน. (2557). *การพัฒนาทักษะทางศิลปะของเด็กปฐมวัยด้วยชุดกิจกรรมศิลปสร้างสรรค์*. ปรินญานิพนธ์ (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2540). *วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรธนทิพย์ ศิริวรรณบุญชัย. (2556). *ทฤษฎีจิตวิทยาพัฒนาการ*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พัชรมณห์ ศุภสุข. (2556). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัยโดยการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบมีโครงสร้างควบคุมการเสริมแรงทางสังคม*. ปรินญานิพนธ์. (จิตวิทยาพัฒนาการ) กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เพ็ญพิศุทธิ์ เนคมานุรักษ์. (2537). *การพัฒนารูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณสำหรับนักศึกษาครู*. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- รัชฎากร พันธุ์ไพร. (2557). *ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการปั้น*. ปรินญานิพนธ์ (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- ระวีวรรณ ศรีคร้ามครัน. (2551). *เทคนิคการสอน*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2525). *พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2525*. กรุงเทพฯ : อักษรเจริญทัศน์.

- ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชันส์.
- ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2540). สถิติวิทยาทางการวิจัย. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เลิศ อานันทนะ. (2529). วิทยากับพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก, ศิลปศึกษา: ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ. สมพงษ์ ทิมแจ่มใจ. บรรณาธิการ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์. ถ่ายเอกสาร.
- เลิศศิริ บวรกิตติ. (2557). ศิลปะศูนย์กลางการศึกษาและการบำบัดเด็กพิการ. กรุงเทพฯ: กรุงเทพฯ เวชสาร.
- วรารมณ รักวิจัย. (2535). การศึกษาก่อนวัยเรียน. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- (2553). กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. (เอกสารประกอบการสอน). กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- วารุณี นวลจันทร์. (2539). ผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบต่อเติมผลงานที่มีความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. ปรียาณานิพนธ์. (การศึกษาปฐมวัย). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- วิจิต เทพทิพย์. (2550). การประยุกต์ใช้แฟ้มสะสมงานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนอนุบาลราชบุรี จังหวัดราชบุรี. วิทยานิพนธ์. ราชบุรี: มหาวิทยาลัยราชภัฏหมู่บ้านจอมบึง. ถ่ายเอกสาร.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านศิลปะ. (เอกสารการสอนชุดวิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยวัยศึกษา หน่วยที่ 1-7). นนทบุรี: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช. ถ่ายเอกสาร
- (2526). ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: วิณอาร์ต.
- (2539). ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: โอเดียร์สโตร.
- วิริยะ สิริสิงห. (2534). การเขียนเรื่องสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- วีณา ประชากุล. (2549, ตุลาคม). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ปฐมวัยศึกษาด้วยสื่อของเล่น. วารสารวิชาการ. 9(5):2.
- ศักดิ์ศรี ปาณะกุล. (2550). การวิเคราะห์สื่อการเรียนการสอนวิชาสังคมศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.

- ศรีเรือน แก้วกังวาล. (2540). *จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย*. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- สวัสดี จงกล. (2512). *การให้การศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ประชาศึกษา.
- สวัสดี สุวรรณอักษร. (2535). *บนเส้นทางพัฒนาการศึกษาชาติ*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สิริพัชร เจษฎาวิโรจน์. (2550). *การสอนระดับประถมศึกษา 2*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- สิริมาศ กาญจนโอภาส. (2557). *ศึกษาการสร้างกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ตามแนวปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงของเด็กปฐมวัย ระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2*. ปรินุญานินพนธ์. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- สุกัญญา วงศ์กลาง. (2555). *การเตรียมความพร้อมเพื่อพัฒนาความสามารถด้านการเขียนของนักเรียนระดับปฐมวัยที่มีความบกพร่องทางสติปัญญา โดยใช้ชุดกิจกรรมสนุกกลากเส้น*. วิทยานิพนธ์. (หลักสูตรและการสอน). กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์. ถ่ายเอกสาร
- สุนาท สร้อยจุ. (2557). *การออกแบบและพัฒนาของเล่นเพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะ เรื่อง เส้น สี รูปร่าง รูปทรงสำหรับเด็กออกัสติก ช่วงอายุ 3-5 ปี*. ปรินุญานินพนธ์. (นวัตกรรมการออกแบบ). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- อนินทิตา โกษะกฤษณะ. (2532). *การวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทย*. วิทยานิพนธ์. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเซาท์ไธเน อิลลินอยส์ ณ คาร์บอนเดล. ถ่ายเอกสาร.
- อรอนงค์ โชคสกุล; และ ศรีอัมพร ประทุมรัตน์. (2544). *การผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอนการจัดทำหนังสือสำหรับเด็ก เล่ม 4*. ชัยนาท: ชมรมพัฒนาความรู้ด้านระเบียบกฎหมาย. ถ่ายเอกสาร.
- อาภรณ์ ใจเที่ยง. (2546). *หลักการสอน*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อารี พันธุ์มณี. (2537). *ความคิดสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ1999.
- อารี พันธุ์มณี. (2543). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ1999.
- (2545). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไยใหม่.
- (2557). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 1. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- Fromm E; & Demartino R. (1963). *Zen Buddhism and psychoanalysis*. New York: Grove Press.

- Getzels, J. W.; & Jackson, P. W. (1962). *Creativity and intelligence: Explorations with gifted students*. New York: Wiley.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *American Psychologist*. 5: 444-454.
- (1967). *The Nature of Human Intelligence*. New York: McGraw - Hill book Co.
- Guilford, J.P.; & Hopefner, R. (1971). *The Analysis of Intelligence*. New York: McGraw – Hill.
- Jellen, H.B.; & Urban, K.K. (1986). *Test for Creative Thinking Drawing Production, The Creative and Adult Quarterly*. 11: Spring.
- Kroll, P. V. (1982). Teaching the creative use of art to church school teachers in a workshop experience. *Dissertation Abstracts International*. 43(4): 110-127.
- Lowenfeld, V.; & Brittain, W.L. (1963). *Creative and mental growth*. 5 th ed. New York: Macmillan.
- Osborn, A. (1957). *Applied imagination*. New York: Charles Scribners.
- Robert, J. Sternberg. (2004). *Handbook of Creativity*. 5th ed. New York: Typeface New Caleledonia.
- Russo, D. Christine Fiorella. (1959). A Comparative Study of Creative and Cognitive Problem Solving Strategies of bright and Average Student. *Dissertation Abstracts International*. 49(9): 2595
- Stapp, R. V. (1964). *Relationships of creativity, general intelligence and memory*. *Dissertation Abstracts International*. 24(12), 5258-A.
- Torrance, E. Paul. (1962). *Guiding Creative Talent*. New Jersey: Prentice Hall.
- Urban, K.K.; & Jellen, H.G. (1996). *Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCTDP)*. Netherlands: Swets and Zeitlinger.
- Urban, K. K. (1991). On the development of creativity in children. *Creativity Research Journal*. 4: 177-191.
- Wallach, M.A.; & Kogan, N. (1965). *Modes of Thinking in Young Children: A Study: A Stay of the Creativity – Intelligence Distinction*. New York: Hoit, Rinehart & Winston.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

- รายนามผู้เชี่ยวชาญ
- หนังสือขอเชิญเป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย ในปฏิญญานิพนธ์เรื่อง "การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี"

- | | |
|-------------------------------|--|
| 1. ดร.อิพัชร์ วิจิตรสถิตรัตน์ | หัวหน้าสาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ |
| 2. อาจารย์วันิดา ยิ้มเสถียร | ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) |
| 3. อาจารย์อังฉา ปรีกราน | ครูวิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
หัวหน้าระดับชั้นปฐมวัย
โรงเรียนวัดดอนเมือง(ทหารอากาศอุทิศ) |



บันทึกข้อความ

ส่วนงาน งานบริหารและธุรการ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ โทร. 15664

ที่ ศธ 6918/ 1784

วันที่ ๒๔ พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน คณะบดีคณะศิลปกรรมศาสตร์

เนื่องด้วย นางสาวตุลารักษ์ อยู่เล่าห์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ ดร.อิทธิพัทธ์ วจิตรสถิตรัตน์ เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว และสอบถามข้อมูลเพิ่มเติม กรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 347 6754

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวตุลารักษ์ อยู่เล่าห์ และขอขอบพระคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

พิชญะ ๑.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย

ที่ ศธ 6918/ 1784



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒๕ พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

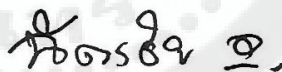
เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ)

เนื่องด้วย นางสาวตุลารักษ์ อยู่เลห์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นางวนิดา ยิ้มเสถียร เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเนื้อหาและสื่อการเรียนรู้ ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวตุลารักษ์ อยู่เลห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ



(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 347 6754

ที่ ศธ 6918/ 1784



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒๒ พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขอเรียนเชิญบุคลากรในสังกัดเป็นผู้เชี่ยวชาญ

เรียน ผู้อำนวยการสถานศึกษาโรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ)

เนื่องด้วย นางสาวตุลารักษ์ อยู่เลห์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ บัณฑิตวิทยาลัยขอเรียนเชิญ นางสาวอัจฉรา ปรีกราน เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบแบบสอบถาม ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อขอความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญให้ นางสาวตุลารักษ์ อยู่เลห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

ศาสตราจารย์ ดร. ๒.

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 347 6754

ที่ ศธ 6918/๖๖๖๖



บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๖ มิถุนายน 2560

เรื่อง ขอใช้เครื่องมือแบบทดสอบเพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสยามสามไตร

เนื่องด้วย นางสาวตุลารักษ์ อยู่เลห์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปฏิญานพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปฏิญานพนธ์

ในการนี้ นิสิตขอใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ดร.แฮนส์ จี ยี เอลเลน และ ดร.เคลาส์ เค เออร์บัน ซึ่งอาจารย์อนินทิตา โพชะกฤษณะ ได้นำมาแปลและเรียบเรียงเป็นภาษาไทย เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.ชมพูนุท โกสลากร เพิ่มพูนวิวัฒน์)

รองคณบดีฝ่ายวิจัยและวิเทศสัมพันธ์

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 347 6754

ที่ ศธ 6918/ 1707



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

19 พฤษภาคม 2560

เรื่อง ขออนุมัติขอพระราชทานเข้าฝึกอบรมการใช้แบบทดสอบ

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนสยามสามไตร

เนื่องด้วย นางสาวตุลารักษ์ อยู่เลห์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5 - 6 ปี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตมีความจำเป็นต้องใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เพื่อการวิจัย จึงขออนุมัติขอพระราชทานเข้าฝึกอบรมการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP ดร.แฮนส์ จี ยี เอลเลน และ ดร.เคลาส์ เค เออร์บัน ในโรงเรียนของท่าน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย ในระหว่างเดือนพฤษภาคม 2560 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลธิพงศ์ วัฒนานนท์สกุล)

รองคณบดีฝ่ายบริหารและวางแผน

รักษาการแทนคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 347 6754

ที่ ศธ 6918/ 1970



บัณฑิตวิทยาลัย

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

สุขุมวิท 23 เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

๒ มิถุนายน 2560

เรื่อง ขออนุญาตขอเคราะห้เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดดอนเมือง (ทหารอากาศอุทิศ)

เนื่องด้วย นางสาวตุลารักษ์ อยู่เล่าห์ นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี” โดยมี ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริร์ บวรกิตติ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุญาตขอเคราะห้เก็บข้อมูล โดยใช้แบบทดสอบ เรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของแฮนส์ จิย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน” แบบสอบถาม เรื่อง “แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ” แผนการจัดกิจกรรมด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ และสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอายุ 5 – 6 ปี” กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่ของท่าน ระหว่างเดือนมิถุนายน 2560 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าว

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ และขอขอบพระคุณเป็นอย่างสูง
มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 090 347 6754

ภาคผนวก ข

แบบประเมินคุณภาพสื่อโดยผู้เชี่ยวชาญ

- แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
- ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

แบบประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด
เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
(สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง แบบประเมินคุณภาพชุดนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลประกอบปริญญานิพนธ์ การพัฒนาสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ซึ่งแบ่งการประเมินออกเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลเกี่ยวกับสถานภาพผู้เชี่ยวชาญ

กรุณาทำเครื่องหมาย ✓ ลงใน ☐ หน้าข้อความที่ตรงกับความจริง และเติมคำหรือข้อความลงในช่องว่าง

1. ชื่อ.....นามสกุล.....
2. ตำแหน่ง.....
3. สถานที่ทำงาน.....
4. ระดับการศึกษา

☐ ปริญญาตรี

☐ ปริญญาโท

☐ ปริญญาเอก

☐ อื่น ๆ โปรดระบุ.....

