

การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ สำหรับเด็กหญิง
ระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร

ปริญญานิพนธ์

ของ

ศศศร เดชะกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

พฤษภาคม 2553

การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์สำหรับเด็กหญิง
ระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร

ปริญญานิพนธ์

ของ

ศศศร เดชะกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

พฤษภาคม 2553

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์สำหรับเด็กหญิง
ระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร

บทคัดย่อ
ของ
ศศศร เดชะกุล

เสนอต่อบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
ตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
พฤษภาคม 2553

ศศศร เดชะกุล. (2553). การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ สำหรับเด็กหญิงระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร.
ปริญญาโท กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัย
ศรีนครินทรวิโรฒ. คณะกรรมการควบคุม: ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ,
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์และทำการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ปีการศึกษา 2553 ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายแบบจับฉลากแบ่งกลุ่ม มาทำการศึกษา จำนวน 60 คน ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ จำนวน 30 คน กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติจำนวน 30 คน เท่าๆกันโดยเด็กเหล่านี้ได้รับความร่วมมือจากสถานสงเคราะห์เป็นผู้แบ่งกลุ่ม ใช้ระยะเวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองได้แก่ 1.) ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น 2.) แบบทดสอบความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แบบวาดภาพของเจเลนและเฮอร์บัน (Jelien and Urban. The Test for Creative Thinking – Drawing Production) 3.) แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ พบว่านักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ แตกต่างกับนักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามเทคนิคชินเนคติกส์ มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนแบบปกติ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ พบว่านักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ มากกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

THE DEVELOPMENT OF VISUAL ART ACTIVITY PROGRAM WITH
TECHNIQUE SYNECTICS FOR ELEMENTARY SCHOOL
THANYAPORN OF HOME FOR GIRLS

AN ABSTRACT
BY
SASASORN DECHAKUL

Present in Partial Fulfillment of the Requirements for the
Master of Education Degree in Art Education
at Srinakharinwirot University
May 2010

Sasasorn Dechakul. (2010). *The Development Of Visual Art Activity Program With Technique Synectics For Elementary School Thanyaporn O f Home For Girls*. Master thesis, M.Ed. (Art Education). Bangkok: Graduate School, Srinakharinwirot University. Advisor Committee: Assist. Prof. Lertsiri Bovornkitti, Assist. Prof. Sathit Timwattanabanterng.

Populations used in this study are children under the guardianship of the welfare who have been studying at the elementary level at Thanyaporn Home for Girls in 2010.

Sampling used in this research comprises students studying at the elementary level at Thanyaporn Home for Girls. Randomized lot drawing among the samplings has been conducted for the study. The samplings consist of 60 students with their ages ranging from 8-12 years of age. The samplings have been equally divided into a group of 30 students who have been experimented by the synectic technique of the creative visual art activity set and a group of 30 students who have learned with a normal approach. The welfare is responsible for group classification. This test took 6 weeks and the instrument is used for 1.) To develop the synectic technique of the creative visual art activity set. 2.) To compare creative thinking between elementary students at Thanyaporn Home for Girls who have learned with a synectic technique approach with those who have learned with a normal approach. 3.) To compare visual art learning achievements of elementary students at Thanyaporn Home for Girls who have learned with a synectic technique with those who have learned with a normal approach.

This Test result appeared that

1. For the creative thinking comparison results, it has been found that students learning with the synectic technique differ from students learning with a normal approach with the statistical significance level of .05. The students who have learned with the synectic technique have higher creative thinking average scores than those learning with the normal approach.

2. For learning achievement comparison results in visual art practicing skills, it has been found that students learning with the synectic technique of the creative visual art activity set and the group learning with a normal approach differ with the statistical significance level of .05. Students learning with the synectic technique of the creative visual art activity set have higher visual art learning achievement than those learning with the normal approach.

ปริญญานิพนธ์
เรื่อง

การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ สำหรับเด็กหญิง
ระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร

ของ
ศศศร เตชะกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

..... คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมชาย สันติวัฒนกุล)
วันที่ เดือน พฤษภาคม พ.ศ. 2552

คณะกรรมการควบคุมปริญญานิพนธ์

คณะกรรมการสอบปากเปล่า

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ)

.....ประธาน
(รองศาสตราจารย์พฤทธิ์ ศุภเศรษฐศิริ)

..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาริต ทิมวัฒนบรรเทิง)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ)

.....กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาริต ทิมวัฒนบรรเทิง)

.....กรรมการ
(ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม)

ประกาศคุณูปการ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลงได้ด้วยความกรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ ตลอดจนข้อเสนอแนะ และแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อย่างดียิ่งจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เลิศศิริ บวรกิตติ ประธานที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์, ผู้ช่วยศาสตราจารย์สาธิต ทิมวัฒนบรรเทิง กรรมการที่ปรึกษาปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยชาวซึ่งในเมตตา และขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณผู้เชี่ยวชาญทุกท่านได้แก่ ศาสตราจารย์ศรียา นิยมธรรม, รองศาสตราจารย์ลลิตพรรณ ทองงาม, รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล, ดร.ประวิตร โหระ ที่กรุณาให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำในการปรับปรุงเครื่องมือวิจัย อันทำให้ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้อำนวยการสถานแรกรับบ้านธัญญพร, หัวหน้าฝ่ายการศึกษา กุณฑรีย์ แสงศร ที่ได้ให้การสนับสนุนและอำนวยความสะดวกตลอดระยะเวลาในการดำเนินการทดลองและขอใจนักเรียนบ้านธัญญพร ที่ให้ความร่วมมือในการดำเนินการทดลองครั้งนี้เป็นอย่างดี

ขอขอบคุณท่านคุณแม่ จินดา ดอกคำ รวมถึงอาจารย์ คุณพี่ๆ เพื่อนและน้องนิสิตปริญญาโท สาขาศิลปศึกษาทุกท่านที่เป็นกำลังใจช่วยเหลือสนับสนุนด้วยดีเสมอมา รวมทั้งบุคคลอีกหลายๆ ท่านที่ไม่อาจกล่าวนามได้หมดในที่นี้ ที่มีส่วนช่วยเหลือสนับสนุนให้กำลังใจให้กำลังใจจนสำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ศศศร เตชะกุล

สารบัญ

บทที่	หน้า
1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย	5
ความสำคัญของการวิจัย	6
ขอบเขตของการวิจัย	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย	7
สมมติฐานในการวิจัย	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	9
ความหมายของคำว่าศิลปะและศิลปศึกษา	10
ความหมายของคำว่าศิลปะ	10
ความหมายของคำว่าศิลปศึกษา	11
ความคิดสร้างสรรค์	12
ความหมายของความคิดสร้างสรรค์	12
องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	13
การวัดความคิดสร้างสรรค์	15
ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์และกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์	17
จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์	18
รู้แบบการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์	19
หลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์	22
บทบาทและหน้าที่ของผู้จัดกิจกรรมทัศนศิลป์	22
ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์	23
จุดมุ่งหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์	25
ความสามารถทางศิลปะของเด็ก	27
ความหมายของชุดกิจกรรม	29
ประเภทของชุดกิจกรรม	30
องค์ประกอบของชุดกิจกรรม	31
ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม	33
ความหมายของชินเนคติคส์	34
การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติคส์	35

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
2 (ต่อ)	
วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้.....	37
ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์.....	37
ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน.....	39
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	40
ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะ.....	40
การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ.....	40
การวัดและประเมินผล.....	41
มาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2.....	42
ยุทธศาสตร์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์.....	42
การศึกษาสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์.....	43
สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร.....	44
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	47
งานวิจัยในประเทศ.....	47
งานวิจัยในต่างประเทศ.....	50
3 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	53
การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง.....	53
การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	63
การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	64
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	67
การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68
5 สรุปอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	82
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	82
สมมติฐานในการวิจัย.....	82
ขอบเขตของการวิจัย.....	83
เครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า.....	83
วิธีการดำเนินการทดลอง.....	84

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
5 (ต่อ)	
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	85
สรุปผลการวิจัย.....	85
อภิปรายผล.....	85
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้.....	87
บรรณานุกรม.....	89
ภาคผนวก.....	96
ภาคผนวก ก.....	97
ภาคผนวก ข.....	99
ภาคผนวก ค.....	185
ประวัติย่อผู้วิจัย.....	193

บัญชีตาราง

ตาราง	หน้า
1 รายการสอน	54
2 แสดงวัน เวลาและกิจกรรมที่ทำการทดลอง	64
3 ตาราง 3 ตารางเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์	68
4 ตาราง 4 ตารางแสดงค่าคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้ แบบเทคนิคชินเนคติกส์	69
5 ตาราง 5 แสดงค่าแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ	70
6 ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนโดยรวมแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการ เรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ หลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบ เทคนิคชินเนคติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้ แบบปกติ	72
7 ตาราง 7 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของ นักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กิจกรรมที่ 1	73
8 ตาราง 8 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กิจกรรมที่ 2	74
9 ตาราง 9 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กิจกรรมที่ 3	74
10 ตาราง 10 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของ นักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กิจกรรมที่ 4	75
11 ตาราง 11 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของ นักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กิจกรรมที่ 5	75
12 ตาราง 12 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กิจกรรมที่ 6	76
13 ตาราง 13 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ กิจกรรมที่ 1	77
14 ตาราง 14 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ กิจกรรมที่ 2	77
15 ตาราง 15 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ กิจกรรมที่ 3	78
16 ตาราง 16 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ กิจกรรมที่ 4	78

บัญชีตาราง (ต่อ)

ตาราง

หน้า

17 ตาราง 17 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ กิจกรรมที่ 5	79
18 ตาราง 18 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของ นักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ กิจกรรมที่ 6	79

บัญชีภาพประกอบ

ภาพประกอบ	หน้า
1 ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษา.....	7
2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (TCT – DP).....	56

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

สภาพปัญหาสังคมไทยในปัจจุบันที่มีแต่ความแตกต่างระหว่างสังคมเมืองที่พัฒนากับสังคมชนบทที่ก้าวตามการพัฒนาไม่ทันทำให้เกิดช่องว่างระหว่างคนรวยกับคนจน และระหว่างผู้ที่มีโอกาสมีความพร้อม กับผู้ที่ยังขาดโอกาส ขาดความพร้อมในสังคม กระแสการปฏิรูปสังคมจึงเกิดขึ้นรัฐต้องวางแผนการพัฒนาคนท่ามกลางสภาพการเปลี่ยนแปลงที่หลากหลาย กระทรวงศึกษาธิการจึงมีหน้าที่ในการจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ของทรัพยากรมนุษย์ สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ ได้ออกมาตรการหนึ่งในการปฏิรูปการศึกษา เพราะการศึกษาเป็นกระบวนการที่ทำให้คนมีความรู้ และมีคุณสมบัติต่างๆ ที่ช่วยให้คนนั้นอยู่รอดในโลกได้ การศึกษายังเป็นประโยชน์ต่อตนเอง ครอบครัวและสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. 2550: 1-2) และพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม พ.ศ. 2545 กรมวิชาการ หมวด 2 มาตรา 10 ระบุว่า การจัดการศึกษาต้องจัดให้บุคคลมีสิทธิและโอกาสเสมอกัน ในการรับการศึกษาขั้นพื้นฐานไม่น้อยกว่าสิบสองปีที่รัฐต้องจัดให้อย่างทั่วถึงและมีคุณภาพ โดยไม่เก็บค่าเล่าเรียน การจัดการศึกษาสำหรับบุคคลซึ่งมีความบกพร่องทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญาอารมณ์ สังคม การสื่อสารและการเรียนรู้ หรือมีร่างกายพิการ หรือทุพพลภาพหรือบุคคลซึ่งไม่สามารถพึ่งตนเองได้หรือไม่มีผู้ดูแลหรือด้อยโอกาส ต้องจัดให้บุคคลดังกล่าวมีสิทธิและโอกาสได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นพิเศษ จากมาตรการดังกล่าวจึงมุ่งเน้นไปที่เด็กและเยาวชนเพราะนับว่าเด็กและเยาวชนเป็นทรัพยากรมนุษย์ที่มีคุณค่าต่อสังคมและประเทศชาติและเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อความเจริญก้าวหน้าของประเทศ แต่ด้วยเหตุที่สภาวะทางร่างกายและสติปัญญาของเด็กไม่เท่าเทียมกับผู้ใหญ่

ดังนั้น จึงมีการให้ความสำคัญกับการคุ้มครองในเรื่องสิทธิของเด็กมากเป็นกรณีพิเศษ เพื่อให้เกิดการพัฒนาและเจริญเติบโต เป็นทรัพยากรมนุษย์ที่น่าคุณค่าสู่สังคมและประเทศชาติ (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ. 2545: 3) สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี ได้ทรงกล่าวปาฐกถาเรื่อง การศึกษาของผู้ด้อยโอกาส ไว้ว่า การจัดการศึกษาแก่ผู้ด้อยโอกาสในปัจจุบันและอนาคตคงต้องมีหลายแนวเพราะเป็นโลกสมัย โลกาภิวัตน์ต้องเปิดกว้างหลายๆ อย่าง (สมเด็จพระเทพรัตนราชสุดาฯ สยามบรมราชกุมารี. 2549. ศิลปะกับชุมชนในพื้นที่ด้อยโอกาส.) แนวทางการดำเนินงานทางการศึกษาอย่างสร้างสรรค์โดยการนำเสนอกิจกรรมต่างๆ ในจัดการศึกษา เช่น โครงการเพื่อช่วยเหลือสังคมโดยเฉพาะการจัดกิจกรรมศิลปะเด็ก ของนิสิต สร้างสรรค์กิจกรรมศิลปกรรมบำบัดสู่ชุมชน และศิลปะเพื่อเด็กและเยาวชนผู้ด้อยโอกาส โครงการของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ กิจกรรมศิลปะทั้งในส่วนของคนตรี ศิลปะการแสดง และศิลปะจินตทัศน์ เป็นกระบวนการที่ช่วยให้เด็กและเยาวชนผู้ด้อยโอกาส ได้พัฒนาศักยภาพทางความคิด สติปัญญา และมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ตลอดจนส่งเสริมวัตถุดิบเพื่อสร้างเสริมลักษณะนิสัยและประสบการณ์

ให้เด็กและเยาวชนให้เป็นผู้กล้าแสดงออก มีความมั่นใจในตนเอง มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (เอกสารโครงการศิลปกรรมบำบัดเพื่อเด็กและเยาวชนผู้ด้อยโอกาส. 2548) แต่ในอีกด้านหนึ่งกลุ่มเด็กและเยาวชนผู้ด้อยโอกาสในสถานสงเคราะห์ ยังคงไม่ได้รับสิทธิแห่งความเท่าเทียมกัน ทั้งในเรื่องของความเป็นอยู่ สิทธิเรื่องการศึกษา สิทธิเรื่องการคุ้มครอง อย่างเต็มที่ ในทางปฏิบัติจริงนั้น สิทธิเหล่านี้ยังคงต้องอาศัยการตอบสนองจากภาครัฐและเอกชนอย่างจริงจังมากกว่านี้ เพราะกลุ่มเด็กและเยาวชนผู้ด้อยโอกาสที่ต้องถูกจัดให้มาอาศัยอยู่ที่สถานสงเคราะห์ต่างเป็นผู้ที่ถูกกระทำจากสังคมรอบข้างของตัวเด็กเองซึ่งตกอยู่ในสภาพ สมควรได้รับการสงเคราะห์ เนื่องจากประสบปัญหาทางสังคมดังนี้ ขาดผู้อุปการะ ครอบครัวยากจน หรือครอบครัวประสบปัญหาความเดือดร้อน ได้รับการเลี้ยงดูไม่เหมาะสม ครอบครัวแตกแยก บิดามารดาเป็นผู้รับการสงเคราะห์ หรือบิดา มารดาต้องโทษ เพื่อให้เด็ก และเยาวชน ที่ประสบปัญหา ทางครอบครัวและสังคมได้รับการพัฒนาในด้านต่างๆ ทั้งด้านสุขภาพ อนามัย จิตใจ วิชาความรู้ การประกอบอาชีพ และทักษะชีวิต โดยครอบครัวและสังคม มีส่วนร่วม จนสามารถ อยู่ในสังคม ได้อย่างมีความสุข ทางสถานสงเคราะห์ได้มีมาตรการในการดำเนินการฟื้นฟู และพัฒนาเด็ก และเยาวชน โดยการส่งเสริมให้ องค์กรต่างๆ เข้ามามีส่วนร่วมในการช่วยแก้ไขปัญหาเด็กและเยาวชน ปกป้อง คุ้มครอง และเลี้ยงดูเด็กและเยาวชน ที่รับไว้ในความอุปการะให้ได้รับความปลอดภัยรอดพ้นจากปัญหาที่เผชิญอยู่ ตลอดจนได้รับความสุข และอบอุ่นตลอดระยะเวลาที่อยู่ในความอุปการะ รวมทั้งเพิ่มพูนสติปัญญาทั้งด้านการศึกษาสามัญ วิชาชีพ และทักษะชีวิตและได้รับการพัฒนาคุณภาพ มีความคิดในทางสร้างสรรค์ ทั้งทาง อารมณ์ และจิตใจ ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรมที่ดีงาม (กระทรวงศึกษาธิการ. 2551: 3) กระทรวงศึกษาธิการ ได้ระบุว่าเด็กในวัยประถมศึกษา อายุ 8 -12 ปี เป็นวัยที่ควรอย่างยิ่งในการสนับสนุนให้ได้รับพัฒนาทางความคิด ซึ่งเป็นระยะที่เด็กเริ่มมีความคิดเป็นของตนเองมีความต้องการแสดงออกในทุกๆ ด้าน ถ้าได้รับการแนะนำในเชิงสร้างสรรค์ และได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการคิด และทำกิจกรรมต่างๆ จะทำให้เด็กพัฒนาความคิดริเริ่ม อย่างสร้างสรรค์ในทางที่ถูก ที่ควร เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของบุคคล ในการคิดหาคำตอบเชื่อมโยงความคิดและสิ่งต่างๆ ผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่ เป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคล และสามารถส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้ ด้วยกิจกรรมทางศิลปะ เด็กที่ได้มีโอกาสทำกิจกรรมทางศิลปศึกษา ส่วนใหญ่มุ่งพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีแนวทางความคิดในการแก้ปัญหามากขึ้น เป็นการส่งเสริมทำให้เด็กเห็นคุณค่าของตนเองไม่ว่าจะเป็นเด็กปกติหรือเด็กด้อยโอกาสในสถานสงเคราะห์ หน่วยงานที่ดูแลทางด้านนี้คือ กรมประชาสงเคราะห์ กระทรวงมหาดไทย มีสถานสงเคราะห์เด็กทั้งหมด 19 แห่ง รับผิดชอบเด็กอายุ 1 - 18 ปี จำแนกตามสภาพภูมิศาสตร์เป็นสถานสงเคราะห์ที่ตั้งอยู่ในภาคกลาง 11 แห่ง ภาคเหนือ 1 แห่ง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 5 แห่ง และภาคใต้ 2 แห่ง ซึ่งมีสถานสงเคราะห์ที่ดูแลเด็กหญิงเพียง 2 แห่ง คือ สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพรและสถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี ที่อยู่ในความดูแลของสำนักป้องกันและแก้ไขปัญหาการค้าหญิงและเด็กกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์ ให้การอุปการะแก่เด็กหญิงอายุ 5 - 18 ปี ซึ่งตกอยู่ในสภาพสมควรได้รับการสงเคราะห์เนื่องจากประสบปัญหาทางสังคม สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร รับผิดชอบเด็กซึ่งประสบปัญหา

ดังกล่าว ได้จำนวน 200 คน ปัจจุบันมีเด็กหญิงในความอุปการะ 150 คน มีการจัดการศึกษาสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์โดยเด็กส่วนใหญ่เริ่มรับการศึกษาสายสามัญจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือบางแห่งสูงกว่านั้นแต่ไม่เกินชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เด็กที่เรียนจบชั้นสูงสุดของโรงเรียนสถานสงเคราะห์แล้วประสงค์จะเรียนต่อสายสามัญและมีประวัติการเรียนดีจะได้รับการสนับสนุนโดยจัดให้ออกไปศึกษาตามโรงเรียนภายนอกสถานสงเคราะห์ตามความสามารถของเด็กแต่ละรายแบบเข้าไปเย็นกลับ โดยพยายามให้เด็กสอบเข้าโรงเรียนรัฐบาล เป็นอันดับแรก ส่วนเด็กที่ไม่ประสงค์จะเรียนต่อสายสามัญ สถานสงเคราะห์จะจัดฝึกวิชาชีพต่างๆ ให้ เช่น ฝึกวิชาชีพการตัดเย็บเสื้อผ้า การเสริมสวย พิมพ์ดีด ช่างเรียงพิมพ์ ช่างไม้ ช่างโลหะ ดนตรี และอาชีพทางเกษตรกรรม โรงเรียนในสถานสงเคราะห์จะรายงานผลการสอบของนักเรียนต่อกรมประชาสงเคราะห์ ทุกภาคการศึกษา มีการติดตามผลการเรียนของเด็กที่สอบตกอย่างใกล้ชิด ถ้าเด็กสอบตกหลายครั้งเมื่อจบชั้นประถมศึกษาแล้วจะได้รับคำแนะนำให้เรียนสายอาชีพต่อไป โดยยึดหลักตามแนวทางการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์ที่ต้องการ ปกป้อง ค้ำครอง และเลี้ยงดูเด็กที่รับไว้ในความอุปการะให้ได้รับความปลอดภัยรอดพ้นจากปัญหาที่เผชิญอยู่ ตลอดจนได้รับความสุข และอบอุ่นตลอดระยะเวลาที่อยู่ในความอุปการะ รวมทั้งเพิ่มพูนสติปัญญาทั้งด้านการศึกษาสามัญ วิชาชีพ และทักษะชีวิตและได้รับการพัฒนาคุณภาพ มีความคิดในทางสร้างสรรค์ ทั้งทาง อารมณ์ และจิตใจ ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ที่ดีงาม (เอกสารกรมประชาสงเคราะห์. 2550: 2)

จากแนวทางดังกล่าวข้างต้นสอดคล้องกับแนวคิดของ แมคแคนดิส และ อิส (จักรกฤษณ์ บรรจงชาธาร. 2543: 1) ที่มุ่งพัฒนาคนให้มีความคิดในทางสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ใน ตัวทุกคนและสามารถส่งเสริมคุณลักษณะให้พัฒนาสูงขึ้นได้ด้วยการกล้าที่จะคิดและนำเสนอ ด้วยการแสดงออกโดยผ่านกระบวนการและกิจกรรมที่สร้างสรรค์เช่นกิจกรรมศิลปะทุกแขนง และแนวคิดดังกล่าวยังมุ่งส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยนักจิตวิทยา คือ ทอแรนซ์ (จรินทร์ทิพย์ ศรีทับทิม. 2551: 2; อ้างอิงจาก Torrance. 1965) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วย การสอนฝึกฝน และฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง ซึ่งเป็นความคิดที่สนับสนุนแนวคิดข้างต้นได้เป็นอย่างดี

การฝึกเพื่อพัฒนาความคิดอย่างสร้างสรรค์ครั้งนี้ ผู้วิจัยต้องการสนับสนุนกิจกรรมทางศิลปศึกษาคือกิจกรรมทัศนศิลป์ให้กับเด็กและเยาวชน ผู้ด้อยโอกาสในสังคมที่อยู่ในสถานสงเคราะห์ เนื่องจากกิจกรรมทัศนศิลป์ เน้นการพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความอิสระทางความคิดและจินตนาการ เรียนรู้วิธีการและเทคนิครูปแบบใหม่ๆ โดยใช้การผสมผสานรูปแบบของงานศิลปะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เช่น การวาดรูป การระบายสี การปั้น การพิมพ์ และการประดิษฐ์ เข้ามาร่วมในการฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของตนเองและสามารถแสดงออกได้ตามความต้องการต่อเนื่อง เพราะปัญหาส่วนใหญ่ที่พบจากการสอบถามข้อมูลเบื้องต้น กับผู้ที่เกี่ยวข้องดูแลเด็กและเยาวชนโดยตรงในสถานสงเคราะห์ได้ให้ข้อมูลในทางเดียวกันว่า โครงการศิลปะเพื่อเด็กเยาวชนผู้ด้อยโอกาสส่วนใหญ่จะเป็นเพียงความพยายามของคนกลุ่มเล็ก ๆ เช่น นิสิตจากสถาบันต่าง ๆ แม้ว่าจะมีโครงการทางภาครัฐเข้ามาร่วมจัดกิจกรรมให้บ้าง แต่ก็ยังขาดความต่อเนื่องของกิจกรรม ส่วนใหญ่นิยมนำ

ศิลปะมาเป็นกิจกรรมในการลงพื้นที่ ภาคสนาม โดยศิลปะส่วนมาก เป็นเพียงการสร้างความสุข สนุกสนาน เพลิดเพลิน แล้วก็หายไปกับเวลาในช่วงสั้นๆ ศิลปะในห้องเรียนโดยทั่วไปยังขาดการสร้างบรรยากาศใหม่ๆ ในการส่งเสริมความคิด ซึ่งควรได้รับการแนะนำในเชิงสร้างสรรค์อย่างเหมาะสม

ผู้ศึกษาวิจัยตระหนักดีว่า ความคิดมีหลายแบบ แต่ความคิดสร้างสรรค์มีค่าและสำคัญที่สุด เพราะทำให้มนุษย์รู้จักสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ ที่มีคุณค่า จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องพยายาม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดในตัวเด็กและเยาวชนเพื่อกระตุ้นให้ได้แสดงออกทั้งทางด้านความรู้ และสามารถ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ จากการศึกษาพบว่า รูปแบบ การเรียนการสอนด้วย เทคนิค ชินเนคติกส์เป็นรูปแบบที่น่าสนใจอีกรูปแบบหนึ่ง เป็นการสอนให้รู้จักเปรียบเทียบสิ่งที่แปลกใหม่ และเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยการเปรียบเทียบ เพื่อสร้างผลงาน ที่แปลกใหม่ ซึ่ง เห็นได้จากตัวอย่างการวิจัยของ กชกร สารราษฎร์ (2544: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบ ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบชินเนคติกส์ กับการสอนตามคู่มือครู ผลการศึกษาพบว่า ผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิชาภาษาไทยใน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการสอนโดยรูปแบบการสอนชินเนคติกส์มีผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิง สร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู และผลการวิจัยของ กรกนก รูปประสม (กรกนก รูปประสม 2537: ออนไลน์) ที่ทำการศึกษาลงมือของการใช้กิจกรรมชินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดแคล่วคล่อง ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมชิน เนคติกส์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ ชั้นอนุบาลที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จากการวิจัยดังกล่าวข้างต้น เทคนิคชิ นเนคติกส์ จึงเป็นรูปแบบการสอน ที่กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ดีอีกวิธีหนึ่ง เพราะเทคนิคชินเนคติกส์เป็นรูปแบบการสอนที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ควรได้รับการ พัฒนาให้ สามารถนำไปใช้ได้กับกับบทเรียนในแนวทางใหม่ และจากประสบการณ์ตรงในการ เรียนรู้ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนการสอนโดยการพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบ เทคนิคชินเนคติกส์ ที่จะส่งผลให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพราะกระบวนการทำงานทาง ศิลปะหรือกิจกรรมที่สร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการที่จะนำผู้เรียนไปสู่พฤติกรรมการแสดงออกใน การแก้ปัญหาต่างๆ ที่มีผลมุ่งหวังไปในทางที่ต่ออย่างสร้างสรรค์ ทั้งนี้ศิลปะยังเป็นกระบวนการแก้ไข ปัญหาขั้นสูงโดยใช้ความคิด จินตนาการ ทักษะ และประสบการณ์ ของแต่ละคนเป็นพื้นฐานสำคัญและ ในกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ครั้งนี้เด็กๆ ยังได้ระบายได้แสดงออก รู้สึกผ่อนคลาย ลดความขุ่นมัวใน จิตใจ และรับรู้อารมณ์ต่างๆ ของตนเองอยู่ภายในจิตใจ จิตใต้สำนึกออกมา จากการที่ได้สร้างสรรค์ กิจกรรมทัศนศิลป์และปฏิบัติงานร่วมกัน เพราะศิลปะเป็นเรื่องของจิตใจ สามารถที่ จะเสริมสร้าง ให้มีความเจริญงอกงามทั้งทางด้านจิตใจอารมณ์ สังคม และสติปัญญาได้ดี ทั้งยังช่วยในเรื่องของการ แสดงออก และทางความรู้สึกนึกคิด ทำให้เกิดความคิดในทางสร้างสรรค์ เกิดความมั่นใจในตนเอง มีความอดทน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้จะช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยของบุคคลให้ดำเนินไปในแนวทาง ที่ดี ทำให้สามารถดำเนินชีวิตได้อย่างมีความสุข จึงนับได้ว่าศิลปะเป็นส่วนสำคัญของการจัด

การศึกษา ตรงกับคำกล่าวของทอแรนซ์ ที่ว่า ศิลปะเป็นศาสตร์ที่มีความสำคัญในการแสดงออก ในทางที่สร้างสรรค์ โดยผ่านกระบวนการหรือกิจกรรมที่สร้างสรรค์ขึ้นให้ เหมาะสมอย่างยิ่งกับ ทุกกลุ่มทุกสถานภาพ เนื่องจากเป็นศาสตร์ที่ ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเจริญเติบโตในทางสติปัญญา ทางอารมณ์ ทางกาย ทางสังคม ทางการรับรู้ ทางสุนทรีภาพและทางสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอนฝึกฝน และฝึกปฏิบัติ ที่ถูกวิธี และทางสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ก็ต้องการอาสาสมัครที่จะเข้ามา มีส่วนร่วมช่วยเหลือ ดูแล พุดคุย เล่น ให้ความอบอุ่นกับ เด็ก ต้องการความร่วมมืออาสาสมัครเพื่อสังคม ผู้ที่เข้ามาจัดกิจกรรมเพื่อการพัฒนาเด็ก โดยผ่านโครงการต่างๆ ของทั้งทางภาครัฐและเอกชน (สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร. 2550: ออนไลน์)

ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงสนใจพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ เพื่อศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิง บ้านธัญพร ระหว่างกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ ว่ามีผลเป็น อย่างไร และนำผลที่ได้มาหาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ของเด็กทั้ง 2 กลุ่ม เพื่อสะท้อนความคิด จาก จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ที่ปรากฏให้เห็นในผลงาน อีกทั้งผลการวิจัยในครั้งนี้ จะสามารถ เป็นแนวทางสำหรับครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชนในสถานสงเคราะห์ได้นำการพัฒนา ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ไปประยุกต์ใช้ในการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริม เป็นการปูพื้นฐานทางทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในสถานแรกรับเด็กหญิงได้ ต่อไป

ผู้วิจัยได้จัดทำเป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความรู้สึกลึกซึ้งด้านการรับรู้ อย่างหลากหลาย เลือกมาใช้ในชุดกิจกรรมและมีการวัดผล ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาความรู้ทางทางทัศนศิลป์ เพื่อนำไปส่งเสริมพัฒนาและจัดกิจกรรมที่ช่วยกระบวนการเรียน การสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพให้ดียิ่งขึ้น และยังเป็นส่วนสำคัญในการช่วยกระตุ้นการสื่อสารสร้าง ความเข้าใจระหว่างผู้ที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กและเยาวชนทำให้สามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้มากขึ้น อย่างสร้างสรรค์

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิง บ้านธัญพร ที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนแบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ สำหรับเด็ก ชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

ความสำคัญของการวิจัย

การศึกษาครั้งนี้สามารถนำไปใช้เป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมทักษะและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก ระดับชั้นประถมศึกษา อันเป็นพื้นฐานสำคัญให้แก่ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษาได้ใช้เป็นแนวทางในการเลือกจัดกิจกรรมให้สอดคล้องกับระดับพัฒนาการและความสนใจของเด็ก ชั้นประถมศึกษา ให้ดียิ่งขึ้นอย่างเหมาะสมต่อไป

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กที่อยู่ในความดูแลของสถานสงเคราะห์ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ปีการศึกษา 2553

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายแบบจับฉลากแบ่งกลุ่ม มาทำการศึกษา จำนวน 60 คน อายุระหว่าง 8-12 ปี ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ จำนวน 30 คน กับ กลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน เท่าๆ กัน โดยเด็กเหล่านี้ได้รับความร่วมมือจากสถานสงเคราะห์เป็นผู้แบ่งกลุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์

ตัวแปรตาม คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ ของเด็ก

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง ความสามารถของสมองในการผสมผสานความรู้และประสบการณ์ ทำให้เกิดผลผลิตในด้านการคิดค้น ประดิษฐ์ และคิดดัดแปลงให้เกิดสิ่งใหม่ๆ ที่แตกต่างไปจากรูปแบบเดิม ซึ่งประกอบด้วย ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกัน และสามารถส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้

2. กิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมศิลปะที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิด สามารถฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตหาเหตุผล รู้จักสร้างลักษณะนิสัยที่ดี และมีความพร้อมในการเรียน พัฒนาตัวเด็กทั้งในด้านส่วนตัวและด้านสังคม

3. ชุดกิจกรรม หมายถึง เครื่องมือชิ้นหนึ่ง ที่ประกอบเป็นชุดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของชุดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมต่างๆ ในการฝึกทักษะซึ่งจะทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยการจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้เข้ากับเนื้อหาในหลักสูตร มีรายละเอียดของการดำเนินกิจกรรมที่ชัดเจนสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและความคิดรวบยอด ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมว่า หมายถึง ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนติกส์ ซึ่งเป็นชุดที่จัดขึ้นสำหรับการพัฒนาในการวิจัยครั้งนี้

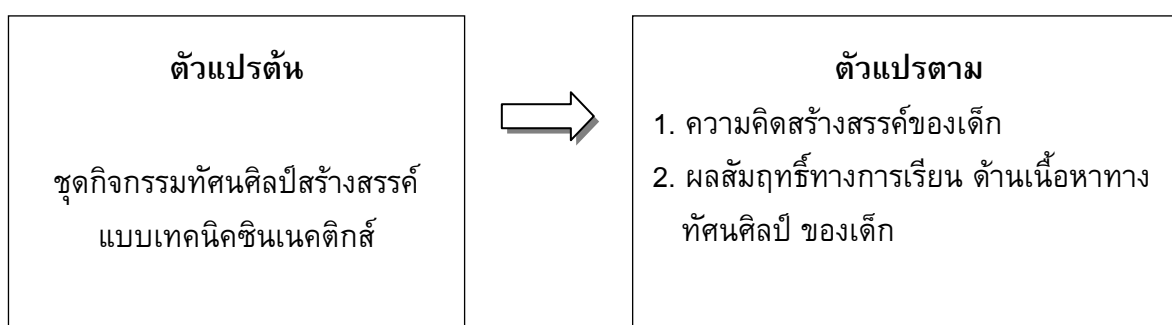
4. เทคนิคซินเนติกส์ หมายถึง กระบวนการสอนที่มุ่งเน้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยวิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกัน หรือไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยการใช้การเปรียบเทียบเพื่อสร้างผลงานให้แปลกใหม่

5. การเรียนแบบปกติ หมายถึง การเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาในการทดลอง

6. ประสิทธิภาพ หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมที่พัฒนาขึ้นช่วยให้ผู้เรียนบรรลุเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของการเรียนการสอน โดยผู้เรียนส่วนมากหรือทุกคนเกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้

7. เด็กในสถานสงเคราะห์ หมายถึง เด็กที่ตกอยู่ในสภาพควรได้รับการสงเคราะห์และคุ้มครองสวัสดิภาพ สำหรับเด็กที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือก สถานสงเคราะห์ที่ดูแลเด็กหญิง คือ สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการศึกษา

สมมติฐานในการวิจัย

1. หลังปฏิบัติกิจกรรมเด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนปฏิบัติกิจกรรม
2. คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของเด็กกลุ่มที่เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ
3. คะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กกลุ่มที่เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและได้นำเสนอตามหัวข้อต่อไปนี้

1. ความหมายของคำว่าศิลปะและศิลปศึกษา
 - 1.1 ความหมายของคำว่าศิลปะ
 - 1.2 ความหมายของคำว่าศิลปศึกษา
2. ความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3 การวัดความคิดสร้างสรรค์
3. ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์และกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์
 - 3.2 จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์
 - 3.3 รูปแบบการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์
 - 3.4 หลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์
 - 3.5 บทบาทและหน้าที่ของผู้จัดกิจกรรมทัศนศิลป์
 - 3.6 ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์
 - 3.7 จุดมุ่งหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์
4. ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 4.1 ชุดกิจกรรม หมายถึง
 - 4.2 ประเภทของชุดกิจกรรม
 - 4.3 องค์ประกอบของชุดกิจกรรม
 - 4.4 ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม
5. ความหมายของชินเนคติคส์
 - 5.1 การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติคส์
 - 5.2 วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
 - 5.3 ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติคส์
6. ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน
7. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 7.1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะ
 - 7.2 การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

- 7.3 การวัดและประเมินผล
- 7.4 มาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2
- 7.5 ยุทธศาสตร์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์
- 8. การศึกษาสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์
 - 8.1 สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร
- 9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 9.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 9.1.1 งานวิจัยในประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 9.1.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซินแนคติกส์
 - 9.1.3 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเด็กในสถานสงเคราะห์
 - 9.2 งานวิจัยในต่างประเทศ
 - 9.2.1 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 9.2.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับซินแนคติกส์
 - 9.2.3 งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเด็กในสถานสงเคราะห์

1. ความหมายของคำว่าศิลปะและศิลปศึกษา

1.1 ความหมายของศิลปะ

ความหมายของศิลปะ ตามพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542 หมายถึง ผลแห่งความคิดสร้างสรรค์ ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่างๆ ให้ปรากฏ ซึ่งสุนทรีย์ภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ความอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสบการณ์ รสนิยม และทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีตประเพณีหรือ ความเชื่อทางศาสนา นอกจากนั้นนักปรัชญาได้นิยามความหมายของศิลปะไว้มากมายดังเช่น

ศิลปะ คือการถ่ายทอดความรู้สึก ศิลปะเป็นวิธีสื่อสารความรู้สึกระหว่างมนุษย์ด้วยกัน

ศิลปะ เกิดจากความเมาหรือความเพลิน ช่วยให้เราได้รับความเพลิดเพลินในชีวิต ด้วยเหตุนี้โลกที่น่าเกลียดจึงเปลี่ยนแปลงไปเป็นโลกที่น่ารักเพราะศิลปะ

ศิลปะ ได้แก่ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น ในเมื่อธรรมชาติไม่สามารถอำนาจให้คำนิยามทั่วไปของศิลปะ (Art)

ศิลปิน นักปราชญ์ราชบัณฑิตและนักการศึกษาทั้งหลายได้พยายามกำหนดความหมายของศิลปะไว้ มากมาย ด้วยเหตุผลต่างๆ กัน เช่น

ศิลปะ หมายถึง การเลียนแบบธรรมชาติ

ศิลปะ หมายถึง สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อความงามและประโยชน์ใช้สอย

ศิลปะ หมายถึง การถ่ายทอดความรู้สึกเป็นรูปทรง

ศิลปะ หมายถึง การแสดงออกทางความเชื่อและความงาม

ศิลปะ หมายถึง งานอันเป็นความพากเพียรของมนุษย์ ซึ่งต้องใช้ความพยายามด้วยความคิดเห็นและมือ

ศิลปะ หมายถึง ความชำนาญในการลำดับประสบการณ์และการถ่ายทอดตามจินตนาการให้เป็นวัตถุที่มีสุนทรียภาพ ฯลฯ