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

คำถามความเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้านเนื้อหาเกี่ยวกับความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาเหมาะสม สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของสื่อการเรียนรู้

โดยให้ผู้เชี่ยวชาญทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ตามระดับคะแนนดังนี้

ระดับ 5 คะแนน หมายถึง คุณภาพดีมาก

ระดับ 4 คะแนน หมายถึง คุณภาพดี

ระดับ 3 คะแนน หมายถึง คุณภาพปานกลาง

ระดับ 2 คะแนน หมายถึง คุณภาพต้องปรับปรุง

ระดับ 1 คะแนน หมายถึง คุณภาพใช้ไม่ได้

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ด้านการจัดรูปเล่ม					
1	รูปเล่มภายนอกดึงดูดความสนใจ					
2	ขนาดของหนังสือสามารถจับถือได้สะดวก					
3	ความแข็งแรงคงทนของเล่ม					
	ด้านเนื้อหา					
4	เนื้อหาถูกต้องตรงกับความเป็นจริง					
5	ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน และเข้าใจง่าย					
6	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
7	เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน					
8	สามารถเสริมทักษะและความเข้าใจสำหรับผู้อ่าน					
9	ให้ความสนุกเพลิดเพลิน					
	ด้านการออกแบบ					
10	ภาพประกอบเข้าใจง่ายและสัมพันธ์กับเนื้อหา					
11	ภาพประกอบมีความสวยงามชัดเจน					
12	ลักษณะภาพมีความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน					
13	การจัดองค์ประกอบภาพ					
14	ความชัดเจนของตัวอักษร					
15	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร					
	ด้านการฝึกทักษะทางศิลปะ					
16	ฝึกทักษะการวาดเส้น					
17	ฝึกทักษะการวาดรูปร่าง และรูปทรง					
18	ฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องสี					
19	ฝึกทักษะการพิมพ์ภาพ					
20	ฝึกทักษะการปะติดภาพ					
21	ฝึกทักษะการพับกระดาษ					
22	ฝึกทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว					

ข้อ	รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น				
		5	4	3	2	1
	ด้านความคิดสร้างสรรค์					
23	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์					
24	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดคล่องแคล่ว					
25	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดยืดหยุ่น					
26	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดละเอียดลออ					
	ด้านคุณค่าของหนังสือ					
27	เนื้อหาเสริมทักษะความสามารถทางด้านศิลปะ					
28	เนื้อหาเสริมทักษะความสามารถทางด้านความคิดสร้างสรรค์					
29	สร้างค่านิยมที่ดีให้กับเด็ก					
30	สร้างความสนุกและกระตุ้นความสนใจในการเรียน					
31	คุณภาพโดยรวมของหนังสือ					

ตอนที่ 3 ข้อเสนอแนะ

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
(.....)

วันที่...../...../.....

ตาราง 9 ผลการประเมินคุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้าง
ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			X̄	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
ด้านการจัดรูปเล่ม							
1	รูปเล่มภายนอกดึงดูดความสนใจ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
2	ขนาดของหนังสือสามารถจับถือได้สะดวก	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
3	ความแข็งแรงคงทนของเล่ม	4	5	5	4.33	0.47	ดีมาก
ด้านเนื้อหา							
4	เนื้อหาถูกต้องตรงกับความเป็นจริง	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
5	ภาษาที่ใช้มีความชัดเจน และเข้าใจง่าย	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
6	สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
7	เหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
8	สามารถเสริมทักษะและความเข้าใจสำหรับผู้อ่าน	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
9	ให้ความสนุกเพลิดเพลิน	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
ด้านการออกแบบ							
10	ภาพประกอบเข้าใจง่ายและสัมพันธ์กับเนื้อหา	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
11	ภาพประกอบมีความสวยงามชัดเจน	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
12	ลักษณะภาพมีความเหมาะสมกับวัยของผู้อ่าน	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
13	การจัดองค์ประกอบภาพ	5	4	5	4.67	0.47	ดีมาก
14	ความชัดเจนของตัวอักษร	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
15	ความเหมาะสมของขนาดตัวอักษร	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
ด้านการฝึกทักษะทางศิลปะ							
16	ฝึกทักษะการวาดเส้น	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
17	ฝึกทักษะการวาดรูปร่าง และรูปทรง	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
18	ฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องสี	5	4	5	4.67	0.47	ดีมาก
19	ฝึกทักษะการพิมพ์ภาพ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
20	ฝึกทักษะการปะติดภาพ	5	5	5	5.00	0.00	ดีมาก
21	ฝึกทักษะการพับกระดาษ	5	4	5	4.67	0.47	ดีมาก
22	ฝึกทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว	5	5	4	4.67	0.47	ดีมาก

ตาราง 9 (ต่อ)

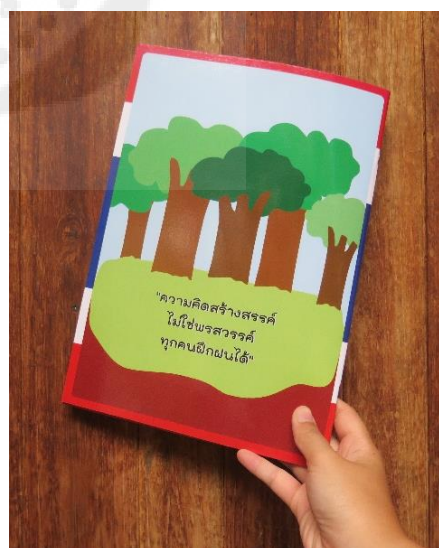
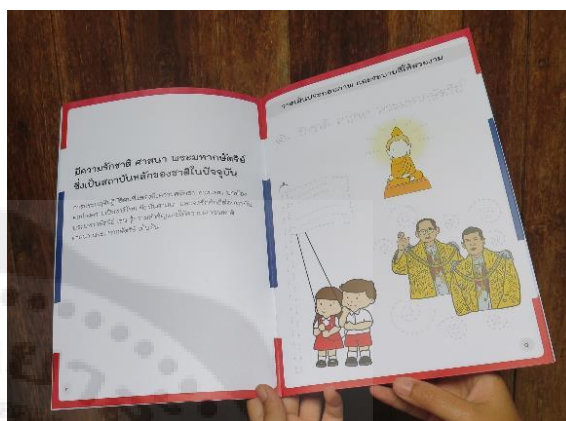
ข้อ	รายการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ			X̄	S.D.	ความหมาย
		1	2	3			
ด้านความคิดสร้างสรรค์							
23	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
24	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดคล่องแคล่ว	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
25	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดยืดหยุ่น	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
26	สื่อสามารถช่วยเสริมสร้างความคิดละเอียดลออ	5	4	5	4.67	0.47	ดีมาก
ด้านคุณค่าของหนังสือ							
27	เนื้อหาเสริมทักษะความสามารถทางด้านศิลปะ	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
28	เนื้อหาเสริมทักษะความสามารถทางด้านความคิดสร้างสรรค์	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
29	สร้างค่านิยมที่ดีให้กับเด็ก	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
30	สร้างความสนุกและกระตุ้นความสนใจในการเรียน	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
31	คุณภาพโดยรวมของหนังสือ	4	5	5	4.67	0.47	ดีมาก
ค่าเฉลี่ยทั้งฉบับ		4.55	4.87	4.99	4.80	0.40	ดีมาก

จากตาราง 9 คุณภาพของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี อยู่ในระดับดีมาก

ภาคผนวก ค
เครื่องมือสำหรับการทำวิจัย

- สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
- แผนการจัดกิจกรรมด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี



สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

ปกหน้า - ปกหลัง

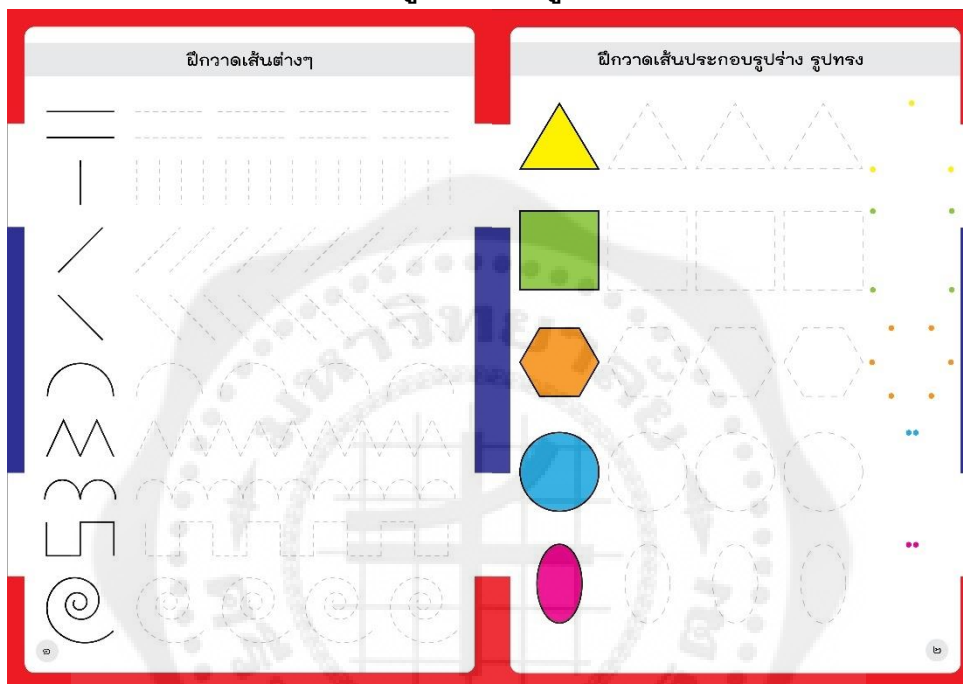


วิธีการใช้หนังสือ - ปกใน



สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง หน้าที่ 1 - 2



กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง หน้าที่ 3 - 4



สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

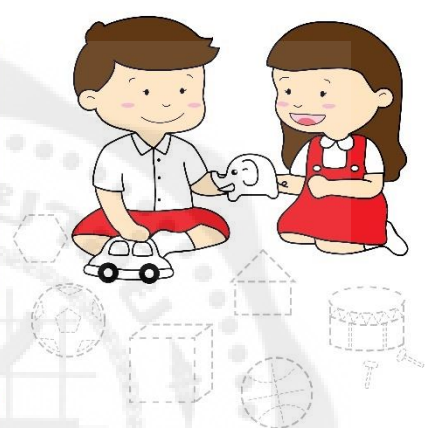
กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง หน้าที่ 5 – 6

**กัตัญญต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง
ครูบาอาจารย์**

การประพฤติตนที่แสดงถึงการรู้จักบุญคุณปฏิบัติตามคำสั่งสอน แสดงความเคารพ ความเอาใจใส่ และตอบแทนบุญคุณของพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูอาจารย์ เช่น เชื้อพื้คำสั่งสอนของพ่อแม่และครู ดูแลเอาใจใส่ รักและเคารพต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง ครู อาจารย์

วาดเส้นประกอบรูปร่าง รูปทรง และระบายสีให้สวยงาม

๒. ชื่อสัตว์ เลียสละ ออทนได้



กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี หน้าที่ 7 – 8

ชื่อสัตว์ เลียสละ ออทน

มีอุดมการณ์ในสิ่งที่ตั้งมเพื่อส่วนรวม

การปฏิบัติตนที่แสดงถึงการยึดมั่นในความถูกต้อง ตรงตามความเป็นจริง รู้จักแบ่งปันช่วยเหลือ รู้จักควบคุมตนเองเมื่อประสบกับความยากลำบาก เช่น การเล่นและการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน มีความเชื่อเมื่อแม่สอนผู้ขึ้น เป็นต้น

ลากเส้นต่อจุดให้ภาพสมบูรณ์ และระบายสีให้สวยงาม

๓. กัตัญญ พ่อแม่ รุดหัวใจ



สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี หน้าที่ 9 – 10

**เฝืหาความรู้ หน้ันศึษาเล่าเรียน
ทั้งทางตรงและทางอ้อม**

การปฏิบัติที่แสดงถึงความตั้งใจเพียรพยายามในการศึกษาเล่าเรียน แสวงหาความรู้ทั้งทางตรงและทางอ้อม เช่น ตั้งใจศึกษาในเรื่องที่เรียนและเรื่องที่สนใจ มีความอยากรู้ และสงสัยในเรื่องต่างๆ แสวงหาความรู้เพื่อการศึกษาเล่าเรียนโดยใช้สื่อเทคโนโลยีและแหล่งเรียนรู้ เป็นต้น

ระบายสีตามจินตนาการให้สวยงาม

๔. มุงไฟ เล่าเรียน เพียรวิชา



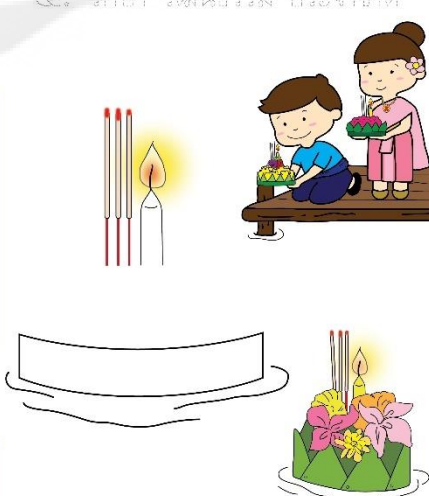
กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ หน้าที่ 11 – 12

รักษาวัฒนธรรมประเพณีไทยอันงดงาม

การเรียนรู้ ปฏิบัติ และเห็นคุณค่าที่แสดงถึงการอนุรักษ์ การสืบทอดวัฒนธรรมประเพณีไทยอันดีงามด้วยความภาคภูมิใจ เช่น เรียนรู้วัฒนธรรมประเพณีไทยและสามารถปฏิบัติตามได้

พิมพ์ภาพประกอบเรื่องราวให้สมบูรณ์สวยงาม

๕. รักษา วัฒนธรรม ประจําชาติ



สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

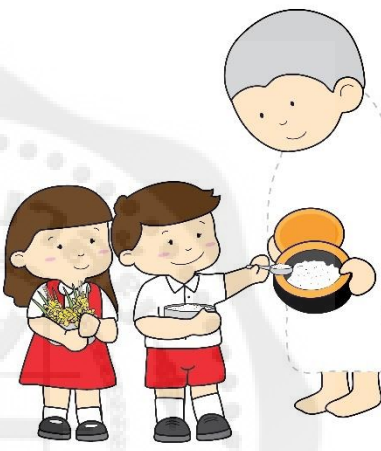
กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ หน้าที่ 13 – 14