เมื่อพิจารณาจากความหมายดังกล่าว สรุปได้ว่า

ศิลปะ เป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ จากภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมา โดยผ่านสื่อวัสดุ เทคนิควิธีการต่างๆ มีคุณค่า ทั้งเนื้อหา เรื่องราวและความหมาย เมื่อได้พบเห็นหรือสัมผัสแล้วก่อให้เกิดความพึงพอใจ ประทับใจมีความสุข เพลิดเพลิน และปิติยินดี

จากการนิยามความหมายดังกล่าวพอสรุปได้ว่า ศิลปะ คือสิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นเพื่อความงามและความพึงพอใจ เมื่อดูโดยรวมแล้วความหมายของศิลปะก็จะหมายถึง ศิลปะเป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ จากภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมา โดยผ่านสื่อวัสดุ เทคนิควิธีการต่างๆ มีคุณค่า ทั้งเนื้อหา เรื่องราวและความหมาย เมื่อได้พบเห็นหรือสัมผัสแล้วก่อให้เกิดความพึงพอใจ ประทับใจมีความสุข เพลิดเพลิน และปิติยินดี ในสมัยก่อนศิลปะจะเน้นที่งานวาดมากแต่ในปัจจุบันศิลปะมีหลายแขนง แยกกันไป เช่นศิลปะเพื่อชีวิต ศิลปะประยุกต์ นำมาใช้ในการอยู่อาศัย เพื่อการดำรงชีวิต เช่น งานจักสาน งานออกแบบบ้าน ของใช้ ล้วนเป็นงานศิลปะที่ไม่ใช่เพียงแต่งานวาดเพียงอย่างเดียว (รัตมณี เสนิกาญจน์. 2550: ออนไลน์)

1.2 ความหมายของคำว่าศิลปศึกษา

ศิลปศึกษา หมายถึง การนำศิลปะมาใช้ในการศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สามารถนำมาใช้ประโยชน์ในการศึกษาและดำรงชีวิต การให้ศิลปะกับเด็ก โดยการจัดประสบการณ์ การเรียนการสอนให้เหมาะสมกับบุคลิกภาวะของผู้เรียน จะเห็นได้จากผลงานศิลปะทั้งจิตรศิลป์ ประยุกต์ศิลป์ และอุตสาหกรรม

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า ศิลป์ ล้วนเป็นผลงานที่เกิดจากการสร้างสรรค์ของมนุษย์ มีการคิดค้นปรับปรุงเปลี่ยนแปลง เพื่อตอบสนองของมนุษย์ ในการดำรงชีวิต และเพื่อให้ชีวิตมีสุนทรียะตลอดจนสืบสานวัฒนธรรมอันดีงามของสังคม (จ.อ.หญิงวัชรีย์ โชติรัตน์. 2550: ออนไลน์) ภายใต้ระบบการศึกษา และความสอดคล้องกับปรัชญาแนวคิดทางการศึกษา ครูผู้สอนจะช่วยแนะ และเสริมสร้างการสร้างสรรค์งานศิลปะให้กับเด็ก ช่วยปลูกฝังทัศนคติที่ดี มีกิริยาเรียบร้อย รู้จักใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม สามารถดัดแปลงแก้ไขสิ่งแวดล้อมให้สวยงามสะอาดเรียบร้อย มีระเบียบแบบแผน เป็นพลเมืองที่ดีอยู่ในสังคมได้อย่างปกติสุข วิชาศิลปศึกษาจึงเป็นวิชาที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระและเป็นวิชาที่ผู้เรียนสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่กว่าชนิดอื่นใด ตามลักษณะทางกายภาพของ วิชาศิลปะ วัตถุประสงค์ของการเรียนวิชาศิลปศึกษาระดับประถมศึกษาส่งเสริมให้เกิดผู้เรียนดังนี้

1. ให้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
2. ให้สนใจและแสดงออกตามความถนัดและความสามารถของตน
3. ให้มีจิตใจสำนึกในคุณค่าและประโยชน์ของศิลปะ ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
4. ให้ความสนุกสนานเพลิดเพลิน และทำงานร่วมกับผู้อื่นได้
5. ให้รู้จักนำศิลปะมาประยุกต์ให้เกิดคุณค่าและรสนิยมที่ดี (ทวีเกียรติ ไชยยงยศ. 2552: ออนไลน์; อ้างอิงจาก วิรุณ ตั้งเจริญ. 2526: 34)

จึงสรุปได้ว่า ศิลปศึกษา หมายถึง วิชาที่จัดประสบการณ์การเรียนรู้การสอนทางด้านศิลปะ เพื่อส่งเสริมการแสดงออกซึ่งความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการ รวมทั้งพัฒนาการด้านต่าง ๆ ให้กับผู้เรียนตามวุฒิภาวะ โดยเน้นการปลูกฝังทัศนคติ และการสร้าง การวาดภาพระบายสี การปั้น การแกะสลัก การพิมพ์ภาพ และงานสร้างสรรค์จากวัสดุต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัว และสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

ศิลปศึกษาจึงเป็นวิชาที่สำคัญยิ่งวิชาหนึ่งสำหรับเด็กในระดับประถมศึกษา เพราะศิลปศึกษาไม่ใช่วิชาเฉพาะ แต่เป็นวิชาพื้นฐานในการเรียนวิชาอื่นๆ และช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ภายในชั้นให้บรรลุเป้าหมายวิชาศิลปศึกษาจึงมีบทบาทมากกว่าการเป็นวิชาเสริมในโรงเรียน เพราะจะเป็นวิชาที่กระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นตามธรรมชาติของเด็ก และอาจขยายขีดความสามารถของสมองเด็ก อีกทั้งยังช่วยให้เด็กค้นพบค่าของตนและลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งจะเป็นเครื่องชี้แนวทางไปสู่ความสุขในอนาคตของตัวเด็กเอง

2. ความคิดสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ในปัจจุบันการแข่งขันมีมากขึ้น ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงย่อมประสบผลสำเร็จ และเป็นที่ยอมรับกันแล้วว่าคนทุกคนต้องมีความคิดสร้างสรรค์ แต่อย่างน้อยไม่เท่ากัน ซึ่งในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์นั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่าน ผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเสนอต่อไปนี้

ขวัญตา ทุนเทพย์ (2545: 10) ได้ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลในการคิดหาคำตอบหลายๆ คำตอบเพื่อสนองต่อสิ่งเร้า ทำให้เกิดการคิดที่หลากหลาย สามารถเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ผสมผสานให้เกิดสิ่งใหม่และแปลกแตกต่างไปจากคนอื่น ซึ่งประกอบด้วยความคิดคล่อง ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลแต่ละคนในระดับที่แตกต่างกันและสามารถส่งเสริมพัฒนาขึ้นได้

ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา (2545: 16) ได้ให้ความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความคิดที่มุ่งแก้ปัญหา หรือประดิษฐ์คิดค้นในแนวทางที่ใหม่แปลกแตกต่างจากเดิม และมีคุณค่าประโยชน์

อารี พันธุ์ณี (2547: 45) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์ คิดค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทางเทคโนโลยี เป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดคิดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล มีทั้งปริมาณ และคุณภาพ อาจเกิดจากความคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิม ให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

สุวิทย์ มูลคำ (2547: 9) อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิดที่มีความสำคัญต่อเด็ก ทำให้เด็กสามารถสร้างความคิด สร้างจินตนาการ ไม่จนต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้ ความคิดสร้างสรรค์คือพลังทางความคิดที่เด็กๆ ทุกคนมีมาแต่กำเนิด หากได้รับการกระตุ้น การพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์จะทำให้เด็กเป็นคนมีอิสระทางความคิด มีความคิดที่ฉีกกรอบและสามารถหาหนทางในการที่จะสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ได้เสมอ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2547: 33) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์ หรือการออกแบบสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนาถนัย ที่ทำให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการดัดแปลง ปรับปรุงผสมผสานรวมถึงการประดิษฐ์และค้นพบสิ่งต่างๆ เป็นการคิดทั้งเหตุผล และจินตนาการจนเกิดผลงาน สามารถพัฒนาได้ด้วยการทำกิจกรรมอิสระในการคิดการสังเกต

จากแนวคิดที่กล่าวมาข้างต้นพอจะสรุปความหมายของ ความคิดสร้างสรรค์ได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การที่เด็กได้คิดมาจากสมองและจากจิตใจในหลายๆ อย่างแบบอนาถนัย ซึ่งเป็นผลมาจากพื้นฐานเดิมและประสบการณ์ สภาพแวดล้อมที่เด็กได้รับ แล้วแสดงออกเป็นการกระทำจากกรอบความคิดเดิมในรูปแบบของคำพูด หรือผลงานต่างๆ อันไม่ซ้ำแบบใครทั้งแบบเดียวหรือหลายๆ แบบ และมีคุณค่าต่อตนเอง ผู้อื่น และสังคมส่วนรวม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการคิดที่อาศัยความรู้พื้นฐาน จินตนาการและวิจารณญาณ ในการพัฒนาหรือคิดค้นองค์ความรู้หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ๆ ที่มีคุณค่าและเป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีหลายระดับ ตั้งแต่ระดับพื้นฐานที่สูงกว่าความคิดพื้นฐาน เพียงเล็กน้อย ไปจนกระทั่งเป็นความคิดที่อยู่ในระดับสูงมาก และความคิดสร้างสรรค์ ยังเป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่คิดได้หลายแง่มุม สามารถคิดค้นสิ่งใหม่ขึ้นมาได้ไม่ซ้ำแบบใคร มีการเชื่อมโยงระหว่างความรู้เดิมและความรู้ใหม่เพื่อให้เกิดความคิดที่กว้างไกลโดยมีกระบวนการคิด 4 ประการ ได้แก่ ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ

2.2 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

วิลสัน (นิพาดา เทวกุล, มล. 2552: ออนไลน์; อ้างอิงจาก Wilson. 1958: 114-115) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความสามารถในการคิด (Fluency) และความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) โดยแบ่งเป็นชนิดย่อยๆ ได้ อีกประเภทละ 2 ชนิด

ความคล่องในการคิดแบ่งเป็น

1. ความคล่องในด้านการเชื่อมโยง (Associative Fluency) คือ ความสามารถในการคิดคำนึงถึงคำหรือข้อความที่เขียนแล้วให้ความหมายชัดเจน ถูกต้อง รวดเร็วดังที่ต้องการ ความสามารถนี้มีความสำคัญต่อการอธิบายความคิดของตนได้เป็นอย่างดี

2. ความคล่องในด้านการคิด (Ideational Fluency) เน้นถึงอัตราเร็วแต่ละคนสามารถเกิดความคิดในด้านต่างๆ ขึ้นมา

ความยืดหยุ่นในการคิดแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. ความยืดหยุ่นในการปรับความคิด (Adaptive Flexibility) คือ ความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางของความคิด เมื่อมีปัญหาเกิดขึ้นใหม่ เพื่อจะได้ค้นพบสิ่งใหม่

2. ความยืดหยุ่นในการคิดหลายแนวทาง (Spontaneous Flexibility) คือ ความสามารถในการคิดที่จะตอบสนองปัญหาอย่างเดียวกันนั้นได้หลายๆ แบบ โดยคิดถึงปัญหานั้นในหลายๆ ด้าน

กิลฟอร์ด (กานดา ทิววัฒนปกรณ์. 2543: 8-9; อ้างอิงจาก กิลฟอร์ด Guilford. 1967: 145-151) ได้เสนอรายละเอียดขององค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะการคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำกันกับความคิดของคนอื่นๆ และแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงให้กลายเป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรุงแต่งผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่ ความคิดริเริ่มมีหลายระดับ ซึ่งอาจเป็นความคิดครั้งแรกที่เกิดขึ้นโดยไม่มีใครสอน แม้ความคิดนั้นจะมีผู้อื่นไว้อ่อนแล้วก็ตาม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้อย่างรวดเร็วมีปริมาณมากและไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน ความคิดคล่องตัวนี้มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหาเฉพาะหน้า เพราะในการแก้ปัญหาเฉพาะหน้านั้นต้องการความรวดเร็วและคิดหาวิธีแก้ไขได้หลายวิธี โดยแบ่งออกเป็น 4 ประเภท

- ความคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่ว
- ความคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด
- ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Express Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ ความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ
- ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะค้นคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

- ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ ตัวอย่างของคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้ว่าประโยชน์ของหนังสือพิมพ์มีอะไรบ้าง ความคิดของผู้ที่มีความคิดยืดหยุ่นสามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศหลายทางหรือหลายด้าน เช่น เพื่อรู้ข่าวสาร เพื่อโฆษณาสินค้า เพื่อธุรกิจ ฯลฯ ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดให้เพียงทิศทางเดียว คือ เพื่อรู้ข่าวสาร เท่านั้น
- ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถในการดัดแปลงความรู้ หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้าน ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหา ผู้ที่มีความยืดหยุ่นจะคิดดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจน หรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่ง ขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

จากแนวคิดที่กล่าวมาสามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทาง หลายแบบ ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

2.3 การวัดความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความสนใจทำการศึกษารื่องการวัดความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะต่างๆ ดังนี้

ฮอปกินส์ และสแตนเลย์ (Hopkins; & Stanley. 1981: 376) กล่าวถึง แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไว้ สรุปได้ว่า แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ใช่มาก คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance Tests of Creativity Test.1965) และแบบทดสอบของ วอลลาซ และโคแกน (Wallach; & Kogan. 1965: Creativity Test) แบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับนี้มีทั้งส่วนที่เขียนตอบและส่วนที่ใช้ภาพ คำถามที่ใช้ในแบบทดสอบก็เป็นคำถามแบบอเนกนัยทั้งสิ้น การวัดความคิดสร้างสรรค์ จะมุ่งพิจารณาจากผลผลิตของการคิดมากกว่ากระบวนการคิด การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์จึงต้องใช้คำถามที่เปิดกว้าง ผู้ตอบสามารถคิดหาคำตอบที่ถูกต้องได้หลายคำตอบจากคำถามเดียวกัน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (สุภาวดี ตั้งบุปผา. 2533: 72-77; อ้างอิงจาก Torrance. 1969: Guiding Creativity Talent) แบบทดสอบนี้รับมาจากแบบทดสอบของมหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนียใต้ เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ซึ่งคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบนั้น คำนึงถึงตัวประกอบต่อไปนี้ คือ ความคล่อง ความยืดหยุ่น ความริเริ่ม และความประณีต การให้คะแนนในแต่ละตัวประกอบจึงได้คะแนนในทอมของตัวประกอบ 1, 2, 3 หรือ 4 ตัวประกอบดังกล่าว

แบบทดสอบของทอร์เรนซ์ ประกอบด้วย 12 ชุด แบ่งเป็นแบบทดสอบทางภาษา แบบทดสอบที่เป็นรูปภาพและการฟัง ส่วนประกอบ 3 ส่วน ส่วนที่หนึ่งคืออย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยคำพูด ส่วนที่สองคืออย่างสร้างสรรค์ด้วยภาพ ส่วนที่สามคืออย่างมีความคิดสร้างสรรค์ด้วยเสียงคำพูด เรียกแบบทดสอบเหล่านี้ว่า “กิจกรรม” คำชี้แจงในแบบทดสอบจะเน้นให้นักเรียนเกิด ความสนุกสนาน จัดความกลัวเสริมสร้างให้กล้าคิดและกล้าแสดงออก สร้างความรู้สึกรอบอุ้มใจ แบบทดสอบนี้ใช้ได้ตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงระดับมัธยมศึกษา ส่วนประกอบทั้ง 3 ส่วนของแบบทดสอบของทอร์เรนซ์ได้แก่

- ส่วนที่ 1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาเป็นสื่อ (Thinking Creativity with Words) ประกอบด้วย กิจกรรม 7 กิจกรรม สามกิจกรรมแรกเป็นกิจกรรมที่เกี่ยวกับการถามและการเดา (Ask and Guess) กิจกรรมนี้ใช้รูปภาพให้ผู้สอบดูแล้วตอบปัญหาต่างๆ
- ส่วนที่ 2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ (Thinking Creativity with Picture) ประกอบด้วย 3 กิจกรรม คือ การสร้างภาพ การต่อเติมรูปให้สมบูรณ์ การใช้เส้นคู่ขนาน กิจกรรมทั้ง 3 นี้เน้นการวาดภาพและให้แปลกและน่าตื่นเต้น
- ส่วนที่ 3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยเสียงและคำพูด ประกอบด้วย 2 กิจกรรมโดยให้ฟังเครื่องบันทึกเสียง ให้เขียนความสัมพันธ์ของเสียงในแต่ละครั้ง กิจกรรมนี้ใช้วัดความคิดริเริ่มเท่านั้น

อารี พันธุ์ณี (2543: 197-202) กล่าวว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอน และกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นเท่านั้นแต่ยังสามารถสกัดกั้นอุปสรรคต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์ จะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้น อารีพันธุ์ณี ได้สรุปไว้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์
2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็ก อาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดต่อเติมให้เป็นภาพ
3. รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดคำตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี
4. การเขียนบรรยายถึงความงามทางศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนแสดงความรู้สึกต่อผลงานจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของ ความคิดเชิงสร้างสรรค์เด็กมี ความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงาน

ศิลปะจากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสกาล พบว่าบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแววสร้างสรรค์ ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ใน วัยประถมศึกษาส่วนใหญ่

5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบ มีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับใช้กันมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ เป็นต้น

จึงสรุปได้ว่า คำชี้แจงในแบบทดสอบเน้นถึงความสนุกสนานและพยายามกระตุ้นให้เกิดความรู้สึกสบายผ่อนคลายทางจิตใจ แบบทดสอบนี้ใช้เป็นแบบทดสอบกลุ่ม หรือรายบุคคลก็ได้ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพของ ทอเรนซ์มาใช้ในการทดลอง เพราะเป็นกิจกรรมที่เน้นถึงความสนุกสนาน กระตุ้นให้เกิดความคิดในทางสร้างสรรค์ ซึ่งเหมาะกับเด็กระดับประถมศึกษา

3. ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์และกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2545: 6 –15) ได้สรุปประโยชน์ของทัศนศิลป์ไว้ดังนี้

1. เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ ส่งเสริมอิสรภาพในการทำงาน ครูควรวางวัสดุอุปกรณ์ไว้ในที่ๆ เด็กจะหยิบมาใช้ได้ และมีโอกาสเลือกหยิบได้ตามความพอใจ ในขณะที่เดียวกันเด็กก็สามารถแลกเปลี่ยนความคิดของตนกับเพื่อนๆ ได้
2. เด็กมีสุนทรียภาพต่อสิ่งแวดล้อม เด็กรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ เป็นสิ่งที่ควรได้รับการพัฒนา ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก โดยฝึกให้เด็กเห็นว่าทุกๆ อย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกต เห็นสิ่งที่ผิดแปลกในสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และฝึกให้เขาสนใจสิ่งต่างๆ รอบตัว

3. เด็กเกิดความพอใจและสนุกสนาน ในขณะที่เด็กทำกิจกรรมสร้างสรรค์ต่างๆ เด็กควรทำตามความพอใจและมีความสนุกสนาน การพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน เป็นโอกาสที่เด็กแสดงออกซึ่งความคิดของเขา และเป็นการพัฒนาภาษาไปด้วย การเปิดโอกาสให้เด็กแสดงความสามารถทางสร้างสรรค์ จะช่วยให้เด็กตระหนักถึงคุณค่าของความเป็นมนุษย์ ช่วยส่งเสริมให้เขามีกำลังใจ เข้าใจตนเองว่ามีความคิดที่ดีและมีความสามารถหลายอย่าง (สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. 2545: 6 – 15)

3.1 จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์

กิจกรรมทัศนศิลป์ มุ่งเน้นพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความอิสระทางความคิดและจินตนาการ เรียนรู้วิธีการและเทคนิครูปแบบใหม่ๆ พร้อมกับการปฏิบัติจริงภายในห้องเรียน โดยใช้การผสมผสานรูปแบบของงานศิลปะที่หลากหลายเข้าด้วยกัน เช่น การวาดรูป การระบายสี การปั้น การพิมพ์ และการประดิษฐ์ จุดประสงค์หลักของกิจกรรมทัศนศิลป์ คือการส่งเสริมให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างงานศิลปะที่มาจากความคิดของตนเอง ศิลปะสำหรับเด็กไม่ใช่การวาดภาพระบายสี หรือประดิษฐ์ตามคำบอกเล่าของครู ดังนั้นการที่ครูให้เด็กทำงานศิลปะในกรอบ เช่น การใช้สมุดภาพที่มีภาพร่างสำเร็จรูปแล้วให้เด็กระบายสี จัดเป็นศิลปะเทียม สิ่งที่จะเกิดขึ้นคือ การปล่อยให้เด็กได้สร้างสรรค์ชิ้นงานของตัวเองตามจินตนาการอย่างอิสระ กิจกรรมทางทัศนศิลป์เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ เป็นการพัฒนาสมองซีกขวาคือสิ่งที่ควรเกิดขึ้นเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์งานในระดับที่สูงขึ้นไป เด็กจะได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยการถ่ายทอดผ่านทางงานศิลปะ เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานศิลปะอย่างมีระเบียบแบบแผน นอกจากเด็กๆ จะได้รับการผ่อนคลาย และสนุกสนานกับเทคนิคและวิธีการสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบต่างๆ แล้ว ยังเป็นการฝึกสมาธิ ฝึกความอดทน พร้อมกับสร้างเสริมสุนทรียภาพทางอารมณ์ และความสามารถด้านปัญญาทั้ง 8 ด้านของบุคคล ได้แก่ ความสามารถด้านภาษา ความสามารถด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ ความสามารถด้านมิติสัมพันธ์ ความสามารถด้านธรรมชาติวิทยา ความสามารถด้านมนุษยสัมพันธ์ ความสามารถด้านความเข้าใจตนเอง ความสามารถด้านร่างกายและการเคลื่อนไหว และความสามารถด้านดนตรี ซึ่งจะก่อให้เกิดความสมดุลระหว่างความเข้มแข็งและความอ่อนโยนในจิตใจของเด็กๆ

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2552: ออนไลน์) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ มีจุดมุ่งหมายเพื่อเป็นการสร้างเสริมนิสัยให้กับเด็กตามความเหมาะสมทางวุฒิภาวะ โดยมีได้มุ่งหวังจะพัฒนาเด็กให้เป็นศิลปิน หากแต่การจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กเกิดการเรียนรู้และมีประสบการณ์ทางด้านศิลปะ มีความคิดที่ดีต่อศิลปะ ฉะนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะจึงมุ่งต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นบุคลากรที่มีคุณค่าทางสังคมมากขึ้น

การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์จึงควรมุ่งเน้นที่จะพัฒนาคุณค่าเด่นๆ ในด้านต่างๆ ดังนี้ คือ พัฒนาความรู้สึกสัมผัสทางการรับรู้ เป็นการพัฒนาศิลปะเด็ก สัมพันธ์กับวุฒิภาวะทางความงาม และวุฒิภาวะทางการรู้คิดโดยตรง หรืออาจจะหมายถึงการพัฒนาการรู้คิดของเด็กก็ได้ วุฒิภาวะ การรู้คิดของเด็กไม่ได้มีขีดวงเฉพาะด้านศิลปะ หากแต่มีคุณค่าต่อการเรียนรู้วิชาการด้านต่างๆ ด้วย เช่น เรียนรู้สภาพแวดล้อม เรียนรู้ชีวิต การพัฒนาความรู้สึกสัมผัสทางการรับรู้ควรเป็นไปอย่างกว้างขวาง ทั้งด้านการดู การคิด วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัย และปฏิบัติการ เพื่อกระตุ้นให้การเรียนรู้ด้านต่างๆ ที่กล่าวมามีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการพัฒนาศักยภาพของสมองทั้งสองซีก ในอดีต

เรามักจะพัฒนาสมองของเด็กเพียงด้านใดด้านหนึ่งเป็นสำคัญ เช่น เด็กที่สนใจทางคณิตศาสตร์ก็ผลักดันส่งเสริมเฉพาะทางคณิตศาสตร์ เด็กที่มีความสนใจศิลปะก็จะส่งเสริมเฉพาะทางศิลปะ ซึ่งในความเป็นจริงแล้วมนุษย์มีศักยภาพของสมองทั้งสองด้าน ถึงแม้จะไม่เท่ากันก็ตาม ซึ่งการพัฒนาเด็กจึงควรที่จะพัฒนาศักยภาพของสมองทั้งสองด้าน แม้ทางศิลปะเองก็ไม่ควรส่งเสริมเฉพาะการสร้างสรรคกิจกรรม แต่เน้นความรู้ทางด้านการวิเคราะห์เข้าใจด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2542: 36)

3.3 รูปแบบการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์

กิจกรรมทัศนศิลป์ หรือ กิจกรรมศิลปะ สามารถจำแนกประเภทได้เป็น

1. กิจกรรมศิลปะสองมิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานบนพื้นระนาบแบน เช่น กระดาษ กระดาษ ผ้า ผืนปูน พื้นทราย ฯลฯ โดยใช้กลวิธีวาดเส้น ระบายสี พิมพ์ หรือกดประทับให้เป็นสี หยดสี ปะติดด้วยกระดาษสี เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมประเภทนี้ได้แก่ การวาดภาพด้วยนิ้วมือ หรือมือ การวาดภาพเส้นด้าย ดินสอสีเทียน ระบายสีด้วยสีเทียน สีฝุ่น สีน้ำ สีโปสเตอร์ การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุต่างๆ เป็นต้น ผลงานจะแบนราบเห็นมิติของความกว้างยาว

2. กิจกรรมศิลปะสามมิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานให้มีลักษณะลอยตัว นูนหรือเว้าลงไปในพื้นที่ มีลักษณะเป็นรูปทรง โดยใช้วัสดุและกลวิธีต่างๆ ที่เหมาะสมกับวัสดุนั้นๆ เช่น การปั้นทราย ดินน้ำมัน ดินเหนียว แป้ง การสาน การพับกระดาษ โดยประกอบวัสดุต่างๆ เข้าด้วยกัน กลวิธีที่จะให้เด็กทำกิจกรรมประเภทนี้ไม่ควรมีขั้นตอนที่ซับซ้อน ต้องสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ง่าย และไม่เสี่ยงต่ออันตราย ผลงานที่ได้จะสามารถมองเห็นได้หลายทิศทาง และสัมผัสจับต้องได้ เช่น รูปปั้น รูปแกะสลัก รูปโครงสร้าง ฯลฯ

3. กิจกรรมศิลปะผสมผสานสองมิติสามมิติ หมายถึง กิจกรรมที่ให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วัสดุและกลวิธีทางกิจกรรมศิลปะสองมิติและสามมิติรวมเข้าด้วยกัน เช่น ใช้สีโปสเตอร์ระบายบนรูปปั้น ดินเหนียว หรือให้เด็กระบายสี หรือฉีกกระดาษสี (ที่ฉีก หรือตัดเป็นรูปร่างๆ) ตกแต่งกล่องกระดาษ เป็นต้น

รูปแบบของกิจกรรมทัศนศิลป์ สามารถแบ่งได้ดังต่อไปนี้

1. กิจกรรมวาดภาพระบายสี เป็นกิจกรรมการสร้างภาพทางจิตรกร (การวาดภาพ) หรือภาพ 2 มิติ ที่เด็กเขียนลงไปด้วยความรู้สึกในตัวเองให้เป็นสัญลักษณ์ แบบลวดลาย จังหวะและสีเส้นต่างๆ แทนการใช้คำพูด เช่น

1.1 การวาดภาพด้วยสีน้ำ พู่กัน

1.2 การวาดรูป ระบายสีด้วยสีเทียน และดินสอสี

1.3 การเล่นกับสีแบบต่างๆ กิจกรรมวาดภาพระบายสีนั้นเด็กจะสนุกสนานกับการเล่นกับสีแบบต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการทาสี การเป่าสี การละเลงสีด้วยนิ้วมือ เป็นต้น

จุดมุ่งหมายของกิจกรรมวาดภาพระบายสี

1. เพื่อช่วยพัฒนาการทำงานของประสาทสัมผัสกับกล้ามเนื้อ
2. เพื่อส่งเสริมให้เด็กรู้จักการทำงานด้วยมือ การใช้นิ้ว
3. ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้กล้ามเนื้อเล็กและกล้ามเนื้อใหญ่
4. ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก และผ่อนคลายอารมณ์ของเด็ก
5. ช่วยกระตุ้นการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ
6. ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออกอย่างเชื่อมั่นในตนเอง

ตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่

- วาดรูปและระบายสีตามใจชอบ
 - วาดภาพจากการฟังนิทาน
 - วาดภาพจากประสบการณ์
 - วาดภาพจากเสียงเพลง
 - วาดภาพจากจินตนาการ
 - ระบายสีที่กำหนดให้
 - วาดภาพด้วยนิ้วมือ
 - วาดภาพต่อเติมจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ หรือการวาดภาพต่อเติมจากส่วนที่ไม่สมบูรณ์
 - ภาพให้จากสิ่งเร้า เช่น ให้ภาพวงกลม สามเหลี่ยม แล้วให้เด็กใช้จินตนาการต่อเติมให้เป็นรูปอะไรก็ได้
2. กิจกรรมฉีก ปะ และตัดกระดาษ เป็นกิจกรรมที่ใช้กระดาษต่างๆ มาฉีก ตัด และนำมาติดบนกระดาษทำให้เป็นภาพ กระดาษที่ใช้ไม่ควรแข็งหรือเหนียวเกินไป ได้แก่ กระดาษหนังสือพิมพ์ กระดาษวารสาร กระดาษห่อของขวัญ กระดาษสีมัน ฯลฯ

จุดมุ่งหมายของกิจกรรม ฉีก ปะ และตัดกระดาษ

- 2.1 สร้างและพัฒนาการควบคุมกล้ามเนื้อในการบังคับ เวลาตัด หรือฉีก
- 2.2 สร้างความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา
- 2.3 เพื่อพัฒนาการใช้กรรไกร และควบคุมทิศทางการฉีก

ตัวอย่างกิจกรรม ได้แก่

- ฉีกกระดาษเป็นชิ้นๆ ติดซ้อนเรียงกัน
 - ฉีกกระดาษเป็นรูปเรขาคณิต เช่น สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ โดย ติดกระดาษลงบนรูปที่ติดไว้แล้วให้เด็กฉีกกระดาษส่วนที่เกินออก
 - ฉีก หรือตัดกระดาษอิสระเป็นรูปตามจินตนาการ
3. การปั้น เป็นกิจกรรมที่เด็กชอบมาก วัสดุที่ใช้ปั้น ได้แก่ ดินเหนียว ดินน้ำมัน แป้งสำเร็จ การปั้นทำได้หลายวิธี เช่น
- คลึงให้เป็นเส้น ปั้นเป็นแผ่น ปั้นเป็นก้อนกลมหรือสี่เหลี่ยม
 - ปั้นตามเรื่องราว หรือนิทานที่ครูเล่า หรือตามจินตนาการ

- ให้ทดลองปั้นแบ่งทำขนมง่าย ๆ เช่น ขนมบัวลอย ขนมกรอบเค็ม ฯลฯ
 - ให้ปั้นตามใจชอบเป็นรูปสัตว์ คน หรือสิ่งของเครื่องใช้ การปั้นควรใช้วัสดุตรงที่มีผิวมัน เช่น พลาสติก โลหะ โฟเมก้า เพื่อกันไม่ให้ติดเปื้อน
4. การพิมพ์ เป็นกิจกรรมที่ฝึกการวางแผนและการออกแบบ การพิมพ์ทำได้หลายวิธี ดังนี้
- ให้พิมพ์ภาพด้วยนิ้วมือ
 - ให้พิมพ์ภาพจากวัสดุธรรมชาติชนิดต่าง ๆ เช่น ก้านกล้วย ก้านบัว ใบไม้ ดอกไม้ ฯลฯ
 - ให้พิมพ์ภาพจากวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ เช่น ฝาจากขวด ลูกกัญญา ปลอกปากกา
 - ให้พิมพ์ภาพด้วยเศษเชือก หรือเศษด้าย นำมาจุ่มสี ให้เหลือที่จับไว้พอสมควร พับกระดาษแบ่งครึ่ง แล้วขดเชือกลงบนกระดาษด้านขวามือ ให้เหลือชายเชือกออกมานอกกระดาษจับได้ พับกระดาษด้านซ้ายมือทับขดเชือกไว้ ค่อย ๆ ดึงเชือกลงมาทางด้านล่างจนสุด จะได้ภาพเหมือนกัน 2 ภาพ เช่น เดียวกับการทาบสี
 - ให้พิมพ์จากแม่พิมพ์ที่ครูหรือนักเรียนทำขึ้นจากวัสดุเนื้ออ่อน เช่น แม่พิมพ์จากมะละกอ มันเทศ หัวผักกาด ฯลฯ
 - พิมพ์ด้วยทราย และระบายสี
 - ให้เด็กใช้กระดาษวางซ้อนวัสดุที่มีลายนูนแล้วจึงใช้ดินสอสีถูจะได้ภาพเหมือนแบบ
 - พิมพ์ภาพด้วยการขยี้กระดาษ
5. งานพับกระดาษ เป็นการประดิษฐ์กระดาษให้มีลักษณะเป็นภาพ 3 มิติ อีกแบบที่ต้องอาศัยการทำงานประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อตา มือและนิ้วมือ พับกระดาษให้เป็นภาพสัญลักษณ์ตามลำดับขั้นตอนจากง่ายไปหายาก โดยครูใช้การอธิบายประกอบแผนภูมิลำดับขั้นตอนการพับปฏิบัติด้วยตนเอง ลำดับขั้นตอนการพับไม่ควรยากเกินความสามารถเด็ก พับแล้วให้เด็กนักเรียนตกแต่งระบายสีให้สวยงาม
6. งานประดิษฐ์เศษวัสดุ เป็นของเล่นและของใช้ เป็นการรวบรวมเศษวัสดุจากกระดาษ เช่น กล่องกระดาษชนิดต่าง ๆ เศษกระดาษ กระดาษห่อของขวัญ กระดาษปกนิตยสาร หนังสือพิมพ์ ฯลฯ มาประดิษฐ์เป็นของเล่นต่าง ๆ ตามแบบอย่าง หรือความคิดอิสระ และใช้วัสดุอื่น ๆ ในการประกอบตกแต่งเพิ่มเติม เพื่อให้งานออกมาสมบูรณ์ เช่น กาว กรรไกร เศษไหมพรม แท่งไม้ ไม้ขีดกริม หลอดกาแฟ ฯลฯ รวมถึงงานกระดาษเส้นที่ใช้กาวประกอบเป็นรูปแบบต่าง ๆ
7. งานสาน เป็นการใช้วัสดุที่มีตามธรรมชาติ หรือวัสดุสังเคราะห์ เช่น ไม้สาน ไม้มะพร้าว ใบหมาก หรือเส้นพลาสติก ผ้า เชือก ฯลฯ นำมาสาน ขัด สอดให้เกิดรูปร่าง รูปทรงต่าง ๆ ตามแบบอย่าง หรือตามความคิดอิสระ อาจสานเป็นของใช้ ของเล่น และของตกแต่งต่าง ๆ หรืออาจใช้วัสดุอื่นประกอบตกแต่งให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

3.4 หลักการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์

1. เน้นที่กระบวนการขณะที่เด็กได้ลงมือทำงานทัศนศิลป์ไม่ใช่เน้นที่ผลงาน เพราะทัศนศิลป์แสดงออกถึงประสบการณ์และความรู้สึกของเด็ก
2. คำนึงถึงอายุ ความสามารถ ความต้องการและความสนใจของเด็ก
3. ส่งเสริมความคิดริเริ่มและความคิดที่เป็นอิสระ
4. ให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ การทำงานอย่างอิสระและยืดหยุ่น
5. ยอมรับอัตราพัฒนาการและความแตกต่างระหว่างบุคคลของเด็กแต่ละคน

วัสดุ อุปกรณ์สำหรับการจัดมุมทัศนศิลป์

1. โต๊ะทำงานศิลปะ
2. วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมวาดเส้น เช่น ดินสอดำ ดินสอสี สีเทียน สีชอล์กปากกา สีเมจิก พู่กัน กระดาษวาดรูป ยางลบ
3. วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมระบายสี เช่น เฟรมซึ่งด้วยผ้าใบ ขา
2. หยั่งเขียนรูป สีฝุ่น สีไม้ สีโปสเตอร์ สีเทียน สีเมจิก สีน้ำ กระดาษ อุปกรณ์สำหรับล้าง
3. วัสดุอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมภาพพิมพ์

3.5 บทบาทและหน้าที่ของผู้จัดกิจกรรมทัศนศิลป์

1. จัดพื้นที่หรือบริเวณให้เด็กปฏิบัติงานทัศนศิลป์อย่างเป็นสัดส่วน อุปกรณ์ที่ใช้ต้องแบ่งแยกไม่รวมกันในตระกร้าเดียว เช่น สีไม้ สีน้ำ สีเทียน แยกออกจากกัน
2. ตกแต่งมุมทัศนศิลป์ให้ดึงดูดใจเด็กที่จะเข้าร่วมกิจกรรมตามความสนใจ
4. จัดหาสื่ออุปกรณ์ให้พร้อมเพียงพอ เช่น สี วัสดุสำหรับตกแต่ง อุปกรณ์สำหรับทำความสะอาดและบอกให้เด็กทราบว่าเมื่อไรวางไว้ที่ไหน
5. ในแต่ละวันควรจัดไม่น้อยกว่า 4 กิจกรรม และควรกำหนดให้เด็กทำได้อย่างน้อย 2 กิจกรรม
6. ในกรณีที่เด็กเลือกทำกิจกรรมเดียว เช่น ปั้นทุกครั้งโดยไม่ทำกิจกรรมอื่นเลย ครูต้องหาวิธีจูงใจให้เด็กเลือกทำกิจกรรมอื่นให้ครบเพื่อเด็กจะได้พัฒนาครบในทุกด้าน
7. สนใจในชิ้นงานของเด็ก ไม่ควรตัดสินผลงานเด็กตามความเห็นของตนเอง
8. ขณะเด็กทำกิจกรรม ครูต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิด เพื่อคอยให้คำปรึกษาเมื่อเด็กต้องการ แต่ครูจะต้องไม่บอกหรือสื่อให้ทำตามความเห็นของครูหรือทำเหมือนกันทั้งห้อง
9. ไม่หัวเราะผลงานของเด็ก ไม่วาดภาพให้เด็ก ไม่ตัดสินใจแทนเด็กว่าควรทำอะไร หรือควรวาดอะไรเพิ่มในรูป เป็นต้น ควรเปิดโอกาสให้เด็กคิดเอง และสร้างชิ้นงานตามจินตนาการของตนเอง

10. ส่งเสริมให้เด็กมีความรู้สึกที่ดีต่อตัวเอง เพื่อให้เด็กเกิดความเชื่อมั่นว่าตนเองทำได้ โดยการแสดงออกทางสีหน้าถึงการยอมรับในผลงาน
11. ดูแลความปลอดภัยขณะที่เด็กร่วมกิจกรรม
12. ก่อนเรียนทัศนศิลป์ในเรื่องใหม่ๆ ครูต้องอธิบายวิธีใช้วัสดุที่
13. ถูกต้องให้เด็กทราบก่อนทุกครั้ง พร้อมทั้งสาธิตให้ดูจนเข้าใจ
14. ชมเชย ให้กำลังใจขณะทำงาน เมื่อทำงานเสร็จ คำชมเชยจะต้องมีความจริง พอสสมควร
15. ไม่เร่งรัดเวลาเด็กในการสร้างชิ้นงาน
16. กระตุ้นให้เด็กคิดเมื่อพบปัญหาแทนการบอกเมื่อเด็กทำงานเสร็จควรให้เด็กเล่าเรื่องเกี่ยวกับสิ่งที่ทำ หรือภาพที่วาดเป็นการพัฒนาภาษาและความคิดของเด็ก
17. ครูควรบันทึกวันที่ และรายละเอียดของภาพที่เด็กวาดเพื่อเปรียบเทียบความก้าวหน้าของผลงาน
18. นำผลงานติดป้ายนิเทศเพื่อให้กำลังใจ ผลงานที่ไม่จำเป็นต้องเป็นผลงานที่ดีที่สุด แต่ควรเป็นผลงานของเด็กทุกคนหมุนเวียนกันไป เพราะผลงานบางชิ้นมีความหมายต่อเด็กมาก ตลอดจนมุมที่เก็บงานที่ยังไม่แล้วเสร็จที่เด็กสามารถมาสร้างสรรค์ชิ้นงานต่อได้โดยไม่เสียหาย
19. จัดแสดงผลงานเด็กอย่างเท่าเทียมกัน ไม่ควรเลือกเฉพาะผลงานที่มีความเด่นเท่านั้นมาจัดแสดงให้เด็กมีส่วนร่วมในการแสดงผลงาน และเก็บชิ้นงานของตนเอง

3.6 ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์

ความหมายของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ หมายถึง กิจกรรมศิลปะที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกถึงความรู้สึก นึกคิด สามารถฝึกให้เด็กรู้จักสังเกตหาเหตุผล รู้จักสร้างลักษณะนิสัยที่ดี และมีความพร้อมในการเรียน พัฒนาตัวเด็กทั้งในด้านส่วนตัวและด้านสังคม นอกจากนี้ กิจกรรมศิลปะยังเป็นกระบวนการการปฏิบัติต่อชิ้นงานในลักษณะต่างๆ ไม่ว่าจะเป็นการวาดเขียน การปั้น การฉีก ฯลฯ จะส่งผลต่อพัฒนาการด้านต่างๆ เช่น ร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญาของเด็ก กิจกรรมทางศิลปะ ได้แก่ การวาดภาพระบายสี เด็กจะถ่ายทอดความรู้สึกจากประสบการณ์ จากจินตนาการ และจากความต้องการภายในจิตใจ จนทำให้ภาพบางภาพสื่อให้เห็นถึงความคิดที่ปิดซ่อนเร้น เปรียบได้ว่าการวาดภาพเป็นวิธีการหนึ่งในการพยายามสื่อสารเรื่องราวต่างๆ ด้วยตัวเด็กเองเด็กสามารถถ่ายทอดภาพวาดออกมาจากความคิด ความรู้สึก ด้วยทักษะแห่งประสบการณ์ชีวิตซึ่งไม่เป็นข้อจำกัดต่อความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะให้แตกต่างไปจากเด็กโดยทั่วไปอย่างไรก็ตาม ประชากรในการวิจัยครั้งนี้ มีสภาพภูมิหลังที่แตกต่างกัน การศึกษา อบรมที่เด็กแต่ละกลุ่มได้รับ จึงเป็นส่วนหนึ่งต่อการสร้างอิทธิพลไปสู่การแสดงออกทางศิลปะได้ เช่น การวาดภาพระบายสีของเด็กในแต่ละกลุ่มด้วยเช่นกัน

ความสำคัญของกิจกรรมทางทัศนศิลป์สร้างสรรค์ สุกัลลักษณ์ ธนเกษพิศาล (2534: 44) ได้กล่าวถึง กิจกรรมทางศิลปะสามารถส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ ให้กับเด็ก ดังต่อไปนี้

1. พัฒนาการทางด้านร่างกาย เด็กสามารถเคลื่อนไหวร่างกาย มือ แขน ขา ได้อย่างอิสระ
2. พัฒนาการทางด้านอารมณ์ เด็กจะเกิดความพึงพอใจ เกิดความมั่นคงทางอารมณ์มั่นใจในการแสดงออก สามารถปรับตัวในสถานการณ์ต่างๆ ได้เป็นอย่างดี
3. พัฒนาการทางด้านสังคม เด็กจะได้เรียนรู้ที่จะช่วยเหลือกัน แสดงความคิดเห็นร่วมกัน รับผิดชอบร่วมกัน กิจกรรมทางศิลปะมีสภาพเป็นตัวเชื่อมโยงสังคมของเด็กและพัฒนา การร่วมในสังคมอีกด้านหนึ่งด้วย
4. พัฒนาการทางด้านสติปัญญา กิจกรรมทางศิลปะช่วยส่งเสริมสติปัญญาของเด็กให้ดีขึ้น เพราะเด็กต้องคิด สำรวจตรวจสอบ ลงมือกระทำ ได้ทดลองค้นคว้า
5. พัฒนาการทางการเรียนรู้ กิจกรรมทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่ต้องใช้ความสามารถ ความถนัด และต้องค้นหาวิธีการแปลกๆ ใหม่ๆ อยู่เสมอ จึงทำให้เกิดการรับรู้ขึ้น
6. พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ เด็กได้มีอิสระในการทำงาน ได้ใช้ความคิดสติปัญญา และจินตนาการของตนอย่างเต็มที่ ทำให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
7. พัฒนาการทางด้านสุนทรียภาพ เด็กจะเกิดความซาบซึ้ง ชื่นชม รู้คุณค่าความงามในธรรมชาติ มีจิตใจละเอียดอ่อน

กิจกรรมทางศิลปะนอกจากจะมีคุณค่าในด้านส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่างๆ ให้กับเด็กแล้ว (ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. 2552: ออนไลน์) ได้กล่าวว่า การแสดงออกทางผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นลายเส้น สี รูปทรง สัญลักษณ์ อารมณ์ ความหมาย ที่สื่อออกมา กิจกรรมต่างๆ ของวิชาศิลปะศึกษานั้นมีคุณค่าทางจิตใจในด้านจิตบำบัดได้ด้วย คือ

1. กิจกรรมทางศิลปะ ช่วยให้เด็กได้ระบายอารมณ์ที่เคร่งเครียด เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ต่างๆ เช่น โกรธ กลัว และวิตกกังวล
2. กิจกรรมทางศิลปะ ช่วยขจัดความด้อยค่า ไม่สมปรารถนา ขาดความมั่นใจความขลาดอาย ความพิการ ศิลปะเป็นสิ่งที่ช่วยระบายความทุกข์ได้
3. กิจกรรมทางศิลปะ ช่วยทำให้เข้าใจปัญหาและความต้องการของเด็กในกรณีเด็กดื้อ เกเร ก้าวร้าว รังแกเพื่อน

จากที่กล่าวมาจะเห็นได้ว่า กิจกรรมทางศิลปะศึกษามีความสำคัญต่อเด็ก เด็กที่ได้มีโอกาสทำกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ จึงมักมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีการพัฒนาการแก้ปัญหามากขึ้น ทำให้เด็กได้ตระหนักในคุณค่าของตนเอง เป็นการเสริมสร้างสุขภาพจิตที่ดีให้กับตัวเด็กเอง ไม่ว่าจะเป็นเด็กในสภาพแวดล้อมปกติหรือในสถานสงเคราะห์

3.7 จุดมุ่งหมายของการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์

จิตทนายวรรณ เดือนฉาย (2541: 26) ได้กล่าวถึงวัตถุประสงค์ของกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ไว้ดังนี้

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

กิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมเสรี ที่เด็กทุกคนสามารถจะทำได้เมื่อตนเกิดความต้องการ พอใจ และสนใจ

สรุปได้ว่า กิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมเสรีที่มีจุดมุ่งหมายเพื่อฝึกให้เด็กได้คิดแสดงออกซึ่งความสามารถของตนเอง อย่างผู้มีลักษณะสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นผลให้เด็กได้พัฒนาทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคมและสติปัญญา

ศิลปะกับเด็กมีการยอมรับว่าภาษาภาพที่เด็กถ่ายทอดออกมาในรูปแบบการวาดภาพจะมาจากห้วงลึกแห่งความประทับใจ โดยผ่านกระบวนการรับรู้ที่เด็กได้พัฒนาไปตามการเจริญวัยอย่างต่อเนื่อง

การวิเคราะห์ภาพวาดของเด็กเพื่อศึกษาถึงผลการชี้ระดับความสามารถทางสมองของเด็ก โดยที่ กูดอินาฟ (Florence Goodenough) ได้ทำการศึกษาภาพของเด็ก เพื่อสะท้อนให้เห็นถึงความเจริญทางสมองในระดับต่างๆ กัน ทำให้พบว่าเด็กจะวาดภาพโดยใช้สติปัญญา มากกว่าการมองเห็นกระทั่ง ค.ศ. 1963 แฮร์ริส (ละออ ชุตติกร. 2547: ออนไลน์) ได้นำมาปรับปรุงใหม่ด้วยวิธีการคาดคะเนความเจริญทางสมองจากการวาดภาพ ผลการศึกษาพบว่าภาพที่เด็กวาดแสดงถึงบางสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสภาพอารมณ์และสัมพันธภาพทางสังคมของเด็ก

ดังนั้น พัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสี นอกจากจะชี้ให้เห็นถึงลำดับขั้นแห่งการเจริญวัยแล้ว ยังเป็นสิ่งที่บ่งบอกให้ทราบว่าเด็กสามารถสร้างสรรค์ โดยการสะท้อนให้เห็นถึงวิธีการถ่ายทอดสภาพแวดล้อมของเด็กแต่ละคนด้วย ซึ่งเป็นข้อจำกัดสำคัญที่ส่งผลต่อเกณฑ์พัฒนาการทางศิลปะด้านการวาดภาพระบายสี

ปัจจุบันทิศทางการเรียนการสอนศิลปะศึกษาในประเทศไทย ได้รับการยอมรับว่ามีส่วนสำคัญต่อการพัฒนาศักยภาพแห่งการเรียนรู้ของเด็กกิจกรรมทางศิลปะจึงถูกนำมาเป็นเครื่องมือต่อการขยายฐานความคิดของเด็กให้เกิดเป็นรูปธรรมที่เด่นชัด โดยพบได้จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะนอกหลักสูตรรวมไปถึงการจัดประกวดภาพระบายสีที่ได้กวาดขึ้นตามวาระสำคัญต่างๆ ภาพของเด็กจากกิจกรรมดังกล่าวได้สะท้อนให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นในสังคมยุคใหม่

สำหรับปรากฏการณ์ทางศิลปะ ความเปลี่ยนแปลงก่อตัวแฝงอยู่ในผลงานต่างๆ มาเป็นระยะเวลายาวนาน ในช่วงศตวรรษที่ 20 ศิลปะลัทธินามธรรม (Abstract Art) เริ่มส่อเค้าให้เห็นถึงการแสดงออกทางศิลปะที่มาจากความรู้สึกภายใน จุดสำคัญจึงมิได้อยู่กับการจำลองสรรพสิ่งดังที่เคยกระทำมา แรงประทุจากศิลปะนามธรรมได้ขยายแนวคิดไปสู่ศิลปะของโลกในวัฒนธรรมใหม่ จากแสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจนในรูปแบบของการนำเสนอด้วยเทคโนโลยีที่เคลื่อนตัวเข้าสู่การนำภาพลงตาเข้ามาสื่อสารมากขึ้น (รุ่ง แก้วแดง. 2541: 76)

อิทธิพล ความคิด การแสดงออกทางศิลปะ สำหรับผู้ใหญ่แล้วทักษะ ความรู้ ความเข้าใจ ตามแนวคิดดังกล่าวยังมีปัจจัยอื่นๆ มาเกี่ยวข้อง ซึ่งไม่ตรงกับประเด็นของการศึกษาคั้งนี้ แต่สำหรับอิทธิพลดังกล่าวเป็นสิ่งที่ควรได้รับการพิจารณาว่าจะส่งผลต่อลักษณะแสดงออกทางศิลปะด้วยเช่นกัน

การแสดงออกทางศิลปะ เป็นการแสดงออกตามความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งมีการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ ความชื่นชอบ และจุดมุ่งหมายต่างกัน จึงมีผลทำให้เด็กมีความ คิดรวบยอดต่อสิ่งต่างๆ ไม่เหมือนกัน แล้วเลือกและตัดสินใจแสดงออกมาเป็นรูปทรง รูปร่าง สี การจัดองค์ประกอบที่ไม่ซ้ำแบบใคร เพื่อจะสื่อสารกับผู้อื่น

การแสดงออกทางศิลปะจึงเป็นธรรมชาติอย่างหนึ่งของเด็กในอันที่จะช่วยสร้างเสริมประสิทธิภาพหรือพลังในตัวเด็ก ซึ่งพลังนั้นจะช่วยส่งผลต่อการรับรู้ การเรียนรู้และการประพฤติ ปฏิบัติทุกข้อด้านลักษณะการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก จึงแสดงให้เห็นถึงสิ่งต่างๆ ในตัวเด็ก ดังนี้คือ

1. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงความเติบโต การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก โดยเฉพาะการวาดภาพนั้น เมื่อเด็กเริ่มต้นจากการขีดเส้นอย่างวุ่นวายจนค่อยๆ พัฒนาควบคุมเส้นสายให้เป็นระเบียบขึ้นเรื่อยๆ เป็นการเริ่มต้นท่าทีของการออกแบบรูปทรง และในวัยที่เติบโตขึ้นภาพวาดของเด็กจะพัฒนาลักษณะการออกแบบไปสู่รูปทรงที่เลียนแบบธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมมากขึ้น การแสดงออกทางศิลปะเช่นนี้ย่อมเป็นผลมาจากการเปลี่ยนแปลงหรือการเติบโตของเด็กทั้งด้านร่างกาย การรับรู้ จิตใจและการแสดงออกในตัวเอง

2. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะตัว เด็กแต่ละคนจะรับรู้หรือมีความรู้สึก ตอบรับสิ่งต่างๆ แตกต่างกัน เมื่อเด็กสร้างสรรค์งานศิลปะเขาจะนำความรู้สึกนึกคิดหรือความรู้สึกของตนที่มีสิ่งนั้นผสมผสานไปกับการรับรู้ที่แตกต่างกันนั้นด้วย ผลงานศิลปะของเด็กแต่ละคนจึงสะท้อนลักษณะเฉพาะตัวหรือสะท้อนบุคลิกของเขาอย่างเด่นชัด

3. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงการติดต่อสื่อสาร ในขณะที่เด็กวาดภาพตามพัฒนาการทางธรรมชาติของเขา รูปแบบยุ่งเหยิงที่เด็กใช้เป็นสัญลักษณ์คน บ้าน ต้นไม้ ดวงอาทิตย์ หรือสิ่งอื่นๆ ที่เขาชอบภาพที่ปรากฏเหล่านี้จะสื่อสารความรู้สึกนึกคิด บรรยายประสบการณ์และจินตนาการของ

เขา การวาดภาพของเด็กจึงมีสภาพเป็นการสื่อสารข้อมูลต่างๆ ด้วยสัญลักษณ์ที่ปรากฏในงานศิลปะ ซึ่งมีคุณค่ามากกว่าการบอกเล่าใดๆ

4. การแสดงออกที่ชี้ให้เห็นถึงอารมณ์ความรู้สึก การที่เด็กได้ทำงานศิลปะและได้แสดงออกทางศิลปะนั้น เด็กจะแสวงหาหนทางเฉพาะตนด้วยการแสดงอารมณ์และความรู้สึกนึกคิดในผลงานของตนอาจจะด้วยการเน้นหรือขยายขนาดของสิ่งที่ตัวเองเห็นว่ามีความสำคัญ เป็นการลดความคับข้องใจ และการระบายความรู้สึกเก็บกดของเขาได้ด้วย (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2546: 44)

การแสดงออกทางศิลปะเป็นการแสดงออกมาจากจิตสำนึก (Conscious) ของแต่ละคน ดังนั้น ผลงานของเด็กจึงมีความซับซ้อน ยากง่ายแตกต่างกัน สิ่งที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็กประกอบด้วย

1. พื้นฐานทางวัฒนธรรม ที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก คือ ความเชื่อแบบแผนหรือลักษณะการดำเนินชีวิตและกิจกรรมของคนในสังคม ศิลปะเด็กจึงเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรมในสังคม ทั้งในแง่การสะท้อนถ่ายทอดสภาพของสังคมให้ปรากฏเป็นผลงานศิลปะและการสร้างสรรค์ศิลปะให้เป็นรูปวัตถุทางวัฒนธรรม

2. พื้นฐานทางสภาพแวดล้อมที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก ได้แก่ ธรรมชาติ ผู้คน อาคารบ้านเรือน ฯลฯ สิ่งแวดล้อมเหล่านี้ในฐานะที่มีสภาพเป็นรูปธรรมนับว่ามีผลกระทบต่อการแสดงออกทางศิลปะเป็นอย่างมากเพราะสิ่งต่างๆ ดังกล่าวเป็นสิ่งที่สนใจและเป็นปัจจัยให้การแสดงออกทางศิลปะของเด็ก อาจจะเสนอรูปแบบที่เกี่ยวข้องกับวัตถุสิ่งแวดล้อมเสนอเหตุการณ์ต่างๆ หรือเสนอความคิดอย่างใดอย่างหนึ่งเกี่ยวกับสภาพของสิ่งแวดล้อมถ่ายทอดออกมาในผลงาน

3. พื้นฐานทางความแตกต่างเฉพาะบุคคลความแตกต่างทางเอกลักษณ์ (Individual difference) ของเด็กแต่ละคน เช่น บุคลิกภาพ สติปัญญา อารมณ์ ความคิด จะมีผลงานไปสู่การแสดงออกที่แตกต่างกัน แสดงออกด้วยเทคนิคที่ต่างกัน งานศิลปะที่แสดงออกจึงมีแบบแผนเฉพาะตัวที่สะท้อนความแตกต่างทางเอกลักษณ์ของเด็กแต่ละคนโดยเฉพาะ (วิรุณ ตั้งเจริญ. 2546: 250)

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่า การแสดงออกทางศิลปะของเด็กจะแสดงให้เห็นถึงพัฒนาการในด้านต่างๆ ในตัวเด็กที่ถ่ายทอดออกมาในรูปผลงานศิลปะ บนพื้นฐานแห่งประสบการณ์ทางสภาพแวดล้อมของสังคม วัฒนธรรม และความแตกต่างระหว่างบุคคลซึ่งเป็นพฤติกรรมภายนอกของเด็ก โดยการถ่ายทอดสิ่งที่แลเห็นจากแบบหรือวัตถุในลักษณะการพยายามลอกเลียนแบบให้เหมือนจริง

ความสามารถทางศิลปะของเด็ก

เป็นการแสดงออกทางศิลปะอย่างหนึ่งตามความแตกต่างระหว่างบุคคลที่สามารถส่งเสริมให้เจริญงอกงามได้ตามวัย นักการศึกษาทางด้านศิลปศึกษาได้ให้ความหมายของความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะไว้ต่างๆ ดังนี้

1. ความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะ เป็นการแสดงออกอย่างหนึ่งเพื่อการพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กแต่ละคน เพราะเด็กจะมีโอกาสได้ผ่อนคลายอารมณ์ถึงเครียด ความกลัว ความโกรธ ฯลฯ ออกมาในรูปร่างต่างๆ ได้อย่างอิสระ ซึ่งจะทำให้เด็กมีความเชื่อมั่นในความสามารถของตนเองและมีพัฒนาการทั้งทางร่างกาย ทางจิตใจ ทางสังคมและทางสติปัญญาที่เป็นไป ตามวัย

2. ความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะ เป็นการแสดงออกตามความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งมีการรับรู้ ความรู้สึกนึกคิด จินตนาการ ความชื่นชอบ และจุดมุ่งหมายต่างกัน จึงมีผลทำให้เด็กมีความคิดรวบยอดต่อสิ่งต่าง ๆ ไม่เหมือนกัน แล้วเลือกและตัดสินใจออกมาเป็นรูปทรง รูปร่าง สี การจัดองค์ประกอบที่ไม่ซ้ำแบบใคร เพื่อจะสื่อสารกับผู้อื่น (สุภลักษณ์ ธนเกษพิศาล. 2551: ออนไลน์; อ้างอิงจาก Blanche. 1959)

3. ความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะ เป็นการผสมผสานประสบการณ์ต่างๆ ที่เด็กได้จากการเรียนรู้ แล้วตัดสินใจเลือกประสบการณ์ที่มีความสัมพันธ์กับคนแสดงออกมา เป็นรูปร่างต่างๆ ตามความพึงพอใจและวุฒิภาวะของเด็ก การแสดงออกทางศิลปะนอกจากจะพัฒนาไปตามวุฒิภาวะของเด็ก การแสดงออกทางศิลปะนอกจากจะพัฒนาไปตามวุฒิภาวะแล้วยังมีองค์ประกอบอื่นๆ ที่จะส่งเสริมหรือสกัดกั้นความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะ เช่น เสรีภาพในการแสดงออก ประสบการณ์ และความรู้ที่แตกต่างกัน การตัดสินใจในการทำงาน การเลือกเครื่องใช้ ประสบการณ์ และความรู้ที่แตกต่างกัน การตัดสินใจในการทำงาน การเลือกเครื่องใช้ การออกแบบ การจัดระบบ ความคิดที่จะผลิตผลงาน (พรพิมล ศิริวัฒน์ 2548: ออนไลน์; อ้างอิงจาก Lowenfeld. 1957: 15)

4. ความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะ เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของเด็กที่เกิดขึ้นขึ้นอยู่กับองค์ประกอบต่างๆ เช่น ช่วงเวลา และจุดประสงค์ของการสร้างสรรค์งานศิลปะ ตลอดจนเทคนิคและสื่อที่นำมาใช้ตามจุดมุ่งหมายของศิลปิน นอกจากนี้การแสดงออกทางศิลปะยังขึ้นอยู่กับ การรับรู้ ความคิด จินตนาการ การใช้ทักษะของกล้ามเนื้อ และวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน (Monro. 1956: 58)

จากแนวความคิดต่างๆ ที่กล่าวมา จึงอาจสรุปได้ว่า ความสามารถในการแสดงออกทางศิลปะ เป็นการสั่งสมประสบการณ์ตามความแตกต่างระหว่างบุคคล และใช้สื่อและเทคนิคต่างๆ ถ่ายทอดความคิด ความรู้สึก และจินตนาการของตนออกมาเป็นผลงานที่มีรูปแบบต่างๆ เพื่อสื่อสารกับผู้อื่น

ทฤษฎีขั้นพัฒนาการทางศิลปะของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld)

โลเวนเฟลด์ (พวงรัตน์ อดุลย์ 2542: ออนไลน์; อ้างอิงจาก Lowenfeld. 1957: 185 - 320) ได้ศึกษาขั้นพัฒนาการทางศิลปะจากภาพวาดของเด็กวัยต่างๆ และวิเคราะห์แยกขั้นพัฒนาการทางศิลปะของเด็กเป็น 5 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) เด็กที่อยู่ในพัฒนาการขั้นนี้จะมีอายุประมาณ 2 - 4 ปี

ขั้นที่ 2 ขั้นเริ่มเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-Schematic Stage) เด็กที่อยู่ในพัฒนาการขั้นนี้มีอายุประมาณ 4 - 7 ปี

ขั้นที่ 3 ขั้นเขียนรูปได้คล้ายของจริง (Schematic Stage) เด็กที่อยู่ในพัฒนาการขั้นนี้จะมีอายุประมาณ 7 - 9 ปี

ขั้นที่ 4 ขั้นเริ่มต้นเขียนภาพอย่างจริงจัง (The Drawing Realism or The Gangage) เด็กที่อยู่ในพัฒนาการขั้นนี้จะมีอายุประมาณ 9 - 12 ปี

ขั้นที่ 5 ขั้นของการใช้เหตุผล (The Stage of Reasoning) เป็นพัฒนาการทางศิลปะขั้นสุดท้ายของวัยเด็ก จะมีอายุประมาณ 12 - 14 ปี แบ่งออกเป็น 2 พวก คือ

5.1 พวกที่มีความรู้สึกตามสิ่งเร้าจักษุสัมผัส (Visually Minded) เด็กพวกนี้จะเป็นคนช่างสังเกต ชอบเขียนภาพที่ตนมองดูอยู่ข้างนอกเอาไว้ใส่ต่อความแตกต่างของสี แสงเงา เด็กพวกนี้เขียนภาพได้ใกล้เคียงความเป็นจริง เช่น เสื้อผ้าที่มีรอยยับย่นหรือเป็นกลีบในส่วนต่างๆ มีเงาตามท่าทางของผู้ใส่ซึ่งอยู่ในอิริยาบถต่างๆ กัน การใช้พื้นที่ว่าง เด็กรู้จักเส้นระดับ และแสดงระยะใกล้ไกล เช่น วัตถุใดที่ไกลจะเขียนให้เล็ก วัตถุที่อยู่ใกล้จะเขียนให้ใหญ่ขึ้น ลักษณะของรูปที่จะเขียนเป็นสามมิติ

5.2 พวกที่ตีความหมายของสิ่งต่างๆ ด้วยประสบการณ์ของตนเอง (Non-Visually Minded) เป็นพวกที่ถือว่าความรู้สึกนึกคิดของตนเองมีความสำคัญในการแสดงออก งานของเด็กจึงแสดงให้เห็นความสัมพันธ์ระหว่างอารมณ์ของเขากับสิ่งแวดล้อม การวาดภาพจึงวาดด้วยความรู้สึกของตนเอง การแสดงออกของพวกนี้เน้นส่วนสำคัญอย่างเกินคุณลักษณะภายนอกที่มองเห็น เด็กจะชอบวาดภาพคนและแสดงออกซึ่งอารมณ์ของภาพนั้น การใช้พื้นที่ว่างอาจเห็นว่ามีมีการกลับมาใช้เส้นฐานอีก แต่ไม่ได้ใช้ในความหมายเดิม เป็นการใช้เพื่อเป็นสื่อในการวางระยะของพื้นที่ การใช้เส้นฐานในแง่นี้เป็นการแสดงออกด้วยความรู้สึกนึกคิดที่สูงขึ้นไป นอกจากนี้เด็กจะมีพัฒนาการเกี่ยวกับความเข้าใจระยะระหว่างวัตถุได้ดี จึงสามารถจัดความสัมพันธ์ของระยะวัตถุในภาพได้

จากหลักทฤษฎีขั้นพัฒนาการทางศิลปะของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld) ที่กล่าวมาสรุปได้ว่า เด็กย่อมมีความเจริญงอกงามในการแสดงออกทางศิลปะโดยการเขียนภาพเป็นไปตามลำดับขั้นของการพัฒนาการอายุและจะพัฒนาความสามารถขึ้นเรื่อยๆ ตามวุฒิภาวะของเด็ก

4. ความหมายของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรม หมายถึง เครื่องมือชิ้นหนึ่ง ที่ประกอบเป็นชุดการเรียนรู้ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นสื่อการเรียนรู้ในรูปแบบของชุดการเรียนการสอนที่ใช้กิจกรรมต่างๆ ในการฝึกทักษะซึ่งจะทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเป็นระบบ โดยการจัดองค์ประกอบต่างๆ ให้เข้ากับเนื้อหาในหลักสูตร มีรายละเอียดของการดำเนินกิจกรรมที่ชัดเจนสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายและความคิดรวบยอด เป็นชุดที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมที่ผู้เรียนได้ปฏิบัติในการเรียนการสอน มีผู้ให้ความหมายไว้ดังนี้ ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน ใช้ชื่อเรียกต่างกัน เช่น ชุดการสอน หรือชุดการเรียนรู้สำเร็จรูป ชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นชุดทางสื่อประสม ใช้ชื่อต่างๆ หลายชนิดเป็นองค์ประกอบ เพื่อก่อให้เกิดความสมบูรณ์ในตนเองที่จัดขึ้นประกอบสำหรับหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ต่างๆ กันดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช ได้ให้ความหมายของชุดการสอนหรือชุดกิจกรรม ว่าเป็น สื่อการสอนชนิดหนึ่งของสื่อประสม (Multi-media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ ตามหัวข้อ เนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับ โดยจัดเอาไว้ เป็นชุดๆ แล้วแต่ผู้สร้างจะทำขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้สอน เกิดความมั่นใจที่พร้อมจะสอน (ธัญชนก แด่นโพธิ์. 2551: ออนไลน์; อ้างอิงจาก บุญเกื้อ ควรหาเวช. 2542)

ระพีพร โพธิ์ศรี ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรม คือ สื่อการสอนที่ประกอบไปด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สะท้อนถึงปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมประเมินผลการเรียนรู้ที่นำมาบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ (ธัญชนก แด่นโพธิ์. 2551: ออนไลน์; อ้างอิงจาก ระพีพร โพธิ์ศรี 2537: 40)

วิชัย วงษ์ใหญ่ ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่าชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อการเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อเร้าความสนใจ สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิด สื่อการสอนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อประสม นำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น (ธัญชนก แด่นโพธิ์. 2551: ออนไลน์)

คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้ในคณะกรรมการปฏิรูปการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ แบ่งประเภทของชุดการสอนไว้ดังนี้

1. ชุดการสอนแบบเรียนด้วยตนเอง หรือชุดการสอนรายบุคคล ซึ่งประกอบด้วย บทเรียนโปรแกรม แบบประเมินผลและอุปกรณ์การเรียนรู้
2. ชุดการสอนแบบเรียนเป็นกลุ่มย่อย ซึ่งจัดประสบการณ์ต่างๆ ที่นักเรียนจะต้องประกอบกิจกรรมเป็นหมู่คณะตามบัตรคำสั่ง โดยจัดแบบศูนย์การเรียนรู้ชุดการสอนประกอบ การบรรยายของครู เป็นกลองกิจกรรมสำหรับช่วยครูในการสอนกลุ่มใหญ่ให้นักเรียนได้รับ ประสบการณ์ที่พร้อมๆ กันตามเวลาที่กำหนด

ประเภทของชุดกิจกรรม

คณะอนุกรรมการพัฒนาการสอนและผลิตอุปกรณ์การสอนได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1. ชุดกิจกรรมสำหรับครู เป็นชุดสำหรับจัดให้ครูโดยเฉพาะ มีคู่มือและเครื่องมือสำหรับครู ซึ่งจะนำไปใช้สอนให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่คาดหวัง ครูเป็นผู้ดำเนินการและควบคุม กิจกรรมทั้งหมด นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมภายใต้การดูแลของครู

2. ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนเป็นชุดกิจกรรมสำหรับจัดให้นักเรียน เรียนด้วยตนเอง ครูมีหน้าที่เพียงจัดอุปกรณ์และมอบชุดการสอนให้และคอยรับรายงานผลเป็นระยะ ให้คำแนะนำเมื่อมีปัญหาและประเมินผล ชุดกิจกรรมนี้จะฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง เมื่อนักเรียนจบการศึกษาจากโรงเรียนนี้ไปแล้ว ก็สามารถเรียนรู้หรือศึกษาสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง

3. ชุดกิจกรรมที่ครูและนักเรียนใช้ร่วมกันชุดนี้มีลักษณะผสมผสานระหว่างชุดแบบที่ 1 และชุดแบบที่ 2 ครูเป็นผู้คอยดูแลและกิจกรรมบางอย่างครูต้องเป็นผู้แสดงนำให้นักเรียนดูและ กิจกรรมบางอย่างนักเรียนต้องกระทำด้วยตนเอง ชุดกิจกรรมอย่างนี้ เหมาะอย่างยิ่งที่จะใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งจะเริ่มฝึกให้รู้จักการเรียนรู้ด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลของครู

บุญเกื้อ ควรหาเวช ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1. ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้สอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนขึ้นชุดกิจกรรมแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และเป็นการใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดกิจกรรมในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้อาจได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2. ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 5-7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักจะใช้สอนในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ เป็นต้น

3. ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติมผู้เรียนสามารถจะประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ด้วยชุดกิจกรรม ชุดกิจกรรมชนิดนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนส่วนย่อยหรือโมดูลก็ได้ (ธัญชนก แดนโพธิ์, 2551: ออนไลน์; อ้างอิงจาก บุญเกื้อ ควรหาเวช, 2542)

จากประเภทของชุดกิจกรรมที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมมีลักษณะอยู่ 2 ลักษณะ คือ ชุดกิจกรรมที่นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองและชุดกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ดำเนินกาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน

องค์ประกอบของชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมประกอบด้วยสื่อประสมในรูปของวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการตั้งแต่สองอย่างขึ้นไป โดยใช้วิธีการจัดระบบ เพื่อให้ชุดกิจกรรมแต่ละชุดมีประสิทธิภาพและมีความสมบูรณ์ ในตัวเอง ดังนั้นในชุดกิจกรรมจึงมีองค์ประกอบดังนี้

จำแนกองค์ประกอบที่สำคัญๆ ภายใน ชุดกิจกรรมไว้ 4 ส่วน คือ

1. คู่มือ เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนหรือผู้เรียนตามชนิดของชุดกิจกรรม ภายในคู่มือจะชี้แจงถึงวิธีการใช้ชุดกิจกรรมเอาไว้อย่างละเอียด ทำเป็นเล่มหรือแผ่นพับ

2. บัตรคำสั่งหรือคำแนะนำ จะเป็นส่วนที่บอกให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนหรือประกอบ กิจกรรมแต่ละอย่าง ตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ บัตรจะมีอยู่ในชุดกิจกรรมแบบกลุ่มและรายละเอียดซึ่ง จะประกอบไปด้วย

2.1 คำอธิบายในเรื่องที่จะศึกษา

2.2 คำสั่งให้ผู้เรียนดำเนินการ

2.3 การสรุปบทเรียน

3. เนื้อหาสาระและสื่อ จะบรรจุไว้ในรูปของสื่อการสอนต่างๆ ประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม สไลด์ เทปบันทึกเสียง ตัวอย่างจริง รูปภาพ เป็นต้น ผู้เรียนจะศึกษาจากสื่อการสอนต่างๆ ที่บรรจุ อยู่ในชุดการสอนตามบัตรที่กำหนดให้

4. แบบประเมินผล ผู้เรียนจะทำการประเมินผลที่อยู่ในชุดกิจกรรมอาจจะเป็นแบบฝึกหัด ให้เติมคำในช่องว่าง เลือกคำตอบที่ถูกต้อง จับคู่ ดูผลจากการทดลอง หรือให้ทำกิจกรรม เป็นต้น

คณะกรรมการปฏิบัติการเรียนรู้ในคณะกรรมการปฏิบัติการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของชุดการสอนว่าควรประกอบด้วย

1. คู่มือครูมีรายละเอียดเกี่ยวกับจุดมุ่งหมายเชิงพฤติกรรม เนื้อหา ผลงานที่คาดหวังจาก นักเรียน สื่อการสอน หนังสือประกอบการค้นคว้าสำหรับครู แนวการประเมินผล ขั้นตอนการดำเนินการสอน

2. แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

3. บัตรต่างๆ ที่ใช้ในการประกอบกิจกรรม ได้แก่ บัตรคำสั่ง บัตรเนื้อหา บัตรกิจกรรม บัตรคำถาม บัตรเฉลย

4. สื่อการเรียนการสอนที่เลือกไว้ (ธัญชนก แดนโพธิ์. 2551: ออนไลน์; อ้างอิงจาก บุญเกื้อ ครอบหาเวช. 2542)

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ได้จำแนกส่วนประกอบของชุดกิจกรรมไว้ 4 ส่วน คือ

1. คู่มือสำหรับครูผู้ใช้ชุดกิจกรรม และผู้เรียนที่ต้องเรียนจากชุดกิจกรรม

2. คำสั่งหรือการมอบหมาย เพื่อกำหนดแนวทางการเรียนจากชุดกิจกรรม

3. เนื้อหาสาระอยู่ในรูปของสื่อการสอนแบบประสม และกิจกรรมการเรียนการสอนแบบ กลุ่มและรายบุคคล ตามวัตถุประสงค์ที่ใช้พฤติกรรม

4. การประเมินผลเป็นการประเมินผลของกระบวนการ ได้แก่ แบบฝึก รายงาน การค้นคว้าและผลการเรียนรู้ในรูปแบบทดสอบต่างๆ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์. 2551: ออนไลน์)

ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม

ความสำคัญของชุดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1. มีจุดประสงค์ปลายทางที่ชัดเจน ที่ระบุทั้งเนื้อหา ความรู้ และระดับทักษะ การเรียนรู้ที่ชัดเจนนั้นคือ จะต้องมีการจุดประสงค์ประจำชุดกิจกรรมที่ระบุไว้ชัดเจนว่าเมื่อผ่านการเรียนรู้จบชุดกิจกรรมนั้นแล้วนักเรียนต้องทำอะไรเป็นระดับใด
2. ระบุกลุ่มเป้าหมายชัดเจนว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าว สร้างขึ้นสำหรับใคร
3. มีองค์ประกอบของจุดประสงค์ที่เป็นระบบเป็นเหตุและผล เชื่อมโยงกันระหว่างจุดประสงค์ประจำหน่วยและจุดประสงค์ย่อย
4. ต้องมีคำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์แต่ละระดับ
5. กรณีทำเป็นชุดการสอน ต้องมีคู่มือครูที่อธิบายวิธีการ เงื่อนไขการใช้ชุดและการเฉลยข้อคำถามทั้งหมดในกิจกรรม ประเมินผล

สรุปแล้วองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ควรประกอบด้วย

1. คู่มือครูซึ่งเป็นคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ในการใช้ชุดกิจกรรม
2. วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม
3. คำชี้แจงเนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน
4. เนื้อหาสาระและสื่อ
5. การประเมินที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

จากการที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายชุดกิจกรรมที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่าชุดกิจกรรม คือ ชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลายๆอย่างมาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ครูมีการเตรียมความพร้อมก่อนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ทำให้ประสบความสำเร็จในการสอน จากความหมายข้างต้น จักเห็นได้ว่าชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ถือว่า เป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยสร้างความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ไม่เบี่ยงหนายในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และสร้างความมั่นใจให้แก่ครูเพราะชุดกิจกรรมมีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้อย่างมีข้อแนะนำ การใช้สำหรับครู ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง (ธัญชนก แด่นโพธิ์. 2552: ออนไลน์)

5. ความหมายของซินเนคติกส์

ซินเนคติกส์ (Synectics) มาจากรากศัพท์ ในภาษากรีก คือ Syn หมายถึงนำมารวมกัน และ etics หมายถึง ส่วนประกอบที่หลากหลาย รวมกันแล้วหมายถึง การรวมสิ่งที่ต่างกันเข้าด้วยกัน และสมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2544: 106) ได้ให้ความหมาย ซินเนคติกส์ว่า เทคนิคเชื่อมโยงสัมพันธ์ โดยการเปรียบเทียบหรือเทคนิคอุปมาอุปไมย นอกจากนั้น เสริมศรี ไชยสร กล่าวไว้ว่า Synectics เป็นวิธีการที่เน้นการพัฒนาความคล่องกับความแตกต่างทางภาษาและความคิดหลายวิธี (เฉลิมพล รัตนะโสภา. 2552: ออนไลน์; อ้างอิงจาก เสริมศรี ไชยสร. 2543: 128)

สรุปได้ว่า ซินเนคติกส์ หมายถึง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกัน หรือไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยใช้การเปรียบเทียบ เพื่อสร้างผลงานให้แปลกใหม่

สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2544: 12) ได้เสนอความคิดเห็นที่สอดคล้องกันว่า การสอนแบบซินเนคติกส์ ตั้งอยู่บนพื้นฐานของการนำกระบวนการคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดเชื่อมโยงหาความสัมพันธ์ที่ออกมาในรูปของการเปรียบเทียบมาใช้