**มีศีลธรรม รักษาความสัตย์
หวังดีต่อผู้อื่น เพื่อแม่และแบ่งปัน**

การประพฤติปฏิบัติตนที่สง่างาม ยึดมั่นในสัญญา มีจิตใจโอบอ้อมอารี
ช่วยเหลือผู้อื่น เช่น พูดความจริง มีน้ำใจต่อเพื่อน ไม่ลี้ภัยไม่ย

พิมพ์ภาพประกอบเรื่องราวให้สมบูรณ์สวยงาม

๖. ไม่ขาด ศีลธรรม คานา



กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ หน้าที่ 15 – 16

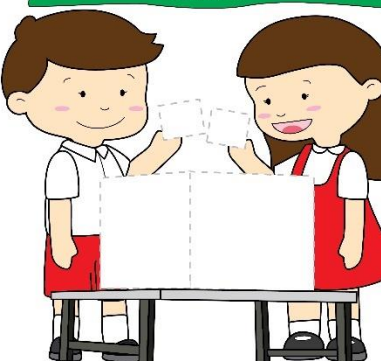
**เข้าใจ เรียนรู้ การเป็นประชาธิปไตย
อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข**

การเรียนรู้ ปฏิบัติตามหลักสิทธิและหน้าที่ของตนเอง ปฏิบัติตาม
กฎระเบียบของโรงเรียนเคารพสิทธิและหน้าที่ของผู้อื่นภายใต้
ขอบเขตของกฎหมาย ตามการปกครองระบอบประชาธิปไตย
อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข เช่น รับฟังความคิดเห็นของ
เพื่อน รู้จักใช้สิทธิหน้าที่ของตนเอง ปฏิบัติตามข้อตกลงของ
ห้องเรียน ให้ความร่วมมือโดยใช้เหตุผล เป็นต้น

ฉีกกระดาษสีและปะติดภาพให้สวยงาม

๗. เติบโต อภิไทย ของประชา

หน่วยเลือกตั้ง
โรงเรียน



สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

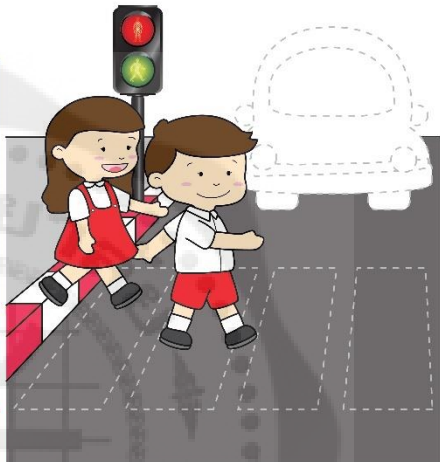
กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ หน้าที่ 17 – 18

**มีระเบียบวินัย เคารพกฎหมาย
ผู้น้อยรู้จักการเคารพผู้ใหญ่**

การปฏิบัติตามข้อตกลง กฎเกณฑ์ ระเบียบ ข้อบังคับ และกฎหมาย มีความเคารพและอ่อนน้อมต่อผู้ใหญ่ เช่น ปฏิบัติตามข้อตกลงหรือกฎระเบียบของครอบครัวและชุมชนที่ตนอยู่ แสดงกิริยาที่เหมาะสม มีสัมมาคาราวะต่อผู้ใหญ่ เป็นต้น

ฝึกกระดาศีและปะติดภาพให้สวยงาม

๘. รักษา วินัย กฎหมายไทย



กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้าที่ 19 – 20

**มีสติรู้ตัว รู้คิด รู้ทำ รู้ปฏิบัติ
ตามพระราชดำริของ
พระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว**

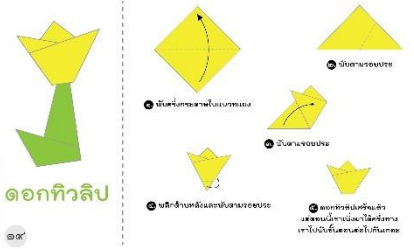
การน้อมนำพระราชดำริของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว มาประพฤติปฏิบัติตนอย่างมีสติ รู้ตัว รู้คิด รู้ทำ อย่างรอบคอบ ถูกต้องเหมาะสม เช่น มีสติ รู้ในสิ่งที่กำลังทำอยู่ นำพระราชดำริของในหลวงมาปรับใช้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

พับดอกไม้ และจัดวางให้สวยงาม

๙. ปฏิบัติ ตามพระ ราชาดำริ



ดอกไม้วิลิ



๑๘

สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ หน้า ที่ 21 – 22

รู้จักดำรงตนอยู่โดยใช้หลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง ตามพระราชดำริสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว รู้จักอดออมไว้ใช้เมื่อยามจำเป็น มีไว้พอกินพอใช้ ถ้าเหลือก็แจกจ่าย และขยายกิจการเมื่อมีความพร้อม โดยมีภูมิคุ้มกันที่ดี

ดำรงชีวิตอย่างพอประมาณ มีเหตุผล มีภูมิคุ้มกันในตัวที่ดี มีความรู้ มีคุณธรรม และอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข ตามพระราชดำริสของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัว เช่น ใช้ชีวิตอย่างพอเพียง ประหยัดอดออม เป็นต้น

กระปุก
ลูกหมู่น้อย

พับกระปุกออมสินหมู่น้อย และจัดวางให้สวยงาม

๑๐. ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว หน้า ที่ 23 – 24

มีความเข้มแข็งทั้งร่างกาย และจิตใจ ไม่ยอมแพ้ต่ออำนาจฝ่ายต่ำ หรือกิเลส มีความละอายเกรงกลัวต่อบาป ตามหลักของศาสนา

การปฏิบัติตนให้ร่างกายและจิตใจมีความเข้มแข็ง ละอายเกรงกลัวต่อบาป ไม่กระทำความชั่วใดๆ ยึดมั่นในการทำความดีตามหลักของศาสนา เช่น รู้จักแยกแยะความดี ความชั่ว รู้ว่าสิ่งใดถูก สิ่งใดผิด สิ่งใดที่ควรทำหรือไม่ควรทำ เป็นต้น

วาดภาพต่อเนื่องให้สมบูรณ์ตามจินตนาการ

๑๑. ตัวเข้มแข็ง ทั่วกายใจ

สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว หน้า ที่ 25 – 26

วาดภาพต่อเติมให้สมบูรณ์ตามจินตนาการ

๑๒. ไช้ จิตอะไร ให้ส่วนเรา

**คำนี้ถึงผลประโยชน์ส่วนรวมและต่อชาติ
มากกว่าผลประโยชน์ของตนเอง**

ปฏิบัติตน เสียสละ ให้ความร่วมมือทำกิจกรรมที่เป็นประโยชน์ต่อส่วนรวม และประเทศชาติ เช่น ร่วมกิจกรรมอาสาสมัครดูแลรักษาสิ่งของเครื่องใช้ในห้องเรียน รู้จักช่วยเหลือแบ่งปันสิ่งของให้กับผู้อื่น เป็นต้น



บรรณานุกรม - ประวัติผู้จัดทำ

บรรณานุกรม

กิตติคุณ. (๒๕๕๓). **ดัด และ เติมนิเวศน์โรงเรียน สำหรับ ๕-๖ ปี**. พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์โฮม.

กฤตกร นวชนอก. (๒๕๕๘). **คำนิยมหลัก ๑๒ ประการ**. พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพมหานคร: สกายบุ๊กส์.

วอลเลซ ฟูเอ. (๒๕๕๘). **คำนิยมหลักของคณิศร ๑๒ ประการ**. พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพฯ: บัญชีบุ๊คส์. นานมีบุ๊คส์.

สิงห์วัฒน์ สิงห์. (๒๕๕๘). **ผมขอเชิญชวนพัฒนาได้ไร้ขีดจำกัด สำหรับ ๑ ปีขึ้นไป (ฉบับปรับปรุง)**. พิมพ์ครั้งที่ ๑. กรุงเทพมหานคร: นานมีบุ๊คส์โฮม.

ผ้าไหม อิงฤทธิ์. (๒๕๖๐). **คำนิยมหลักของคณิศร ๑๒ ประการ**. สืบค้นเมื่อ ๒๕ ตุลาคม ๒๕๖๐, จาก <https://www.editeachbooks.com/index.php?do=article&qid=42209588>

ประวัติผู้จัดทำหนังสือ

นางสาวตุลารักษ์ อยู่เล่า

การศึกษา
ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต (กศม.) สาขาการศึกษา มหาวิทยาลัยสวนสุนันทา
ปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต สาขาศิลป-เซรามิกส์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การทำงาน
นักจัดการระบบบริหารจัดการ (Organizer)

สถานที่ติดต่อ
๔๔ ซอยประชาอุทิศ แขวงถนนเมือง เขตถนนเมือง กรุงเทพมหานคร ๑๐๒๐๐
โทรศัพท์ ๐๙๐-๐๘๖๖๕๕๕๕
อีเมล nunayong@igmail.com

แผนการจัดกิจกรรมด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 1 การทดสอบก่อนการทดลอง

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์

1. เพื่อสร้างความคุ้นเคยระหว่างผู้วิจัยกับเด็ก
2. เพื่อให้เด็กได้ทราบเกี่ยวกับจุดมุ่งหมาย และวิธีดำเนินการของวิธีการสอนโดยใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ
3. เพื่อพิจารณาคะแนนความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วย แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP

วิธีการดำเนินการกิจกรรม

1. ผู้วิจัยสร้างความคุ้นเคยกับเด็ก และสร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง โดยผู้วิจัยแนะนำตัวเองให้เด็กรู้จัก
2. ให้เด็กๆแนะนำตัวเองโดยให้วาดใบหน้าตัวเองในกระดาษที่ผู้วิจัยแจกให้ เขียนชื่อตัวเองลงในกระดาษ เมื่อเด็กๆวาดเสร็จให้ส่งคืนผู้วิจัย ผู้วิจัยหยิบสุมขึ้นมา แล้วให้เด็กยืนขึ้นแนะนำตนเอง หลังจากนั้นให้เด็กคนที่แนะนำตัวเองจบคนแรก เป็นคนหยิบสุมขึ้นมา และเมื่อจับโดนใคร ก็ให้คนต่อไปลุกขึ้นพูด และทำลักษณะนี้ต่อไปจนครบทุกคน
3. ผู้วิจัยและเด็กร่วมกันสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ถึงความหมาย ความสำคัญ และประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ เช่น “เด็กๆคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงอะไร”
“เด็กๆคิดว่า ถ้าเรามีความคิดสร้างสรรค์ จะเกิดประโยชน์อย่างไรบ้าง?”
“เด็กๆคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์ มีความจำเป็นต่อชีวิตเราหรือต่อสังคมเราหรือไม่ อย่างไร?”
4. ผู้วิจัยอธิบายความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ของความคิดสร้างสรรค์ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ และร่วมสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น
5. ผู้วิจัยบอกถึงกำหนดการดำเนินการกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานในสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี
6. ผู้วิจัยให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แอนส์ จี๊ย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน

แผนการจัดกิจกรรมด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 2 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่อง ค่านิยมหลัก 12 ประการ โดยให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 1 เรื่อง รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ กิจกรรมนี้จะเน้นประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือโดยการ ลากเส้นประกอบเรื่องราว สามารถจำแนกและเปรียบเทียบตัวอย่างของเส้น ในเวลาที่กำหนดได้ เป็น กระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่วให้เกิดขึ้นกับเด็ก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยสามารถจำแนกเส้น รูปร่าง และรูปทรงได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการวาดเส้น
3. เด็กสามารถวาดเส้นได้
4. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทาง ศิลปะ โดยวิธีการลากเส้นประกอบเรื่องราวให้สมบูรณ์ตามแบบ ซึ่งผ่านกระบวนการความคิด สร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะในหน้า 1-2 แล้วถามว่าเห็นรูปอะไรบ้าง และมีสีอะไรบ้าง 2. อธิบายเรื่องเส้น ดังนี้ 2.1 โดยอธิบายว่า เส้นที่เด็กๆ เห็นประกอบด้วย เส้นตรงแนวนอน เส้นตรงแนวตั้ง เส้นทแยง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นวนแบบก้นหอย พร้อมเปรียบเทียบกับตัวอย่างภาพอื่นๆ เพื่อให้เด็กเข้าใจมากขึ้น เช่น เส้นตรงจะมีอยู่ในรูปของเสาธง, เส้นทแยงจะเหมือนกับน้ำฝนที่ตกลงมาจากท้องฟ้า เป็นต้น พร้อมให้เด็กลองยกตัวอย่างกับเส้นอื่นๆ 2.2 ลองตั้งคำถามว่า รูปร่างและรูปทรง ที่เด็กๆ เห็นในหน้าที่ 2 ประกอบด้วยอะไรบ้าง หลังจากนั้นจึงอธิบายรูปร่างที่เห็นทั้งหมดพร้อมยกตัวอย่างประกอบ 3. ให้เด็กลองมือวาดเส้นตามรอยประ ในหน้าที่ 1 และ 2
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. ให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะหน้าถัดไป หน้าที่ 3-4 จะพบกับหัวข้อที่ 1 รักชาติ ศาสนา พระมหากษัตริย์ 2. อ่านเนื้อหาให้เด็กๆ ฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆ ให้เด็กๆ สามารถเข้าใจได้ เช่น 2.1 มีความรักชาติ หมายถึง การช่วยกันปกป้องรักษาชาติ การช่วยกันรักษาสິงแวดล้อมและประหยัดพลังงานของชาติ การปิดไฟทุกครั้งเมื่อไม่ใช้ การไม่ทิ้งขยะลงข้างทางหรือแม่น้ำลำคลอง หรือการแสดงออกง่ายๆ ที่เด็กๆ ทำประจำทุกวัน คือ การยืนตรงเคารพธงชาติ และร้องเพลงชาติไทย 2.2 ศาสนา การยึดมั่นในหลักธรรมคำสอนของศาสนาที่เด็กๆ นับถือ เช่น การประพฤติตนเป็นเด็กดี หมั่นกระทำความดี ตั้งใจสวดมนต์ในทุกเช้าของกิจกรรมเช้าแถว เป็นต้น 2.3 พระมหากษัตริย์อยู่คู่กับสังคมไทยมายาวนาน เด็กๆ ในฐานะที่เป็นคนไทย เป็นประชาชนของพระราชา ควรทำความเคารพพระองค์ท่าน แสดงความจงรักภักดี รู้รักสามัคคีไม่ทะเลาะเบาะแว้งกัน