ทิตนา แชมมณี ได้กล่าวว่าแนวคิดของการสอนแบบซินเนคติกส์ กับความคิดสร้างสรรค์ ซินเนคติกส์เป็นแนวคิดที่ไปถูกคิดค้นขึ้นเพื่อมุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยกลุ่มนักวิชาการที่เรียกว่า กลุ่มซินเนคติกส์ ซึ่งมีศาสตราจารย์ วิลเลียม เจเจ การ์ดอน (William J.J. Gordon) จากมหาวิทยาลัยฮาวาร์ด เป็นผู้นำกลุ่มและได้เสนอรายงานผลการศึกษาวิจัยนี้ ไว้ในหนังสือชื่อ SYNECTICS: The Development of Creative Capacity (1961) ซึ่งทำขึ้นเพื่อใช้พัฒนา “กลุ่มความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creativity Groups) ในองค์กรอุตสาหกรรม ซึ่งเป็นกลุ่มบุคคลที่ได้รับการฝึกฝนให้ทำงานร่วมกันเพื่อหน้าที่ประหนึ่ง นักแก้ปัญหาหรือนักพัฒนาผลผลิตและอีกไม่กี่ปีต่อมา การ์ดอน ได้ปรับพัฒนาซินเนคติกส์ให้ใช้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียน โดยจะทำการเปรียบเทียบหรืออุปมาเป็นสำคัญ นักเรียนจะเกิดความสุขสนทนากับความคิดเปรียบเทียบเกิดผองคลาจนสามารถนำการอุปมาเปรียบเทียบเหล่านั้นมาใช้แก้ไขปัญหาหรือสร้างสรรค์ความคิดใหม่ๆ แนวคิดซินเนคติกส์ได้เข้ามาเผยแพร่ในเมืองไทยโดย ดร.เจมส์ ฮาวิลเลอร์ (Dr. Jame G. Hauwiler) แห่งมหาวิทยาลัย มอนทาน่า เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านรูปแบบการสอนและเป็นลูกศิษย์ที่ได้ร่วมงานกับ (ทิตนา แชมมณี. 2547: 252) ได้รับทุนฟูไลโปรให้เข้ามาเผยแพร่รูปแบบการสอนแบบต่างๆ ด้วยการจัดฝึกอบรมเชิงปฏิบัติการให้กับอาจารย์ในมหาวิทยาลัยครูทั่วประเทศ และสถาบันอื่นๆ ที่สนใจโดยมี จันทน์ อินทรสุด และคณะ (ม.ป.ป.) เป็นผู้ประสานงานและเข้าร่วมฝึกอบรมตลอดมาจนถึงปัจจุบัน จากการจัดอบรมเชิงปฏิบัติการสอนรูปแบบซินเนคติกส์นั้นพบว่า รูปแบบซินเนคติกส์เป็นรูปแบบการสอนที่น่าสนใจ และเป็นแนวทางหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียนได้เป็นอย่างดีและไม่ก่อให้เกิดความเปลี่ยนแปลงด้านเนื้อหาความรู้แต่อย่างใด แต่กลับช่วยส่งเสริมและทำให้โลกของเนื้อหาชีวิต นักเรียนมีความคิดเป็นอิสระและสามารถพัฒนาจินตนาการหยั่งรู้ของตนเองไปสู่กิจกรรมประจำวันได้

การค้นคว้าวิจัยของกลุ่มชินเนคติกส์ อาศัยการคาดการณ์ จากความเชื่อเบื้องต้นคือ

1. กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ สามารถอธิบายเนื้อหาอย่างชัดเจนได้ และผลจะสามารถนำไปใช้ในการสอนด้านวิธีการ เพื่อพัฒนาการคิดสร้างสรรค์สำหรับบุคคลหรือกลุ่มบุคคลได้
2. ในการประดิษฐ์หรือคิดค้นทางสร้างสรรค์ ทั้งทางศิลปะและวิทยาศาสตร์ จะมีวิธีการหรือลักษณะของกระบวนการคิดอยู่บนพื้นฐานของกระบวนการทางจิตใจเช่นเดียวกัน
3. ขบวนการคิดสร้างสรรค์ของส่วนบุคคลในการแก้ปัญหาต่างๆ จะไม่เป็นอุปสรรคหรือลดน้อยใดๆ เมื่อร่วมกันแก้ปัญหาด้วยกันเป็นกลุ่มบุคคล

จากข้อความข้างต้นสรุปได้ว่า การสอนแบบชินเนคติกส์เกิดจากการนำกระบวนการคิดสร้างสรรค์ซึ่งสามารถพัฒนาได้และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้บังเกิดผลงานในทางสร้างสรรค์ได้

5.1 การเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์

ทฤษฎี หลักการ แนวคิด

รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ “Synectics Instructional Model” เป็นรูปแบบที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง ซึ่งจอยส์ และวิล กล่าวว่ ชินเนคติกส์เป็นวิธีสอนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่น่าสนใจวิธีหนึ่ง (Joyce; & Weil. 1992: 217-239) ซึ่งกอร์ดอน และผู้ช่วยของเขามีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นอยู่เสมอ และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์
2. กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งลึกลับซับซ้อน แต่สามารถอธิบายและฝึกฝนคนให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น
3. การคิดสร้างสรรค์ที่เกิดในศาสตร์วิชาการสาขาต่างๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือวิศวกรรมศาสตร์ ศาสตร์เหล่านี้จำเป็นต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาเข้ามาเกี่ยวข้องในการคิดสร้างสรรค์ทั้งนั้น
4. การคิดสร้างสรรค์ของคนคนเดียวหรือกลุ่มคนมีลักษณะใกล้เคียงกันมากทั้งกระบวนการคิดและผลงานที่ได้

แนวการสอนแบบชินเนคติกส์ (ทีศนา แชมมณี. 2547: 252) ได้รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของกอร์ดอน ที่กล่าวว่าบุคคลทั่วไป มักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่นทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมี

ประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นกอร์ดอนจึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่นหรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอนเสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) และการเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

วิธีการซินเนคติกส์อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยเป็นหลักในการจัดกิจกรรม 3 วิธี คือ

1. การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงของ 2 สิ่งหรือมากกว่า สิ่งที่น่าสนใจมาเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ โดยที่ของนำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ จุดประสงค์คือ เพื่อให้มองเห็นปัญหาในอีกแนวทางหนึ่ง หรือเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งอาจนำมาใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น วิศวกรท่านหนึ่งเฝ้าสังเกตดูหนอนเจาะท่อนไม้เป็นรูรูคล้ายอุโมงค์ ทำให้วิศวกรผู้นี้เกิดความคิดริเริ่มสร้างอุโมงค์ทำงานใต้ดินขึ้นมา

2. การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) การเปรียบเทียบแบบนี้ นักเรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบและบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเป็น สิ่งนั้น สิ่งที่จะเปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เช่น ให้นักเรียนสมมติตัวเองเป็นเครื่องยนต์ ในรถยนต์แล้วบอกว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อรถติดเครื่องในตอนเช้าหรือเมื่อไฟเบตเตอร์หมด หรือเมื่อรถติดไฟแดง การที่นักเรียนต้องสมมติตัวเองเป็นสิ่งที่หนึ่งทำให้เหลือความเป็นตัวเองชั่วคราว และต้องการเปรียบเทียบจะทำให้นักเรียนเกิดความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ บุคคล อาจเอาความรู้สึกของตนเองไปใส่ในสิ่งสมมติและบรรยายความรู้สึกออกมาได้

3. การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นการใช้คำเปรียบเทียบ 2 คำ ที่มีความหมายขัดแย้งกันหรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการ ยกตัวอย่างคำ เช่น ฉลาดในเรื่องใจ หรือสวยโทรมๆ

การสอนแบบซินเนคติกส์ อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบ 3 วิธีนี้ ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้น ให้นักเรียนคิดเปรียบเทียบ มีดังนี้

1. ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการเปรียบเทียบทางตรง ได้แก่ ผลส้มเหมือนหรือต่างกับลูกฟุตบอล อะไรเบาว่ากัน เสียงกระซิบหรือชนลูกแมว

2. ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการใช้ตัวเองเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น ได้แก่ ถ้าท่านเป็น ก้อนเมฆขณะนี้ท่านอยู่ที่ไหน และกำลังทำอะไรอยู่ ท่านจะรู้สึกอย่างไร เมื่อถูกแสงอาทิตย์เผาจนแห้งผาก สมมติว่าท่านเป็นหนังสือเล่มที่ท่านชอบมากที่สุด จงบรรยายตัวเอง

3. ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการเปรียบเทียบด้วยคำคู่ขัดแย้ง หรือตรงกันข้าม ได้แก่ บอก ได้ใหม่ว่า เครื่องมือหรือเครื่องใช้ไฟฟ้าชนิดไหนที่ชอบยืมและทำบึ้งขณะเดียวกัน

วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้

1. ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ว่าในการแก้ปัญหาใดๆ นั้น สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องหลายวิธี
2. ต้องการให้นักเรียนฝึกการใช้ความคิดหลายแง่หลายมุม
3. ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะยอมรับแนวความคิดที่แตกต่างจากแนวคิดเดิม ๆ ที่ตนเองเคยมีอยู่ (ทิสนา เขมมณี. 2547: 286; อ้างอิงจาก Gordon. 1961: 345)

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีซินเนคติกส์

จอยส์ และวีล กล่าวว่า การสอนแบบซินเนคติกส์ มี 2 วิธีด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และแบบที่ 2 ใช้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยัง 모르จัก การจะใช้วิธีแบบที่ 1 หรือแบบที่ 2 ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอน

ซินเนคติกส์แบบที่ 1 เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 บรรยายสถานการณ์ ขั้นนี้ครูให้นักเรียนบรรยายสถานการณ์หรือหัวข้อ ตามที่นักเรียนมองเห็น

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบตรง ขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบทางตรง แล้วเลือกอันที่ดีที่สุดมาอธิบายให้กว้างขวางขึ้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเอง ขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบสิ่งที่เลือกในขั้นที่ 2 กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การหาคำที่มีความหมายขัดแย้งกันจากการบรรยายในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 นักเรียนคิดหาคำที่มีความหมายคั่นกันมาหลายๆ คู่ แล้วเลือกคู่ที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 5 การเปรียบเทียบทางตรง ขั้นนี้นักเรียนคิดหาการเปรียบเทียบทางตรงโดยใช้คำคู่ที่เลือกในขั้นที่ 4

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบปัญหาเริ่มแรกอีกครั้ง ขั้นนี้ผู้สอนให้นักเรียนหาคำกลับมาสำรวจปัญหาเริ่มแรกแล้วใช้การเปรียบเทียบขั้นสุดท้ายโดยใช้ประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้กระบวนการ ซินเนคติกส์เข้าช่วย

ซินเนคติกส์แบบที่ 2 เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยัง 모르จัก มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูล ผู้สอนให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อใหม่

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบ ผู้สอนแนะนำการเปรียบเทียบทางตรงแล้วให้ผู้เรียนบรรยายถึงการเปรียบเทียบนั้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเอง ผู้สอนให้นักเรียนเปรียบเทียบหัวข้อใหม่กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การบรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปได้ ผู้เรียนอธิบายถึง การเปรียบเทียบในส่วนที่เหมือนกัน

ขั้นที่ 5 บรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปไม่ได้ ผู้เรียนอธิบายว่าการเปรียบเทียบใช้ไม่ได้ในส่วนใด

ขั้นที่ 6 การสำรวจ ผู้เรียนสำรวจหัวข้อใหม่ที่ต้องการศึกษาอีกครั้ง

ขั้นที่ 7 การเปรียบเทียบนักเรียนเปรียบเทียบระหว่างหัวข้อใหม่กับสิ่งที่คิดขึ้นมาด้วยตนเองและบรรยายถึงส่วนของ 2 สิ่งคล้ายกันและส่วนที่การเปรียบเทียบใช้ไม่ได้หรือเป็นไปไม่ได้ (ทิสนา แชมมณี. 2547: 264; อ้างอิงจาก Joyce; & Weil. 1992: 217-239)

ทิสนา แชมมณี (2547: 252) ได้ให้ขั้นตอนไว้ ดังนี้

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

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรง (Direct analogy) เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาว เหมือนหรือต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหา หรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลายๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งที่ใดสิ่งหนึ่ง และให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง เชื่อดนึมๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง เป็นขั้นที่ผู้เรียนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่ เพื่อทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยนำขั้นตอนซินเนคติกส์แบบที่ 1 (เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่) มาใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ ขั้นนำ การเปรียบเทียบแบบตรง การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ การอุปมาคำคู่ขัดแย้ง อธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง และการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งานเดิมให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น โดยนำมาในการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรม

การวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสีในครั้งนี้

ผลที่นักเรียนจะได้รับจากการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติคส์ ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ๆ แตกต่างไปจากเดิม เพราะการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติคส์ เป็นวิธีการเรียนรู้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำความคิดใหม่นั้นมาสร้างสรรค์งานของตน ทำให้งานมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบ และน่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของความคิด และความคิดของผู้อื่นอีกด้วย

6. ประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอน

การหาประสิทธิภาพ

การหาประสิทธิภาพ หมายถึง การหาคุณภาพของสื่อตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยไปวัดจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง ซึ่ง อาจเป็น กลุ่มเล็ก 3 คน มีเด็กเก่ง 1 คน กลาง 1 คน อ่อน 1 คน กลุ่มกลาง 9 คน มีเด็กกลุ่ม เก่ง 3 คน กลุ่มกลาง 3 คน กลุ่มอ่อน 3 คน กลุ่มใหญ่ 30 คน มีเด็กกลุ่ม เก่ง 10 คน กลุ่มกลาง 10 คน กลุ่มอ่อน 10 คนเมื่อได้เรียนจนจบบทเรียนแล้วการหาประสิทธิภาพของบทเรียน

โดยการหา E_1/E_2 และสามารถบอกได้ว่าสื่อของเราสามารถใช้กับเด็ก ทั้ง 3 กลุ่ม

E_1 คือ คะแนนกิจกรรมระหว่างเรียน

E_2 คือ คะแนนทดสอบหลังเรียน

ซึ่ง E_2 อาจจะแบ่งแบบทดสอบหลังจากการเรียนจบหนึ่งหน่วยเลยก็ได้ เช่น การทดสอบท้ายบทเรียนแต่ละหน่วย และ E_1 / E_2 ที่ได้จะเป็นเท่าใดก็ได้แต่ให้สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ และ E_1 ควรสูงกว่า E_2 การประเมินด้วยการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนและแบบทดสอบที่สร้างต้องผ่านการประเมินแบบทดสอบก่อนในการวัดผลการเรียนรู้ผู้สอนต้องมีความแน่ใจว่าเครื่องมือที่วัดนั้นมีคุณภาพดีพอก่อนนำไปใช้จริง ซึ่งลักษณะของเครื่องมือวัดผลการเรียนรู้ที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

1. มีความเที่ยงตรง (validity) ค่า IOC แต่ละข้อต้องมีค่ามากกว่า 0.5 ซึ่งหมายถึงวัดได้ตรงตามจุดประสงค์ของการวัด
2. มีความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบทั้งฉบับมีค่าไม่ต่ำกว่า 0.7 ซึ่งแสดงว่าเครื่องมือวัดให้ผลการวัดที่สม่ำเสมอ แน่นนอน คงที่ แม้จะวัดกี่ครั้งก็ตาม
3. มีค่าความยากระหว่าง 0.2 - 0.8 ไม่ควรมายากเกินไปและไม่ง่ายเกินไป
4. มีค่าอำนาจจำแนก ระหว่าง 0.2 – 1.0 เพราะค่ายิ่งมากยิ่งดี ซึ่งต้องผ่านการตรวจสอบจากผู้เชี่ยวชาญ

7. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 จัดการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ โดยรวมการจัดการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ สาขาดนตรี และสาขานาฏศิลป์ไว้ด้วยกัน ความหมายของคำว่า “ศิลปะ” ในพจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน (2542: 1101) หมายถึง “ฝีมือ” ฝีมือทางช่าง การแสดงออกซึ่งอารมณ์สะท้อนใจให้เห็น ศิลปะเป็นการสร้างสรรค์ผลงานจากความรู้สึกอันหลากหลายจากภายในจิตวิญญาณของมนุษย์ให้ปรากฏออกมาในรูปแบบต่างๆ เช่น ภาพเขียน ประติมากรรม ดนตรี นาฏศิลป์ เป็นต้น การที่บุคคลกล่าวถึง “ศิลปะ” ตามความเข้าใจโดยทั่วไป คือการกล่าวถึงเรื่องราวต่างๆ ของกระบวนการเรียนรู้ “ทัศนศิลป์” ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานนั่นเอง

การจัดการศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนที่มีสมบูรณ์ มีความสมดุลทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม สามารถพัฒนาตนเองและร่วมมือกับผู้อื่นได้อย่างสร้างสรรค์ ในการจัดการศึกษาจำเป็นอย่างยิ่งที่ผู้เกี่ยวข้องต้องทำความเข้าใจกับเรื่องราวต่างๆ ดังนี้

7.1 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน กระทรวงศึกษาธิการ (2546: 1) ได้กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะไว้ว่า เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สนุกสนาน ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังที่ อารี สุทธิพันธ์ (2532: 98) กล่าวว่า ศิลปะเป็นวิชาที่ส่งเสริมความถนัดตามธรรมชาติของผู้เรียน เพื่อให้มีบุคลิกภาพตามที่สังคมและตนเองพึงประสงค์ ตลอดจนผู้เรียนตรวจสอบความสามารถ ความสนใจของตนเองเพื่อที่จะรู้จักตนเองดีขึ้น

7.2 การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ปัจจุบันการเรียนการสอนในระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา โดยรายละเอียดของรายวิชาแล้ว ศิลปะมีกระบวนการค่อนข้างซับซ้อนยากแก่การสร้างทำความเข้าใจ มุ่งประเด็นลักษณะการถ่ายทอด เพราะเป็นการนำจินตนาการ แนวความคิด ซึ่งเป็นลักษณะนามธรรมให้ถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรม ดังนั้นจึงควรทำความเข้าใจเกี่ยวกับธรรมชาติของกลุ่มศิลปะ เพื่อความเข้าใจที่ตรงกันอันที่จะนำไปสู่ศักยภาพของการจัดกระบวนการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพ เพื่อนำผู้เรียนไปสู่วัตถุประสงค์อย่างสมบูรณ์แบบ

ธรรมชาติของกลุ่มศิลปะมีเนื้อหาสาระเกี่ยวกับความงาม อารมณ์สะท้อนใจ และสาระที่สัมพันธ์กับการดำรงชีวิตในสังคมมนุษย์ ศิลปะต้องแสดงออกจากความคิดที่เป็นนามธรรมถ่ายทอดด้วยการปฏิบัติงานผ่านวัสดุต่างๆ ไปสู่รูปธรรม การถ่ายทอดนั้นต้องอาศัยความชำนาญ และการแสดงออกด้วยจินตนาการด้วยรูปแบบที่สร้างสรรค์ ซึ่งรูปแบบที่เป็นรูปธรรมนี้จะมีผลไปสู่

การมองเห็น และความรู้สึกสัมผัส การฝึกปฏิบัติ เนื้อหา คือ องค์ประกอบที่เป็นนามธรรม หรือ โครงสร้างทางจิตใจ (ชะลูด นิ่มเสมอ. 2544: 19)

การเรียนรู้กลุ่มศิลปะ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546: 129) ต้องการการมีส่วนร่วมของผู้เกี่ยวข้องทุกฝ่าย ตั้งแต่ผู้เรียน ผู้สอน ผู้ปกครอง ชุมชน ผู้เรียนต้องเรียนรู้ให้ครบถ้วนด้วยสมอง ใจ และเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต ด้วยการจัดการให้ผู้เรียนขนขวายหาความรู้ เพิ่ม ความรับผิดชอบ กล้าแสดงออก และเน้นการทำงานเป็นกลุ่ม ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ แบบการเรียนรู้ด้วยตนเอง

การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ แบ่งออกเป็นสาระการเรียนรู้ 3 สาระ ได้แก่ สาระทัศนศิลป์ สาระดนตรี สาระนาฏศิลป์ ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำวิธีการเรียนรู้ทั้ง 2 วิธี มาใช้ในสาระทัศนศิลป์กิจกรรมการวาดภาพระบายสี ได้แก่ เรียนรู้เรื่องเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา และสี รูปพื้นหลัง การออกแบบ การวาดภาพแบบไทย การวาดภาพจากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อม การวาดภาพจากประสบการณ์ หรือเหตุการณ์ในชุมชน และการวาดภาพประกอบเรื่องราวจากจินตนาการ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสี

7.3 การวัดและประเมินผล

หลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2546: 131) เน้นกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง มีการติดตามประเมินผลตามมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้และมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ซึ่งเป็นเป้าหมายของการพัฒนาผู้เรียนครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรม และค่านิยม การประเมินผลต้องปรับเปลี่ยนไปจากเดิม โดยมีตัวบ่งชี้แสดงคุณภาพของผู้เรียนตามมาตรฐานการประเมินเกี่ยวกับด้านความรู้จะประเมินจากความรู้ที่พัฒนาแล้ว คือ การนำความรู้ไปใช้และรวมทั้งการประเมินทักษะและประเมินเจตคติผสมผสานกัน

การประเมินด้วยตนเองจะเป็นแก่นของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งวิธีการประเมินอาจทำได้โดยจัดให้มีการประเมินร่วมกัน โดยให้ผู้เรียนประเมินตนเอง ให้กลุ่มเพื่อนนักเรียนประเมิน ผู้เรียน และผู้สอนประเมินผู้เรียน แล้วนำการประเมินทุกส่วนมาสรุปเป็นผลการประเมินขั้นสุดท้าย และการประเมินผลควรกระทำอย่างต่อเนื่อง คือ ประเมินผลระหว่างเรียน (Formative evaluation) และประเมินผลรวบยอด (Summative evaluation) ที่สำคัญคือจะไม่เน้นผลงานศิลปะเป็นตัวหลักในการกำหนดคุณภาพและความสำเร็จของผู้เรียน

สรุปได้ว่า การประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ต้องปรับเปลี่ยนไปจากเดิมโดยมีตัวบ่งชี้แสดงคุณภาพของผู้เรียน การประเมินอาจทำได้โดยการประเมินร่วมกัน คือ ประเมินตนเอง ประเมินโดยเพื่อน และครูผู้สอนประเมิน แล้วนำผลการประเมินทุกส่วนมาสรุปเป็นผลการประเมินขั้นสุดท้าย ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำวิธีการประเมินโดยครูผู้สอนประเมิน เพื่อได้ข้อมูลที่ไต่ถามความเที่ยงตรง

7.4 มาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2

สำนักคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ให้เป็นมาตรฐานการเรียนรู้เพื่อจัดคุณภาพการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 - 6 โดยจัดการเรียนรู้ใน 2 ลักษณะ ดังนี้

7.4.1 เรื่องการสร้างสรรค้งานศิลปะตามจินตนาการ อย่างอิสระและตามความคิดสร้างสรรค์ การถ่ายทอดความรู้สึกชื่นชม วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ การรู้คุณค่าในงานทัศนศิลป์ และการนำศิลปะไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

7.4.2 เข้าใจถึงความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม การเห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

7.5 ยุทธศาสตร์การเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์

7.5.1 ยุทธศาสตร์การเรียนรู้ หรือการจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนช่วงชั้นที่ 2 นั้นเป็น การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนากระบวนการคิดโดยใช้กิจกรรมทัศนศิลป์ในการใช้เหตุผลในการเลือก ตัดสินใจ รู้จักวางแผน ลงมือปฏิบัติ ตรวจสอบปรับปรุงงาน และประเมินตนเองอยู่เสมอ สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้จำแนกยุทธศาสตร์การเรียนรู้ไว้ดังนี้

7.5.2 การเรียนรู้แบบพัฒนาความสามารถในกระบวนการคิดของผู้เรียนเป็นยุทธศาสตร์ การเรียนรู้ที่ผู้เรียนต้องการใช้ข้อมูลทางศิลปะกับกระบวนการคิดของตนเอง และการเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ ด้วยการตัดสินใจ เลือกยุทธศาสตร์กระบวนการประเมินตนเอง วางแผนงาน ลงมือปฏิบัติงาน ตรวจสอบปรับปรุงผลงานอยู่เสมอ

- คิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Creative Thinking) ด้วยการสร้างแนวคิดใหม่ แสวงหา พิจารณาทางเลือกอย่างหลากหลาย ประยุกต์เข้าหาแนวทาง สรรวจทางเลือกที่เหมาะสม ตั้งข้อตกลง ร่วมกัน

- คิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) ด้วยกระบวนการตรวจสอบ ทำให้ชัดเจน จัดระบบ ให้เหตุผล วิเคราะห์ ทำให้กระจ่างชัด ตั้งสมมติฐาน ทำนาย ประเมิน สังเคราะห์

- คิดไตร่ตรอง (Reflective Thinking) ด้วยการตั้งคำถามตนเอง เชื่อมโยง ความคิดก่อนหน้า ความคาดหวัง และประสบการณ์ปัจจุบันเข้าด้วยกัน ประเมิน วิเคราะห์ ตั้งสมมติฐาน แสวงหา พิจารณาทางเลือกที่เหมาะสม

1. การเรียนรู้แบบการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (Constructivism) เป็นยุทธศาสตร์การเรียนรู้ ศิลปะด้วยวิธีการแสวงหาความรู้โดยการปฏิบัติ ทดลอง หาเหตุผล และสรุปด้วยตนเองเป็น ประสบการณ์ตรง

2. การเรียนรู้แบบประเมินตนเอง (Self Assessment) เป็นยุทธศาสตร์การเรียนรู้ศิลปะที่มีลำดับขั้นตอนไว้ชัดเจน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ประเมินตนเอง หรือประเมินเพื่อนในชั้นเรียนอย่างมีเหตุผล

3. การเรียนรู้ด้วยการแก้ปัญหา (Problem – based Learning) เป็นยุทธศาสตร์การเรียนรู้ศิลปะที่เน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษา และหาทางแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตั้งแต่การกำหนดปัญหา ค้นหาวิธีการแก้ปัญหา ด้วยวิธีและขั้นตอนที่เหมาะสมกับผู้เรียน

4. การเรียนรู้แบบเชื่อมโยงบูรณาการความรู้สหสาขา (Multidisciplinary Approach) เป็นยุทธศาสตร์การเรียนรู้ศิลปะที่สามารถบูรณาการการเชื่อมโยงความรู้และกระบวนการทั้งในกลุ่มสาระ และระหว่างกลุ่มสาระ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. 2546: 129 – 130)

8. การศึกษาสำหรับเด็กในสถานสงเคราะห์

กรมประชาสงเคราะห์ กระทรวงมหาดไทย มีสถานสงเคราะห์เด็กทั้งหมด 19 แห่ง รับผิดชอบดูแลเด็กอายุ 1 – 18 ปี จำแนกตามสภาพภูมิศาสตร์ เป็นสถานสงเคราะห์ที่ตั้งอยู่ในภาคกลาง 11 แห่ง ภาคเหนือ 1 แห่ง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ 5 แห่ง และภาคใต้ 2 แห่ง สถานสงเคราะห์เด็กส่วนใหญ่จัดการศึกษาสายสามัญเริ่มจากชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หรือบางแห่งสูงหว่านนั้นแต่ไม่เกินชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เด็กที่เรียนจบชั้นสูงสุดของโรงเรียนสถานสงเคราะห์แล้วประสงค์จะเรียนต่อสายสามัญและมีประวัติการเรียนดีจะได้รับการสนับสนุนโดยจัดให้ออกไปศึกษาตามโรงเรียนภายในสถานสงเคราะห์ตามความสามารถของเด็กแต่ละรายแบบเข้าไปเย็นกลับ โดยพยายามให้เด็กสอบเข้าโรงเรียนรัฐบาลเป็นอันดับแรก ส่วนเด็กที่ไม่ประสงค์จะเรียนต่อสายสามัญ สถานสงเคราะห์จะจัดฝึกวิชาชีพต่าง ๆ ให้ เช่น ฝึกวิชาชีพการตัดเย็บเสื้อผ้า การเสริมสวย พิมพ์ดีด ช่างเรียงพิมพ์ ช่างไม้ ช่างโลหะ ดนตรี และอาชีพทางเกษตรกรรม

โรงเรียนในสถานสงเคราะห์จะรายงานผลการสอบของนักเรียนต่อกรมประชาสงเคราะห์ทุกภาคการศึกษา มีการติดตามผลการเรียนของเด็กที่สอบตกอย่างใกล้ชิด ถ้าเด็กสอบตกหลายครั้งเมื่อจบชั้นประถมศึกษาแล้วจะได้รับคำแนะนำให้เรียนสายอาชีพต่อไป แต่โดยทั่วไปนักเรียนในสถานสงเคราะห์สอบเลื่อนชั้นได้ ร้อยละ 90 ทุกปี (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2550: 8-9) สำหรับนักเรียนที่เรียนสายสามัญและมีผลการเรียนอยู่ในเกณฑ์ดี จะมีนักสังคมสงเคราะห์ประจำสถานสงเคราะห์คอยช่วยวินิจฉัยว่าเด็กควรจะเลือกเรียนอะไร ที่ไหนต่อไป

สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร

สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร อยู่ในความดูแลของสำนักป้องกันและแก้ไขปัญหาค้าหญิงและเด็กกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงการพัฒนาสังคมและความมั่นคงของมนุษย์สถานที่ตั้งอยู่ เลขที่ 9 หมู่ 2 ถนนรังสิต-นครนายก (คลอง 5) ตำบลรังสิต อำเภอธัญบุรี จังหวัดปทุมธานี มีเนื้อที่ 57 ไร่

วัตถุประสงค์ของสถานสงเคราะห์

ให้การอุปการะแก่เด็กหญิงอายุ 5 - 18 ปี ซึ่งประสบปัญหาดังต่อไปนี้

1. ถูกล่วงละเมิดทางเพศ
2. ถูกทารุณกรรม
3. อยู่ในภาวะเสี่ยงต่อการกระทำความผิด
4. ผู้ปกครองเลี้ยงดูไม่เหมาะสม
5. มีปัญหาความประพฤติและประพฤตินไม่สมกับวัย

เป้าหมายของสถานสงเคราะห์

รับอุปการะเด็กซึ่งประสบปัญหาดังกล่าว ได้จำนวน 200 คน ปัจจุบันมีเด็กหญิงในความอุปการะ 150 คน

การดำเนินงานของสถานสงเคราะห์

ปกป้อง ค้ำครอง และเลี้ยงดูเด็กที่รับไว้ในความอุปการะให้ได้รับความปลอดภัยรอดพ้นจากปัญหาที่เผชิญอยู่ ตลอดจนได้รับความสุข และอบอุ่นตลอดระยะเวลาที่อยู่ในความอุปการะ รวมทั้งเพิ่มพูนสติปัญญาทั้งด้านการศึกษาสามัญ วิชาชีพ และทักษะชีวิตและได้รับการพัฒนาคุณภาพ มีความคิดในทางสร้างสรรค์ ทั้งทาง อารมณ์ และจิตใจ ให้เป็นผู้มีคุณธรรม จริยธรรม ที่ดีงาม โดยมีแนวทางการดำเนินงาน ดังนี้

- ค้ำครองฟื้นฟู
- เลี้ยงดูอบอุ่น
- เพิ่มพูนพัฒนา

ค้ำครองฟื้นฟู ได้แก่ การดำเนินการ 2 ประการ คือ

1. ค้ำครอง คือการดำเนินการให้เด็กได้รับความปลอดภัยทั้งทางด้านร่างกายและจิตใจ รอดพ้นจากปัญหาที่เด็กเผชิญอยู่ โดยกระบวนการทางต่าง ๆ เช่น ด้านกฎหมาย, ด้านจิตวิทยา
2. ฟื้นฟู คือการฟื้นฟู สภาพร่างกาย และจิตใจ ของเด็กให้มีศักยภาพเช่นเดิม โดยกระบวนการทางการแพทย์ ทั้งทางกายและจิตเวช รวมทั้งกระบวนการทางด้านจิตวิทยาและสังคมสงเคราะห์

3. เลี้ยงดูอบอุ่น ได้แก่ การดำเนินการเพื่อให้เด็กมีร่างกายเจริญเติบโตสมวัย มีสุขภาพแข็งแรงสมบูรณ์ และได้รับความรักความอบอุ่นอย่างแท้จริง โดยการดำเนินการดังนี้คือ

3.1 เด็กทุกคนได้รับบริการพื้นฐานที่จำเป็นแก่ชีวิตอย่างครบถ้วน เช่น อาหารที่มีคุณภาพ เสื้อผ้าและเครื่องใช้ที่จำเป็นอย่างพอเพียง

3.2 ได้รับการดูแลทางด้านสุขภาพอนามัยที่ดีโดยทั่วถึง และได้มาตรฐาน

3.3 มีส่วนร่วมในการดำเนินชีวิต ความเป็นอยู่ และกิจกรรมต่างๆ และมีอิสระในการตัดสินใจ ภายใต้กรอบที่กำหนดร่วมกัน

3.4 มีอิสระในการแสดงความคิดเห็น

3.5 สามารถปรึกษาปัญหา ความเดือดร้อนกับผู้ใหญ่ได้ทุกคน และกล้าที่จะปรึกษาปัญหา ความเดือนร้อนนั้นๆ

3.6 ได้รับความรัก ความเข้าใจเห็นใจจากผู้ใหญ่ทุกคน

3.7 ได้รับการเรียนรู้แบบอย่างการใช้ชีวิตจากผู้ใหญ่

3.8 ได้รับการแก้ไขปัญหาโดยใช้หลักวิชาทางด้านสังคมสงเคราะห์และจิตวิทยา

4. เพิ่มพูนพัฒนา แก่ การดำเนินการดังนี้คือ

เพิ่มพูน คือ การดำเนินการเพื่อให้เด็กได้รับการศึกษาที่ดีและเหมาะสมทั้งทางด้านการศึกษามัธยม และวิชาชีพทั้งในและนอกสถานศึกษา

พัฒนา คือ การดำเนินการเพื่อให้เด็กได้รับการพัฒนาทางด้านจิตใจ จริยธรรมและคุณธรรม ตลอดจนวุฒิภาวะ และอารมณ์ที่เหมาะสม มีความคิดในทางสร้างสรรค์ เช่น การอบรม จริยธรรม คุณธรรม กิจกรรมอาสาสมัคร กิจกรรมกีฬาและนันทนาการ การเข้าค่ายพักแรม เป็นต้น

5. การติดตามผล หลังจากเด็กพ้นจากการอุปการะแล้ว สถานแรกรับเด็กหญิง บ้านบุญญพร จะติดตามผลว่าเด็กสามารถกลับไปใช้ชีวิตในสังคมได้อย่างปกติสุขหรือไม่ อย่างไร จนกว่าจะมั่นใจว่าเด็กจะสามารถใช้ชีวิตได้อย่างมีความสุขในสังคม จึงสิ้นสุดการช่วยเหลือ

งานของสถานสงเคราะห์

1. ดำเนินการฟื้นฟู และพัฒนาเด็ก และเยาวชนที่ ประสบปัญหา ครอบครัว และสังคม ให้สามารถ ดำรงอยู่ได้ อย่างมีความสุข

2. พัฒนาและ เผยแพร่องค์ความรู้ และเทคนิควิธีการ ในการพัฒนา และเลี้ยงดูเด็ก ที่ ประสบปัญหา

3. ส่งเสริมการ มีส่วนร่วม ขององค์กรต่างๆ ในการแก้ไข ปัญหาเด็ก และเยาวชน ที่ ประสบปัญหา

4. พัฒนาระบบการ บริหารการจัดการ ให้งานมีความ เป็นระบบ ได้มาตรฐาน มีความ โปร่งใสสามารถตรวจสอบได้

บริการด้านการเลี้ยงดู

1. บ้านพัก

จัดบ้าน พักเด็ก ในลักษณะ COTTAGE HOME สำหรับเด็กหญิง อายุระหว่าง 5 - 18 ปี พักอาศัย หลังละ ประมาณ 20 -25 คน

2. อาหาร

จัดอาหาร และเครื่องดื่ม อุปโภค – บริโภค ให้อย่าง เพียงพอ และเหมาะสม

3. การดูแล

จัดให้มีแม่บ้าน ประจำบ้านพัก เด็กแต่ละหลัง หลังละ 1 คน เพื่อให้ การดูแลและ อบรมสั่งสอน แนะนำ ปรึกษา ตลอดจน ให้ความรัก ความอบอุ่น ต่อเด็ก อย่างใกล้ชิด เสมือน เป็นมารดาทดแทน

บริการด้านการรักษาพยาบาลและอนามัย

1. ดำเนินการตรวจสุขภาพและสร้างภูมิคุ้มกันโรคต่างๆ แก่เด็ก
2. ให้การรักษาพยาบาลเบื้องต้นเมื่อเด็กเจ็บป่วย
3. จัดส่งเด็ก ที่เจ็บป่วย เข้ารับการ รักษาพยาบาล ในโรง พยาบาลต่างๆ
4. ให้ความรู้ทางด้านสุขศึกษาแก่เด็ก

บริการด้านการศึกษา

การศึกษาสามัญภายในสถานสงเคราะห์

1. จัดการศึกษา ภาคบังคับ ตามหลักสูตร ของ สำนักงาน การศึกษา แห่งชาติ
2. จัดชั้นเรียน พิเศษแก่เด็ก ที่มีเชาวน์ปัญญาต่ำ
3. จัดฝึกวิชาชีพ ระยะสั้นให้เด็ก ในสถานสงเคราะห์
4. การศึกษา ภายนอกสถาน สงเคราะห์ทาง สายสามัญ และสายวิชาชีพ โดยสนับสนุน ให้เด็ก ไปศึกษา ภายนอกยัง โรงเรียนต่างๆ ตั้งแต่ระดับ อนุบาล จนถึงระดับ อุดมศึกษา รวมทั้ง ฝึกอาชีพ ที่ศูนย์ สงเคราะห์และ ฝึกอาชีพ สังกัดกรม พัฒนาสังคม และสวัสดิการ

บริการด้านสังคมสงเคราะห์ และจิตวิทยาให้การสงเคราะห์พัฒนา และปรับสภาพ โดย ดำเนินงาน ตามกระบวนการ สังคมสงเคราะห์ และจิตวิทยาดังนี้

1. จัดทำประวัติเด็ก รับเข้าใหม่สังเกต และทำรายงานเกี่ยวกับ พฤติกรรม ของเด็ก ทุกคน รวมทั้ง ดำเนินการ ติดต่อกับครอบครัว ของเด็ก และการจัดหา ครอบครัวทดแทน สำหรับ เด็กบางราย
2. ดำเนินการป้องกัน และแก้ไขและ พัฒนาเด็ก ตามกระบวนการ สังคมสงเคราะห์ และจิตวิทยา ทั้งในลักษณะ รายบุคคล (CASE WORK) เป็นกลุ่ม (GROUP WORK) หรือประชุม รายกรณี (CASE CONFERENCE) ตามความจำเป็น และเหมาะสม ตลอดจนใช้เทคนิค การแนะแนว และการให้คำปรึกษา (COUNSELLING) ควบคู่กันไป
3. การติดตาม และการ ประเมินผล ดำเนินการ ติดตามเด็ก ที่อยู่ระหว่างรับการสงเคราะห์ และเด็ก ที่พ้นการสงเคราะห์ ไปแล้ว

9. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

9.1 งานวิจัยในประเทศ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ดวงพร พิทักษ์วงศ์ (2546: 76-79) ได้ศึกษาการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์กับเด็กปฐมวัยที่เรียนศิลปะแบบปกติตามแนวการจัดประสบการณ์ชั้นปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนปฐมวัยที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และที่เรียนศิลปะแบบปกติตามแนวการจัดประสบการณ์ชั้นปฐมวัย แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนปฐมวัยที่เรียนชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และที่เรียนศิลปะแบบปกติตามแนวการจัดประสบการณ์ชั้นปฐมวัย หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

บังอร พรหมณฤกษ์ (2544: 81-82) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการฝึกแบบโมเดลชิปปา กับ การศึกษาคิดแบบหมวกหกใบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนวัดสระบัว ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 หลังได้รับการฝึกแบบโมเดลชิปปา

มยุรี หุ่นขำ (2544: ออนไลน์) งานศึกษาผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมี วิจารณ์ญาณที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหาในบริบท ของชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ซึ่งเป็นนักเรียนโรงเรียนขยายโอกาสทางการศึกษา จำนวน 51 คน ด้วยการให้กลุ่มตัวอย่างใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ 1 ภาคเรียน ผลการศึกษาพบว่าคะแนนกลุ่มตัวอย่างหลังการทดสอบ ใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณ์ญาณแล้ว มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหาสูงกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุนทรีย์ วัฒนาพันธ์ (2546: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3 ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอนผล การศึกษาพบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอน สูงกว่าก่อนการสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 2) ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอน หลังสอนสูงกว่าก่อนสอนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากงานวิจัยดังกล่าวจะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ส่งเสริมให้พัฒนาขึ้นได้ ซึ่งควรส่งเสริมและปลูกฝังตั้งแต่เยาว์วัย ควรจัดหาประสบการณ์ที่ท้าทายเพื่อให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และได้แสดงออกอย่างเต็มที่

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเทคนิคซินเนคติกส์

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

ชัยพร พงษ์พิสันต์รัตน์ (2544: 44) ได้ศึกษาผลการเปรียบเทียบผลของวิธีระดมสมองและซินเนคติกส์ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า 1) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ภายหลังการใช้วิธีระดมสมอง 2) นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ภายหลังการใช้วิธีซินเนคติกส์ 3) นักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยวิธีระดมสมองและนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยวิธีซินเนคติกส์ มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นไม่แตกต่างกัน

นิรัช สุดสังข์ (2546: บทคัดย่อ) ผลของการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงานในวิชาออกแบบอุตสาหกรรมของนักศึกษา ระดับปริญญาตรี ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดีย ในการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ทั้ง 4 วิธีหลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ของการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดีย ในการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์ 4 วิธีการแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญ ทางสถิติที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 และเมื่อเปรียบเทียบรายคู่ ด้วยวิธี Tukey พบว่าคะแนนของนักศึกษาที่เรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียที่จัด กิจกรรมด้วยวิธีอุปมาอุปไมยตรง สูงกว่าคะแนนของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมซินเนคติกส์อีก 3 วิธี ในขณะที่คะแนนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ของนักศึกษาโดยใช้บทเรียนมัลติมีเดียในการจัดกิจกรรม ซินเนคติกส์ทั้ง 4 วิธี แตกต่างกันอย่างไม่มีนัยสำคัญทางสถิติ 3) คะแนนความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบโดยใช้บทเรียนที่จัดกิจกรรมซินเนคติกส์ต่างกัน 4 วิธีมีความสัมพันธ์กันบางรายการในเชิงบวกอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

สุพิศ เนตรคำยวง (2548: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้ซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคซินเนคติกส์ในกิจกรรมการเรียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการลิ้มรส มีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงสุดถึงร้อยละ 39 นับว่าเป็นคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือกิจกรรมการเรียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดเป็นภาพ ส่วนการเรียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดจากเสียงและการเขียนเรื่องจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการบูรณาการสิ่งเร้าที่เป็นภาพ การลิ้มรส กลิ่น เสียง และการสัมผัส มีคะแนนเฉลี่ยต่ำสุด

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอนรูปแบบเทคนิคซินเนคติกส์ พบว่า การเรียนรู้ด้วยการสอนรูปแบบเทคนิคซินเนคติกส์เป็นวิธีที่สามารถช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ดีวิธีหนึ่ง น่าสนใจและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้หลากหลายสาขาวิชาโดยนำมากระตุ้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ สอนให้เกิดความคิดที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ในรูปแบบของการเปรียบเทียบได้ดีและรูปแบบเทคนิคซินเนคติกส์ ยังสัมพันธ์ได้ดีกับการนำมาสร้างสรรค์สื่อให้เห็นเป็นผลงานทางศิลปะได้อย่างเข้าใจถึงความหมายของสิ่งต่างๆ

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับเด็กในสถานสงเคราะห์

ฐรินทร์ ขวัญทอง (2545: บทคัดย่อ) ได้ศึกษากระบวนการสังคมสงเคราะห์กับการจัดสวัสดิการสังคม สำหรับเด็กด้อยโอกาสในจังหวัดปัตตานี ผลการศึกษาพบว่า กระบวนการสังคมสงเคราะห์กับการจัดสวัสดิการสังคมสำหรับเด็กด้อยโอกาสในจังหวัดปัตตานีมีหน่วยงานของรัฐรับผิดชอบสองหน่วยงาน คือสำนักงานประชาสงเคราะห์ และสถานสงเคราะห์เด็กจังหวัดปัตตานี เป็นบริการที่มุ่งพัฒนา ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม กระบวนการที่ดำเนินงานโดยหน่วยงานของรัฐหน่วยแรก คือ 1) การสงเคราะห์เด็กในครอบครัว 2) การจัดหาครอบครัวทดแทน 3) การรับเด็กเข้ารับการอุปการะในสถานสงเคราะห์ 4) การคุ้มครองสวัสดิภาพเด็ก 5) การส่งเสริมพัฒนาการเด็ก 5) การส่งเสริมพัฒนาการเด็ก 6) การประสานงานกับหน่วยงานอื่น 7) การบริการเสริมและพัฒนาเด็กที่บิดา มารดา หรือผู้ปกครองที่มีรายได้น้อยหรือประสบปัญหาอื่นๆ สำหรับกระบวนการที่ดำเนินการโดยหน่วยงานหลัง ประกอบด้วย 1) การบริการเลี้ยงดู 2) บริการด้านการรักษาพยาบาล 3) บริการด้านการศึกษาสายสามัญ 4) การฝึกอาชีพ 5) บริการด้านสังคมสงเคราะห์ 6) บริการด้านการฝึกกีฬาและนันทนาการ 7) บริการด้านการฝึกวินัยและอบรมศีลธรรมและจริยธรรม และ 8) บริการด้านการติดตามผลการให้การสงเคราะห์ นอกจากกระบวนการดังกล่าว ยังมีกฎหมายและแนวทางการจัดสวัสดิการสังคมสำหรับเด็กด้อยโอกาส เพื่อการดำเนินงานของกรมประชาสงเคราะห์ เช่น อนุสัญญาว่าด้วยสิทธิเด็ก รวมทั้งกฎหมายโคเปนเฮเกน เป็นต้น

ผลของการดำเนินงานทั้งสองหน่วยงานของรัฐดังกล่าว ประสบผลสำเร็จและมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น กล่าวคือ มีเด็กที่พ้นการอุปการะของหน่วยงาน สามารถพึ่งตนเองได้ 12 คน บางคนสามารถเรียนจบระดับปริญญาตรี บางคนกำลังเรียนระดับปริญญาโท ประกอบอาชีพเย็บพลเมืองโดยทั่วไป ในขณะเดียวกัน พบว่า ยังมีเด็กที่กำลังรับอุปการะในปัจจุบันอีกที่กำลังเรียนในระดับต่างๆ ซึ่งมีทั้งกำลังเรียนในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาและอุดมศึกษา นอกจากนั้นยังพบว่า บุคลากรที่รับผิดชอบงานด้านนี้ ของทั้งสองหน่วยงานยังไม่เพียงพอกับภาระงานที่เพิ่มขึ้น และงบประมาณก็ไม่สอดคล้องกับความรับผิดชอบที่มีแนวโน้มเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง

อภิรัฐ ถนอมสิงห์ (2542: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาปัจจัยที่มีผลกระทบต่อผลกระทบของเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับยาเสพติดประเภทยาบ้า ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง ผลการวิจัยพบว่าศึกษาปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับยาเสพติด

ติดประเทยาบ้า โดยเลือกศึกษาเฉพาะเด็กและเยาวชนที่ศาลสั่งให้อยู่ในความคุ้มครองและดูแลของสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง ทั้งนี้เฉพาะปัจจุบันนี้ การกระทำความผิดเกี่ยวกับยาเสพติด โดยเฉพาะอย่างยิ่งยาเสพติดประเทยาบ้าหรือแอมเฟตามีน ได้แพร่ระบาดออกไปอย่างกว้างขวางในทุกเพศ ทุกวัย และทุกอาชีพ ซึ่งกลุ่มที่น่าเป็นห่วงที่สุดในการกระทำความผิดเกี่ยวกับยาบ้า คือกลุ่มเด็กและเยาวชน ซึ่งเป็นกำลังสำคัญของชาติในอนาคต ผู้วิจัยทำการศึกษาค้นคว้าโดยเก็บรวบรวมข้อมูลอย่างเป็นระบบ จากแบบสอบถามจำนวน 274 ชุด และการสัมภาษณ์เด็กแบบเจาะลึก (In-depth Interview) เยาวชนที่ฝึกอบรมอยู่ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลางจำนวน 10 คน แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าร้อยละ ค่ามัชฌิมเลขคณิต และการทดสอบค่าไคสแควร์ ซึ่งทดสอบด้วยค่าความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ผลการศึกษาพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการกระทำความผิดของเด็กและเยาวชน เกี่ยวกับยาเสพติดประเทยาบ้าของเด็กและเยาวชน ได้แก่ ปัจจัยทางครอบครัว ปัจจัยทางสังคมและสิ่งแวดล้อม และปัจจัยจากตัวยาบ้าเอง

สุนิสา จิรณานนท์ (2545: บทคัดย่อ)ทำการศึกษาวิจัย เรื่องปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ยาเสพติดของเด็กและเยาวชนหญิงในสถานฝึกและอบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี ผลการศึกษาพบว่า เด็กและเยาวชนหญิงที่ใช้ยาเสพติด ส่วนใหญ่มีอายุระหว่าง 15-18 ปีมีระดับการศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และยังไม่ได้ประกอบอาชีพ เด็กและเยาวชนหญิง ส่วนใหญ่ใช้ยาเสพติดประเท

แอมเฟตามีน มีระยะเวลาในการเสพมากกว่า 1 ปี และกระทำความผิดเป็นครั้งแรกในความผิดคดีครอบครองยาเสพติด ส่วนปัจจัยภายนอกด้านความสัมพันธ์ในครอบครัวนั้นอยู่ในระดับปานกลาง ไม่ค่อยดีเท่าที่ควร ในด้านการคบเพื่อน เด็กและเยาวชนหญิง มีระดับความสัมพันธ์ในกลุ่มเพื่อนที่ค่อนข้างดี แต่มีเพื่อนส่วนใหญ่เคยใช้ยาเสพติด ในด้านสภาพแวดล้อมนั้น มีที่พักอาศัยอยู่ใกล้แหล่งยาเสพติด และมีคนเสพยาเสพติดมาก

9.2 งานวิจัยในต่างประเทศ

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

ไรท์ (จรินทิพย์ ศรีทับทิมพ์. 2551: 48; อ้างอิงจาก Wright. 1998: 239) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจ และพฤติกรรมต่อต้านที่มีต่อการรับรู้ของเด็กวัยรุ่น ต่อประสบการณ์ในโรงเรียนมัธยมต้น กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนที่มีแรงจูงใจทางวิชาการต่ำและมีพฤติกรรมต่อต้านเปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีแรงจูงใจ มีดีในการแก้ปัญหา และฉลาด การรวบรวมข้อมูลใช้ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่มและการทดลองภาคสนาม ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่มีแรงจูงใจต่ำ มีความสามารถทางด้านสร้างสรรค์สูงกว่าค่าเฉลี่ย และมีลักษณะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น ความเป็นตัวของตัวเองสูง มีความฉลาดทางด้านอารมณ์

อัลบาโน (สุดารัตน์ ดวงสุดาวงค์ 2550: ออนไลน์; อ้างอิงจาก Albano. 1987: 48 - 04A) ได้ทำการทดลองฝึกความคิดสร้างสรรค์ภายใต้สมมติฐานความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยทักษะ

ทางสมอง 4 ประการ คือ ทักษะด้านจินตนาการ (Imagery) ทักษะด้านอุปมา (Analogy) ทักษะด้านการเชื่อมโยง (Association) และทักษะการเปลี่ยนรูป (Transformation) กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นทหารสังกัดหน่วยสื่อสารอิเล็กทรอนิกส์ ในรัฐนิวเจอร์ซีย์ สหรัฐอเมริกา (U.S Army Communication Electronics Command) จำนวน 66 คน ใช้เวลาในการฝึก 20 ชั่วโมง ระหว่างเดือน มิถุนายน – กรกฎาคม 1985 โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ทั้งฉบับรูปภาพและภาษาเป็นเครื่องมือวัดตัวแปรตาม ผลการทดลองพบว่า กลุ่มตัวอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

เทียเกิล (สุตารัตน์ ดวงสุตาวงศ์, 2550: ออนไลน์) ได้พัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณของนักเรียนชั้นประถม ศึกษาตอนปลาย ด้วยวิธีการสอนแบบ Socratic Method เกี่ยวกับการตั้งคำถาม การแก้ปัญหา การสืบสวนสอบสวน โดยแยกกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า หลังการทดลองกลุ่มทดลองมีคะแนนทักษะกระบวนการคิดอย่างมีวิจารณญาณสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ฮอร์ และไคเลแอต (ศิริลักษณ์ ไทยดี, 2546: 45) ได้ทำการศึกษารูปแบบที่เหมาะสมในการฝึกครูเพื่อสนับสนุนให้เด็กเล็กเกิดความสามารถในการคิดอเนกนัยได้ โดยครูที่ทำการสอนเด็กจะต้องได้รับการฝึกจากผู้เชี่ยวชาญก่อนกลุ่มตัวอย่างงานวิจัย เป็นเด็กอนุบาลซึ่งต้องถูกแบ่งเป็นกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลอง ครูจะต้องวางแผนทำการสอนเป็นเวลา 3 ชั่วโมง ต่อ 1 สัปดาห์ และครูต้องพบผู้เชี่ยวชาญเพื่อทำการฝึกเทคนิคต่างๆที่นำมาใช้ในการสอนเด็ก เด็กในกลุ่มทดลองมีครูผู้สอนจำนวน 19 คน และกลุ่มควบคุมมีครูผู้สอนจำนวน 18 คน ใช้เวลา 8 สัปดาห์ในการสอน ผลการศึกษาพบว่าเด็กในกลุ่มทดลองถูกถามคำถามเพื่อกระตุ้นให้เกิดการคิดอเนกนัยมากกว่า 250 คำถาม เมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุมซึ่งมีเพียง 25 คำถาม ซึ่งมีผลทำให้เด็กที่อยู่ในกลุ่มทดลองมีความสามารถคิดอเนกนัยมากกว่ากลุ่มควบคุม จึงสรุปได้ว่า รูปแบบที่ประกอบด้วยการพัฒนาความรู้ โอกาสในการประยุกต์ความรู้มาใช้และการประเมินผลของงานที่ทำมีผลไปเพิ่มจำนวนของคำถามที่ส่งเสริมการคิดอเนกนัยได้

จากผลการวิจัยข้างต้นทำให้เห็นชัดเจนว่าความสามารถในด้านจินตนาการและคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ ที่ดีขึ้น ส่งผลให้มีเจตคติในการคิดและแก้ปัญหาตลอดจนความสามารถในการกล้าแสดงออกมากขึ้น การศึกษาปฏิบัติด้วยกิจกรรมศิลปะสามารถแก้ปัญหาตัวแปรอิสระระดับนักเรียนและห้องเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับซินเนคติกส์

มีโด (จรินทิพย์ ศรีทับทิมพ์. 2551: 49; อ้างอิงจาก Meador. 1994: Abstract) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการฝึกแบบซินเนคติกส์ที่มีต่อความสามารถของนักเรียนอนุบาลในการศึกษาใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 107 คน การศึกษาจะพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การรับรู้ตนเองและทักษะทางด้านภาษา ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

งานวิจัยต่างประเทศที่เกี่ยวข้องกับเด็กในสถานสงเคราะห์

พรอตเตอร์ (Proter. 1984: ออนไลน์) ได้ทำการศึกษาถึงการดูแลและการให้การอบรมเด็กหญิงกำพร้าในสถานสงเคราะห์เมืองบอสตันระหว่าง ปี ค.ศ. 1800 – 1840 สถานสงเคราะห์เด็กหญิงบอสตัน (Boston Female Asylum) นับเป็นสถานสงเคราะห์แห่งหนึ่งที่ก่อตั้งขึ้นในยุคแรกๆ โดยสมาคมสตรีอาสาสมัครของสหรัฐอเมริกา และเป็นสถานสงเคราะห์เด็กหญิงแห่งแรกๆ ดำเนินงานโดยสตรี ก่อตั้งขึ้นในปี ค.ศ. 1800 ซึ่งถือว่าเป็นรากฐาน ของสถานสงเคราะห์เด็กหญิงในศตวรรษที่ 19 สถานสงเคราะห์เด็กหญิงบอสตัน รับเด็กกำพร้าอายุ 3 - 10 ปี เมื่อเด็กย่างเข้าสู่วัยรุ่นจะได้รับการฝึกหัดงานเด็กรับใช้ในบ้าน ผลการศึกษาพบว่า เด็กกำพร้าจำนวน 400 กว่าคนที่อาศัยอยู่ในสถานสงเคราะห์แห่งนี้ มีความประพฤติดี และพบว่าโครงการต่างๆ ของสถานสงเคราะห์มีประโยชน์โดยตรงต่อเด็กเหล่านี้ในแง่ของโอกาสที่จะสร้างความสำเร็จให้แก่ตนเอง การสร้างสรรค์อาชีพที่เป็นประโยชน์แก่สาธารณะ และการใช้ ความฉลาดในการดำเนินชีวิตต่อไป

จากการที่ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยเกี่ยวกับเด็กในสถานสงเคราะห์พอสรุปได้ว่า เด็กในสถานสงเคราะห์เป็นเด็กที่ต้องการความรัก ความอบอุ่น และการเอาใจใส่ดูแลจากบิดามารดา หรือบุคคลที่ตนรักเช่นเดียวกับเด็กคนอื่นโดยทั่วไป เพื่อเขาเหล่านั้นจะได้เติบโตตามขั้นตอนของพัฒนาการของเด็กอย่างสมบูรณ์ เป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพในอนาคต และมีส่วนร่วมในการพัฒนาสังคมสืบไป ส่วนด้านการดำเนินงานช่วยเหลือเด็กเหล่านี้ ควรได้มีการประสานงานและแนวทางที่แน่นอน เพื่อการแก้ปัญหาได้ตรงกับสภาพความเป็นจริง

บทที่ 3

วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ สำหรับเด็กหญิงระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพรในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การกำหนดประชากรและเลือกกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กที่อยู่ในความดูแลของสถานสงเคราะห์ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร ปีการศึกษา 2553

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ เป็นเด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างจากประชากรได้มาจากการสุ่มอย่างง่ายแบบจับฉลากแบ่งกลุ่ม มาทำการศึกษา จำนวน 60 คน อายุระหว่าง 8-12 ปี ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ จำนวน 30 คน กับ กลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน เท่าๆ กัน โดยเด็กเหล่านี้ได้รับความร่วมมือจากสถานสงเคราะห์เป็นผู้แบ่งกลุ่ม

การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้กิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมด 6 ชั่วโมง

ตาราง 1 รายการสอน

ครั้งที่	คาบเรียน	กิจกรรม
1	1	ทดสอบก่อนเรียน - แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ - กิจกรรมที่ 1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
2	2	ทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมที่ 2. สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
3	3	ทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
4	4	ทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
5	5	ทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
6	6	ทดสอบก่อนเรียน - กิจกรรมที่ 6 . การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์ ทดสอบหลังเรียน - แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน - แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

2. แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบวาดภาพ ของเจเลนและเออร์บัน (The Test for Creative Thinking – Drawing Production) (TCT – DP)

3. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะด้านเนื้อหาความรู้ และด้านทักษะทางทัศนศิลป์ ของเด็กกลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ ทั้งก่อนการจัด และหลังได้รับการจัดกิจกรรม

การสร้างเครื่องมือ

1. สร้างแผนการจัดกิจกรรม

การสร้างแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยแยกออกเป็น 2 รูปแบบการสอน คือ

1.1 แผนการสอนด้วยเทคนิคชินเนคติกส์ จำนวน 6 แผน

1.2 แผนการสอนแบบปกติ จำนวน 6 แผน

ขั้นตอนการสร้างแผนการสอนดังนี้

1. ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สารการเรียนรู้ กลุ่มศิลปะ มาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2 คู่มือครูศิลปะ เอกสาร ตำรา และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เทคนิคชินเนคติกส์ ที่ใช้ในการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์ เพื่อนำมาปรับใช้กับกิจกรรมการสอนในชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ โดยให้สอดคล้องกับเป้าหมายการเรียนรู้ในระดับช่วงชั้นที่ 2 กล่าวคือเพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์มีความสามารถในการแสดงออกทางทัศนศิลป์ในรูปแบบต่างๆ ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

2. กำหนดจุดประสงค์ เนื้อหา เลือกกิจกรรมในหน่วยการเรียนรู้จากมาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ กลุ่มการเรียนรู้ศิลปะ ช่วงชั้นที่ 2 จำนวน 6 หน่วยการเรียนรู้ เป็น 6 กิจกรรมการเรียนการสอน และกำหนดการประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์แต่ละหน่วย เพื่อเป็นกรอบในการจัดกิจกรรมทัศนศิลป์และเป็นแนวทางในการจัดทำแผนการจัดกิจกรรม นำกิจกรรมทั้ง 6 กิจกรรม มาวิเคราะห์ลักษณะงาน และนำมาสร้างเป็นแผนการสอนจำนวน 6 แผน โดยใช้เทคนิคการสอนแบบชินเนคติกส์ และแบบการสอนปกติ โดยทั้งสองมีเนื้อหาสาระความยากง่าย โครงสร้างและลำดับของเนื้อหาตลอดจนตัวอย่างที่เหมือนกันทุกประการยกเว้นวิธีการสอนและกิจกรรมแบบฝึกหัดท้ายบท

3. กรอบแนวทางในการจัดทำแผนการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์โดยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กระดับชั้นประถมศึกษา จากการศึกษาข้อมูลข้างต้น ซึ่งได้กำหนดเนื้อหาการเรียนดังนี้

กิจกรรมที่ 1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น

กิจกรรมที่ 2. สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม

กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม

กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส

กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลปะ

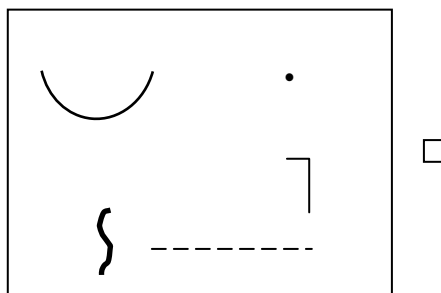
4. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นไปปรึกษาอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบจำนวน 3 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม ความตรงตามเนื้อหา เวลา ตลอดจนการใช้ภาษา และขั้นตอนของกิจกรรม เพื่อหาข้อบกพร่อง แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงให้ถูกต้องและเหมาะสม

5. นำแผนการจัดกิจกรรมที่แก้ไขแล้ว มาทำการทดลองกับเด็กในสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ซึ่งเป็นนักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในชั้นประถมศึกษา จำนวน 10 คนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง เพื่อหาคุณภาพค่าความเชื่อมั่นของผู้ประเมิน

6. ผู้วิจัยนำแผนการจัดกิจกรรมโดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคซินเนคติกส์ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองปฏิบัติกิจกรรมจริง ด้วยตนเองกับกลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ จำนวน 30 คน กับและให้ครูอีกท่านช่วยสอน กลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน

2. สร้างแบบทดสอบความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

ในการทดลองครั้งนี้ผู้ทำการวิจัยได้เลือกใช้แบบทดสอบความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (The Test for Creative Thinking – Drawing Production) (TCT – DP) คือแบบความคิดสร้างสรรค์ การวาดภาพของเจเลนและเฮอร์บัน (เศกญาน. ผดุงสัตยวงศ์. 2546: 57; อ้างอิงจาก Jelen; & Urban. 1986: 138-155) ซึ่งได้รับการยอมรับว่าเป็นการทดสอบที่วัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ดีนำมาประยุกต์ใช้ ลักษณะของแบบชุดนี้จะกำหนดให้ผู้เข้าทดสอบแสดงความสามารถ ทางความคิดอย่างอิสระด้วยการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ ซึ่งมีลักษณะเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ 5x5 นิ้ว ภายในกรอบสี่เหลี่ยมนี้ จะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่ง และอยู่ภายนอกกรอบอีก 1 แห่ง รวมเป็น 6 แห่งด้วยกัน ซึ่งแบบทดสอบชุดนี้ผู้วิจัยค้นคว้ามาจาก บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์ (ประสิทธิ์รักษ์ เจริญผล. 2547: 73; อ้างอิงจาก บุญเชิด ภิญญอนันตพงษ์. 2521: 36) ดังนี้



ภาพประกอบ 2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (TCT – DP)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ศึกษาเกี่ยวกับการใช้แบบทดสอบและเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเออร์บัน โดยผู้วิจัยได้ไปขอคำแนะนำ ผักผ่อนและเรียนรู้ในการตรวจให้คะแนนจากผู้เชี่ยวชาญ
2. ผู้วิจัยนำแบบทดสอบไปใช้กับเด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง ในสถานรับเด็กหญิงบ้านธัญพร จำนวน 10 คน เพื่อหาคุณภาพค่าความเชื่อมั่นของผู้ประเมิน เนื่องจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้เป็นเครื่องมือสำหรับวัดค่าตัวแปรตามในการทดลองครั้งนี้ คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ประยุกต์มาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบวาดภาพ (TCT – DP) ของเจเลน และเออร์บัน ซึ่งมีวิธีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด 14 เกณฑ์

แต่ละเกณฑ์มีวิธีการให้คะแนนดังนี้

1. การต่อเติม (Cn)

ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ (Cm)

หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูป มารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอูฐ ปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne)

ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำหลาย ๆ ภาพ เหมือน ๆ กัน เช่น ภาพป่า ที่มีจำนวนต้นไม้หลาย ๆ ต้น ซ้ำ ๆ กัน จะให้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

4. การเชื่อมโยงที่เกิดโดยเส้น (CI)

แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกกรอบจะให้คะแนนการโยงนั้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

5. การต่อเนื้อที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth)

ภาพใดหรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช่เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์ เงาต่างๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบ ตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd)
การต่อเติมหรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่
จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม
7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)
การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบหรือ การวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้
6 คะแนน
8. ภาพเปอร์สเปกทีฟ (Pe)
ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ – ไกล หรือภาพวาดในลักษณะ 3 มิติ ให้
คะแนนภาพละ 1 คะแนน หากภาพที่ปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพแสดงความเป็นสาม
มิติ มีความลึก ใกล้-ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม ตัวอย่างเช่น
 - บ้านสองด้าน
 - ถนนที่มีความไกล (ภาพเปอร์สเปกทีฟทางลึก)
 - ภาพแนวเส้นขอบฟ้า
 - รูปทรง / องค์ประกอบที่วาดลงหรือจัดให้มีทิศทางในแนวลึก
 คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน
9. อารมณ์ขัน (Hu)
ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ชิ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดู
ภาพรวม ถ้าให้อารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์
ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบในหลายๆ ทาง เช่น
 - 9.1.1 ผู้วาดสามารถล้อเลียนตนเองจากภาพวาด
 - 9.1.2 ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไปและ / หรือ
 - 9.1.3 ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน
 คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน
10. ความไม่กลมกลืนแบบ A(Uca)
ความไม่กลมกลืนแบบหลากหลาย ตัวอย่างของความไม่กลมกลืนแบบหลากหลายนั้น
เช่น การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติ
ธรรมดา (มากกว่า 45 องศา) เช่น พับ หมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้วจึงวาด
ภาพ ให้ 3 คะแนน
11. ความไม่กลมกลืนแบบ B (Ucb)
สัญลักษณ์ ภาพนามธรรม จินตนาการ นวนิยาย สำหรับภาพนามธรรม หรือ
องค์ประกอบหรือรูปทรงที่คล้ายสภาพแวดล้อมรวมถึงความเอื้อประโยชน์ของภาพ
นามธรรม ภาพสิ่งแวดล้อมจริง นวนิยาย เรื่องรูปสัญลักษณ์ การใช้ชื่อที่เป็น
นามธรรม หรือสัตว์ประหลาดผู้วาดจะได้ 3 คะแนน

12. ความไม่กลมกลืนแบบ C (Ucc)

สัญลักษณ์เป็นรูปทรงที่รวมกัน (S) ถ้าเป็นการรวมกันของรูปทรงกับสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ คำ ตัวเลข หรือองค์ประกอบที่คล้ายการ์ตูน ประกอบอยู่ด้วย ก็จะได้ 3 คะแนน แต่ถ้ามีชื่อของผู้วาดอยู่ด้วยก็จะมีคะแนนในจุดนี้ ยกเว้น แต่ชื่อนั้นจะเป็นในรูปแบบ รอย ชื่อ สัญลักษณ์ หรือสัญลักษณ์ ชื่อที่เขียนอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมก็จะได้คะแนนเช่นกัน คะแนนสูงสุด 3 คะแนน

13. ความไม่กลมกลืนแบบ D (Ucd)

ชนิดไม่มีความเอื้อประสมประสานกับจุดประหรือรูปทรงภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกันแพร่หลายทั่วไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

13.1 รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม

13.2 รูปมุมฉาก ต่อเป็นบ้าน กล้อง หรือสี่เหลี่ยม

13.3 รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้

13.4 รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน

13.5 รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน

รูปลักษณะนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็ม แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนนสูงสุดในข้อนี้ เท่ากับ 3

14. ความเร็ว (Sp)

ถ้าการวาดรวมกันแล้วมี 6 จุด โดยนับชนิดและหลักเกณฑ์ 13 ข้อแรก ภาพที่วาดเสร็จใช้เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มโดยดูจากเวลาดังนี้

น้อยกว่า	2	นาที	ได้	6	คะแนน
น้อยกว่า	4	นาที	ได้	5	คะแนน
น้อยกว่า	6	นาที	ได้	4	คะแนน
น้อยกว่า	8	นาที	ได้	3	คะแนน
น้อยกว่า	10	นาที	ได้	2	คะแนน
น้อยกว่า	12	นาที	ได้	1	คะแนน

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ ดังกล่าว ซึ่งจะถือคะแนนรวมจากทุกเกณฑ์นี้ เป็นคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนโดยไม่แยกคะแนนเกณฑ์ย่อยๆ

3. นำแบบทดสอบที่ดำเนินการทดสอบแล้วมาตรวจวิเคราะห์เป็นรายข้อ ตามเกณฑ์การให้คะแนนที่กำหนดไว้ในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ประยุกต์มาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบวาดภาพ (TCT – DP) ของเจเลน และเออร์บัน จำนวนทั้งสิ้น 14 เกณฑ์ โดยผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญ 3 ท่าน รวมทั้งหมด 4 ท่าน

4. นำคะแนนที่ได้จากการตรวจของผู้ตรวจทั้งสาม ซึ่งตรวจให้คะแนนอย่างอิสระแก่กันมาหาดัชนีความสอดคล้อง (Index of Consistency) โดยวิธีหาค่า IOC

3. การสร้างแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ของนักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาขึ้นตามขั้นตอน ดังนี้

3.1 ศึกษาจุดมุ่งหมาย จากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 สารการเรียนรู้ กลุ่มศิลปะ มาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2 และคู่มือครูศิลปะ กำหนดหัวข้อการจัดชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ ที่เหมาะสมกับเด็กระดับช่วงชั้นที่ 2 โดยพิจารณาเลือกจากเนื้อหาที่กำหนดไว้ทั้ง 6 หน่วย เพื่อให้ให้นักเรียนแสดงความสามารถด้านทัศนศิลป์และความคิดได้อย่างอิสระ

3.2 สร้างแบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ของนักเรียน นำไปวัดความสามารถของผู้เด็กทั้งก่อนและหลังการจัดชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ โดยใช้เทคนิคซินเนติกส์ จำนวน 6 ฉบับ ตามเนื้อหาที่กำหนดดังนี้

กิจกรรมที่ 1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น

กิจกรรมที่ 2. สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม

กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม

กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส

กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์

การแบ่งเนื้อหาดังกล่าวยึดหลัก การเรียนรู้สามารถเกิดขึ้นจากประสาทสัมผัสด้านต่างๆ ซึ่งมีวิธีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด 9 เกณฑ์ แต่ละเกณฑ์มีวิธีการให้คะแนนดังนี้

เกณฑ์มีวิธีการให้คะแนน

1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่

- | | |
|---------|---|
| 3 คะแนน | มีเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะตัว มีความแปลกใหม่ สื่อให้เห็นถึงเสรีภาพเฉพาะทางความคิดทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา สร้างความสนใจของผู้ชมผลงาน |
| 2 คะแนน | มีเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะตัวมีความแปลกใหม่บ้าง สื่อให้เห็นถึงเสรีภาพเฉพาะทางความคิดเป็นบางส่วนทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา |
| 1 คะแนน | มีเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะตัวเป็นบางส่วน ไม่มีความแปลกใหม่ |

2 จังหวะลีลา

- 3 คะแนน มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ ทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ชัดเจนไม่สับสน
- 2 คะแนน มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพเป็นบางส่วน ทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้พอสมควร
- 1 คะแนน ไม่มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือไม่มีความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ไม่ชัดเจนดูแล้วสับสน

3. ความสมดุล

- 3 คะแนน ส่วนประกอบการมองเห็นนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน และมีความงดงาม
- 2 คะแนน การรู้จักนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้อย่างเหมาะสมเป็นบางส่วน
- 1 คะแนน การรู้จักนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้ แต่มีบางส่วนยังไม่เหมาะสมดูไม่กลมกลืน

4. จุดสนใจ

- 3 คะแนน เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพให้เกิดเป็นน้ำหนักของสีที่มีความงดงามเหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกและสื่อให้เห็นถึงความมีเสถียรภาพ ความมั่นใจในการเลือกใช้สีต่าง ๆ
- 2 คะแนน เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพให้เกิดเป็นน้ำหนักของสีได้แต่ยังไม่เหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกจึงยังไม่ค่อยสวยงาม
- 1 คะแนน เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพยังเลือกได้ไม่เหมาะสมทำให้น้ำหนักของสีบางส่วนขาดหายไปไม่สมบูรณ์

5. เส้น รูปร่าง รูปทรง

- 3 คะแนน รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนภาพมีขนาด และสัดส่วนที่พอเหมาะพอดี มีความประสานกลมกลืนกัน และสื่อความหมายกับคนดูได้
- 2 คะแนน รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนภาพบางส่วนยังมีขนาด และสัดส่วนที่ไม่พอเหมาะ ทำให้การสื่อความหมายกับคนดูผิดเพี้ยนไปบ้าง
- 1 คะแนน รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนภาพส่วนใหญ่มีขนาด และเล็ก ไม่เหมาะสมกับสัดส่วนดูแล้วไม่พอดี จึงไม่กลมกลืนกัน

6. น้ำหนักสี

- 3 คะแนน ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มาสร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงต่างๆ ได้อย่างหลากหลายลงตัว สวยงาม น่าสนใจ มีความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ
- 2 คะแนน ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มา สร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงต่างๆ ได้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ แต่ยังมีบางส่วนไม่เหมาะสมไม่เน้นให้เกิดจุดสนใจ
- 1 คะแนน ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มา สร้างสรรค์พื้นผิวของ รูปร่าง และรูปทรงได้ยังเหมาะสม

7. พื้นผิว

- 3 คะแนน นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ขนาดและสัดส่วนมาจัดวางให้ซ้ำตัว ต่อเนื่องสม่ำเสมอ และสลับซับซ้อนเปลี่ยน ซึ่งมีความสัมพันธ์สอดคล้อง เหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว
- 2 คะแนน นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ขนาดและสัดส่วนมาจัดวางให้ซ้ำตัว ต่อเนื่องสม่ำเสมอ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว
- 1 คะแนน นำเส้น รูปร่าง รูปทรง มาจัดวางให้ซ้ำตัวต่อเนื่องสม่ำเสมอ

8. ขนาดและสัดส่วน

- 3 คะแนน ภาพมีความสมดุลแบบใดแบบหนึ่งมีความถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา เรื่องราว
- 2 คะแนน ภาพมีความสมดุลแบบใดแบบหนึ่งมีความถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา
- 1 คะแนน ภาพมีความสมดุลแบบใดแบบหนึ่งเป็นบางส่วน

9. ผลสำเร็จของงาน

- 3 คะแนน ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราว และมีความประณีตสวยงาม
- 2 คะแนน ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผลงาน สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราว และมีความประณีตสวยงาม
- 1 คะแนน ภาพมีจุดสนใจ ของเรื่องราวที่ต้องการแสดงออกบ้างเล็กน้อย นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้ ผลงานมีความแปลกใหม่

3.3 นำแบบทดสอบวัดความสามารถทางทัศนศิลป์ไปเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์และผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อพิจารณาความถูกต้องเหมาะสมและปรับปรุงแก้ไข

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้เป็นการใช้เทคนิคซินเนคติกส์เพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะด้านเนื้อหาความรู้ และด้านทักษะทางทัศนศิลป์ ของเด็กกลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์กับ กลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ ทั้งก่อนการจัด และหลังได้รับการจัดกิจกรรมโดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขออนุญาตจากบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ถึงผู้บริหารสถานสงเคราะห์ บ้านราชวิถี และสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านราชัญญพร เพื่อขอความอนุเคราะห์ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบวาดภาพ ของเจเลนและเออร์บัน (The Test for Creative Thinking – Drawing Production) (TCT – DP) ไปทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน ตรวจผลงานเก็บคะแนนที่ได้

3. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ แผนการสอนแบบปกติ และแผนการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคซินเนคติกส์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปทดลองสอน เป็นเวลา 6 วัน โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้ แผนการสอนแบบปกติ จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ปกติ และแผนการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคซินเนคติกส์ จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมดกลุ่มละ 6 ชั่วโมงเป็นเวลา 6 วันละ 1 ชั่วโมง ตรวจผลงานเก็บคะแนนที่ได้ เพื่อใช้เป็นคะแนนของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะด้านเนื้อหาความรู้ และด้านทักษะทางทัศนศิลป์ ของทั้ง 2 กลุ่ม เปรียบเทียบคะแนนทั้งก่อนการจัดกิจกรรม และหลังได้รับการจัดกิจกรรม

4. เมื่อสิ้นสุดการทดลองแล้วผู้วิจัยนำคะแนนที่ได้จากการทดสอบมาวิเคราะห์ด้วยวิธีการทางสถิติ เพื่อสรุปผลการวิจัยต่อไป ดังตาราง 2

ตาราง 2 แสดงวัน เวลาและกิจกรรมที่ทำการทดลอง

การจัดกิจกรรม	ระยะเวลาที่ทำการทดลอง	วันที่ทำการทดลอง	เวลา
1.แบบสอบวัดความคิดสร้างสรรค์	จำนวน 1 แผน / ครั้ง ทดสอบก่อนเรียน และ หลังเรียน	สัปดาห์ที่1	10.00-10.30 น.
2.ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์ สร้างสรรค์แบบเทคนิค ชินเนติกส์	จำนวน 1 แผน /1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมด 6 แผน เป็นระยะเวลา 6 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน	สัปดาห์ที่1-6	13.00-14.00 น.
3.กิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการสอนแบบ ปกติ	จำนวน 1 แผน /1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมด 6 แผน เป็นระยะเวลา 6 ชั่วโมง ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน	สัปดาห์ที่1-6	13.00-14.00 น.