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
	3. ถามเด็กๆว่าเห็นภาพทางด้านขวามือของเด็กๆมั้ย ในหน้านี้มีรูปอะไรบ้างเอ่ย? เอ๊ะๆแต่เหมือนภาพนั้นยังไม่สมบูรณ์เลยล่ะ อยากให้เด็กๆช่วยลากเส้นตามรอยประให้หน่อยได้มั้ยล่ะ 4. เมื่อเด็กลากเส้นเสร็จแล้วนั้นให้กล่าวชมเชยเด็กๆว่า เก่งมากเลยจ๊ะ ฯลฯ 5. เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กๆเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3.ขั้นสรุป (10 นาที)	1. ให้เด็กๆโชว์ผลงานของตนเอง พร้อมอธิบายการวาดและระบายสีในหน้ากิจกรรมนั้น 2. แสดงความชื่นชมในความตั้งใจทำกิจกรรมครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน

แผนการจัดกิจกรรมด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 3 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่อง ค่านิยมหลัก 12 ประการ โดยให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 2 ซื่อสัตย์ เสียสละ อดทนได้ กิจกรรมนี้จะเน้นประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือโดยการลากเส้นประกอบ เรื่องราว สามารถจำแนกและเปรียบเทียบตัวอย่างของ รูปร่าง และรูปทรงในเวลาที่กำหนดได้ เป็น กระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่วให้เกิดขึ้นกับเด็ก

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยสามารถจำแนก รูปร่าง และรูปทรงได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการวาดรูปร่าง และรูปทรง
3. เด็กสามารถวาดรูปร่าง และรูปทรงได้
4. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเส้น รูปร่าง และรูปทรง เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยวิธีการลากเส้นประกอบเรื่องราวให้สมมุติตามแบบ ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการเล่านิทานเรื่อง “หนูนิดไม่มีน้ำใจ” และอธิบายให้เด็ก ๆ เห็นว่าการเป็นเด็กที่มีน้ำใจนั้น จะส่งผลเช่นไร
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. หลังจากนั้นให้เด็กเปิดหน้าถัดไป ในหน้าที่ 5-6 จะพบกับ หัวข้อที่ 2 ชื่อสัตว์ เสี่ยงละ อุดหนุนได้ 2. อ่านเนื้อหาในหน้าซ้ายมือให้เด็ก ๆ ฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่าย ๆ ให้เด็ก ๆ สามารถเข้าใจได้ เช่น 2.1 ชื่อสัตว์ ยึดมั่นในความจริง ไม่พูดโกหก ไม่โกง เพราะการมีความซื่อสัตย์นี้จะส่งผลดีต่อเด็ก ๆ และสังคมในอนาคต 2.2 เสี่ยงละ มีความเอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ แบ่งกันซึ่งกันและกัน 2.3 อุดหนุนได้ หมายถึง การควบคุมจิตใจตัวเอง เมื่อต้องเผชิญกับสถานการณ์ที่จะทำให้เราแสดงกิริยาที่ไม่ดีออกมา เช่น เมื่อเพื่อนแย่งของเราไป เด็ก ๆ ก็ควรมีสติ พูดคุยกับเพื่อน ไม่ไว้วางใจ หรือร้องไห้อย่างมาก ต้องมีการอดทนต่อความไม่ได้ดั่งใจ ความเหนื่อย ความยาก 3. จากนั้นให้เด็กลงทำกิจกรรมในหน้าที่ 6 คอยกระตุ้นให้เด็กรู้สึกสนุก และอยากทำกิจกรรมจนเสร็จ และกล่าวชมเชยผลงาน 4. เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็ก ๆ เก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. ให้เด็กนำเสนอผลงาน ระหว่างนี้ให้พยายามพูดคุยสอบถามถึงรูปที่เด็กได้วาด ว่าเค้าทำอะไร และเน้นย้ำถึงเรื่องการเสี่ยงละ 2. แสดงความชื่นชมในความตั้งใจทำกิจกรรมครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

- สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
- นิทานเรื่อง “หนูนิดไม่มีน้ำใจ”

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 4 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 3 เรื่อง กตัญญู พ่อแม่ สุดหัวใจ โดยที่กิจกรรมนี้ สามารถพัฒนากล้ามเนื้อมือโดยการลากเส้นจากจุดหนึ่งไปยังอีกจุดหนึ่งตามคำสั่ง เกิดจินตนาการที่ดี มีความคิดไหลไปกับเส้นที่ลากสามารถจำแนกสีต่างๆ และเลือกสีต่างๆมาระบายเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่มให้เกิดขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยสามารถจำแนกสีต่างๆได้
2. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดริเริ่ม โดยเลือกสีต่างๆสร้างสรรค์ผลงานได้
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการวาดเส้น และระบายสี
4. เด็กสามารถวาดเส้น และระบายสีได้
5. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องสีต่างๆ พร้อมลากเส้นประกอบเรื่องราวและระบายสีให้สวยงามตามจินตนาการ ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการให้เด็กเพี่ยเห็นทั้งหมดออกจากกล่อง ชุ่มคำถามทีละสี โดยให้เด็กหยิบสีที่ถูกต้องขึ้นมา และถามว่าสีที่หยิบขึ้นมา นั้นเหมือนกับสีของอะไรบ้าง เช่น สีฟ้าเหมือนกับท้องฟ้า สีเขียวเหมือนกับ สีของใบไม้ สีส้มเหมือนกับสีของแครอท ฯลฯ 2. อธิบายเรื่องสี ดังนี้ 2.1 อธิบายความสำคัญของสีแต่ละสีว่ามีความสำคัญอย่างไร 2.2 ลองตั้งคำถามว่า ถ้าหากทุกอย่างบนโลกนี้ขาดสีอันเหล่านี้จะเป็น เช่นไร
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. ให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะหน้าที 7-8 จะพบกับ หัวข้อที่ 3 กตัญญู พ่อแม่ สุดหัวใจ 2. อ่านเนื้อหาให้เด็กฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆ ให้เด็กๆ สามารถเข้าใจได้ เช่น การกตัญญูต่อพ่อแม่ ผู้ปกครอง และครูบาอาจารย์ รู้จักการช่วยเหลือตามกำลังที่เราสามารถทำได้ เช่น ช่วยงานบ้าน เล็กๆ น้อยๆ ช่วยคุณครูถือของ แต่สิ่งทีสำคัญที่สุดคือ การเป็นเด็กดี ไม่ซน เชื่อฟังคำสั่งของพ่อแม่และคุณครู 3. ถามเด็กว่าเห็นภาพทางด้านขวามือของเด็กๆ มั้ย ในหน้านี้มีรูป อะไรบ้างเอ่ย? เมื่อเด็กตอบจนครบแล้ว ให้ตั้งคำถามต่อว่าแต่เหมือนมี อีกบ้างอย่างที่ยังไม่สมบูรณ์ เด็กๆ ช่วยลากเส้นตามที่ครูกำลังจะบอก ได้มั้ยคะ 4. สร้างแรงจูงใจในการวาดโดยการสร้างสถานการณ์เปรียบเทียบสีเพื่อให้ เด็กลากเส้นไปตามจุดนั้นๆ ดังนี้ ให้ทุกคนนำดินสอได้จิ้มไว้ที่จุดต้นไม้สีเขียวอ่อน ใครเห็นบ้างเอ่ย จากนั้นเราจะเดินทางไปที่ท้องฟ้าในจุดสีฟ้า เป็นต้น เมื่อเสร็จให้กล่าวคำชมเชย และให้เด็กระบายสีจนเสร็จ 5. เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. แสดงความชื่นชมผลงานในครั้งนี้ 2. ขอบคุณเด็กในการตั้งใจทำกิจกรรม

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 5 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 4 มุ่งใฝ่ เล่าเรียน เพียรวิชา โดยที่กิจกรรมนี้ สามารถพัฒนากล้ามเนื้อมือ สามารถจำแนกสีต่างๆ และเลือกสีต่างๆมาระบายเพื่อสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการได้ ซึ่งเป็นกระบวนการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่มให้เกิดขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดคล่องแคล่ว โดยสามารถจำแนกสีต่างๆได้
2. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดริเริ่ม โดยเลือกสีต่างๆสร้างสรรค์ผลงานได้
3. เพื่อส่งเสริมทักษะการวาดเส้น และระบายสี
4. เด็กสามารถวาดเส้น และระบายสีได้
5. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องสีต่างๆ พร้อมลากเส้นประกอบเรื่องราวและระบายสีให้สวยงามตามจินตนาการ ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการเปรียบเทียบสีกับผลไม้ต่างๆตามความจริง เช่น ส้มมีผลสีส้ม, แตงโมมีผลสีเขียว เนื้อด้านในมีสีแดง, องุ่นมีทั้งสีเขียวและสีม่วง ฯลฯ
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. หลังจากนั้นให้เด็กเปิดหน้าถัดไป ในหน้าที่ 9-10 จะพบกับ หัวข้อที่ 4 มุ่งไฟ เล่าเรียน เพียรวิชา 2. อ่านเนื้อหาในหน้าซ้ายมือให้เด็กๆฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆให้เด็กๆสามารถเข้าใจได้ เช่น การตั้งใจเรียนในห้องเรียน และรู้จักการแสวงหาความรู้ในด้านอื่นๆ ไม่ว่าจะเป็น ในหนังสือ โทรทัศน์ คอมพิวเตอร์ เป็นต้น เพราะความรู้มีอยู่ในทุกที่ เพียงแค่เด็กลองตั้งใจอ่าน เขียน เด็กๆก็สามารถเป็นคนเก่งได้ไม่ยากเลยคะ 3. จากนั้นให้เด็กระบายสีตามจินตนาการในกิจกรรมหน้าที่ 10 คอยกระตุ้นให้เด็กรู้สึกสนุกและอยากทำกิจกรรมจนเสร็จ และกล่าวชมเชยผลงาน 4. เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กๆเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. แสดงความชื่นชมผลงานในครั้งนี้ 2. ขอบขอบคุณเด็กๆในการตั้งใจทำกิจกรรม

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 6 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 5 เรื่อง รักษา วัฒนธรรม ประจําชาติ กิจกรรมนี้ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกตวัสดุอุปกรณ์ที่พิมพ์ เรียนรู้กระบวนการการพิมพ์และทดลองพิมพ์ภาพอย่างอิสระ ฝึกการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะที่ทำกิจกรรม สามารถเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนเองและผู้อื่น เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยการเลือกสีและแม่พิมพ์ต่างๆ สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดจินตนาการของตนเองได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องสีแม่พิมพ์ต่างๆ พร้อมสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดให้สวยงาม ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีโปสเตอร์
4. แก้วน้ำ

5. จานสี
6. ฟองน้ำสำหรับใช้ปั๊มสี
7. แผ่นรองกันเปื้อน
8. วัสดุธรรมชาติสำหรับพิมพ์ภาพ

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการให้เด็กดูวัสดุธรรมชาติต่างๆที่เตรียมไว้ให้ลองให้เด็กๆทายว่าวัสดุที่นำมาใช้นั้นคืออะไรบ้าง 2. บอกเด็กๆว่าวัสดุเหล่านี้สามารถสร้างผลงานศิลปะได้หลากหลายมาก พร้อมอธิบายวิธีการ ดังนี้ 2.1 เทสีน้ำลงในภาชนะที่เตรียมไว้ 2.2 ใช้ฟองน้ำจุ่มสีน้ำป้ายลงวัสดุทางด้านใดด้านหนึ่ง 2.3 พิมพ์ลงกระดาษที่เตรียมไว้ และแสดงให้เด็กๆดู
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. ให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะหน้าที่ 11-12 จะพบกับ หัวข้อที่ 5 รักษา วัฒนธรรม ประจำชาติ 2. อ่านเนื้อหาให้เด็กๆฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆให้เด็กๆสามารถเข้าใจได้ เช่น เด็กๆควรร่วมกันรักษาวัฒนธรรมไทยง่ายด้วยการยกมือไหว้สวัสดีทักทายกัน การพูดจาไพเราะ การรู้จักกล่าวคำขอโทษเมื่อทำผิด รู้จักกล่าวคำว่าขอบคุณ การสืบสานประเพณีต่างๆ เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีแข่งเรือยาว ประเพณีลอยกระทง (ควรมีภาพประเพณีต่างประกอบ เพื่อให้เด็กเห็นภาพที่ชัดเจนยิ่งขึ้น) 3. ถามเด็กๆว่าเห็นภาพทางด้านขวามือของเด็กๆมั๊ย ในหน้านี้เป็นเทศกาลอะไรนะ? (เด็กๆตอบว่า เทศกาลลอยกระทง) งั้นเด็กๆพิมพ์ภาพกระทงแสนสวยของตนเองได้มั๊ยคะ 4. สร้างแรงจูงใจในพิมพ์ภาพโดยการให้กล่าวคำชมเชยเสมอๆในระหว่างการทำกิจกรรม และคอยช่วยแนะนำเด็กๆหากมีข้อสงสัย 5. เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กๆล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. ให้เด็กๆตั้งชื่อภาพที่สร้างสรรค์ 2. กล่าวแสดงความชื่นชมผลงานในทั้ง 2 กิจกรรมในครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
อายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. การสังเกตจากการเล่าเรื่องผลงานของตนเองและผู้อื่น
4. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 7 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กได้รู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 6 ไม่ขาด ศีลธรรม ศาสนา กิจกรรมนี้ช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกการสังเกตวัสดุอุปกรณ์ที่พิมพ์ เรียนรู้กระบวนการการพิมพ์และทดลองพิมพ์ภาพอย่างอิสระ ฝึกการแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะทำกิจกรรม สามารถเล่าเรื่องเกี่ยวกับผลงานของตนเองและผู้อื่น เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยการเลือกสีและแม่พิมพ์ต่างๆ สร้างสรรค์ผลงานตามความคิดจินตนาการของตนเองได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องสีแม่พิมพ์ต่างๆ พร้อมสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดให้สวยงาม ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีน้ำ
4. แก้วน้ำ