5. นำผลของคะแนนทั้ง ข้อ 1. และ 2. มาเปรียบเทียบกับคะแนนของข้อ 3. ระหว่างกลุ่ม
กลุ่มที่เรียนรู้แบบการพัฒนาด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ กลับที่
เรียนแบบปกติเพื่อหาค่าความแตกต่าง

การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดกระทำข้อมูล

ตอนที่ 1 ข้อ 1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์

ตอนที่ 2 ข้อ 2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กชั้นประถมศึกษา

ในสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ที่เรียนรู้แบบการพัฒนาด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์
แบบเทคนิคชินเนติกส์ กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 3 ข้อ 3 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ ของ
เด็กชั้นประถมศึกษา ในสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ที่เรียนรู้แบบการพัฒนาด้วยชุดกิจกรรม
ทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยได้ใช้โปรแกรมสำเร็จรูป SPSS ช่วยการวิเคราะห์ข้อมูล ดังรายละเอียดต่อไปนี้

1. การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร สูตรการหาประสิทธิภาพของกระบวนการ

$$E_1 = \frac{\frac{\sum X}{N}}{A} \times 100$$

เมื่อ	E_1	แทน	ประสิทธิภาพของกระบวนการ
	$\sum X$	แทน	คะแนนรวมของผลงาน
	A	แทน	คะแนนเต็มของผลงาน
	N	แทน	จำนวนนักเรียน

2. สูตรการหาค่าเฉลี่ย (Mean) โดยใช้สูตร (ธานินทร์ ศิลป์จารุ. 2548: 153)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน	ค่าเฉลี่ย
	$\sum x$	แทน	ผลรวมทั้งหมดของข้อมูลทั้งหมด
	n	แทน	จำนวนข้อมูลทั้งหมด

3. สูตรการหาค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน โดยใช้สูตร (ธานินทร์ ศิลป์จารุ. 2548: 167 - 169)

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

เมื่อ	S.D.	แทน	ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	n	แทน	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
	X	แทน	ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum x$	แทน	ผลรวมของคะแนนแต่ละตัวยกกำลัง 2

4. สถิติที่ใช้เปรียบเทียบคะแนน ก่อนและหลังการสอนโดยใช้สูตร t-test ดังนี้
(ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. 2538: 100 -101)

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

เมื่อ t แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการแจกแจงแบบ t

D แทน ค่าผลต่างระหว่างคู่คะแนน

N แทน จำนวนกลุ่มตัวอย่างหรือจำนวนคู่คะแนน

เกณฑ์การแปลความหมาย

การแปลความหมายค่าคะแนนเฉลี่ยของนักเรียนในทุกองค์ประกอบที่แสดงออกในทางทัศนศิลป์ เป็นระดับความสามารถทางทัศนศิลป์ ผู้วิจัยได้กำหนดเกณฑ์การแปลความหมายคะแนนเป็นระดับความสามารถทางทัศนศิลป์ 3 ระดับ ดังนี้

1.96	–	3	คะแนน	หมายความว่า	ดี	(3)
0.96	–	1.95	คะแนน	หมายความว่า	พอใช้	(2)
0	–	0.95	คะแนน	หมายความว่า	ปรับปรุง	(1)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ และทำการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ ซึ่งมีสมมติฐานว่า ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา กลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิค ชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติแตกต่างกัน

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากการทดลองตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ ซึ่งเป็นการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อตรวจสอบสมมติฐานที่กำหนดไว้ ผู้วิจัยได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

$\bar{X}$	หมายถึง	ค่าเฉลี่ย
S.D.	หมายถึง	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
N	หมายถึง	จำนวนนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง
t	หมายถึง	ค่าสถิติที่ใช้ในกานแจกแจงแบบ t
Sig	หมายถึง	ค่าความน่าจะเป็น

ผู้วิจัยแบ่งการนำเสนอไว้ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ตอนที่ 1. การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

ตอนที่ 2. การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตอนที่ 1 การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

ผู้วิจัยขอเสนอผลการเปรียบเทียบคะแนนโดยรวมแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์ก่อนและหลังการทดลอง ดังตาราง 3.

ตาราง 3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนโดยรวมแบบทดสอบวัดความคิด

สร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

กลุ่ม	สรุปคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองระหว่างกลุ่ม		
	$\bar{X}$	S.D.	Sig
1. เรียนรู้ตามแบบเทคนิคซินเนคติกส์	3.84	0.94	0.42
2. เรียนรู้ตามแบบปกติ	3.55	0.91	0.42

จากตาราง 3 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคซินเนคติกส์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.84 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.94

คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบปกติ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.55 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.91

ซึ่งมีค่า Sig คือค่าความน่าจะเป็นไม่แตกต่างกันมากมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากันที่ 0.42 ค่าเฉลี่ยที่ได้เมื่อเปรียบเทียบกันแล้วโดยผลของคะแนนมีเกณฑ์รวมสูงขึ้นกว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง

ตาราง 4 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์ จำแนกรายด้าน

ตาราง 4 ตารางแสดงค่าคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์	คะแนนรายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. การต่อเติม (Cn)	6	3.47	1.41	3.93	1.26
2. ความสมบูรณ์ (Cm)	6	3.57	1.5	4.53	1.31
3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne)	6	3.73	1.44	4.47	1.01
4. ความเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นโดยเส้น (CI)	6	3.67	1.42	4.23	1.33
5. ความเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth)	6	4.3	1.34	4.83	1.02
6. การใช้เส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (Bfd)	6	4.27	1.08	4.67	1.03
7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วน ที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)	6	3.5	1.38	4.43	1.14
8. ภาพเปอร์สเปกทีฟ (Pe)	6	3.8	1.35	4.4	1.04
9. อารมณ์ขัน (Hu)	6	4	1.51	4.33	1.32
10. ความไม่กลมกลืนแบบหลากหลาย A(Uca)	3	3.63	1.40	4.2	1.21
11. ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์ ภาพนามธรรม จินตนาการ นวนิยาย B(Ucb)	3	2.13	0.78	2.53	0.51
12. ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์เป็นรูปทรงที่ รวมกัน C(Ucc)	3	1.97	0.81	2.5	0.51
13. ความไม่กลมกลืนแบบชนิดไม่มีความเอื้อประสม ประสาบกับจุดปะ หรือรูปทรง D(Ucd)	3	2.2	0.71	2.47	0.57
14. ความเร็ว (Sp)	6	1.8	0.66	2.3	0.65

จากตาราง 4 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคซินเนคติกส์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 46.03 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.32

คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิค

ซินเนคติกส์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.56 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.26 ค่าเฉลี่ยที่ได้เมื่อเปรียบเทียบกับแล้วโดยผลของคะแนนมีเกณฑ์รวมสูงขึ้นกว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง

ตาราง 5 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ จำแนกรายด้าน

ตาราง 5 แสดงค่าแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์	คะแนน ราย ด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. การต่อเติม (Cn)	6	3.67	1.27	3.8	1.13
2. ความสมบูรณ์ (Cm)	6	3.3	1.44	4.47	1.11
3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne)	6	3.3	1.32	3.9	1.24
4. ความเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นโดยเส้น (CI)	6	3.27	1.7	4.3	1.37
5. ความเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth)	6	3.8	1.03	4.47	0.97
6. การใช้เส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้ นอกกรอบใหญ่ (Bfd)	6	4.17	1.34	4.33	1.15
7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วน ที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)	6	3.63	1.42	3.7	1.42
8. ภาพเปอร์สเปกทีป (Pe)	6	3.43	1.17	3.73	1.11
9. อารมณ์ขัน (Hu)	6	4.1	1.32	4.3	1.09
10. ความไม่กลมกลืนแบบหลากหลาย A(Uca)	3	3.57	0.72	3.93	0.94
11. ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์ ภาพนามธรรม จินตนาการ นวนิยาย B(Ucb)	3	2	0.79	2.2	0.76
12. ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์เป็นรูปทรงที่ รวมกัน C(Ucc)	3	1.9	0.80	2.2	0.71
13. ความไม่กลมกลืนแบบชนิดไม่มีความเอื้อประสม ประสาจับจุดปะ หรือรูปทรง D(Ucd)	3	1.77	0.68	2.43	0.57
14. ความเร็ว (Sp)	6	1.9	0.71	2.07	0.69

จากตาราง 5 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 43.8 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.33

คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 3.56 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.26 ค่าเฉลี่ยที่ได้เมื่อเปรียบเทียบกับแล้วโดยผลของคะแนนมีเกณฑ์รวมสูงขึ้นกว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลอง

สรุปผลคะแนนที่ค่า Sig คือค่าความน่าจะเป็นในที่นี้ นำผลคะแนนเฉพาะกิจกรรมหลังการทดลองข้อที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เพื่อดูทิศทางความสัมพันธ์ว่ามีค่าแตกต่างกันอย่างเพิ่มขึ้นหรือลดลง

เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์กับนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ ซึ่งจำแนกรายด้านกิจกรรมมีค่าแตกต่างกันที่กิจกรรมดังนี้

1. กิจกรรมที่ 3 ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne) มีค่า Sig เท่ากับ 0.03
2. กิจกรรมที่ 7 การข้ามเส้นกันเขตอบอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi) มีค่า Sig เท่ากับ 0.03
3. กิจกรรมที่ 8 ภาพเปอร์สเปกทีฟ (Pe) มีค่า Sig เท่ากับ 0.04
4. กิจกรรมที่ 11 ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์ ภาพนามธรรม จินตนาการ นวนิยาย B(Ucb) มีค่า Sig เท่ากับ 0.01
5. กิจกรรมที่ 12 ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์เป็นรูปทรงที่รวมกัน C(Ucc) มีค่า Sig เท่ากับ 0.00
6. กิจกรรมที่ 14 ความเร็ว (Sp) มีค่า Sig เท่ากับ 0.02 มีค่าเฉลี่ยแตกต่างที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ตอนที่ 2. การทดสอบเพื่อเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ หลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

ตาราง 6 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างคะแนนโดยรวมแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ หลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

กลุ่ม	สรุปคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ หลังการทดลองระหว่างกลุ่ม	
	$\bar{X}$	S.D.
1. เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์		
กิจกรรมที่ 1 ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น	2.35	0.15
กิจกรรมที่ 2 สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม	2.40	0.18
กิจกรรมที่ 3 ปะติด เรื่อง การดม	2.38	0.18
กิจกรรมที่ 4 เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง	2.35	0.20
กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากการสัมผัส	2.37	0.16
กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์	2.54	0.19
2. เรียนรู้ตามแบบปกติ		
กิจกรรมที่ 1 ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น	2.13	0.26
กิจกรรมที่ 2 สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม	2.25	0.21
กิจกรรมที่ 3 ปะติด เรื่อง การดม	2.14	0.18
กิจกรรมที่ 4 เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง	2.19	0.20
กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากการสัมผัส	2.14	0.16
กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์	2.44	0.19

จากตาราง 6 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ กิจกรรมที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 46.03 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.32 ซึ่งผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ มีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 53.83 และค่า SD ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานมีค่าเฉลี่ยโดยรวมเท่ากับ 0.31 มีค่าเฉลี่ยเมื่อเปรียบเทียบกันแล้วโดยผลของคะแนนมีเกณฑ์รวมสูงขึ้นกว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองส่วนผลคะแนนของกลุ่มนักเรียนที่เรียนรู้แบบปกติ

ตาราง 7-12 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ ก่อนและหลังการทดลองชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์ จำแนกรายด้าน 6 กิจกรรม

ตาราง 7 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์
กิจกรรมที่ 1

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.86	0.73	2.46	0.74
2. จังหวะลีลา	3	2.20	0.61	2.40	0.74
3. ความสมดุล	3	2.26	0.69	2.36	0.61
4. จุดสนใจ	3	2.06	0.78	2.16	0.69
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	2.10	0.84	2.16	0.69
6. น้ำหนักสี	3	2	0.78	1.93	0.69
7. พื้นผิว	3	2.20	0.80	1.96	0.76
8. ขนาด และสัดส่วน	3	2.03	0.76	2.20	0.71
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2	0.74	2.26	0.63

ตาราง 8 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์
กิจกรรมที่ 2

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.93	0.73	2.50	0.57
2. จังหวะลีลา	3	2.16	0.59	2.63	0.49
3. ความสมดุล	3	2.23	0.72	2.26	0.73
4. จุดสนใจ	3	2.13	0.81	2.50	0.62
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	2.13	0.81	2.30	0.74
6. น้ำหนักสี	3	2.03	0.76	2.20	0.76
7. พื้นผิว	3	2.23	0.62	2.36	0.66
8. ขนาด และสัดส่วน	3	2.20	0.66	2.30	0.65
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2.06	0.73	2.60	0.49

ตาราง 9 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์
กิจกรรมที่ 3

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.93	0.73	2.53	0.50
2. จังหวะลีลา	3	2.13	0.68	2.36	0.66
3. ความสมดุล	3	2.16	0.74	2.70	0.46
4. จุดสนใจ	3	2.10	0.75	2.26	0.69
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	2.23	0.77	2.73	0.44
6. น้ำหนักสี	3	2.10	0.71	2.10	0.75
7. พื้นผิว	3	2.26	0.63	2.26	0.73
8. ขนาด และสัดส่วน	3	2.13	0.77	2.36	0.61
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2.13	0.68	2.16	0.69

ตาราง 10 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนกลุ่ม
ที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์
กิจกรรมที่ 4

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	2.06	0.78	2.16	0.74
2. จังหวะลีลา	3	2.03	0.76	2.53	0.57
3. ความสมดุล	3	2.16	0.69	2.56	0.50
4. จุดสนใจ	3	2.20	0.66	2.56	0.50
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	2.03	0.80	2.13	0.77
6. น้ำหนักสี	3	2.16	0.64	2.30	0.70
7. พื้นผิว	3	2.33	0.66	2.40	0.62
8. ขนาด และสัดส่วน	3	2.16	0.79	2.26	0.69
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2.10	0.71	2.23	0.72

ตาราง 11 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนกลุ่ม
ที่เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์
กิจกรรมที่ 5

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	2.06	0.82	2.10	0.75
2. จังหวะลีลา	3	2.00	0.74	2.30	0.70
3. ความสมดุล	3	2.06	0.73	2.33	0.66
4. จุดสนใจ	3	2.23	0.72	2.43	0.56
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	1.96	0.71	2.30	0.70
6. น้ำหนักสี	3	2.23	0.77	2.53	0.50
7. พื้นผิว	3	2.00	0.83	2.40	0.67
8. ขนาด และสัดส่วน	3	2.13	0.77	2.33	0.71
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2.13	0.77	2.60	0.49

ตาราง 12 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบเทคนิคซินเนคติกส์
กิจกรรมที่ 6

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	2.06	0.73	2.50	0.57
2. จังหวะลีลา	3	2.03	0.80	2.50	0.57
3. ความสมดุล	3	2.06	0.69	2.50	0.57
4. จุดสนใจ	3	2.13	0.73	2.60	0.49
5. เส้น รูปว่าง รูปทรง	3	2.23	0.72	2.60	0.49
6. น้ำหนักสี	3	2.00	0.69	2.46	0.57
7. พื้นผิว	3	2.33	0.75	2.66	0.47
8. ขนาด และสัดส่วน	3	2.00	0.83	2.56	0.62
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2.16	0.74	2.53	0.50

ตาราง 13-18 แสดงค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนก่อนและหลังการจัดกิจกรรมศิลปะ
สร้างสรรค์ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนที่เรียนรู้
แบบปกติจำแนกรายด้าน 6 กิจกรรม

ตาราง 13 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบปกติ
กิจกรรมที่ 1

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน เนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.76	0.62	2.00	0.74
2. จังหวะลีลา	3	2.00	0.74	2.16	0.74
3. ความสมดุล	3	2.13	0.62	2.36	0.61
4. จุดสนใจ	3	1.80	0.61	2.16	0.69
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	1.70	0.70	2.16	0.69
6. น้ำหนักสี	3	1.73	0.63	1.93	0.69
7. พื้นผิว	3	1.73	0.69	1.96	0.76
8. ขนาด และสัดส่วน	3	1.80	0.66	2.20	0.71
9. ผลสำเร็จของงาน	3	1.80	0.40	2.26	0.63

ตาราง 14 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบปกติ
กิจกรรมที่ 2

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน เนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.83	0.69	2.23	0.67
2. จังหวะลีลา	3	2.00	0.74	2.30	0.70
3. ความสมดุล	3	2.06	0.63	2.36	0.66
4. จุดสนใจ	3	1.90	0.60	2.13	0.68
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	1.66	0.71	2.03	0.76
6. น้ำหนักสี	3	1.80	0.66	2.06	0.73
7. พื้นผิว	3	1.90	0.60	2.43	0.56
8. ขนาด และสัดส่วน	3	1.80	0.61	2.26	0.63
9. ผลสำเร็จของงาน	3	1.80	0.48	2.43	0.50

ตาราง 15 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบปกติ
กิจกรรมที่ 3

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน เนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	2	0.83	2.16	0.69
2. จังหวะลีลา	3	2	0.69	2.56	0.50
3. ความสมดุล	3	1.86	0.50	2.33	0.54
4. จุดสนใจ	3	1.93	0.69	2.06	0.69
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	1.73	0.73	2.00	0.74
6. น้ำหนักสี	3	1.80	0.71	1.93	0.78
7. พื้นผิว	3	1.80	0.66	2.30	0.70
8. ขนาด และสัดส่วน	3	1.70	0.70	1.83	0.79
9. ผลสำเร็จของงาน	3	1.90	0.66	2.13	0.68

ตาราง 16 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบปกติ
กิจกรรมที่ 4

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน เนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.93	0.82	2.40	0.56
2. จังหวะลีลา	3	1.96	0.71	2.20	0.66
3. ความสมดุล	3	1.86	0.68	2.46	0.57
4. จุดสนใจ	3	1.93	0.69	2.23	0.67
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	3	1.66	0.69	2.10	0.66
6. น้ำหนักสี	3	1.80	0.71	2.13	0.73
7. พื้นผิว	3	1.76	0.67	1.96	0.76
8. ขนาด และสัดส่วน	3	1.76	0.72	2.06	0.73
9. ผลสำเร็จของงาน	3	2.03	0.71	2.16	0.74

ตาราง 17 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบปกติ
กิจกรรมที่ 5

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน เนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.70	0.70	2.16	0.64
2. จังหวะลีลา	3	1.80	0.76	2.33	0.66
3. ความสมดุล	3	1.90	0.71	2.33	0.60
4. จุดสนใจ	3	2.16	0.69	2.20	0.76
5. เส้น รูปว่าง รูปทรง	3	1.93	0.73	2.06	0.78
6. น้ำหนักสี	3	1.96	0.71	2.10	0.71
7. พื้นผิว	3	1.73	0.69	1.93	0.73
8. ขนาด และสัดส่วน	3	1.90	0.66	2.16	0.59
9. ผลสำเร็จของงาน	3	1.83	0.46	2.03	0.66

ตาราง 18 แสดงค่าแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนที่
เรียนรู้แบบปกติ
กิจกรรมที่ 6

แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้าน เนื้อหาทางทัศนศิลป์	คะแนน รายด้าน	ก่อนการทดลอง		หลังการทดลอง	
		$\bar{X}$	SD	$\bar{X}$	SD
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	3	1.80	0.76	2.43	0.62
2. จังหวะลีลา	3	1.70	0.70	2.36	0.61
3. ความสมดุล	3	1.90	0.71	2.46	0.62
4. จุดสนใจ	3	1.83	0.46	2.43	0.56
5. เส้น รูปว่าง รูปทรง	3	2.16	0.69	2.50	0.57
6. น้ำหนักสี	3	1.93	0.73	2.43	0.62
7. พื้นผิว	3	1.96	0.71	2.56	0.50
8. ขนาด และสัดส่วน	3	1.73	0.69	2.43	0.62
9. ผลสำเร็จของงาน	3	1.90	0.66	2.36	0.61

จากตาราง 13-18 กิจกรรมที่ 1-6 พบว่า แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบชินเนคติกต์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ มีค่าเฉลี่ย โดยรวมเปรียบเทียบผลคะแนนที่ค่า Sig (ค่าความน่าจะเป็น) ในที่นี้ นำผลคะแนนเฉพาะกิจกรรม หลังการทดลองข้อที่มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และอธิบายผลตามเกณฑ์เฉพาะข้อที่มีค่า ความสัมพันธ์ที่แตกต่างกันเพื่อดูทิศทางความสัมพันธ์ว่ามีค่าแตกต่างกันอย่างเพิ่มขึ้นหรือลดลง

สรุปผลการเปรียบเทียบคะแนนแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทาง ทัศนศิลป์ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์กับนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ ซึ่งจำแนกรายด้านกิจกรรมมีวิธีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด 9 เกณฑ์ มีค่าแตกต่างกันที่ ผลคะแนนกิจกรรมแต่ละเกณฑ์ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น มีค่าแตกต่างตามเกณฑ์วิธีการให้คะแนนในเรื่องต่อไปนี้

- เกณฑ์ข้อ 1 เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่ มีค่า Sig เท่ากับ 0.008
- เกณฑ์ข้อ 4 จุดสนใจ มีค่า Sig เท่ากับ 0.024
- เกณฑ์ข้อ 5 เส้น รูปร่าง รูปทรง มีค่า Sig เท่ากับ 0.004

กิจกรรมที่ 2 สัมผัสความรู้สึก เรื่อง การชิม มีค่าแตกต่างตามเกณฑ์วิธีการให้คะแนนในเรื่องต่อไปนี้

- เกณฑ์ข้อ 2 จังหวะลีลา มีค่า Sig เท่ากับ 0.037
- เกณฑ์ข้อ 4 จุดสนใจ มีค่า Sig เท่ากับ 0.035

กิจกรรมที่ 3 ปะติด เรื่อง การดม มีค่าแตกต่างตามเกณฑ์วิธีการให้คะแนนในเรื่องต่อไปนี้

- เกณฑ์ข้อ 1 เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่ มีค่า Sig เท่ากับ 0.024
- เกณฑ์ข้อ 3 ความสมดุล มีค่า Sig เท่ากับ 0.007
- เกณฑ์ข้อ 5 เส้น รูปร่าง รูปทรง มีค่า Sig เท่ากับ 0.00
- เกณฑ์ข้อ 8 ขนาดและสัดส่วน มีค่า Sig เท่ากับ 0.005

กิจกรรมที่ 4 เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง มีค่าแตกต่างตามเกณฑ์วิธีการให้คะแนนในเรื่องต่อไปนี้

- เกณฑ์ข้อ 2 จังหวะลีลา มีค่า Sig เท่ากับ 0.042
- เกณฑ์ข้อ 4 จุดสนใจ มีค่า Sig เท่ากับ 0.035
- เกณฑ์ข้อ 7 พื้นผิว Sig เท่ากับ 0.019

กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากการสัมผัส มีค่าแตกต่างตามเกณฑ์วิธีการให้คะแนนในเรื่องต่อไปนี

- เกณฑ์ข้อ 6 น้ำหนักสี มีค่า Sig เท่ากับ 0.042
- เกณฑ์ข้อ 7 พื้นผิว มีค่า Sig เท่ากับ 0.035
- เกณฑ์ข้อ 9 ผลสำเร็จของงาน มีค่า Sig เท่ากับ 0.019

กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์ ไม่มีค่าแตกต่างตามเกณฑ์วิธีการให้คะแนนในเรื่องใด

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลสรุปได้ว่า

1. คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่เรียนรู้ตามทฤษฎีซินเนคติกส์ กับที่เรียนรู้ตามแบบปกติ แตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้
2. คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ตามทฤษฎีซินเนคติกส์ กับที่เรียนรู้ตามแบบปกติแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยแบบการทดลอง ซึ่งมีขั้นตอนของการวิจัยและผลการวิจัยโดยสรุปดังต่อไปนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาเพื่อตอบถามวิจัยว่า ผลของการจัดชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้มากน้อยเพียงใด โดยมีจุดมุ่งหมายสำคัญเพื่อศึกษาผลของการจัดชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก โดยกำหนดเป็นจุดมุ่งหมายเฉพาะดังนี้

1. เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร ที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ
3. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ สำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร ที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

สมมติฐานในการวิจัย

หลังจากที่ได้รับการจัดชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์แล้ว เด็กจะมีการพัฒนาทางความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากก่อนจัดชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิค ชินเนติกส์ และกำหนดสมมติฐานเฉพาะดังนี้

1. หลังปฏิบัติกิจกรรมเด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนปฏิบัติกิจกรรม
2. คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ ของเด็กกลุ่มที่เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ
3. คะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กกลุ่มที่เรียนรู้ด้วยสื่อการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์มีค่าเฉลี่ยที่สูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กที่อยู่ในความดูแลของสถานสงเคราะห์ กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ปีการศึกษา 2553

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นเด็กที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร ใช้วิธีเลือกกลุ่มตัวอย่างจากการสุ่มอย่างง่ายแบบจับฉลากแบ่งกลุ่ม มาทำการศึกษา จำนวน 60 คน อายุระหว่าง 8-12 ปี ซึ่งแบ่งเป็น กลุ่มที่ทดลองด้วยชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์ จำนวน 30 คน กับ กลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ จำนวน 30 คน เท่าๆ กัน โดยเด็กเหล่านี้ได้รับความร่วมมือจากสถานสงเคราะห์เป็นผู้แบ่งกลุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนติกส์

ตัวแปรตาม คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก
2. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ ของเด็ก

เครื่องมือในการศึกษาค้นคว้า

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้กิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมด 6 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบความคิดริเริ่มสร้างสรรค์แบบวาดภาพของเจลเลน และเฮอร์บัน (Jelien; & Urban. 1986; The Test for Creative Thinking – Drawing Production)

3. แบบประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

การสร้างแบบประเมินวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ของนักเรียน ผู้วิจัยดำเนินการสร้างและพัฒนาขึ้นตามขั้นตอนอิงตามจากหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 สารการเรียนรู้ กลุ่มศิลปะ มาตรฐานการเรียนรู้สาขาทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2 และ คู่มือครูศิลปะโดยเน้นเรื่องการรับรู้ทางระบบประสาทสัมผัส

วิธีการดำเนินการทดลอง

1. แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ใช้กิจกรรมตามแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 6 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง รวมใช้เวลาเรียนทั้งหมด 6 ชั่วโมง
2. ศึกษาเกี่ยวกับการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986) พร้อมทั้งเกณฑ์การให้คะแนนโดยทั้งนี้ได้รับคำแนะนำในการตรวจการให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญ
3. ผู้วิจัยได้ฝึกฝนการตรวจเกณฑ์การให้คะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
4. นำผลการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากผู้เชี่ยวชาญมาหาค่าความสอดคล้องของเกณฑ์การให้คะแนนของผู้ประเมินทั้ง 3 ท่าน
5. นำแผนการจัดกิจกรรมกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพของแผนพร้อมทั้งนำผลมาปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ
6. พบผู้บริหารสถานสงเคราะห์เพื่อชี้แจงพร้อมอธิบายจุดประสงค์และรูปแบบการวิจัย
7. พบครูผู้ดูแลเด็ก เพื่อชี้แจงถึงรูปแบบของงานวิจัย พร้อมทั้งขอความร่วมมือในการลงมือปฏิบัติการทดลอง
8. สร้างความคุ้นเคยกับเด็กที่เป็นกลุ่มตัวอย่างเป็นเวลา 1 ชั่วโมง
9. ทดสอบก่อนการทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของเจลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986)
10. ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองด้วยตนเอง เก็บข้อมูลพื้นฐาน (Baseline Date) จากการจัดกิจกรรม ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2552 เป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 วัน ครั้งละประมาณ 1 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 6 ครั้ง
11. เมื่อสิ้นสุดการทดลอง ผู้วิจัยได้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง หลังทำการทดลองด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยการวาดภาพของเจลเลน และเออร์บัน (Jellen; & Urban. 1986) แล้วทำการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ เพื่อนำคะแนนไปวิเคราะห์ตามวิธีการทางสถิติ

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลได้ดำเนินการตามลำดับขั้นตอนดังนี้

1. หาค่าสถิติพื้นฐานของคะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม โดยนำข้อมูลไปหาคะแนนเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของเด็ก โดยใช้โปรแกรม SPSS for Windows
2. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยรวมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม จำแนกรายด้าน โดยใช้ t – distribution แบบ Dependent Sample
3. วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ โดยรวมก่อนและหลังการจัดกิจกรรม วิเคราะห์เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม จำแนกรายด้าน โดยใช้ t – distribution แบบ Dependent Sample
4. วิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของผู้ประเมิน (I.C.C.) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha-Coefficient)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้พบว่า

1. คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มทดลอง ที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ และกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบปกติแตกต่างกัน โดยนักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบปกติ
2. คะแนนเฉลี่ยของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหาทางทัศนศิลป์ นักเรียน ที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ กับกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบปกติโดยกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ มีคะแนนทักษะปฏิบัติสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบปกติ

อภิปรายผล

จากการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการการเรียนรู้โดยใช้กิจกรรมทัศนศิลป์ ของนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์ กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ สามารถอภิปรายผลเป็น 2 ประเด็น คือ ด้านความคิดสร้างสรรค์และด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านปฏิบัติทางทัศนศิลป์ ได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ แตกต่างกับนักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามเทคนิคชินเนคติกส์ มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนแบบปกติ อาจเนื่องจากการเรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ความรู้ขึ้นเองจากการเปรียบเทียบ ทำให้ผู้เรียนรู้จักคิด ไตร่ตรอง ฝึกกระบวนการ

คิด ระดมสมอง ศึกษาจากไปความรู้ เชื่อมโยงความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้นกับความรู้เดิมที่นักเรียนมีอยู่แล้ว โดยครูผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยเหลือตรวจสอบความรู้ใหม่ให้สมบูรณ์ ซึ่งกระบวนการดังกล่าวอาจเป็น ปัจจัยที่ส่งผลให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ดีขึ้นทำให้ผลคะแนนของกลุ่มที่เรียนรู้ตามแบบ เทคนิคซินเนคติกส์ มีพัฒนาการที่ดีและมีคะแนนสูงขึ้นมากกว่าคะแนนก่อนการทดลอง การที่เปิด โอกาสให้นักเรียนทำงานร่วมกันแสดงความคิด จัดโครงสร้างแนวคิดใหม่ อย่างอิสระและทุกคน สามารถแสดงความคิดเห็นได้อย่างเต็มที่ ไม่ว่าความคิดนั้นผิดหรือถูก หรือไม่เหมาะสม ไม่มีการ วิพากษ์วิจารณ์ความคิดที่แสดงออกมา ความคิดของนักเรียนแต่ละคนจะได้รับการยอมรับ นักเรียนมี ความสนุกสนานในการเรียน จึงมีผลทำให้นักเรียนกล้าแสดงความคิดเห็น ซึ่งลักษณะเหล่านี้เป็น ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับที่ สุวิทย์ มูลคำ (2547: ออนไลน์) กล่าวว่า การเรียนแบบที่มีความร่วมมือในการสืบเสาะหาความรู้ร่วมกัน จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้ลึกซึ้งและ กว้างขวางขึ้น เพราะมีโอกาสแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับผู้อื่น และเป็นการขยายทัศนะของตนให้ กว้างขึ้น และสอดคล้องกับแนวคิดของ ความรู้เป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นภายในจิต จากการพยายามทำ ความเข้าใจกับเหตุการณ์ ประสบการณ์ โดยอาศัยความรู้เดิม ความเชื่อ ความคาดหวังของตนเองใน การแปลความหมาย และทำความเข้าใจต่อสิ่งต่างๆ

2. ผลการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ กับกลุ่มที่เรียนรู้ แบบปกติ แตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนที่เรียนรู้โดยใช้ชุด กิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ด้านเนื้อหา ทางทัศนศิลป์ มากกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติ แต่ความสามารถด้านทักษะปฏิบัติทาง ทัศนศิลป์สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝนจะเห็นได้จากคุณภาพของผลงานทั้งกลุ่มที่เรียนรู้โดยใช้ ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ และกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติมีการพัฒนาที่ ดีขึ้นแต่คะแนนไม่แตกต่างกัน อาจเนื่องมาจากการเรียนรู้ทั้ง2แบบ เป็นการเรียนรู้ที่นักเรียนได้รับการ ฝึกฝนโดยผ่านกิจกรรมการเรียนรู้ในรูปแบบของการปฏิบัติและถ้าผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ และนำไปฝึกฝนปฏิบัติอย่างต่อเนื่องก็จะเป็นผลให้เกิดทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ โดยครูผู้สอนจะ ช่วยในการตรวจสอบและประเมินความรู้ เมื่อนักเรียนมีความเข้าใจชัดเจนและพอใจกับความรู้ นั้นแล้วเมื่อให้นักเรียนลงมือปฏิบัติงานก็สามารถปฏิบัติงานได้ตามที่คิดและจินตนาการไว้ โดยครูก็มี ส่วนในการสอดแทรกความรู้และทักษะปฏิบัติเพิ่มเข้าไปในการเรียนรู้จึงทำให้เห็นถึงพัฒนาการทั้ง ทางด้านผลงานที่น่าชื่นชม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ อารี พันธุ์มณี (2547: 197) ที่กล่าวว่า วิธีการสอนเพื่อให้เกิดทักษะครูควรวิเคราะห์ ตรวจสอบทักษะของผู้เรียนก่อน อธิบายและสาธิต ตามลำดับก่อนหลัง และปรับปรุงแก้ไขให้เกิดทักษะอย่างแท้จริง

5. ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การจัดกิจกรรม ครูต้องมีความเข้าใจองค์ประกอบภาพและนำสิ่งแวดล้อมต่างๆรอบตัวมาช่วยในการส่งเสริมศิลปะแต่ละชิ้นงานของกิจกรรมชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ที่ดึงเอาความรู้ทางด้านการใช้ประสาทสัมผัสมาเป็นตัวช่วยในการเรียนรู้ของผู้เรียน
2. ครูควรริเริ่มออกแบบการจัดกิจกรรมใหม่ ๆ เพื่อพัฒนาและส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กในด้านต่างๆ ให้หลากหลายขึ้น
3. ในการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ให้กับเด็กไม่ควรยึดติดกับกิจกรรมเดียว ควรขยายผลงานเพิ่มเติม เพื่อเปิดโอกาสให้กับเด็กได้แสดงออกทางผลงานได้อย่างหลากหลายเต็มที่

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาและวิจัยผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ในระยะยาวเพื่อติดตามผลการทดลองที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์
2. ควรมีการศึกษาและวิจัยผลของการจัดกิจกรรมศิลปะชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคซินเนคติกส์ กับเด็กที่อยู่กับครอบครัวปกติทั้งเป็นกลุ่มและรายบุคคล เพื่อหาคำตอบว่าความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์สามารถพัฒนาได้ในทุกสภาพแวดล้อมและสามารถพัฒนาได้ดีขึ้นถ้าได้รับการฝึกอย่างต่อเนื่อง
3. ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ โดยมีการกระตุ้นแต่ละช่วงเป็นระยะๆ ด้วยเพื่อพัฒนาการและการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กชกร สารราชณ์. (2544). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ วิชาภาษาไทย
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้รูปแบบชินเนคติกส์กับการสอนตามคู่มือครู.
สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2552, จาก [http:// phaiebersbarch. Org/result/info2.plp?id=7329](http://phaiebersbarch.Org/result/info2.plp?id=7329)
- กรรณก รูปประสม. (2537). การศึกษาผลการใช้กิจกรรมชินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
ด้านความริเริ่ม ความคิดแคล่วคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็ก
ปฐมวัย. สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2552, จาก <http://library. Car.chula.ac.th:82/record>.
- กรมประชาสัมพันธ์. (2524). เอกสารแนะนำสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญพร: สำนักป้องกัน
และแก้ไขปัญหาการค้าหญิงและเด็กกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงการพัฒนา
สังคมและความมั่นคง. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- (2550). แนวทางการดำเนินงานของสถานสงเคราะห์ กรุงเทพฯ: สำนักป้องกันและ
แก้ไขปัญหาการค้าหญิงและเด็กกรมพัฒนาสังคมและสวัสดิการ กระทรวงการพัฒนาสังคม
และความมั่นคง. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- (2551). สถานสงเคราะห์เด็กหญิงบ้านราชวิถี. สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2552, จาก
<http://www.rajvithihome.org/history>.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2534). ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน
การวัดประเมินผล. กรุงเทพฯ: ศูนย์กลางดพร้าง.
- (2546). สารและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์
องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.
กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- (2546). พัฒนาการการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ถ่ายเอกสาร.
- กานดา ทิววัฒน์ปกรณ์. (2543). ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2551, จาก
www.thaigoodview.com/library/teachershow/.../P5N6.htm.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). การสร้างนวัตกรรมการศึกษาปฐมวัย (บทความ). วารสารการศึกษา
ปฐมวัย. 8(2).
- ขจิตพรณ ประดิษฐ์. (2533). การพัฒนาทักษะการเขียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยใช้กิจกรรมชินเนคติกส์. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- ขวัญตา ทุนเทพย์. (2545). ผลการเล่านิทานประกอบคำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีต่อความคิด
สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. (การปฐมวัย). ขอนแก่น: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยขอนแก่น. ถ่ายเอกสาร.

- โครงการศิลปกรรมบำบัดเพื่อเด็กและเยาวชนผู้ด้อยโอกาส. (2548) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร. ถ่ายเอกสาร.
- จรินทร์ทิพย์ ศรีทับทิม. (2551). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์กับที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม ครุศาสตร์มหาบัณฑิต (การจัดการการเรียนรู้). พระนครศรีอยุธยา: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา. ถ่ายเอกสาร.
- จักรกฤษณ์ บรรจงคชาธาร. (2543). การเปรียบเทียบผลการฝึกความคิดนอกเนกนัยในผลผลิตต่างกันที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- จิตทนายารณ เตือนฉาย. (2541). ทักษะพื้นฐานทางคณิตศาสตร์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะวาดภาพนอกห้องเรียน. ปรินญาณพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- เฉลิมพล รัตนโสภา. (2552). การพัฒนาการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการสอนแบบชินเนคติกส์. สืบค้นเมื่อ 7 สิงหาคม 2552, จาก p.seesangar.kroobannok.com/board_cat_list.php?bcats.
- ชลูด นิ่มเสมอ. (2544). ความหมายและความสำคัญของศิลปะ. สืบค้นเมื่อ 5 พฤศจิกายน 2552, จาก www.bloggang.com/mainblog.php?id=tonkla1&month=27.
- ฐรินทร์ ขวัญทอง (2545). กระบวนการสังคมสงเคราะห์กับการจัดสวัสดิการสังคมสำหรับเด็กด้อยโอกาสในจังหวัดปัตตานี. สืบค้นเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2552, จาก kb.psu.ac.th/psukb/handle/.../browse.
- ทวีเกียรติ ไชยยังยศ. (2552). สุนทรียะทางทัศนศิลป์. สืบค้นเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2552, จาก index.library.tu.ac.th:8000/.../ipac.jsp.
- ทวีศักดิ์ สิริรัตน์เรขา. (2552). จิตแพทย์เด็กและวัยรุ่น. สืบค้นเมื่อ 5 กุมภาพันธ์ 2552, จาก www.happyhomeclinic.com/sp03-adhd.htm.
- ทศนา แหมมณี. (2547). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดระบบการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ด่านสุทธาการพิมพ์.
- ธัญชนก แด่นโพธิ์. (2551). ความหมายของชุดกิจกรรม. สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2552, จาก <http://gotoknow.org/blog/down-phrae2/198155>
- ธานินทร์ ศิลป์จารุ. (2548). การวิจัยและวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย SPSS. พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพฯ: วี. อินเตอร์ พรินท์.

- นิพาดา เทวกุล, มล. (2552). *ลักษณะความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2552, จาก pirun.ku.ac.th/~agrpct/envelop/creative%20thinking.doc.
- นิรัช สุดสังข์ (2546). *การศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2552, จาก www.kmutt.ac.th/jif/.../general_search.php.
- บั้งอร พรหมณฤกษ์ (2544). *ความคิดสร้างสรรค์*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2552, จาก db.onec.go.th/.../thaied-results.tpl.ph.p.
- บรรพต พรประเสริฐ. (2545). การวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. *วารสารวิชาการ*. 5(8): 2-8.
- บุญเกื้อ คอรวาเวช. (2542). *นวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา*. สืบค้นเมื่อ 15 กุมภาพันธ์ 2551, จาก images.medet40.multiply.com
- ประสาร มาลากุล ณ อยุธยา. (2545). *ความคิดสร้างสรรค์ : พรสวรรค์ที่พัฒนาได้*. กรุงเทพฯ: คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- . (2523, 17-31 ตุลาคม). *ศิลปะกับชีวิตประจำวันของเด็ก*. สื่อบัณฑิตการแสดงผลศิลปะเด็กแห่งประเทศไทย ครั้งที่ 1. วิทยาลัยอาชีวศึกษา วิทยาเขตเพาะช่าง. หน้า 37-38.
- พจนานุกรมฉบับบัณฑิตยสถาน. (2542). สืบค้นเมื่อ 13 กุมภาพันธ์ 2552, จาก www.dekdigg.com
- เพียว ทักษิณ. (2523). *การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางภาษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้แบบฝึกการเขียนอย่างสร้างสรรค์ ที่นักเรียนเขียนได้อย่างอิสระกับครูเป็นผู้กำหนดเนื้อเรื่อง*. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ : บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- พรพิมล ศิริวัฒน์ (2548). *การวิเคราะห์ภาพระบายสีของเด็กญี่ปุ่นอายุ 9 ถึง 12 ปี ตามทฤษฎีของวิกเตอร์โลเวนเฟลด์*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2552, จาก www1.stkc.go.th/search.php.
- พวงรัตน์ อุดลย์ (2542). *การศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามทฤษฎีของวิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ โดยใช้การประเมินผลแฟ้มสะสมงาน* สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2552, จาก cuir.car.chula.ac.th/items-by-author.
- พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพุทธศักราช ฉบับปรับปรุง 2545. (2545). *การจัดการศึกษาขั้นพื้นฐาน*. กรุงเทพฯ: กรมวิชาการ.
- มยุรี หุ่นขำ (2544). *ผลการใช้รูปแบบพัฒนาการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ที่มีต่อความสามารถในการคิดแก้ปัญหา ในบริบทของชุมชนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3*. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2552, จาก cuir.car.chula.ac.th/browse-date?top=123456789%2F252.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). *พจนานุกรมศัพท์อังกฤษ - ไทย*. กรุงเทพฯ: เพื่อนพิมพ์.
- รุ่ง แก้วแดง. (2541). *พฤติกรรมการศึกษาไทย*. สืบค้นเมื่อ 1 ตุลาคม 2552, จาก opac.phuket.psu.ac.th/BibDetail.aspx?bibno=26358

- ราตรี รัตนพัลลภ. (2530). การเปรียบเทียบผลของการบำบัดด้วยหนังสือแบบกลุ่มและรายบุคคล ที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเอง และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในสถานสงเคราะห์เด็กหญิง บ้านราชวิถี. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ. ถ่ายเอกสาร.
- รัตมนี เสนีกาญจน์. (2550). ความหมายของศิลปะ. สืบค้นเมื่อ 15 มกราคม 2552, จาก <http://learners.in.th/blog/ratmane1/117848>.
- ละเอียด ชูประยูร; และคณะ. (2521). การศึกษา Assertive Behavior ในผู้ร่วมทีมจิตเวช. วารสารจิตวิทยาคลินิก. 9 (1): 7-8.
- ละออ ชุติกร. (2547). พัฒนาอารมณ์และสมองด้วยของเล่น. ณ laemkom.multiply.com/journal/item/8.
- ล้วน สายยศ; และอังคณา สายยศ. (2538). เทคนิคการวิจัยทางการศึกษา. สืบค้นเมื่อ 11 มีนาคม 2552, จาก www.surinarea1.go.th
- จ.อ.หญิงวัชรีย์ โชติรัตน์. (2550). ความหมายของศิลปะศึกษา. สืบค้นเมื่อ 23 กันยายน 2552, จาก gotoknow.org/blog/visualart/317731.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2537). กระบวนการพัฒนาหลักสูตรและการเรียนการสอนภาคปฏิบัติ. สืบค้นเมื่อ 9 กันยายน 2552, จาก bhost.tsu.ac.th/491031070/เอกสารอ้างอิง2.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2529). ศิลปะเด็ก : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ. ศิลปะเด็ก : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ. หน้า 111-114. สมพงษ์ ทิมแจ่มใส, บรรณาธิการ, กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์.
- (2539).การจัดกิจกรรมทัศนศิลป์. สืบค้นเมื่อ 2 มีนาคม 2553, จาก www.acsp.ac.th/vichai_ppt01/vichai_ppt01.swf
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2546). วิวัฒนาการศิลปศึกษาและสุนทรียภาพของเด็กไทยในปัจจุบัน. รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ: ฝ่ายวางแผนและพัฒนา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- (2539). ศิลปะศึกษา. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรี้นติ้งเฮ้าส์.
- (2542).อีกมิติหนึ่งของศิลปกรรมศาสตร์. สืบค้นเมื่อ 14 มีนาคม 2552, จาก www.yimwhan.com/board/show.php?user=fai&topic.
- สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญาพร. (2550). อาสาสมัครเพื่อสังคม. สืบค้นเมื่อ 20 กุมภาพันธ์ 2552, จาก <http://www.konjaidee.com/node/396>.
- สุภลักษณ์ ธนเกษพิศาล. (2539) การวิเคราะห์ภาพวาดระบายสีของเด็กกำพร้าอายุ 7 ถึง 9 ปี ในสถานสงเคราะห์ สังกัดกรมประชาสงเคราะห์ กระทรวงมหาดไทย. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2553, จาก www.stkc.go.th/search.php?app=search&page=36.
- สุวิทย์ มูลคำ (2547). การสอนคิดประยุกต์. สืบค้นเมื่อ 4 มกราคม 2553. จาก clrem-opac.sut.ac.th/BasicSearch.aspx?action

- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ (2544). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง. สืบค้นเมื่อ 10 มีนาคม 2552, จาก www.thai-library.com/media_detail.php?media_id.
- สุนิสา จิรณานนท์ (2545). ปัจจัยที่มีผลต่อการใช้ยาเสพติดของเด็กและเยาวชนหญิงในสถานฝึกแล
อบรมเด็กและเยาวชนหญิงบ้านปรานี. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2552, จาก <http://lib.moj.go.th:8081.>
- สุดารัตน์ ดวงสุดาวงศ์ (2550). ความคิดสร้างสรรค์. สืบค้นเมื่อ 14 มกราคม 2552, จาก www.thaigoodview.com/library/teachershow/.../P5N10.htm
- สมพงศ์ สิงหะพล. (2533). รูปแบบการสอนซินเนคติกส์. กรุงเทพฯ: วรสารพัฒนาหลักสูตร.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2537). เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ:
ไทยวัฒนาพานิช.
- สุกัญญา กุลอึ้ง. (2523). ความสัมพันธ์ระหว่างพฤติกรรมที่เหมาะสมในการแสดงออก
และการอบรมเลี้ยงดูตามการรายงานของตนเอง. วิทยานิพนธ์ ค.ม. (จิตวิทยา) กรุงเทพฯ:
บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุจิตรา พรหมนุชาธิป. (2522). การศึกษาพฤติกรรมกล้าแสดงออกของนักศึกษาวิทยาลัยครู
ในกรุงเทพมหานครและต่างจังหวัด. วิทยานิพนธ์ ค.ม. กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุนทรี วัฒนพันธ์. (2546). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 3
ที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดฝึกทักษะปฏิบัติความคิดสร้างสรรค์ประกอบการสอน.
สืบค้นเมื่อ 20 มกราคม 2552, จาก <http://www.thaiedresearch.org/result/index.php?title>
- สุพิศ เนตรคำยวง (2548). การใช้เทคนิคซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. วิทยานิพนธ์ ศษ.ม. เชียงใหม่: บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่. ถ่ายเอกสาร.
- สุภลักษณ์ ธนเกษพิศาล. (2534). การวิเคราะห์ภาพวาดระบายสีของเด็กกำพร้า อายุ 7-9 ปี ใน
สถานสงเคราะห์ สังกัดกรมประชาสงเคราะห์ กระทรวงมหาดไทย. วิทยานิพนธ์ ค.ม.
กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย. ถ่ายเอกสาร.
- สุภาวดี ตั้งบุปผา. (2533). การสร้างแบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 กรุงเทพมหานคร. ปรินูญานิพนธ์ กศ.ม.
(การวัดผลการศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
ถ่ายเอกสาร.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์ การสอนความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2545). ยุทธศาสตร์การเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ 2550. (2550). *การจัดศึกษาสำหรับสถานสงเคราะห์*.

กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. (2531). *ประโยชน์ของทัศนศิลป์*. กรุงเทพฯ:

ม.ป.พ.

ศิริลักษณ์ ไทยดี. 2546การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้ทัศนศิลป์ในวิชาศิลปะกับชีวิตของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แนวทางการสอนแบบ ซี “อ เอส เอส ที. ปรินญานพนธ์ กศ.ม.

(ศิลปศึกษา). กรุงเทพฯ: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

ถ่ายเอกสาร.

เศกญาณ ผดุงสัตยวงศ์. (2546). *ผลของการใช้บทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียในการพัฒนาผลการเรียนรู้ความคิดสร้างสรรค์และเจตคติสำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาตอนปลาย*. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2552, จาก chonlinet.lib.buu.ac.th/.../Search.

สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี. *มาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ศิลปะกับชุมชน*. (2549). *ศิลปะกับชุมชนในพื้นที่ด้อยโอกาส*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ อารี พันธุ์มณี. (2543). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412.

----- (2547). *คิดอย่างสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: บริษัท ต้นอ้อ 1999 จำกัด.

----- (2545). *ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ไยใหม่.

อารี รังสินนท์. (2528). *ความคิดสร้างสรรค์*. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ : แพร่พิทยา.

----- (2529). *รวมบทความการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก*. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

----- (2527). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: ชนะการพิมพ์.

อภิรัฐ ถนอมสิงห์ (2542). *ปัจจัยที่มีผลกระทบต่อการกระทำผิดของเด็กและเยาวชนเกี่ยวกับยาเสพติดประเภทยาบ้า ในสถานพินิจและคุ้มครองเด็กและเยาวชนกลาง*. สืบค้นเมื่อ 25 มีนาคม 2552, จาก <http://hdl.handle.net/123456789/9172>.

Albano, Charles. (1987). The effects of An Experimental Training Program on The Creative Thinking Abilities of Adults. *Dissertation Abstracts International*. 48-04A.

Gordon W.J.J. William. (1968). *Synectics : The Development of Greative Capacity*. London: Collier-Macmillan Ltd.

Guilford J.P. (1967). *The nature of Intelligence*. New York: McGraw-Hill Book.

Hopkins; & Stanley. (1981). *Educational and Psychological Measurement and Evaluation*. 6th ed. Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice-Hall.

Joyce Bruce; Well; Marsha; & Showers, Beverly. (1992). *Model of teaching*. 4th ed Massachusetts : Allyn and Bacon.

- Lowenfeld, Viktor; & Brittain W. (1957). Lambert. *Creative and Mental Growth*. 7th ed. New York: Macmillan Publishing.
- Meador, Karen S. (1994, January). The Effect of Synaptic Training on Gifted and Nongifted Kindergarten Students (Creativity). *Dissertation Abstracts International*. 18(1): 53-05A.
- Monro, Thomas. (1956). *Art Education, It's Philosophy and Psychology*. New York: Liberal Arts Press.
- Porter, Susan Lynne. (1984, September). The Benevolent Asylum Image and Reality : the Care a Training of Female Orphans in Boston, 1800-1840. *Dissertation Abstracts*. 45: 921A,
- Torrance, E. Paul. (1965). *Guiding Creative Talent*. New York: Prentice-Hall, Inc.
- (1969). *Guiding Creativity Talent*. New Delhi: prentice-Hall of India Private Limited.
- Wallach, Michell A.; & Kogan Nathan. (1965). *Modes of Thinking in Young-Children*. Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Willson, Brown Gwynne. (1994). *The Assertive Teacher*. Aldershot Hants, England: Brookfield, vt : arena : ashate.
- Wilson, Cynthia Louise. (1989, August). An Analysis of a Direct Instruction Produce in Teaching Word Problem Solving to Learning Disabled Students. *Dissertation Abstracts International*. 50(02A): 416.
- Wright, Sheila. (1998). *Creativity, Motivation, And W Defiant Behavior: Young Addlescents Perceptions of A Middle School Experience*. Ph.D. Dissertation. Retrieved 4 may, 2009, from: <http://www.proquest.umi.com/pqdweb/?did=737005871&sid=14&Fmt=2&clientid=71090&RQT=309&VName=PQD>

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

1. ศาตราจารย์ศรียา นิยมธรรม มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
2. รองศาสตราจารย์ลลิตพรรณ ทองงาม โรงเรียนสาธิตศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร ฝ่ายประถม
3. รองศาสตราจารย์พีระพงษ์ กุลพิศาล หัวหน้าภาควิชามนุษยศาสตร์และศิลปกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
4. ดร.ประวิตร โหรา รองคณบดีฝ่ายวิจัยและบริการวิชาการ คณะศิลปศาสตร์ วิทยาลัยเพาะช่างมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์
5. อาจารย์กฤษิย์ แสงสร เจ้าหน้าที่ฝ่ายวิชาการ สถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญพร

ภาคผนวก ข

- ไปงาน
- ไปความรู้
- ไปประเมิน
- แผนการสอนชุดกิจกรรม

ใบงาน

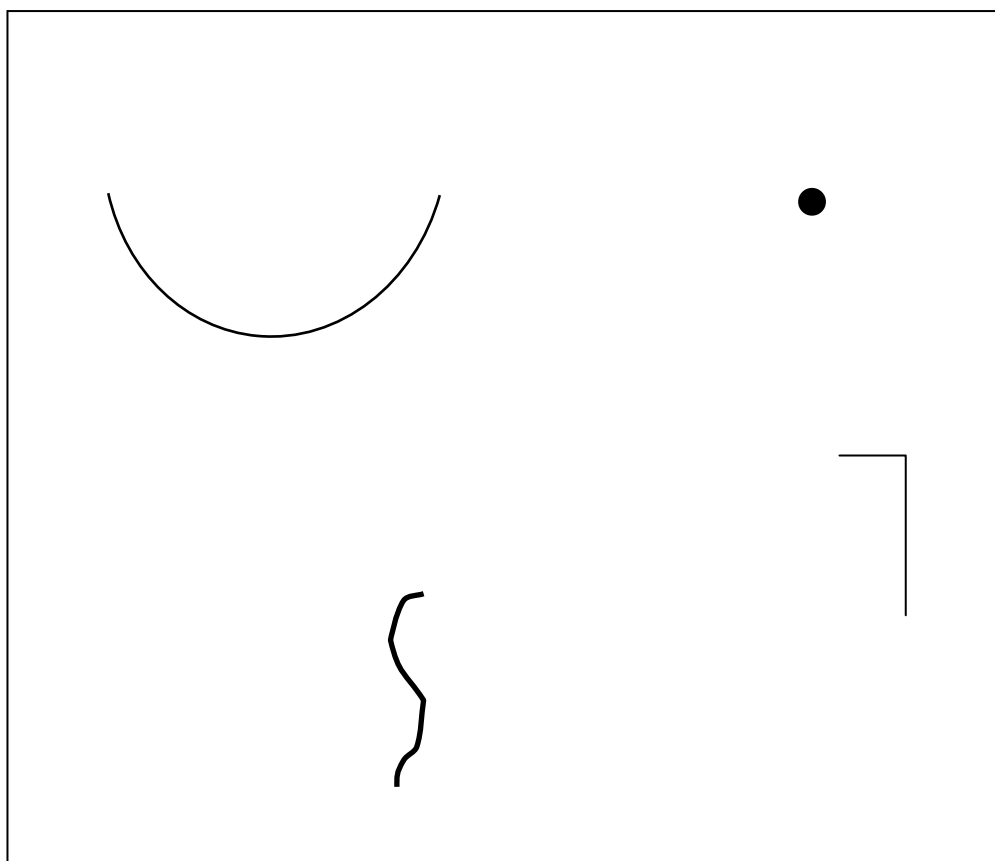
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง

นักเรียนแสดงความสามารถ ทางความคิดอย่างอิสระ ด้วยการต่อเติมจากส่วนของภาพที่กำหนดให้

ภาพนี้เป็นภาพที่ยังวาดไม่เสร็จให้นักเรียนวาดต่อเติมให้สมบูรณ์ โดยวาดเป็นภาพอะไรก็ได้ตามจินตนาการให้เป็นภาพที่แปลก น่าสนใจ พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ ภายในเวลา 15 นาที

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....



ชื่อภาพ.....

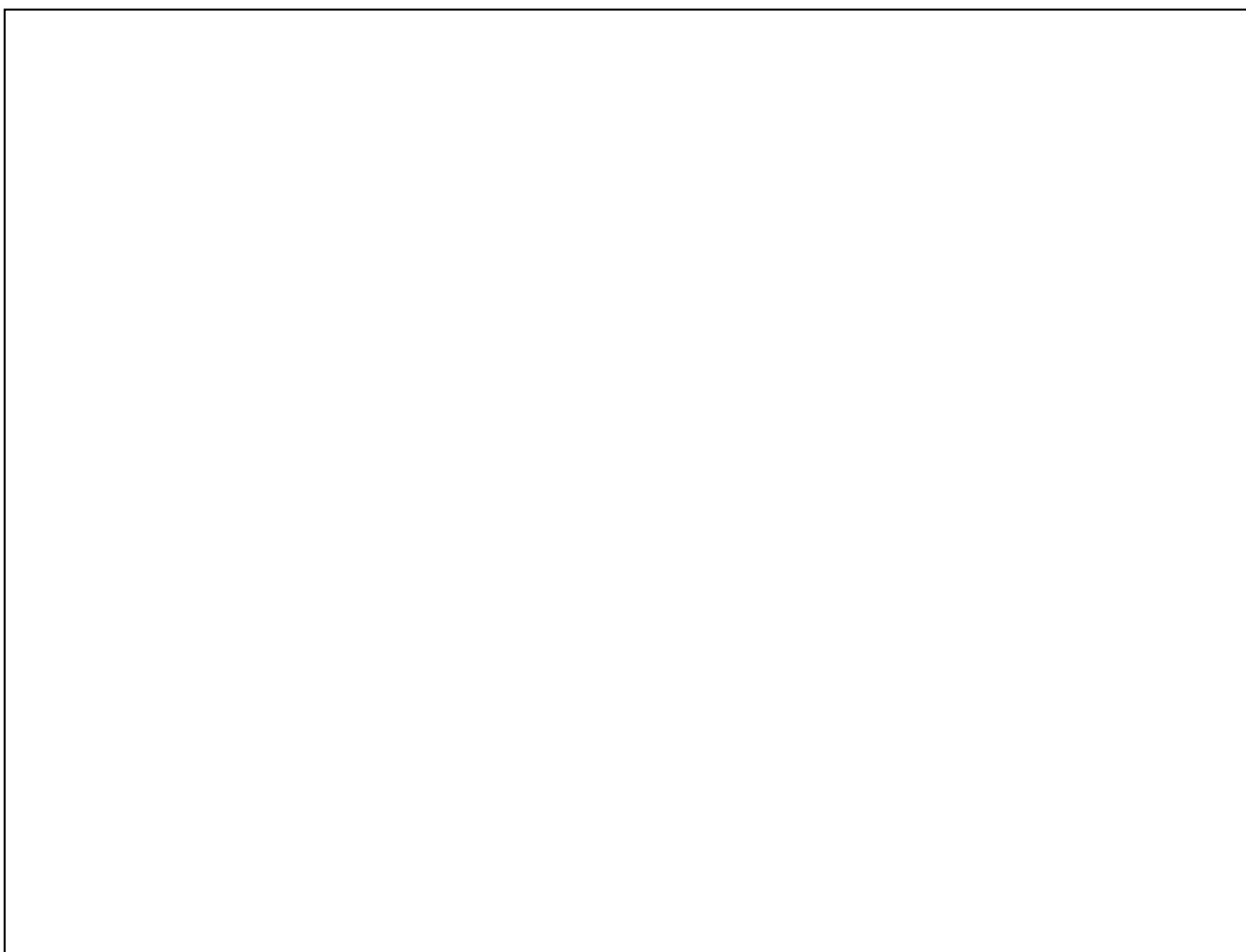
ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น

คำชี้แจง

1.1 นักเรียนวาดภาพเปรียบเทียบเกี่ยวกับภาพกับเงา จากธรรมชาติที่พบเห็นรอบตัว ว่านักเรียนเห็นอะไรบ้าง? เช่น ตีกับเงาของตึก ต้นไม้กับเงาของต้นไม้ แก้วน้ำกับเงาของแก้วน้ำ กล้องกับเงาของกล้อง เป็นต้น



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ชื่อภาพ.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น

คำชี้แจง

- 1.2 เกมทายภาพกับเงา ครูให้นักเรียนวาดภาพเงาของสิ่งที่ซ่อนอยู่หลังม่านเพื่อตอบคำถามว่าอะไรอยู่ที่ซ่อนอยู่คือ.....? ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดทั้งหมด 4 ภาพ



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 2. สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม

คำชี้แจง

2.1 นักเรียนระบายสี กลุ่มสีร้อน ได้แก่ สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีแดงส้ม สีม่วง สีม่วง สีม่วงแดง และ กลุ่มสีเย็น ได้แก่ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเหลือง สีน้ำเงินเขียว สีน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง สีม่วง ลงในช่องว่างที่กำหนด พร้อมทั้ง เขียนชื่อสีและอธิบายว่าสีนั้นให้ความรู้สึกอย่างไร เช่น สีแดง ให้ความรู้สึกร้อนแรง สีฟ้าให้ความรู้สึกเย็นสบาย

สีกลุ่มร้อน

1. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

2. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

3. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

4. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

5. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

6. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

7. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

สีกลุ่มเย็น

1. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

2. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

3. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

4. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

5. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

6. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

7. คือสี.....
ให้ความรู้สึก.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

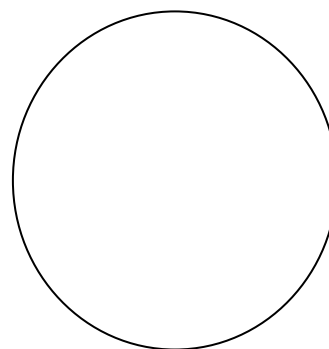
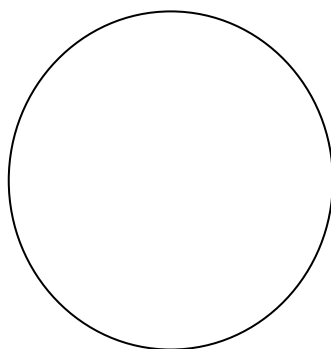
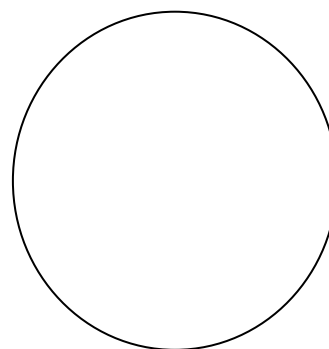
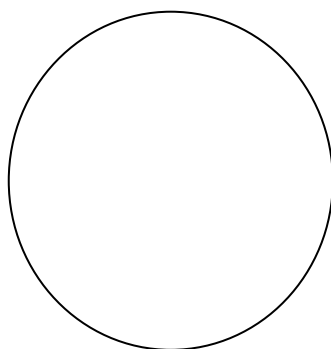
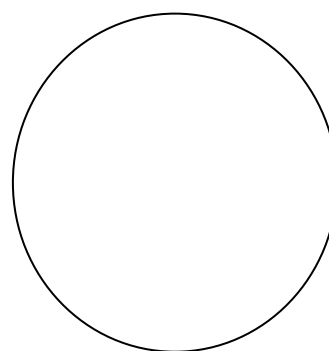
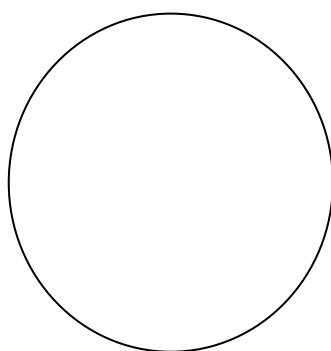
ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์

กิจกรรมที่ 2. สัมผัสความรู้สึก เรื่อง การชิม

คำชี้แจง

2.2 ให้นักเรียนออกแบบใบหน้าตุ๊กตาที่สื่อถึงรสชาติที่ได้ชิมลงในวงกลมที่กำหนดให้ทั้ง 6 วง และเลือกระบายสีให้เหมาะสมกับใบหน้านั้นๆโดยใช้ สีร้อนหรือสีเย็น พร้อมทั้งเขียนชื่อบอกรสชาติที่แสดงออกในใบหน้าตุ๊กตาแต่ละตัวได้ภาพ



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

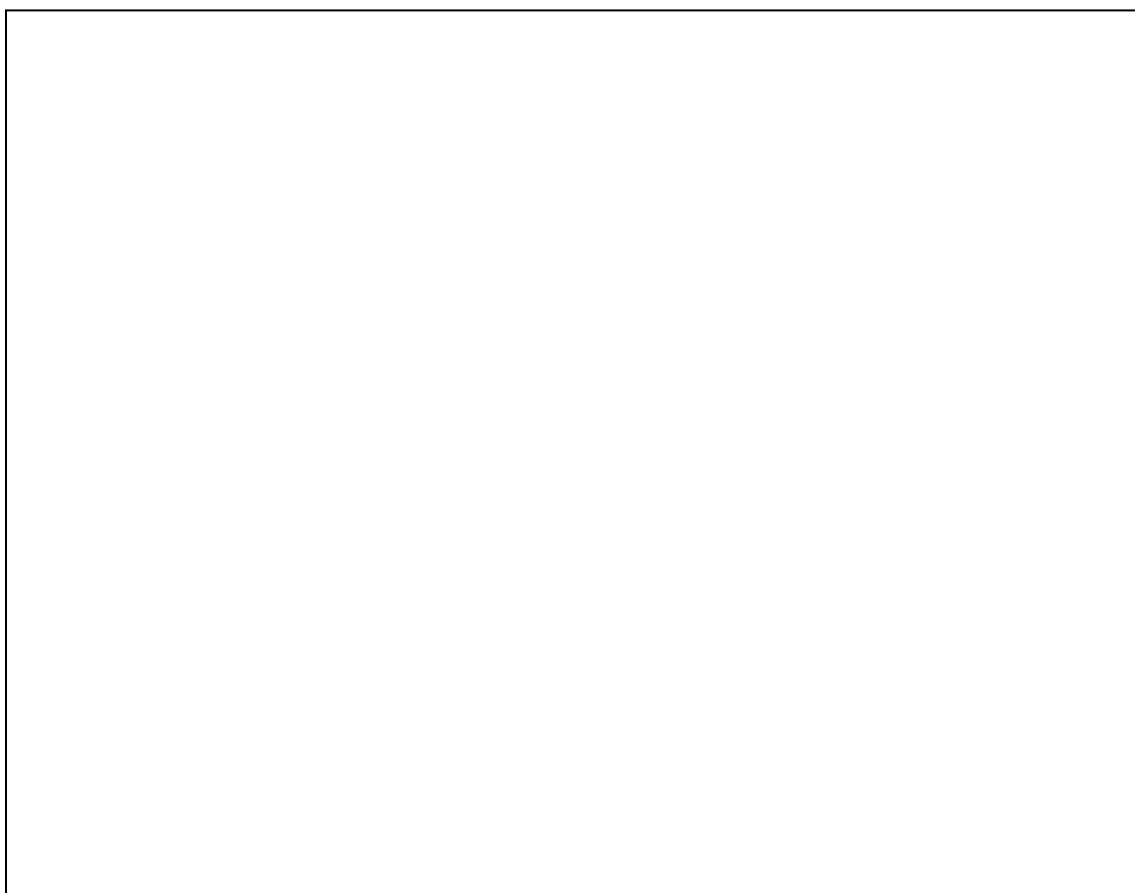
ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 2. สืบค้นความรู้สึก เรื่อง การซึม

คำชี้แจง

2.3 ให้นักเรียนแต่ละคนวาดภาพความรู้สึกที่ได้จากการซึม จัดองค์ประกอบของภาพ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ เลือกใช้สีร้อนและสีเย็นในการระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพผลงาน



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ชื่อภาพ.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม

คำชี้แจง

3.1 ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

3.1.1 เมื่อนักเรียนดมกลิ่นถุงที่ 1.

นักเรียนรู้สึกอย่างไรและนึกถึง

อะไร.....

3.1.2 เมื่อนักเรียนดมกลิ่นถุงที่ 2.

นักเรียนรู้สึกอย่างไรและนึกถึง

อะไร.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

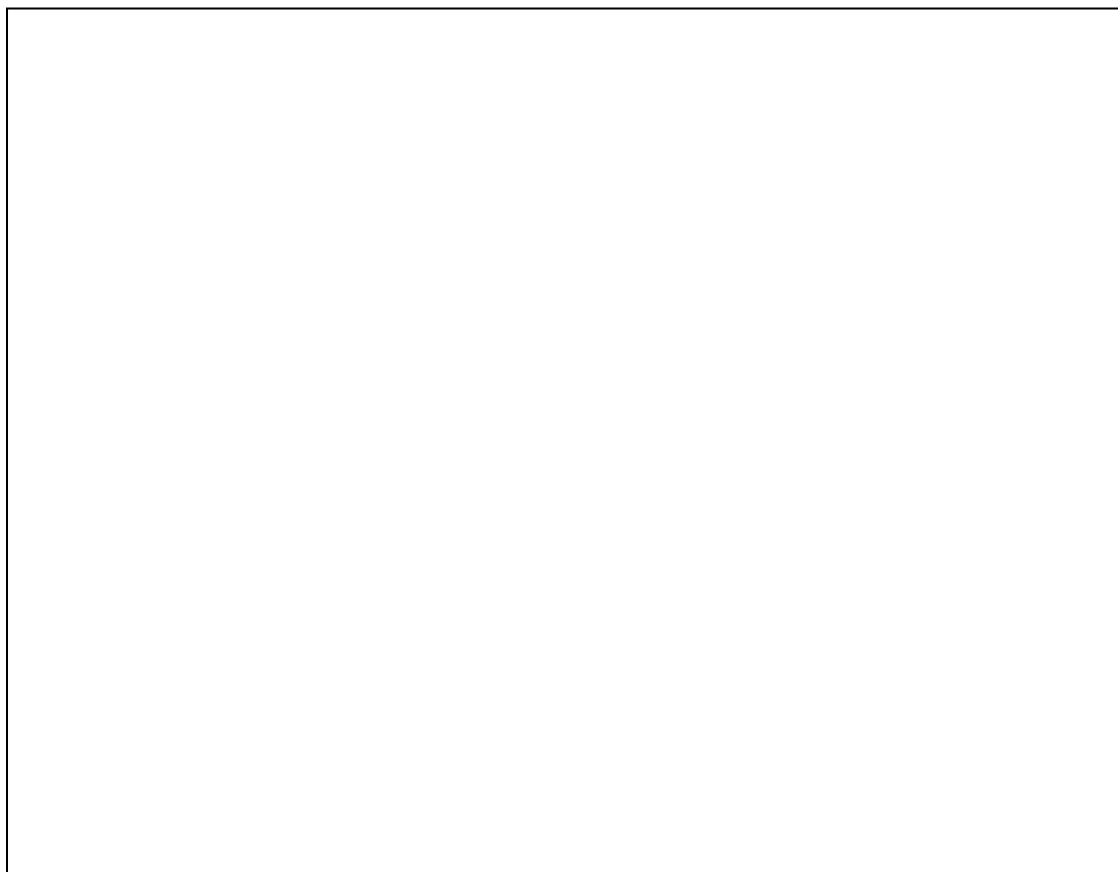
ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม

คำชี้แจง

3.2 ให้นักเรียนแต่ละคนวาดภาพความรู้สึกที่ได้จากการดม จัดองค์ประกอบของภาพ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ เลือกใช้สีร้อนและสีเย็นในการระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพผลงาน



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ชื่อภาพ.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

คำชี้แจง

3.3 เกมทายเสียง ครูให้นักเรียนวาดภาพลายเส้นสื่อแสดงถึงเสียงของสิ่งที่ได้ยินจากการฟังCDที่ครูเปิดเพื่อตอบคำถาม ว่าเป็นเสียงของอะไรเอ่ยที่ยิน.....? ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดทั้งหมด 10 ภาพ

เสียงที่ 1.

เสียงที่ 2.

เสียงที่ 3.

เสียงที่ 4.

เสียงที่ 5.

เสียงที่ 6.

เสียงที่ 7.

เสียงที่ 8.

เสียงที่ 9.

เสียงที่ 10.

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์

กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

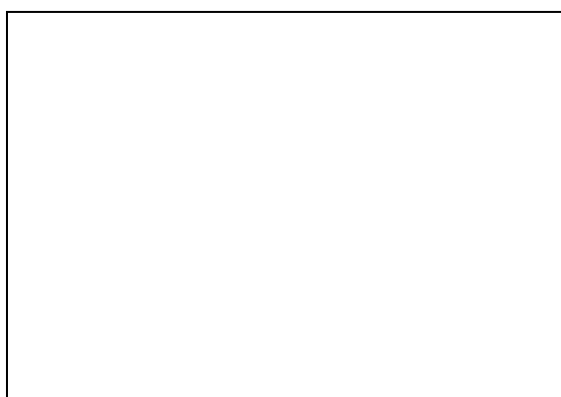
คำชี้แจง

3.4 เกมทายภาพ ครูให้นักเรียนวาดภาพลายเส้นที่สื่อแสดงให้เห็นถึงเสียงที่จากภาพตัวอย่างที่กำหนดให้ลงในช่องสี่เหลี่ยม พร้อมเขียนอธิบายถึงลักษณะของเสียงที่ได้ยินเช่น เสียงลมพัดเร็วมาก เสียงน้ำตก เสียงของแก้วที่แตก เป็นต้น



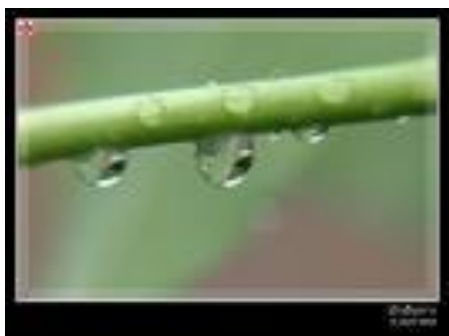
ภาพที่ 1. คือ

เสียงของ.....



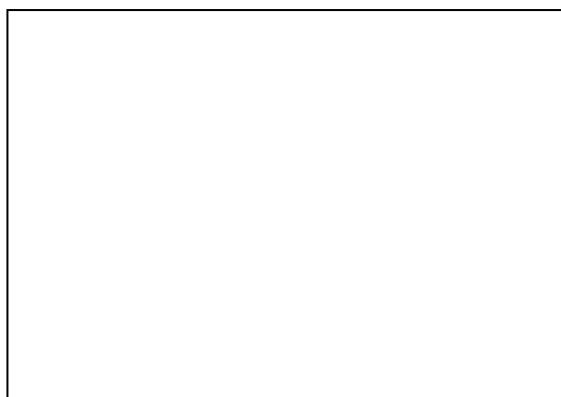
ภาพที่ 2. คือ

เสียงของ.....



ภาพที่ 3. คือ

เสียงของ.....



ภาพที่ 4. คือ

เสียงของ.....