5. จานสี
6. ฟองน้ำสำหรับปั๊มสี
7. แผ่นรองกันเปื้อน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการให้เด็กนั่งสมาธิ 3 นาที เนื่องจากการฝึกสมาธิเป็นพื้นฐานในการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะด้านอื่น ๆ ต่อไป และยังช่วยให้เด็กสามารถรับมือกับความเครียด ความกดดัน หรือความกลัวได้ดีขึ้น 2. บอกเด็กว่าการนั่งสมาธิจะช่วยให้เด็กมีสมาธิในการทำมากขึ้น จะส่งผลให้ผลงานที่เรา กำลังจะทำในวันนี้ ออกมาสวยงาม
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. ในหน้าที่ 13-14 จะพบกับ หัวข้อที่ 6 ไม่ขาด ศีลธรรม ศาสนา 2. อ่านเนื้อหาในหน้าซ้ายมือให้เด็กฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่าย ๆ ให้เด็กสามารถเข้าใจได้ เช่น การยึดมั่นในความสัตย์ ความถูกต้อง มีความละเอียดและเกรงกลัวต่อการกระทำผิด รู้จักการช่วยเหลือเกื้อกูลโดยไม่หวังผลตอบแทน เป็นต้น 3. จากนั้นให้เด็กพิมพ์ภาพต่อให้สมบูรณ์ด้วยนิ้วของเด็ก คอยกระตุ้นให้เด็กรู้สึกสนุกและภูมิใจในผลงานของตนเอง พร้อมกล่าวชมเชยผลงานเด็ก 4. เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. ให้เด็กตั้งชื่อภาพที่สร้างสรรค์ 2. กล่าวแสดงความชื่นชมผลงานในทั้ง 2 กิจกรรมในครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. การสังเกตจากการเล่าเรื่องผลงานของตนเองและผู้อื่น
4. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 8 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 7 เรื่อง เรียนรู้ อธิปไตย ของประชา ผ่านประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือในการฉีกและแปะกระดาษ ผักกาดการสังเกตภาพนำไปสู่กระบวนการคิดและแก้ปัญหาในการฉีกกระดาษเพื่อแปะต่อเติมให้สมบูรณ์ มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษตามความคิดจินตนาการของตนเอง เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการจาก สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษตามความคิดจินตนาการของตนเองได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องการปะติดภาพด้วยกระดาษ และสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดให้สวยงาม ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. กระดาษสีต่างๆ
4. กาว
5. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	- นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการแจกกระดาษสีต่างๆ และให้เด็กๆ ทดลองฉีกกระดาษออกเป็นชิ้นเล็กตามอิสระ - บอกเด็กๆ ว่ากระดาษที่เด็กๆ ฉีกเหล่านี้สามารถสร้างผลงานศิลปะได้หลากหลายมาก พร้อมอธิบายวิธีการ ดังนี้ - ฉีกกระดาษเป็นชิ้นเล็กตามจินตนาการ - นำกระดาษที่ฉีกมาทากาว - แปะกระดาษลงใบที่เตรียมไว้
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	- ให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะหน้าที่ 15-16 จะพบกับ หัวข้อที่ 7 เรียนรู้ อธิปไตย ของประชา - อ่านเนื้อหาให้เด็กๆ ฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆ ให้เด็กๆ สามารถเข้าใจได้ เช่น เรียนรู้ อธิปไตย ก็คือ ระบอบการปกครองในประเทศไทย เรียกว่า ระบอบประชาธิปไตย ทุกคนมีอำนาจมีสิทธิในการออกเสียง โดยเมื่อผลออกมาเราก็จะยอมรับในเสียงข้างมากนั้น ผู้ใหญ่จะให้การเลือกตั้งหรือการลงคะแนนเป็นการเลือก แต่สำหรับเด็กๆ อย่างเราสามารถโหวตด้วยการทำอะไรได้บ้างคะ ตัวอย่างก็เช่น การยกมือเลือกหัวหน้าห้อง ใจคะเด็กๆ - ถามเด็กๆ ว่า “เห็นภาพทางด้านขวามือของเด็กๆ มั้ย ในหน้านี้เป็นเหตุการณ์อะไรเอ่ย? เด็กนักเรียนทั้ง 2 คนกำลังอะไร?” (หากเด็กไม่สามารถตอบได้ให้พยายามไปคำไปเรื่อยๆ จนเด็กๆ ตอบถูก และอธิบายถึงการเลือกตั้งให้เด็กๆ ฟังอย่างง่าย) “เด็กๆ เห็นกล่องเลือกตั้งใบนั้นมั้ยคะ ว่ามันยังไม่สมบูรณ์เลย เรามาใช้กระดาษชิ้นเล็กๆ ปะติดให้กล่องใบนี้สวยงามกันเถอะ” พยายามสร้างแรงจูงใจในปะติดโดยการให้กล่าวคำชมเชยเสมอๆ ในระหว่างการทำกิจกรรม และคอยช่วยแนะนำเด็กๆ หากมีข้อสงสัย - เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กๆ ล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	- สรุปความรู้ที่ได้จากภาพปะติดในครั้งนี้ - กล่าวแสดงความชื่นชมผลงาน

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 9 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้ได้รู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 8 เรื่อง รักษา วินัย กฎหมายไทย ผ่านประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือในการฉีกและแปะกระดาษ ผูกกับการสังเกตภาพนำไปสู่กระบวนการคิดและแก้ปัญหาในการฉีกกระดาษเพื่อแปะต่อเติมให้สมบูรณ์ มีกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษตามความคิดจินตนาการของตนเอง เป็นกระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการจาก สร้างสรรค์ผลงานจากกระดาษตามความคิดจินตนาการของตนเองได้
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ
3. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องการปะติดภาพด้วยกระดาษ และสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดให้สวยงาม ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. กระดาษสีต่างๆ
4. กาว
5. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	- นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการแจกกระดาษสีต่างๆ และให้เด็กๆ ทดลองฉีกกระดาษออกเป็นชิ้นเล็กตามอิสระ - บอกเด็กๆ ว่ากระดาษที่เด็กๆ ฉีกเหล่านี้สามารถสร้างผลงานศิลปะได้หลากหลายมาก พร้อมอธิบายวิธีการ ดังนี้ - ฉีกกระดาษเป็นชิ้นเล็กตามจินตนาการ - นำกระดาษที่ฉีกมาทากาว - แปะกระดาษลงใบที่เตรียมไว้
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	- ให้เด็กเปิดหน้าถัดไป ในหน้าที่ 17-18 จะพบกับ หัวข้อที่ 8 รักษา วินัย กฎหมายไทย - อ่านเนื้อหาในหน้าซ้ายมือให้เด็กๆ ฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆ ให้เด็กๆ สามารถเข้าใจได้ - จากนั้นลองตั้งคำถามว่า “เด็กคิดว่าเด็กผู้หญิงและผู้ชายทั้ง 2 คนในภาพกำลังทำอะไรคะ” (เด็กจะตอบว่า กำลังข้ามถนนคะ/ครับ) เมื่อเด็กสามารถตอบได้แล้ว ให้ถามต่อไปว่า “รู้มั้ยรอยประสีเหลี่ยมหลายๆ ชิ้นที่พื้นถนนนั่นคืออะไร” (คำถามนี้เด็กบางคนอาจจะตอบไม่ได้) ให้อธิบายถึงเหตุผลว่าทำไมจึงต้องข้ามถนนที่ทางม้าลาย และบอกถึงวิธีการข้ามถนนที่ถูกต้อง - หลังจากนั้นให้เด็กปะติดภาพของทางม้าลายและรถให้สวยงามตามจินตนาการ (ควรเตรียมกระดาษสีหลายๆ สี เพื่อช่วยเสริมจินตนาการของเด็กให้มากยิ่งขึ้น) เมื่อหมดเวลาบอกให้เด็กๆ ล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	- สรุปความรู้ที่ได้จากภาพปะติดทั้ง 2 ภาพในครั้งนี้ - กล่าวแสดงความชื่นชมผลงาน

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 10 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้ได้รู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 9 เรื่อง ปฏิบัติ ตามพระ ราชดำรัส กิจกรรม เชื่อมโยงประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกควบคุมอารมณ์รู้จักการแก้ปัญหา ผ่านการฝึกหัดพับกระดาษ ที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนในการพับ โดยที่เด็กต้องพยายามแก้ปัญหา จนทำสำเร็จ เป็นการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิด ละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการพับกระดาษ
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ
3. ฝึกการควบคุมอารมณ์รู้จักการรอคอย
4. ฝึกการแก้ปัญหา เมื่อเผชิญกับความซับซ้อนในการพับกระดาษ
5. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับ เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่อง การพับกระดาษตามลำดับขั้นตอน ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. กระดาษสีต่างๆ
4. กาว

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการเล่านิทาน เรื่อง “ฉันรักในหลวง” ที่รวบรวมเรื่องราวพระราชกรณียกิจของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช เพื่อให้เด็กๆ ได้รู้จักและซาบซึ้งถึงพระเมตตาของพระองค์ที่มีต่อปวงชนชาวไทย ซึ่งเด็กๆ จะได้เห็นภาพเสมือนจริงผ่านแอปพลิเคชัน “ฉันรักในหลวง” และสร้างความตื่นตาตื่นใจกับเสียงบทเพลงพระราชนิพนธ์ 11 บทเพลงอีกด้วย
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. ให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะหน้าที่ 19-20 จะพบกับ หัวข้อที่ 9 ปฏิบัติ ตามพระ ราชาดำรัส 2. อ่านเนื้อหาให้เด็กๆ ฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆ ให้เด็กๆ สามารถเข้าใจได้ 3. ถามเด็กๆ ว่า “เห็นภาพทางด้านขวามือของเด็กๆ มั้ย ในหน้านี้ เด็กนักเรียนทั้ง 2 คนกำลังอะไรอยู่?” (เด็กจะตอบว่ากำลังปลูกต้นไม้ค่ะ/ครับ) อธิบายภาพว่ามีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ 9 และการปลูกต้นไม้มีประโยชน์อย่างไร จากนั้นชวนเด็กๆ มาพับดอกทิวลิปเพื่อเติมเต็มภาพนี้ให้สมบูรณ์ 4. แจกกระดาษสีให้แก่เด็ก อธิบายการพับอย่างละเอียด โดยให้เด็กพับกระดาษตามไปที่ละขั้นตอน พยายามสร้างแรงจูงใจในการพับ กล่าวคำชมเชยเสมอๆ ในระหว่างการทำกิจกรรม คอยช่วยแนะนำเด็กๆ หากมีข้อสงสัย พยายามให้เด็กฝึกสังเกตและแก้ปัญหาด้วยตนเองจนสำเร็จ 5. เมื่อเด็กๆ ได้ดอกทิวลิปของตนเองแล้ว ให้ทากาวและแปะไปที่หน้า 20 ในตำแหน่งที่เด็กคิดว่าสวยงาม 6. ให้เด็กๆ ล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. แสดงความชื่นชมในความตั้งใจทำกิจกรรมครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
2. นิทานเรื่อง “ฉันรักในหลวง”

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 11 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่องค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 10 เรื่อง ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้ กิจกรรมเชื่อมโยงประสาทสัมผัสระหว่างตาและมือ พัฒนากล้ามเนื้อมือ ฝึกควบคุมอารมณ์ รู้จักการแก้ปัญหา ผ่านการฝึกหัดพับกระดาษ ที่ต้องเผชิญกับความซับซ้อนในการพับ โดยที่เด็กต้องพยายามแก้ปัญหาจนสำเร็จ เป็นการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการพับกระดาษ
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ
3. ฝึกการควบคุมอารมณ์ รู้จักการรอคอย
4. ฝึกการแก้ปัญหา เมื่อเผชิญกับความซับซ้อนในการพับกระดาษ
5. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการพับ เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องการพับกระดาษตามลำดับขั้นตอน ซึ่งผ่านกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. กระดาษสีต่างๆ
4. กาว

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1.ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยการเล่านิทาน เรื่อง “หนูนิดประหยั๊ดอดออม” และสรุปให้เด็กๆเห็นว่าเด็กๆควรช่วยคุณพ่อคุณแม่ประหยั๊ดได้อย่างไรบ้าง
2.ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. หลังจากนั้น นำเข้าสู่กิจกรรมถัดไป ในหน้า 21-22 กับหัวข้อที่ 10 ไม่ขาด พอเพียง เลี้ยงชีพได้ 2. อ่านเนื้อหาในหน้าซ้ายมือให้เด็กๆฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆให้เด็กๆสามารถเข้าใจได้ 3. ลองตั้งคำถามว่า “เห็นภาพทางด้านขวามือของเด็กๆมั้ย ในหน้านี้ เด็กนักเรียนทั้ง 2 คนน่าจะกำลังอะไรนะ?” (เด็กจะตอบว่าหยอดกระปุกคะ/ครับ) จากนั้นอธิบายภาพว่ามีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อที่ 10 และทำไมเด็กๆจึงต้องประหยั๊ด อดออม 4. จากนั้นชวนเด็กๆมาพับกระปุกลูกหมูน้อยเพื่อเติมเต็มภาพนี้ให้สมบูรณ์ แจกกระดาษสีให้แก่เด็ก อธิบายการพับอย่างละเอียด โดยให้เด็กพับกระดาษตามไปที่ละขั้นตอน พยายามสร้างแรงจูงใจในการพับ กล่าวคำชมเชยเสมอๆในระหว่างการทำกิจกรรม คอยช่วยและแนะนำเด็กๆหากมีข้อสงสัย พยายามให้เด็กฝึกสังเกตและแก้ปัญหาด้วยตนเองจนสำเร็จ 5. เมื่อเด็กๆได้กระปุกหมูน้อยของตนเองแล้ว ให้ทากาวและแปะไปที่หน้า 6. ให้เด็กๆล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3.ขั้นสรุป (10 นาที)	1. แสดงความชื่นชมในความตั้งใจทำกิจกรรมครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
2. นิทานเรื่อง “หนูนิดประหยั๊ดอดออม”

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 12 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่อง ค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กู้และเข้าใจความหมายของ หัวข้อที่ 11 เรื่อง ต้องเข้มแข็ง ทั้งกายใจ กิจกรรมเชื่อมโยงความคิดจินตนาการ จนเกิดการวิเคราะห์ เชื่อมโยงกับประสบการณ์ระหว่าง ความคิด ตาและมือ ฝึกการคิดต่อยอดและสร้างผลงานให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ เป็น กระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการวาดภาพต่อเติมให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการวาดและระบายสี
3. ฝึกการคิด วิเคราะห์
4. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทาง ศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องกระบวนการวาดภาพต่อเติมให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ซึ่งผ่านกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยเล่านิทาน เรื่อง “เก็บได้ ให้คืน”
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. ให้เด็กเปิดสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะหน้าที่ 23-24 จะพบกับ หัวข้อที่ 11 ต้องเข้มแข็ง ทั้งกายใจ 2. อ่านเนื้อหาให้เด็กๆ ฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆ ให้เด็กๆ สามารถเข้าใจได้ 3. ถามเด็กๆ ว่า “เด็กๆ เห็นเพื่อนทั้ง 2 คนนั้นมั๊ยคะ? เด็กๆ คิดว่าเพื่อนๆ ทั้ง 2 คนเค้ากำลังเป็นอะไรอยู่นะ เด็กๆ ช่วยวาดรูปต่อเติมให้หน่อยได้มั๊ยคะ ว่ามันน่าจะเกิดเหตุการณ์อะไร จึงทำให้เด็กชายและเด็กหญิงทั้งสองต้องมาหยุดอยู่ตรงนี้ เด็กๆ สามารถวาดอะไรก็ได้ค่ะตามที่เด็กๆ คิดว่ามันน่าจะเกิดเหตุการณ์นี้แน่ๆ เลย ครูจะให้เวลาทำ 15 นาทีนะคะ วาดและระบายสีให้สวยงามตามใจชอบได้เลยค่ะ” 4. ครูควรพยายามสร้างแรงจูงใจ ตั้งคำถาม และกล่าวคำชมเชยเมื่อเด็กๆ ในระหว่างการทำกิจกรรม 5. เมื่อครบ 15 นาทีแล้วให้เด็กนำมาส่ง แล้วครูชুমจับหนังสือ 1 เล่ม ขึ้นมา ขานชื่อเพื่อให้เด็กออกมาอธิบายภาพของตนเอง หลังจากนั้นให้เด็กคนที่อธิบายภาพของตัวเองจบคนแรก เป็นคนหยิบส้มขึ้นมา และเมื่อจับโดนใคร ก็ให้คนต่อไปลุกขึ้นอธิบาย และทำลักษณะนี้ต่อไปจนครบทุกคน
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. แสดงความชื่นชมในผลงานและความตั้งใจทำกิจกรรมครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
2. นิทานเรื่อง “เก็บได้ ให้คืน”

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน



แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 13 กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว เป็นกิจกรรมที่เชื่อมโยงกับเรื่อง ค่านิยมหลัก 12 ประการ ให้เด็กรู้และเข้าใจความหมาย หัวข้อที่ 12 เรื่อง ใฝ่รู้ คิดอะไร ให้ส่วนรวม กิจกรรมเชื่อมโยงความคิดจินตนาการ จนเกิดการวิเคราะห์ เชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสระหว่าง ความคิด ตาและมือ ฝึกการคิดต่อยอดและสร้างผลงานให้มีความสอดคล้องกับเรื่องที่กำหนดให้ เป็น กระบวนการพัฒนาความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อส่งเสริมและพัฒนาเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการวาดภาพต่อเติมให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา
2. เพื่อส่งเสริมทักษะการวาดและระบายสี
3. ฝึกการคิด วิเคราะห์
4. เด็กสามารถทำกิจกรรมได้อย่างสนุกสนาน

เนื้อหา

กิจกรรมการส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว เป็นการสอนด้วยสื่อการเรียนรู้ทาง ศิลปะ โดยเรียนรู้เรื่องกระบวนการวาดภาพต่อเติมให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหา ซึ่งผ่านกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด

วัสดุ – อุปกรณ์

1. ดินสอ
2. ยางลบ
3. สีเทียน

วิธีการดำเนินกิจกรรม

ขั้นตอน	ขั้นตอนการดำเนินกิจกรรม
1. ขั้นนำ (10 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมด้วยเล่านิทาน เรื่อง “หนูนิดพูดโกหก”
2. ขั้นดำเนินกิจกรรม (40 นาที)	1. นำเด็กเข้าสู่กิจกรรมถัดไป ในหน้า 25-26 กับหัวข้อที่ 12 ไร่ คิดอะไรให้ส่วนรวม 2. อ่านเนื้อหาในหน้าซ้ายมือให้เด็กฟัง พร้อมอธิบายและยกตัวอย่างง่ายๆให้เด็กสามารถเข้าใจได้ 3. ให้เด็กลงมือวาดต่อเติมภาพทางด้านขวามือให้สมบูรณ์ตามจินตนาการและระบายสีให้สวยงามตามชอบ โดยใช้เวลา 15 นาที ครูควรพยายามสร้างแรงจูงใจ ตั้งคำถาม และกล่าวคำชมเชยเด็กในระหว่างการทำกิจกรรมเสมอๆ 4. เมื่อครบ 15 นาทีแล้วให้เด็กนำมาส่ง แล้วครูช้หมึกจับหนังสือ 1 เล่มขึ้นมา ขานชื่อเพื่อให้เด็กออกมาอธิบายภาพของตนเอง หลังจากนั้นให้เด็กคนที่อธิบายภาพของตัวเองจบคนแรก เป็นคนหยิบเล่มขึ้นมา และเมื่อจับโดนใคร ก็ให้คนต่อไปลุกขึ้นอธิบาย และทำลักษณะนี้ต่อไปจนครบทุกคน 5. ให้เด็กล้างมือและเก็บอุปกรณ์ให้เรียบร้อย
3. ขั้นสรุป (10 นาที)	1. แสดงความชื่นชมในผลงานและความตั้งใจทำกิจกรรมครั้งนี้

สื่อกิจกรรม

1. สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
2. นิทานเรื่อง “หนูนิดพูดโกหก”

การประเมินผล

1. การสังเกตจากการสนทนาพูดคุย
2. การสังเกตจากการร่วมกิจกรรม
3. ผลงาน

แผนการจัดการเรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

วันที่ 14 การทดสอบหลังการทดลอง

เวลาเรียน 1 ชั่วโมง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. เพื่อให้เด็กทราบความหมาย ความสำคัญ ประโยชน์ของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อพิจารณาคะแนนความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์หลังใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะของเด็กด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP

วิธีการดำเนินกิจกรรม

1. ผู้วิจัยกับเด็ก สร้างบรรยากาศความเป็นกันเอง
2. ผู้วิจัยให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แฮนส์ จีย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน
3. ผู้วิจัยและเด็ก ร่วมกันพูดคุยและสรุปถึงกิจกรรมที่ผ่านมา
4. ผู้วิจัยร่วมสนทนาแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
5. ผู้วิจัยและเด็กร่วมกันสนทนาเกี่ยวกับสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะทุกกิจกรรมที่ผ่านมา
6. ผู้วิจัยให้เด็กทำแบบสำรวจความพึงพอใจต่อวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ
7. ให้นักเรียนออกมาเล่าความประทับใจ หรือความรู้สึกที่มีต่อการทำกิจกรรมในครั้งนี้
8. เปิดโอกาสให้เด็กได้ซักถามเกี่ยวกับข้อสงสัยต่างๆในการทำกิจกรรมในครั้งนี้
9. ผู้วิจัยกล่าวขอบคุณและกล่าวปิดกิจกรรมวิธีการสอนโดยใช้กิจกรรมสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ

ภาคผนวก ง

- แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP (Test of creative Thinking Drawing Production) ของ แฮนส์ จีย์ เยลเลน และเคลาส์ เค เออร์บัน
- เปรียบเทียบผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี
- การแปลผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผลการวาดภาพ TCT-DP
(Test of creative Thinking Drawing Production) ของเยลเลน และเออร์บัน

คู่มือการใช้แบบทดสอบ

1. การใช้แบบทดสอบ

1.1 ผู้ถูกทดสอบจะได้รับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP และดินสอดำซึ่งไม่มียางลบ เพื่อมิให้ผู้ตอบเปลี่ยนภาพที่วาดแล้ว

1.2 ผู้ทดสอบอ่านคำสั่งซ้ำๆ และชัดเจนดังนี้

“ภาพที่วาดอยู่ข้างหน้าเด็กๆขณะนี้ เป็นภาพที่ยังไม่สมบูรณ์ ผู้วาดเริ่มลงมือวาด แต่ถูกขัดจังหวะเสียก่อน ขอให้เด็กๆวาดภาพต่อให้สมบูรณ์ จะวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามที่เด็กๆต้องการ ไม่มีการวาดภาพใดๆที่ถือว่าผิด ภาพทุกภาพที่วาดถือเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น เมื่อวาดภาพเสร็จแล้วขอให้เอามาส่งให้ครู”

ผู้ทดสอบอาจย้ำอีกครั้งหนึ่งก็ได้ว่า

“จะวาดภาพอะไรก็ได้ตามต้องการ”

1.3 เมื่อผู้ถูกทดสอบเข้าใจแล้ว ให้ลงมือวาดภาพ ถ้าหากมีคำถามในช่วงที่กำลังทำแบบทดสอบ ผู้ทดสอบอาจตอบในลักษณะ “เด็กๆ อยากวาดภาพอะไรก็ได้ตามที่อยากจะทำ วาดเป็นสิ่งที่ถูกต้องทั้งสิ้น ทำอย่างไรก็ได้ ไม่มีสิ่งใดผิด”

หากผู้ถูกทดสอบยังคงมีคำถาม เช่น หากถามถึงชิ้นส่วนที่ปรากฏอยู่นอกกรอบ ก็ให้ตอบในทำนองเดิม **ห้าม** อธิบายเนื้อหา หรือวิธีการใดๆเพิ่มเติม

นอกจากนี้ ควรหลีกเลี่ยงการพาดพิงถึงเวลาที่ควรใช้ในการวาดภาพ ควรพูดทำนองที่ว่า “เริ่มวาดไปได้เลย ไม่ต้องกังวลเรื่องเวลา” อาจเพิ่มเติมได้ว่า “เราคงไม่ใช้เวลาทั้งชั่วโมงในการวาดภาพหรอกนะ”

1.4 ผู้ทดสอบจดบันทึกเวลาการทำแบบทดสอบของผู้ที่ทำเสร็จก่อน 12 นาที โดยจดอายุ เพศ ชื่อ และประเทศของผู้ถูกทดสอบลงในช่องว่างมุมขวามือของแบบทดสอบ เช่น อายุ 8 ปี เพศชาย ชื่อจอร์น ประเทศสหรัฐอเมริกา เป็นต้น

1.5 ผู้ทดสอบบอกให้ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อเรื่อง หรือชื่อภาพด้วย แต่ควรพูดเบาๆ โดยไม่รบกวนผู้ถูกทดสอบคนอื่นที่ยังทำไม่เสร็จ แล้วเขียนชื่อเรื่องไว้ที่มุมขวามือ เพราะจะใช้เป็นข้อมูลสำคัญในการแปลผลการวาดภาพ เช่น อายุ 8 ปี เพศชาย ชื่อจอร์น ประเทศสหรัฐอเมริกา ชื่อภาพพระอาทิตย์ขึ้น

1.6 ในการทดสอบกำหนดเวลา 15 นาที หลังจากนั้น ผู้ทดสอบจะเก็บแบบทดสอบทั้งหมด เขียนชื่อ อายุ เพศ และชื่อภาพไว้ที่มุมขวาบนของแบบทดสอบ TCT-DP ทำนองเดียวกับที่อธิบายไว้ในข้อ 5

2. เกณฑ์การประเมิน การประเมินผลแบบทดสอบ ดำเนินการตามเกณฑ์การประเมินผลของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพของเจเลน และเออร์บัน (Jellen and Urban. 1986: 138-155) ซึ่งมีเกณฑ์การประเมินผลทั้งหมด 11 เกณฑ์ ดังนี้

2.1 การต่อเติม (Cn : Continuations) ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติม ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2.2 ความสมบูรณ์ (Cm : Completions) หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็ม หรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนด 2 ชิ้นส่วน มารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐ ปล่องไฟ ฯลฯ ให้คะแนน 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne : New Element) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำหลายภาพเหมือนกัน (เช่น ภาพป่าที่มีจำนวนต้นไม้หลายๆต้น ซ้ำๆกัน) จะให้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.4 การต่อเนื่องด้วยเส้น (Cl : Connection with a line) แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างเสร็จขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกัน ทั้งภายในและภายนอกกรอบ จะให้คะแนนการโยงเส้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.5 การเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth : Connection with a Theme) ภาพใดหรือส่วนใดของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว หรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้น จากข้อ 4 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์, เงาต่างๆ, การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้น ทำให้ได้ภาพสมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบตั้งชื่อไว้คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.6 การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd : Boundary Breaking Fragment Dependent) การต่อเติม หรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิด ซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

2.7 การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดนอกกรอบใหญ่ (Bfi : Boundary Breaking Fragment Independent) การต่อเติม โยงเส้นออกไปนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

2.8 การแสดงความลึก ใกล้-ไกล หรือมิติของภาษา (Pe : Perspective) ภาพที่วาดให้เห็น ส่วนลึก มีระยะใกล้ – ไกล หรือวาดภาพในลักษณะ 3 มิติ ให้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน หากภาพที่ปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพ แสดงความเป็นสามมิติมีความลึก หรือใกล้ – ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.9 อารมณ์ขัน (Hu : Humor) ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขัน จะได้ชิ้นส่วน 1 คะแนน หรือดูภาพรวม ถ้าให้อารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบในหลายๆทาง เช่น

2.9.1 ผู้วาดสามารถล้อเลียนตัวเองจากภาพวาด

2.9.2 ผู้วาดผนวกข้อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไป หรือวาดเพิ่มเข้าไป และ / หรือ

2.9.3 ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน

คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

2.10 ความคิดแปลกใหม่ ไม่เป็นแบบแผนปกติ (Uc : Unconventionality) ภาพที่แสดง ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดปกติธรรมดาทั่วไป มีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

2.10.1 การวาง หรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบ ปกติธรรมดา เช่น พับ หมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลัง แล้วจึงวาดภาพ ให้ 3 คะแนน

2.10.2 ภาพที่เป็นนามธรรม หรือไม่เป็นภาพของจริง เช่น การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือ สัตว์ประหลาด ให้ 3 คะแนน

2.10.3 ภาพรวมของรูปทรง เครื่องหมายสัญลักษณ์ ตัวอักษรหรือตัวเลข และ / หรือ การใช้ชื่อหรือภาพที่เหมือนการ์ตูน ให้ 3 คะแนน

2.10.4 ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไปให้ 3 คะแนน แต่หากมีการ ต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ต่อไปนี้

- รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคนหรือวงกลม
- รูปมุมฉาก ต่อเป็นบ้าน กล้อง หรือสี่เหลี่ยม
- รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้
- รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน
- รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน

รูปทำนองนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็ม ในข้อ 10 d นี้ แต่ไม่มีคะแนนติดลบ / คะแนนสูงสุดในข้อ 10 นี้คือ $(a + b + c + d)$ เท่ากับ 12 คะแนน

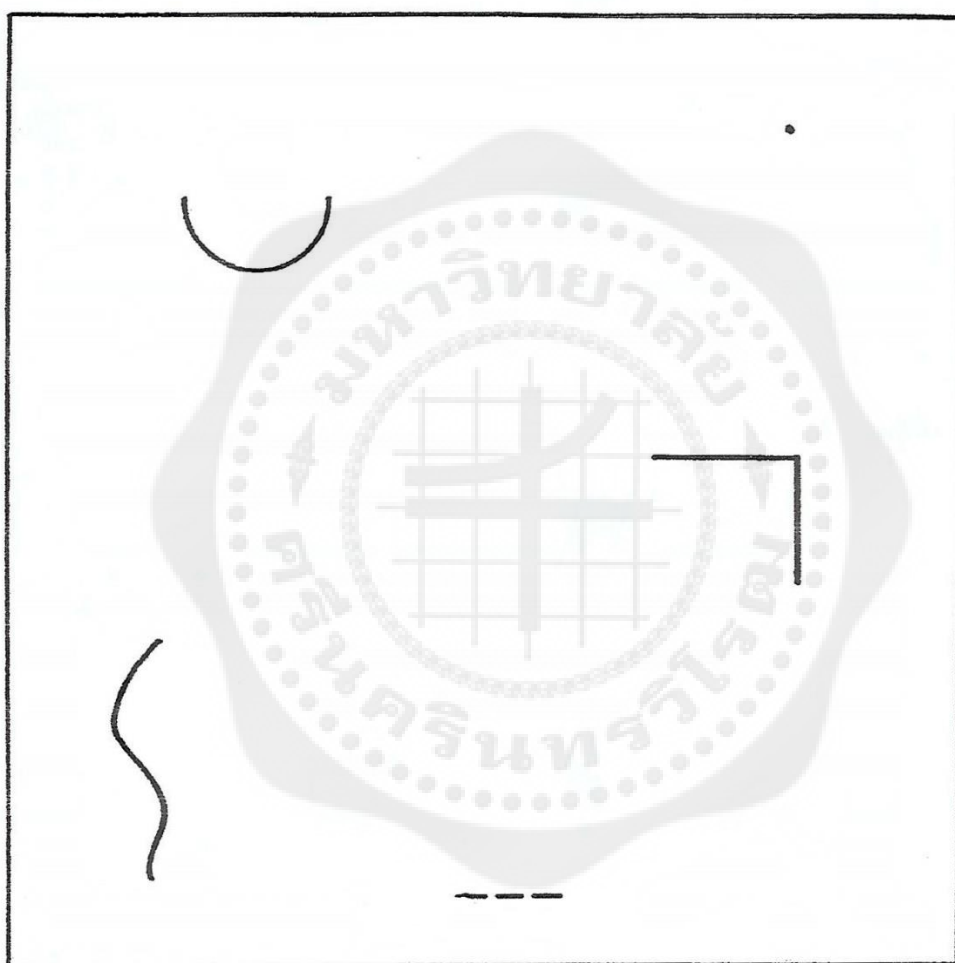
2.11 ความเร็ว (Sp : Speed) ภาพที่ใช้เวลาวาดน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มดังนี้

ต่ำกว่าหรือ เท่ากับ	2	นาที	ได้	6	คะแนน
ต่ำกว่าหรือ เท่ากับ	4	นาที	ได้	5	คะแนน
ต่ำกว่าหรือ เท่ากับ	6	นาที	ได้	4	คะแนน
ต่ำกว่าหรือ เท่ากับ	8	นาที	ได้	3	คะแนน
ต่ำกว่าหรือ เท่ากับ	10	นาที	ได้	2	คะแนน
ต่ำกว่าหรือ เท่ากับ	12	นาที	ได้	1	คะแนน
มากกว่า หรือ เท่ากับ	12	นาที	ได้	0	คะแนน

3. คะแนนผลรวมของแบบทดสอบ TCT – DP

ด้านหลังของแบบทดสอบมีช่องเล็กๆ อยู่ 11 ช่อง แต่ละช่องจะมีรหัสสำหรับให้คะแนน วิธีการให้คะแนนให้พับส่วนล่างของแบบทดสอบขึ้นมา ก็สามารถให้คะแนนได้ทันที คะแนนรวมสูงสุดของ แบบทดสอบ TCT – DP คือ 72 คะแนน (แปลและเรียบเรียง โดยอนินทิตา โพชะกฤษณะ, 2535)

TSD-Z AGE: _____ GENDER/SEX: _____ NAME/INITIALS: _____ COUNTRY: _____
TCT-DP



C

[illegible]

ตาราง 10 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี ก่อนและหลังการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

คนที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		คะแนนผลต่าง
	คะแนน (72)	การแปลผล	คะแนน (72)	การแปลผล	
		ผล			
1	23	ต่ำ	59	สูง	36
2	23	ต่ำ	48	ปานกลาง	25
3	33	ปานกลาง	41	ปานกลาง	8
4	56	สูง	60	สูง	4
5	36	ปานกลาง	47	ปานกลาง	11
6	31	ปานกลาง	50	สูง	19
7	29	ปานกลาง	35	ปานกลาง	6
8	19	ต่ำ	32	ปานกลาง	13
9	44	ปานกลาง	55	สูง	11
10	18	ต่ำ	59	สูง	41
11	36	ปานกลาง	63	สูง	27
12	14	ต่ำ	42	ปานกลาง	28
13	27	ปานกลาง	51	สูง	24
14	29	ปานกลาง	53	สูง	24
15	38	ปานกลาง	40	ปานกลาง	2
16	20	ต่ำ	30	ปานกลาง	10
17	24	ต่ำ	33	ปานกลาง	9
18	24	ต่ำ	33	ปานกลาง	9
19	22	ต่ำ	38	ปานกลาง	16
20	34	ปานกลาง	53	สูง	19
21	23	ต่ำ	28	ปานกลาง	5
22	24	ต่ำ	49	สูง	25
23	18	ต่ำ	28	ปานกลาง	10
24	24	ต่ำ	33	ปานกลาง	9

ตาราง 10 (ต่อ)

คนที่	ก่อนเรียน		หลังเรียน		คะแนนผลต่าง
	คะแนน (72)	การแปลผล	คะแนน (72)	การแปลผล	
25	29	ปานกลาง	42	ปานกลาง	13
26	18	ต่ำ	30	ปานกลาง	12
27	17	ต่ำ	29	ปานกลาง	12
28	20	ต่ำ	27	ปานกลาง	7
29	22	ต่ำ	31	ปานกลาง	9
30	22	ต่ำ	27	ปานกลาง	5
31	32	ปานกลาง	40	ปานกลาง	8
32	20	ต่ำ	33	ปานกลาง	13
33	24	ต่ำ	29	ปานกลาง	5
34	14	ต่ำ	30	ปานกลาง	16
35	30	ปานกลาง	41	ปานกลาง	11
36	19	ต่ำ	37	ปานกลาง	18
รวม	936		1456		
$\bar{X}$	26.00		40.44		
S.D.	8.70		10.93		

การแปลผลคะแนน 11 ช่อง ใช้เกณฑ์ดังนี้ (แปลและเรียบเรียง โดยอนินทิตา ไปชะกะฤษณะ, 2535)

ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง มีคะแนนตั้งแต่ 48 ขึ้นไป

ความคิดสร้างสรรค์ระดับปานกลาง มีคะแนนตั้งแต่ 24-47

ความคิดสร้างสรรค์ระดับต่ำ มีคะแนนต่ำกว่า 24

และจากตาราง 12 พบว่า ผลความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง ที่ใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี หลังเรียน ($\bar{X} = 40.44$, S.D. = 10.93) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 26.00$, S.D. = 8.70) อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยที่ตั้งไว้



ภาคผนวก จ

- แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะ
- คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะรายบุคคล
- คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะรายข้อ
- การแปลผลคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจ

แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ด เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี

คำชี้แจง แบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะชุดนี้ ใช้ประเมินหลังจากการใช้สื่อการเรียนรู้ทางศิลปะตามแนวคิดของกิลฟอร์ดเพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 5-6 ปี โดยแบ่งการประเมินออกเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 แบบประเมินความพึงพอใจ

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ

ตอนที่ 1 แบบประเมินความพึงพอใจ

ครูอธิบายและอ่านคำถามที่ละเอียด พร้อมแสดงภาพสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะในแต่ละหน้าให้ตรงกับคำถาม โดยให้เด็กทำแบบประเมินความพึงพอใจ ด้วยการทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องประเมิน 3 ระดับ ตามความคิดเห็นของเด็ก โดยในแต่ละช่องการประเมินได้กำหนดค่าระดับคะแนนไว้ดังนี้

-  หมายถึง พอใจมาก
-  หมายถึง เฉยเฉย
-  หมายถึง ไม่พอใจ

ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น		
		 พอใจมาก	 เฉยเฉย	 ไม่พอใจ
1	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 1 หน้าที่ 1-4 เรื่องฝึกทักษะในเรื่อง เส้น รูปร่าง และรูปทรง ที่ให้วาดเส้นตามรอบประและระบายสีตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
2	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 2 หน้าที่ 5-6 เรื่องฝึกทักษะในเรื่อง รูปร่าง และรูปทรง ที่ให้วาดเส้นตามรอบประและระบายสีตามจินตนาการ หรือไม่คะ			

ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น		
		 พอใจมาก	 เฉยเฉย	 ไม่พอใจ
3	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 3 หน้าที่ 7-8 เรื่องฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องสี ที่ให้เด็กๆลากเส้นต่อจุดและให้ระบายสีตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
4	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 4 หน้าที่ 9-10 เรื่องฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องสี ที่ให้เด็กๆระบายสีตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
5	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 5 หน้าที่ 11-12 เรื่อง ฝึกทักษะการพิมพ์ภาพ ที่ให้พิมพ์ภาพกระทงตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
6	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 6 หน้าที่ 13-14 เรื่อง ฝึกทักษะการพิมพ์ภาพ ที่ให้พิมพ์ภาพการทำบุญตักบาตรตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
7	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 7 หน้าที่ 15-16 เรื่องฝึกทักษะการปะติดภาพ ที่ให้ปะติดภาพกล่องเลือกตั้ง ตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
8	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 8 หน้าที่ 17-18 เรื่องฝึกทักษะการปะติดภาพ ที่ให้ปะติดภาพกล่องรถยนต์ และทางม้าลายตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
9	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 9 หน้าที่ 19-20 เรื่อง ฝึกทักษะเรื่องการพับกระดาษ ที่ให้พับดอกทิวลิป แล้วแปะลงหนังสือให้สมบูรณ์ตามเนื้อหา หรือไม่คะ			

ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรม	ระดับความคิดเห็น		
		 พอใจมาก	 เฉยเฉย	 ไม่พอใจ
10	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 10 หน้าที่ 19-22 เรื่อง ผีก็ทักซะเรื่องการพับกระดาษ ที่ให้พับหุ้ม ออมสิน แล้วแปะลงหนังสือให้สมบูรณ์ตาม เนื้อหา หรือไม่คะ			
11	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 11 หน้าที่ 23-24 เรื่อง การวาดภาพประกอบเรื่องราว ที่ให้วาดภาพ ต่อเติมตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
12	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 12 หน้าที่ 25-26 เรื่อง การวาดภาพประกอบเรื่องราว ที่ให้วาดภาพ ต่อเติมตามจินตนาการ หรือไม่คะ			
13	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ได้ใช้จินตนาการและ ความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองอย่างเต็มที่ หรือไม่คะ			
14	เด็กๆมีความสุขและสนุกเพลิดเพลินกับ กิจกรรมทั้งหมดหรือไม่คะ			
15	เด็กๆรู้สึกภูมิใจแค่ไหน เมื่อได้เห็นผลงาน ของตัวเองหรือไม่คะ			

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ความพึงพอใจ

ให้อ่านคำถามแต่ละข้อและให้ผู้เรียนตอบตามความคิดเห็นของผู้เรียน โดยผู้สัมภาษณ์ทำการจดบันทึกข้อความ

1. นักเรียนรู้สึกอย่างไรกับสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะที่ได้ทำนี้

.....

.....

.....

.....

.....

.....

2. นักเรียนอยากให้มึสื่อการเรียนรู้แบบนี้ในวิชาอื่นหรือไม่

.....

.....

.....

.....

.....

.....

ตาราง 11 คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะรายบุคคล

คนที่	คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจ (3)
1	3.00
2	3.00
3	3.00
4	3.00
5	3.00
6	3.00
7	3.00
8	3.00
9	3.00
10	3.00
11	3.00
12	3.00
13	3.00
14	3.00
15	2.47
16	3.00
17	3.00
18	3.00
19	3.00
20	3.00
21	3.00
22	3.00
23	3.00
24	3.00
25	3.00
26	3.00
27	3.00

ตาราง 11 (ต่อ)

คนที่	คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจ (3)
28	3.00
29	3.00
30	3.00
31	3.00
32	3.00
33	3.00
34	3.00
35	3.00
36	3.00
ค่าเฉลี่ย	2.99

ตาราง 12 คะแนนเฉลี่ยจากแบบประเมินความพึงพอใจของสื่อการเรียนรู้ทางศิลปะรายข้อ

ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรม	คะแนนเฉลี่ยจากแบบ ประเมินความพึงพอใจ
1	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 1 หน้าที่ 1-4 เรื่องฝึกทักษะในเรื่อง เส้น รูปร่าง และรูปทรง ที่ให้วาดเส้นตามรอบประและระบายสีตาม จินตนาการ หรือไม่ค่ะ	3.00
2	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 2 หน้าที่ 5-6 เรื่องฝึกทักษะในเรื่อง รูปร่าง และรูปทรง ที่ให้วาดเส้นตามรอบประและระบายสีตาม จินตนาการ หรือไม่ค่ะ	3.00
3	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 3 หน้าที่ 7-8 เรื่องฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่องสี ที่ให้เด็กฯลากเส้นต่อจุดและให้ระบายสีตามจินตนาการ หรือไม่ ค่ะ	3.00
4	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 4 หน้าที่ 9-10 เรื่องฝึกทักษะการเรียนรู้เรื่อง สี ที่ให้เด็กฯระบายสีตามจินตนาการ หรือไม่ค่ะ	3.00
5	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 5 หน้าที่ 11-12 เรื่อง ฝึกทักษะการพิมพ์ ภาพ ที่ให้พิมพ์ภาพกระต่ายตามจินตนาการ หรือไม่ค่ะ	3.00
6	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 6 หน้าที่ 13-14 เรื่อง ฝึกทักษะการพิมพ์ ภาพ ที่ให้พิมพ์ภาพการทำบุญตักบาตรตามจินตนาการ หรือไม่ ค่ะ	3.00
7	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 7 หน้าที่ 15-16 เรื่องฝึกทักษะการปะติด ภาพ ที่ให้ปะติดภาพกล่องเลือกตั้ง ตามจินตนาการ หรือไม่ค่ะ	2.97
8	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 8 หน้าที่ 17-18 เรื่องฝึกทักษะการปะติด ภาพ ที่ให้ปะติดภาพกล่องรถยนต์ และทางม้าลายตาม จินตนาการ หรือไม่ค่ะ	2.97
9	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 9 หน้าที่ 19-20 เรื่อง ฝึกทักษะเรื่องการพับ กระดาษ ที่ให้พับดอกทิวลิป แล้วแปะลงหนังสือให้สมบูรณ์ตาม เนื้อหา หรือไม่ค่ะ	3.00
10	เด็กฯชอบกิจกรรมที่ 10 หน้าที่ 19-22 เรื่อง ฝึกทักษะเรื่องการ พับกระดาษ ที่ให้พับหม้ออมสิน แล้วแปะลงหนังสือให้สมบูรณ์ ตามเนื้อหา หรือไม่ค่ะ	3.00

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	รายการประเมินพฤติกรรม	คะแนนเฉลี่ยจากแบบ ประเมินความพึงพอใจ
11	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 11 หน้าที่ 23-24 เรื่องการวาดภาพประกอบเรื่องราว ที่ให้วาดภาพต่อเติมตามจินตนาการหรือไม่คะ	2.94
12	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ 12 หน้าที่ 25-26 เรื่องการวาดภาพประกอบเรื่องราว ที่ให้วาดภาพต่อเติมตามจินตนาการหรือไม่คะ	2.94
13	เด็กๆชอบกิจกรรมที่ได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตัวเองอย่างเต็มที่หรือไม่คะ	3.00
14	เด็กๆมีความสุขและสนุกเพลิดเพลินกับกิจกรรมทั้งหมดหรือไม่คะ	2.97
15	เด็กๆรู้สึกภูมิใจแค่ไหน เมื่อได้เห็นผลงานของตัวเองหรือไม่คะ	3.00
ค่าเฉลี่ยรวม		2.99

การแปลผลคะแนนจากแบบประเมินความพึงพอใจ (เกณฑ์คะแนน)

- 😊 หมายถึง พอใจมาก ให้ 3 คะแนน
- 😐 หมายถึง เฉยเฉย ให้ 2 คะแนน
- ☹️ หมายถึง ไม่พอใจ ให้ 1 คะแนน

โดยเกณฑ์ในการแปลความหมายข้อมูล ผู้วิจัยใช้เกณฑ์ของชูศรี (2541: 85)

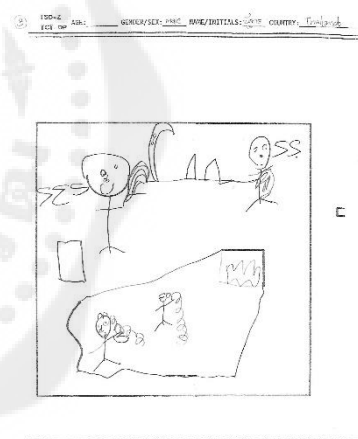
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 2.50 - 3.00	หมายถึง	พอใจมาก
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.50 - 2.49	หมายถึง	เฉยเฉย
คะแนนเฉลี่ยระหว่าง 1.00 - 1.49	หมายถึง	ไม่พอใจ

ผลการประเมินความพึงพอใจ ได้ค่าเฉลี่ยที่ระดับ 2.99 ซึ่งอยู่ในเกณฑ์พอใจมาก

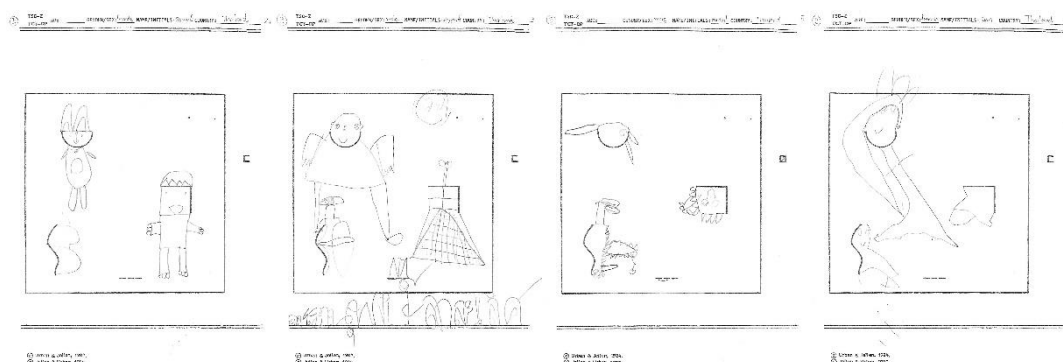
ภาคผนวก จ
ภาพรวมการจัดการทดลองสื่อการเรียนรู้กับเด็กนักเรียน



กิจกรรมที่ 1 การทดสอบก่อนการทดลอง



© Urban & Joffe, 1994.
© Joffe & Urban, 1995.



© Urban & Joffe, 1994.
© Joffe & Urban, 1995.

© Urban & Joffe, 1994.
© Joffe & Urban, 1995.

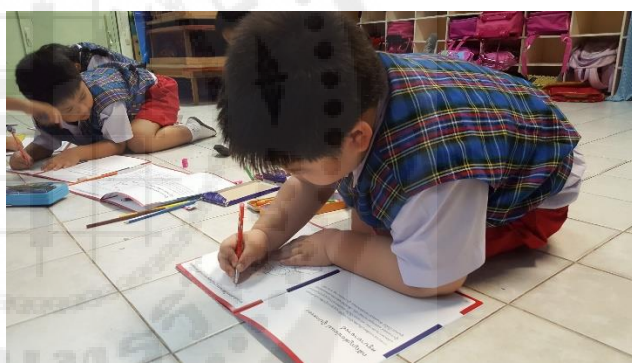
© Urban & Joffe, 1994.
© Joffe & Urban, 1995.

© Urban & Joffe, 1994.
© Joffe & Urban, 1995.

กิจกรรมที่ 2-3 การส่งเสริมทักษะการวาดเส้น รูปร่าง และรูปทรง



กิจกรรมที่ 4-5 การส่งเสริมทักษะการเรียนรู้เรื่องสี



กิจกรรมที่ 6-7 การส่งเสริมทักษะการพิมพ์ภาพ



เด็กๆ เพลินเพลิดเพลินกับการพิมพ์ภาพ
และแบ่งปันอุปกรณ์ พร้อมช่วยเหลือเพื่อนๆ



กิจกรรมที่ 8-9 การส่งเสริมทักษะการปะติดภาพ



กิจกรรมที่ 10-11 การส่งเสริมทักษะการพับกระดาษ



กิจกรรมที่ 12-13 การส่งเสริมทักษะการวาดภาพประกอบเรื่องราว



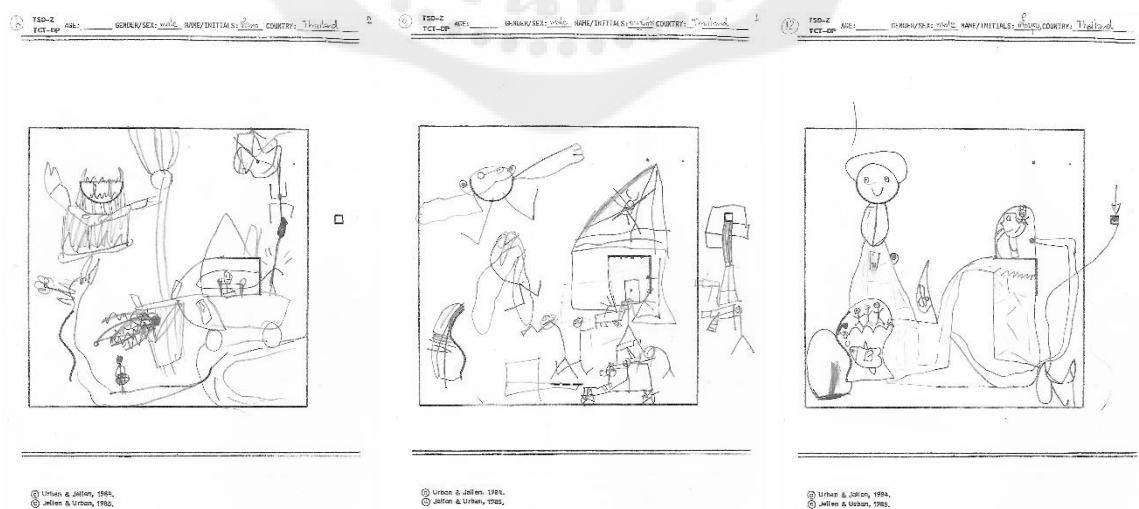
เด็ก ๆ ตั้งใจวาดภาพต่อเติมเรื่องราว
จากภาพที่ให้ไว้



กิจกรรมที่ 14 การทดสอบหลังการทดลอง



ตัวอย่างผลการวาดภาพ TCT-DP หลังการทดลอง





ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาวตุลารักษ์ อยู่เล่าห์
วันเดือนปีเกิด	27 ตุลาคม พ.ศ. 2532
สถานที่เกิด	สิงห์บุรี
ตำแหน่งหน้าที่ทำงานปัจจุบัน	พนักงานบริษัทเอกชน
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	49 ซอยประชาอุทิศ 7 แขวงดอนเมือง เขตดอนเมือง กรุงเทพมหานคร 10210
เบอร์โทรศัพท์	09-5252-6111
อีเมล	y.tularak@gmail.com

ประวัติการศึกษา

พ.ศ. 2554	ระดับปริญญาตรี ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต ทัศนศิลป์- เซรามิกส์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
พ.ศ. 2560	ระดับปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