ภาพที่ 5. คือ

เสียงของ.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

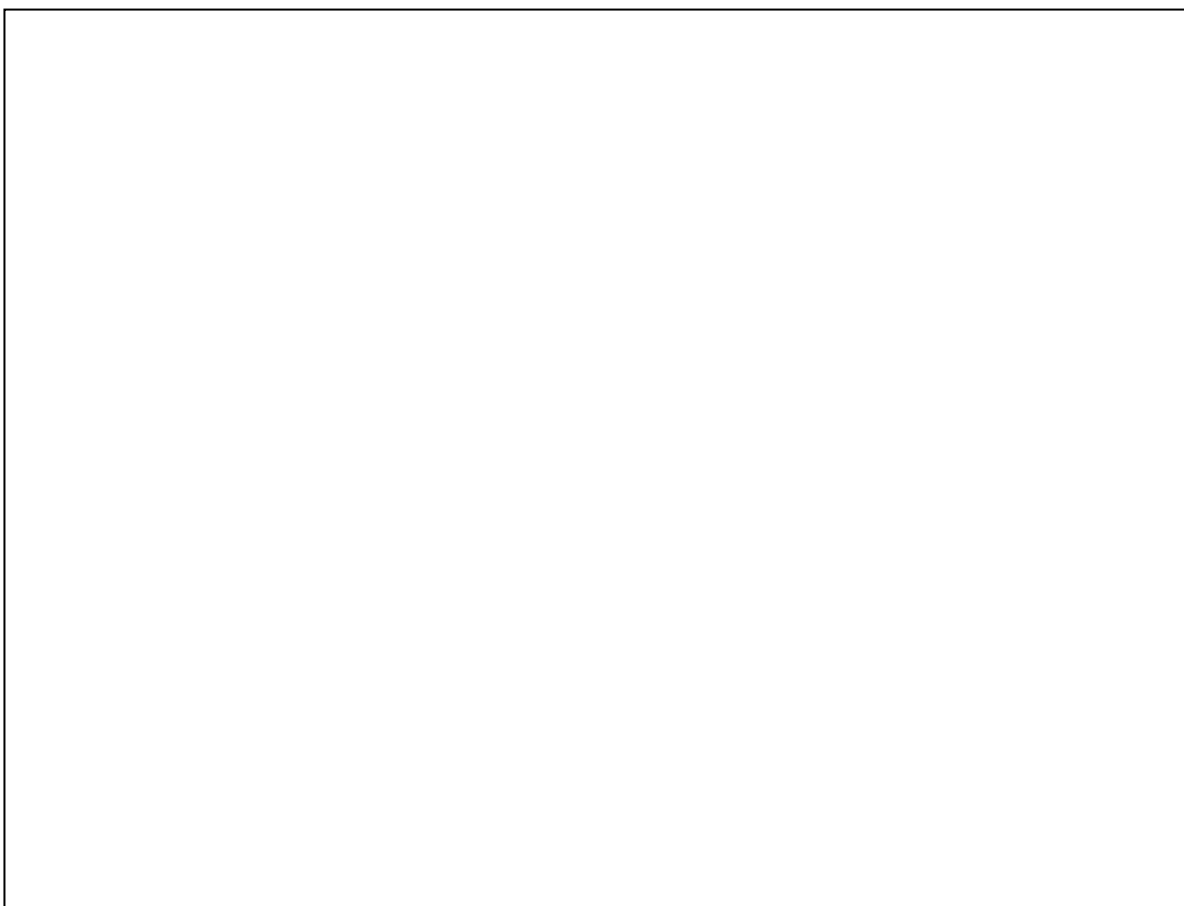
ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

คำชี้แจง

3.5 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพเส้นที่สัมพันธ์กับเสียง จัดองค์ประกอบของภาพ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ เลือกใช้สีร้อนและสีเย็นในการระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพผลงาน



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ชื่อภาพ.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส

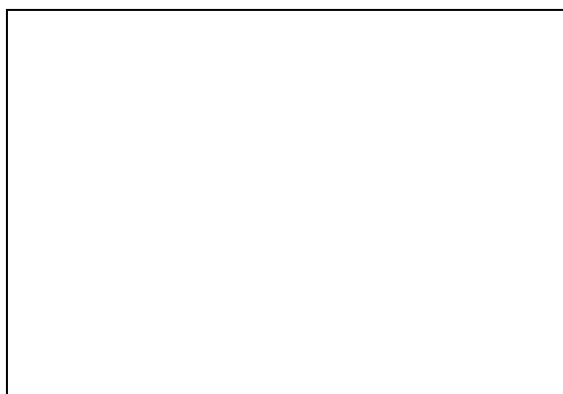
คำชี้แจง

5.1 เกมทายภาพปริศนา ครูให้นักเรียนวาดภาพลายเส้นที่สื่อแสดงให้เห็นถึงรูปทรงสัมผัสได้จากสิ่งที่กำหนดให้ลงในช่องสี่เหลี่ยม พร้อมเขียนอธิบายถึงความรู้สึกที่ได้จากการสัมผัสรูปทรงเพื่อตอบคำถาม ว่าอะไรเอ๋ยที่ซ่อนอยู่คือ.....? ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดทั้งหมด 8 ภาพ



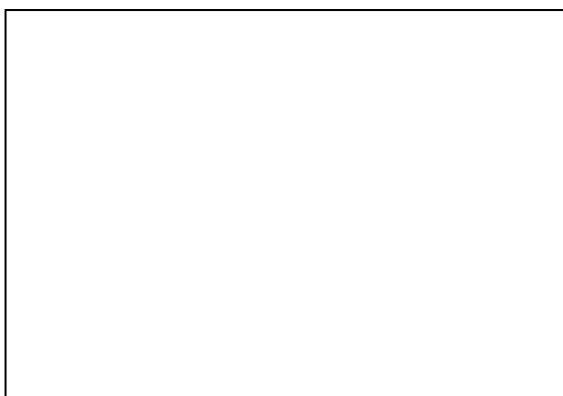
ของชิ้นที่ 1. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



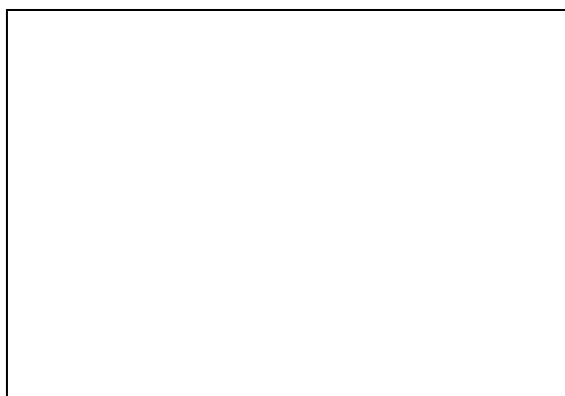
ของชิ้นที่ 2. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



ของชั้นที่ 3. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



ของชั้นที่ 4. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



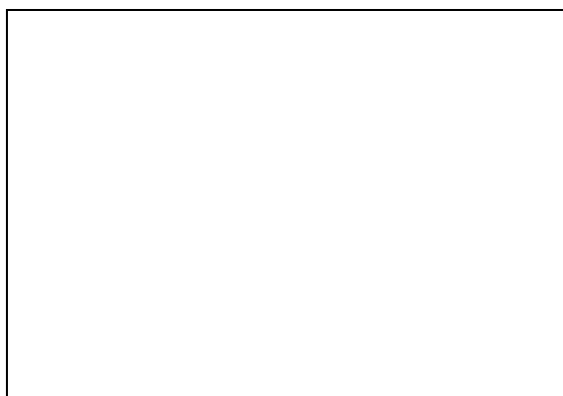
ของชั้นที่ 5. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



ของชิ้นที่ 6. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



ของชิ้นที่ 7. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....



ของชิ้นที่ 8. คือ.....

ให้ความรู้สึก.....

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

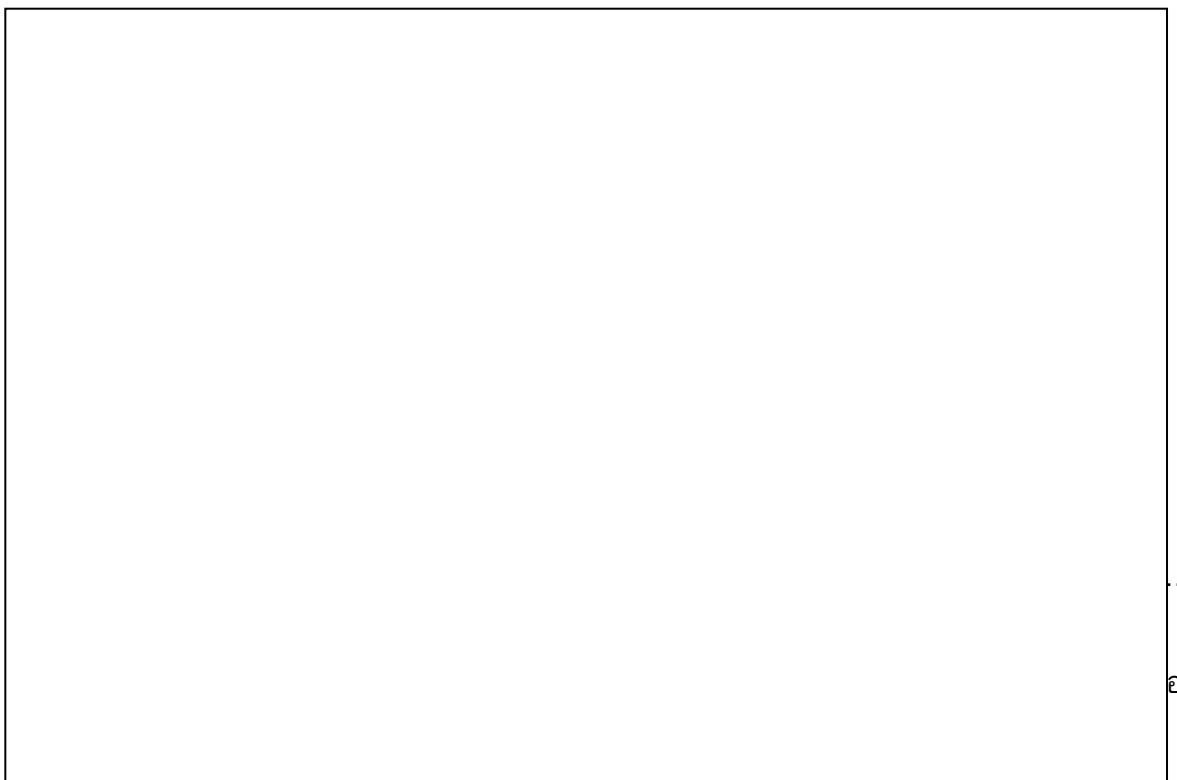
ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส

คำชี้แจง

5.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพรูปทรงที่ได้สัมผัส โดยนำรูปทรงต่างๆมาจัดองค์ประกอบของภาพ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ เลือกใช้สีร้อนและสีเย็นในการระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพผลงาน



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ชื่อภาพ.....

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 6. การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ผสมผสานงานศิลป์

คำชี้แจง

6.1 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มนำผลงานในหัวข้อที่ได้มารวบรวม ทั้งวาดภาพ และภาพถ่าย ของกิจกรรมชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์ทั้ง 5 กิจกรรมที่ได้เรียนรู้มาจัดลงในป้ายนิเทศ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ ระบายสีตกแต่งให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อผลงานป้ายนิเทศให้เหมาะสมกับหัวข้อที่กำหนด

ใบงาน

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 6. การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ผสมผสานงานศิลป์

คำชี้แจง

6.2 ให้นักเรียนแต่ละคนถ่ายภาพผลงานป้านิเทศของกลุ่มตนเอง นำมาติดลงในใบงาน

ผสมผสานงานศิลป์



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....
 ชื่อผลงาน.....กลุ่มที่.....
 กิจกรรมที่.....
 หัวข้อกิจกรรมเรื่อง.....

ใบความรู้

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น

ภาพกับเงา

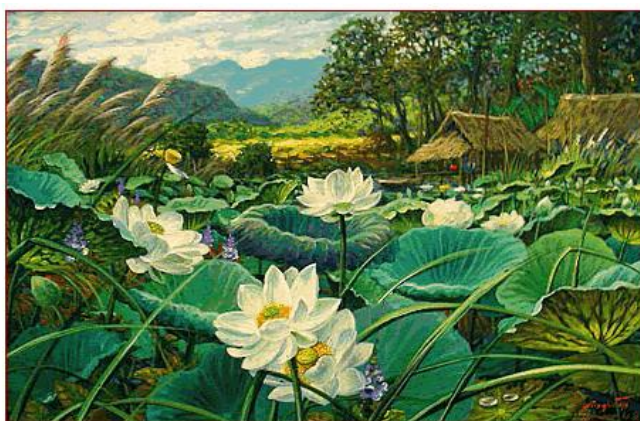
ภาพ และ เงา เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของศิลปะจากภาพที่มองเห็นส่วนหนึ่ง ประกอบด้วยภาพกับเงาสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะที่สัมพันธ์และขัดแย้งกันได้

1. ภาพ คือส่วนที่มีลักษณะรูปร่าง รูปทรง เห็นถึงรายละเอียดของสิ่งนั้นๆ

ตัวอย่างภาพ



ภาพถ่าย



ภาพเขียน

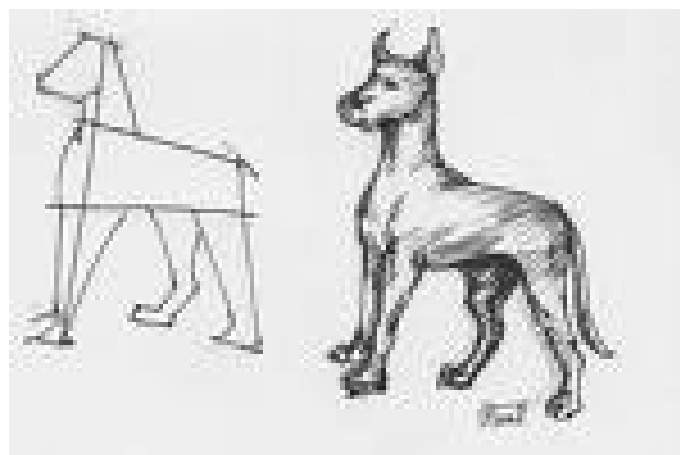
ตัวอย่างเปรียบเทียบภาพร่างกับภาพจริง



ภาพร่างกับภาพถ่าย



ภาพร่างกับภาพวาด



ภาพร่างกับภาพวาดลายเส้น

2. เงา คือ ส่วนที่แสงเข้าไม่ถึงหรือที่มีวัตถุบังแสง
ตัวอย่างภาพเงา



ใบความรู้

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 2. สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม

สีกับความรู้สึก

1. สีร้อน คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อนและอบอุ่น ได้แก่ สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีแดงส้ม สีม่วง
สีม่วง สีม่วงแดง

สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีม่วง

2. สีเย็น คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกเย็น สบายตา ได้แก่ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเหลือง สีน้ำเงินเขียว
สีน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง สีม่วง

สีเขียว สีน้ำเงิน สีฟ้า



วงจรสีร้อนและสีเย็น

3. สื่กับความรู้สึก

- 3.1 สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง
ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย
- 3.2 สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคะนอง
การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง
- 3.3 สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่
ความสด ใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี
- 3.4 สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ
ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น
- 3.5 สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขั้ม เอาการเอางาน ละเอียด
รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน
- 3.6 สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่
ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์
- 3.7 สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง
ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน
- 3.8 สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความ
รัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม สีความรู้สึก มีด
สกปรก ลึก
- 3.9 สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น
หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส
- 3.10 สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อลั้ย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความขรา ความ
สงบ ความเยียบ สุขุม ถ่อมตน

ใบความรู้

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม

ภาพปะติด

ภาพปะติด เป็นสื่อผสมแบบ 2 มิติ การนำเอาวัสดุที่มีลักษณะ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ กระดาษ ภาพเขียน และวัสดุอื่นๆ มาปะติดลงบนพื้นระนาบให้เกิดเป็นภาพต่างๆ ขึ้นมาใหม่

ตัวอย่างผลงานภาพปะติด



กลิ่นกับความรู้สึก

ความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดระหว่างกลิ่นกับอารมณ์ ทั้งนี้เพราะประสาทของกลิ่นสามารถถ่ายทอดไปที่สมองได้เร็วกว่าประสาทชนิดอื่นๆ เป็นต้นว่า ประสาทของแสงหรือเสียง ประสาทของกลิ่นเคลื่อนที่ถ่ายทอดโดยตรงจากจมูกไปยังสมองบริเวณซึ่งเป็นส่วนควบคุมเกี่ยวกับ อารมณ์ กลิ่นหอมๆเมื่อดมแล้วจึงรู้สึกสบาย คลายความตึงเครียด ขณะที่บางกลิ่นเมื่อดมแล้วรู้สึกสะอิดสะเอียน บางกลิ่นดมแล้วหวนนึกถึงอดีต บางกลิ่นดมแล้วก็เข้าใจทางกลิ่นอาจมีความสำคัญที่สุดในการทำให้ร่างกายมีสุขภาพดี นอกจากนี้ยังพบว่า

- กลิ่นอาจใช้เป็นวิธีบำบัดความเครียดที่มีประสิทธิภาพ ลดความดันโลหิต และบรรเทาความเจ็บปวดได้ วิธีนี้ทำให้เกิดการรักษาชนิดใหม่ขึ้นมา เรียกว่า “การรักษาด้วยกลิ่นหอม” (Aromatherapy)
- กลิ่นบางอย่างอาจทำให้ความจำที่ลืมนานนั้นกลับจำขึ้นมาใหม่ได้ มีผลต่อการรับรู้และพฤติกรรม
- กลิ่นมีบทบาทสำคัญต่อความสัมพันธ์ระหว่างเพศ
- การปรับปรุงความสามารถในการดม (กลิ่น) จะทำให้ชีวิตเกิดความเพลิดเพลินอย่างใหม่ขึ้นมา

ข้อสำคัญอยู่ที่เราต้องฝึกให้จมูกเกิดการเรียนรู้ในกลิ่น เพิ่มศักยภาพของการดม

การรักษาด้วยกลิ่นหอม : การรักษา (อาการทางประสาท) ด้วยกลิ่นหอมๆนี้ อาจกล่าวได้ว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจที่สุดเกี่ยวกับการนำคุณสมบัติของกลิ่นมาใช้ให้เกิดประโยชน์

กลิ่นช่วยเตือนความจำ : เรื่องที่เกิดมานานแล้วลืมนั้น อาจทำให้หวนระลึกได้อีกด้วยกลิ่น เราจำกลิ่นได้นานกว่า สิ่งที่เราเห็นด้วยตาหรือได้ยินด้วยหู

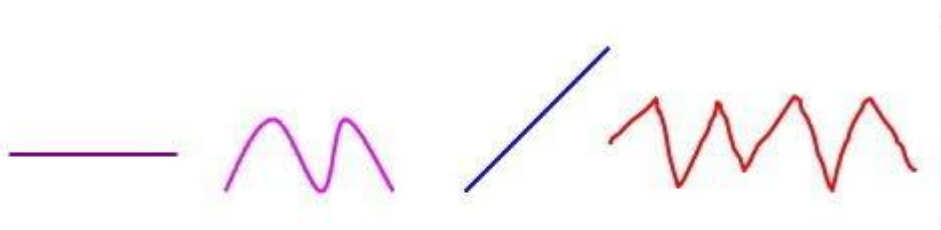
ใบความรู้

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

เส้น

เส้น หมายถึง จุดที่เรียงติดต่อกัน เกิดจากการลากขูด ขีด เขียนด้วยวัสดุต่างๆ ลงบนระนาบผิว ทำให้เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง ฯลฯ สามารถให้ความรู้สึกทางตา คือการมองเห็น ก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีความหมายต่างกัน เช่น แข็งกระด้าง อ่อนไหว เป็นต้น



ลักษณะของเส้นต่างๆ

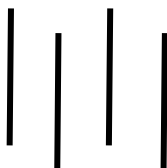
ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และโครงสร้างของภาพ

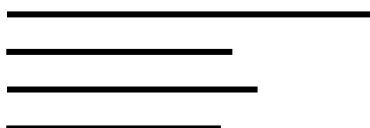
เส้นกับความรู้สึก

เส้นแต่ละเส้นที่ลากขึ้นมา จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้น ในการออกแบบต่างๆ ก็ควรจะคำนึงถึงอารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวนั้นๆ ด้วย ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

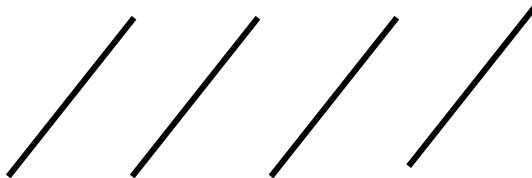
1. เส้นตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง



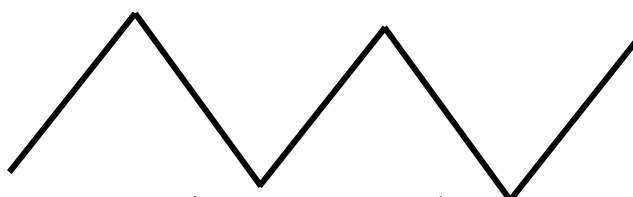
2. เส้นนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



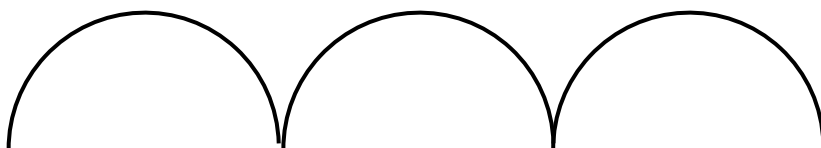
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทะแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็น จังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง



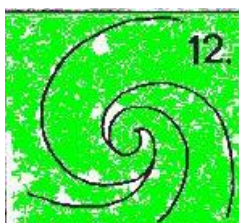
5. เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล



6. เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลี่คลาย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวน ออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด

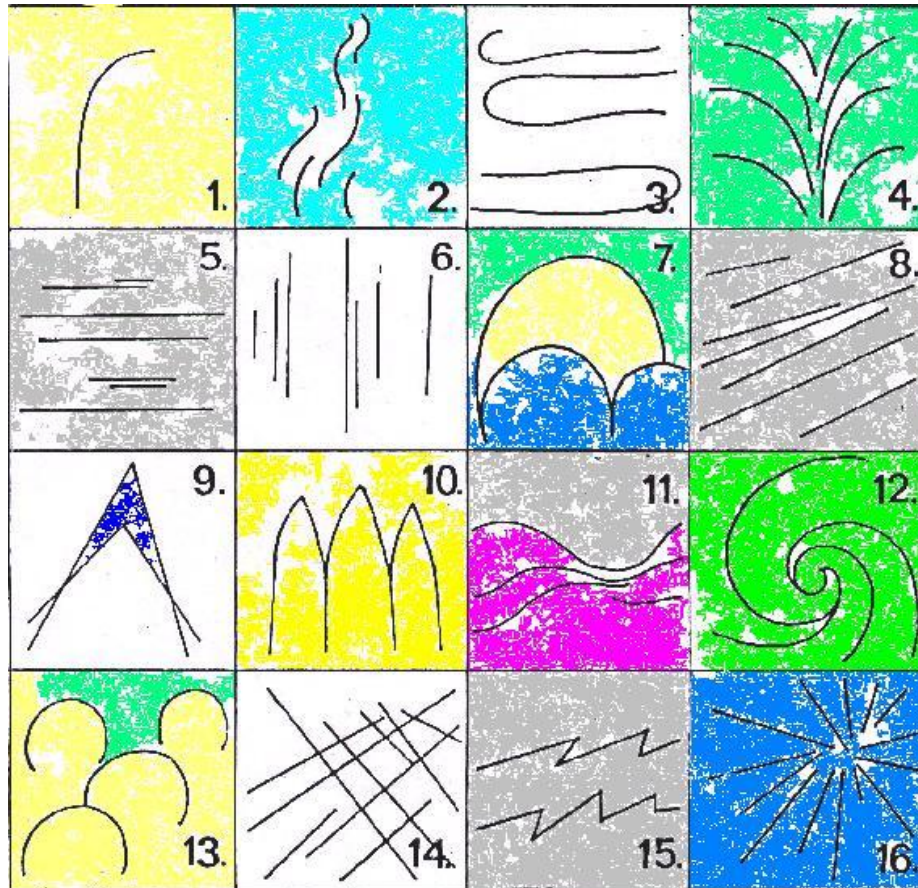


7. เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรงการเปลี่ยนทิศทางที่ รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง



8. เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

ตัวอย่างภาพเส้นกับความรู้สึก



- | | |
|---------------------------------------|--------------------------------|
| 1. ความเศร้า เหงื่อน้อยหน้า | 2. ความทะเยอทะยาน |
| 3. ความเกียจคร้าน | 4. การเติบโต มีอุดมคติ เปิดเผย |
| 5. ความสงบ นิ่งเฉย ผ่อนคลาย | 6. ความมั่นคง จริงจัง |
| 7. ความแข็งแรง หนักแน่น | 8. ความรวดเร็ว พร้อมปฏิบัติ |
| 9. ความมั่นคง เป็นสง่า แ่นหนา แข็งแรง | 10. ความศรัทธา ความหวัง |
| 11. ความนุ่มนวล | 12. ตั้งเดิม ต้นพลัง |
| 13. การลอยตัวช้า ๆ | 14. การขัดแย้ง |
| 15. ตื่นเต้น | 16. กระจายออก |

ใบความรู้

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์

กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส

ความรู้สึจากการสัมผัส

ความรู้สึจากการสัมผัส ผิวสัมผัส เป็นลักษณะผิวของวัตถุที่สามารถให้ความรู้สึกและรับรู้ได้ด้วยกายสัมผัสมีหลายลักษณะ เช่น ผิวสัมผัสที่หยาบ จะรู้สึกหนัก ทึบ แข็ง เก๋ไก๋ โบราณ ผิวสัมผัสละเอียดจะให้ความรู้สึกอ่อน บางเบา สว่าง นุ่มนวล ผิวมัน ให้ความรู้สึก แฉะฉ่ำ สลื่นไม่สะดุด แล้วยังมี ผิวด้าน ผิวสัมผัสสิ่งเปียก ผิวสัมผัสสิ่งแหลม ผิวสัมผัสสิ่งร้อนหรือเย็น ผิวสัมผัสแข็งหรืออ่อน ผิวสัมผัสสิ่งเล็กหรือใหญ่ ผิวสัมผัสสิ่งหนาหรือบาง ผิวสัมผัสจึงนับเป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างหนึ่งที่ต้องนำมาพิจารณาออกแบบผลงานทางศิลปะเช่นเพื่อ ความกลมกลืนหรือความแตกต่างของชิ้นงานการพิจารณาออกแบบจัดวางให้เกิดความกลมกลืนหรือขัดแย้งกันของลักษณะผิวทำให้ดูไม่เบื่อตา

รูปทรง

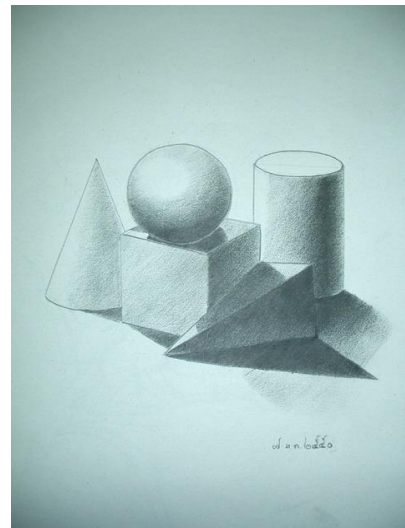
รูปทรง คือ ภาพที่มีลักษณะเป็น3มิติ สามารถมองเห็นได้ทั้งความกว้าง ความยาว และความหนา หรือความลึก รูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

1. รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน สัตว์ ต้นไม้ดอกไม้ ภูเขา เป็นต้น



2. รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่

รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน

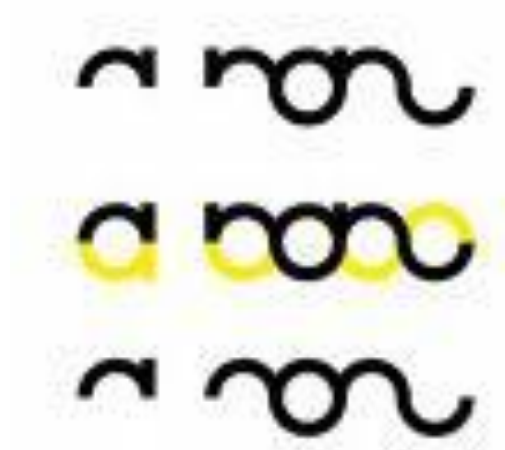


รูปทรงเหมือนจริงหรือรูปทรงที่เลียนแบบจากธรรมชาติ



3. รูปทรงอิสระ

รูปทรงที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควั่น เป็นต้น



○ รูปทรงตัดทอนตัดแปลง



- รูปทรงบิดเบี้ยวให้ผิดไปจากความเป็นจริง



- รูปสัญลักษณ์



ใบความรู้

ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคดิสก์

กิจกรรมที่ 6. การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ผสมผสานงานศิลป์

องค์ประกอบภาพ

องค์ประกอบภาพ หมายถึง การนำเอาทัศนธาตุ ซึ่งประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ที่ว่าง และพื้นผิว มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ ผลงาน เหล่านี้เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยมีหลักการจัด ดังนี้ 1. เอกภาพ 2.ความสมดุล 3. ความกลมกลืน 4. การใช้ความขัดแย้ง

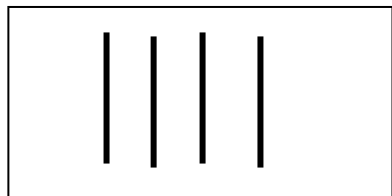
การจัดองค์ประกอบของภาพ ประกอบด้วย

1. จุด (Dot) หมายถึง รอยหรือแต้มที่มีลักษณะกลม ๆ ปรากฏที่พื้นผิว ซึ่งเกิดจากการจิ้ม กด กระแทก ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน และวัสดุปลายแหลมทุกชนิด

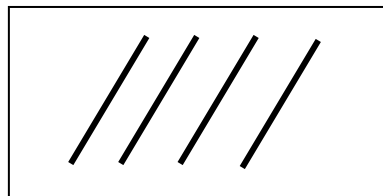
จุด เป็นต้นกำเนิดของเส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ เช่น นำจุดมาวางเรียงต่อกันจะเกิดเป็นเส้น และการนำจุดมาวางให้เหมาะสม ก็จะเกิดเป็นรูปร่าง รูปทรง และลักษณะผิวได้

2. เส้น (Line) เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่คิดจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปภาพ

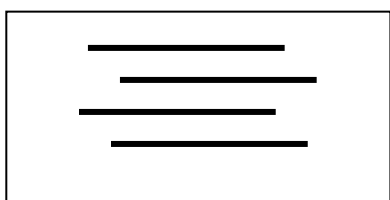
เส้น (Line) หมายถึง การนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว หรือสิ่งที่เกิดจากการขีด ขีด เขียน ลาก ให้เกิดเป็นริ้วรอย



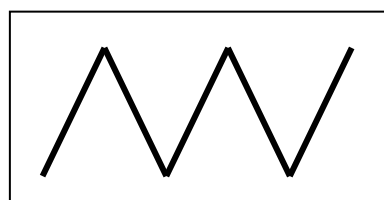
1. เส้นตรงแนวตั้ง



2. เส้นเฉียง



3. เส้นตรงแนวนอน



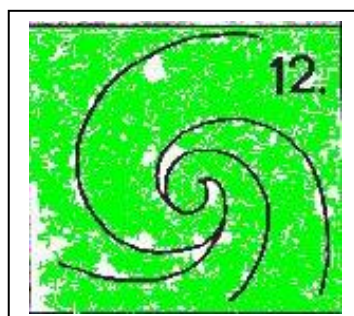
4. เส้นซิก



5. เส้นโค้ง



6. เส้นโค้งกันหอย



7. เส้นโค้งวงแคบ

เส้นกับความรู้สึก

- เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เจียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสบายตา
- เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง
- เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน
- เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน
- เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มืมนง
- เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลาให้ความรู้สึกรุนแรงกระแทกเป็นห้วงๆ ตื่นเต้น สับสน วุ่นวาย และการขัดแย้ง
- เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน

เส้นกับความความรู้สึกที่กล่าวมานี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่ง ไม่ใช่ความรู้สึกตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับ การนำไปใช้ร่วมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น เส้นโค้งคว่ำลง ถ้านำไปเขียนเป็นภาพปากใน ใบหน้าการ์ตูนรูปคน ก็จะทำให้ความรู้สึกเศร้า ผิดหวัง เสียใจ แต่ถ้าเป็นเส้นโค้งหงายขึ้น ก็จะทำให้ ความรู้สึกอารมณ์ดี เป็นต้น

3. รูปร่างและรูปทรง

รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และ พืช มีลักษณะเป็น 2 มิติ มีความกว้าง และความยาว

รูปร่าง แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

- รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นเองตาม ธรรมชาติ เช่น คน สัตว์ และพืช เป็นต้น
- รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมี โครงสร้างแน่นอน เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น
- รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้ สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตาม อิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างทั้งหมดของวัตถุที่ปรากฏแก่สายตาในลักษณะ 3 มิติ คือมีทั้งส่วนกว้าง ส่วนยาว ส่วนหนา หรือลึก คือ ให้ความรู้สึกเป็นแท่ง มีเนื้อที่ ภายใน มีปริมาตร และมีน้ำหนัก

4. **น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)** หมายถึง จำนวนความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงาตามทีประสาตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง

5. **สี (Color)** หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ไม่ว่าจะเป็นสีที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติ หรือ สิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น สีทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกสดใสร่าเริง ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

สีและการนำไปใช้

5.1 **วรรณะของสี (Tone)** จากวงจรสีธรรมชาติ ในทางศิลปะได้มีการแบ่งวรรณะของสีออกเป็น 2 วรรณะ คือ

- **สีวรรณะร้อน** ได้แก่สีที่ทำให้ความรู้สึกอบอุ่นหรือร้อน เช่น สีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง ม่วงแดง เป็นต้น
- **สีวรรณะเย็น** ได้แก่ สีที่ทำให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย เช่น สีเขียว เขียวเหลือง เขียวน้ำเงิน น้ำเงิน ม่วงน้ำเงิน ม่วง เป็นต้น

5.2 **ค่าของสี (Value of color)** หมายถึง สีใดสีหนึ่งทำให้ค่อย ๆ จางลงจนขาวหรือสว้างและทำให้ค่อย ๆ เข้มขึ้นจนมืด

5.3 **สีเอกรงค์ (Monochrome)** หมายถึง สีที่แสดงอิทธิพลเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือใช้เพียงสีเดียวในการเขียนภาพ โดยให้ค่าของสีอ่อน กลาง แก่ คล้ายกับภาพถ่ายขาว ดำ

5.4 **สีส่วนรวม (Tonality)** หมายถึง สีใดสีหนึ่งที่ให้อิทธิพลเหนือสีอื่นทั้งหมด เช่น การเขียนภาพทิวทัศน์ ปรากฏสีส่วนรวมเป็นสีเขียว สีน้ำเงิน เป็นต้น

5.5 **สีที่ปรากฏเด่น (Intensity)**

5.6 **สีตรงข้ามกันหรือสีตัดกัน (Contrast)** หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสีธรรมชาติ เช่น สีแดงกับสีเขียว สีน้ำเงินกับสีส้ม สีม่วงกับสีเหลือง

6. **บริเวณว่าง (Space)** หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบใดก็ตาม ถ้าปล่อยให้มีความว่างมากและให้มีรูปทรงน้อย การจัดนั้นจะให้ความรู้สึกอ้าอ้าง โดดเดี่ยว

7. **พื้นผิว (Texture)** หมายถึง พื้นผิวของวัตถุต่าง ๆ ที่เกิดจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น พื้นผิวของวัตถุที่แตกต่างกัน ย่อมให้ความรู้สึกที่แตกต่างกันด้วย

การจัดองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ หรือเราอาจเรียกว่า ส่วนประกอบของการออกแบบก็ได้ หมายถึงการนำสิ่งต่างๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วน ตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มีความเหมาะสม ส่วนจะเกิดความงดงาม มีประโยชน์ใช้สอย น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับคุณภาพ ในการ ปฏิบัติงานการออกแบบ ของเรา

โดยต้องคำนึงถึงปัจจัย ดังต่อไปนี้

1. รูปแบบที่สร้างสรรค์
2. ความงามที่น่าสนใจ
3. สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอย
4. เหมาะสมกับวัสดุ
5. สอดคล้องกับการผลิต

ลักษณะการจัดองค์ประกอบศิลป์ มีดังนี้

1.) เอกภพ

คือ การสร้างความเป็นหนึ่ง เป็นส่วนสำคัญอันดับแรกในการสร้าง

การสร้างเอกภพในทางปฏิบัติ มี 2 แบบ คือ

1. การจัดกลุ่มของ form และ shape ที่แข็ง เช่นรูปทรงเรขาคณิต จะให้ผลทรงพลัง เด็ดขาด แข็งแรง และแน่นอน

2. การเน้นไปทางอ่อนไหวการเคลื่อนไหว ซึ่งอยู่รูปในลักษณะ อย่างใดอย่างหนึ่งให้แสดงออกมาจากงานชิ้นนั้นด้วยจะทำให้งานสมบูรณ์ขึ้น

การจัดองค์ประกอบที่ดีนั้น ควรให้ส่วนประกอบรวมตัวเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน ไม่แตกกระจาย การรวมตัวกันจะทำให้เกิดหน่วย หรือเอกภพ จะได้ส่วนประฐานเป็นจุดสนใจ และมี ส่วนประกอบต่างๆ ให้น่าสนใจ

2.) ความสมดุล

ความสมดุล นับเป็นสัจพจน์อย่างหนึ่งของมนุษย์ หรือจากที่สรรพสิ่งที่มีอย่างธรรมชาติ เช่น มีข้างซ้ายย่อมต้องมีข้างขวา เป็นต้น

ลักษณะสมดุล แบ่งได้ 2 ประเภทคือ

1. การจัดสมดุล ลักษณะที่คล้ายกันเกือบทุกอย่างทั้ง 2 ข้าง ทำให้ไม่น่าสนใจ

2. การสมดุล คือ ลักษณะไม่เหมือนกัน เป็นสิ่งแยกจากจุดศูนย์กลางความสนใจอยู่ ณ ตำแหน่งใดก็ได้ ทำได้ยากแต่เป็นวิธีที่น่าสนใจมาก

3.) เส้นแย้ง

เป็นการจัดองค์ประกอบโดยการนำเอาเส้นในลักษณะแนวนอนและแนวตั้งจากมาประกอบกันให้เป็นเนื้อหาที่ต้องการ มีลักษณะของภาพแบบเส้นแย้งในธรรมชาติรอบ ๆ ตัวเรายู่มากมาย นับว่าเป็นรากฐานของการจัดองค์ประกอบ

4.) เส้นผ่าน

เป็นการจัดภาพโดยใช้เส้นผ่านเข้าช่วยให้เส้นแย้งมีความต่อเนื่องประสานกลมกลืนเส้นผ่านนี้จำช่วยเน้นให้งานมีลักษณะเป็นเอกภาพอีกด้วยซึ่งจะทำให้งานสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

5.) การซ้ำ

เป็นการจัดองค์ประกอบที่นำองค์ประกอบที่เหมือนกันมาใช้ลักษณะซ้ำ ๆ กันหรือคล้ายกันให้เกิดจังหวะให้ขนาดเท่ากันความเข้มของสีเท่ากันก็ให้เกิดความรู้สึกเป็นระเบียบ มั่นคง เป็นปึกแผ่น ใช้มากอาจทำให้เกิดความรู้สึกเบื่อหน่ายได้ การซ้ำสามารถแยกได้ดังนี้

1. การซ้ำแบบเหมือนกัน ขนาดเท่ากัน
2. การซ้ำแบบเป็นจังหวะสลับกัน
3. การซ้ำจากเล็กไปหาใหญ่

6.) จังหวะ

เป็นช่วงหรือระยะของการวางลดหลั่นการวางแนวที่มีความงามเป็นระเบียบหรืออาจจะเป็นช่วงหรือระยะที่มีความเปลี่ยนแปลงความสัมพันธ์ได้

จังหวะจะเป็นส่วนช่วยเพิ่มคุณค่าให้แก่งาน ซึ่งมีเนื้อหาและทิศทางแล้ว จังหวะนี้ยังทำให้เกิดความรู้สึก แข็งแกร่ง อ่อนโยน ให้น้ำหนักและความมากมายอาจจะเรียกว่าเป็นจังหวะที่ตายตัวก็ได้

7.) ความกลมกลืน

คือ การจัดองค์ประกอบของการออกแบบที่มีคุณสมบัติใกล้เคียงกันมาไว้ด้วยกันทำให้งานนั้นรู้สึกอ่อนโยนสุภาพเป็นระเบียบ นุ่มนวล ละเอียดอ่อน

การจัดความกลมกลืนแบ่งได้ 3 แบบ ดังนี้

1. กลมกลืนในประโยชน์ใช้สอย
2. กลมกลืนในสัญลักษณ์

3. กลมกลืนในองค์ประกอบต่าง ๆ ของศิลป์ ซึ่งประกอบด้วยการประสานกลมกลืนด้วยเส้น รูปทรง รูปทรง ขนาด สี ทิศทาง ฯลฯ

8.) การเน้น

เป็นการสร้างให้เกิดความน่าสนใจในการจัดองค์ประกอบด้วยวิธีต่างๆ คือเน้นด้วย สี รูปทรง ขนาด รูปร่าง ฯลฯ

9.) การใช้ความขัดแย้ง

คือ การจัดองค์ประกอบที่มี คุณสมบัติต่างกันมาไว้ด้วยกัน ทำให้งานนั้นเกิดความรู้สึก ขัดแย้งไม่เป็นระเบียบ แข็งกระด้าง ยุ่งยาก วุ่นวาย

วิธีการจัดภาพให้ขัดแย้งกัน

1. ใช้องค์ประกอบในการออกแบบต่างๆ มาจัดให้เกิดความขัดกันได้ ให้เกิดขัดกัน ในเส้น ขัดกันในรูปทรง รูปร่าง ทิศทาง
2. ใช้องค์ประกอบในการออกแบบต่างๆ มาจัดให้เกิดความขัดแย้งกัน ในทางปฏิบัติการจัด องค์ประกอบที่ขัดแย้งกัน จะต้องเน้นองค์ประกอบประเภทใดประเภทหนึ่งให้เด่นชัด จนกลายเป็น ส่วนสำคัญขององค์ประกอบ ไม่ควรใช้ชนานเดียวกัน หรือระดับความเข้มใกล้เคียงกัน

10.) การส่งเสริมความเด่น ความมีอำนาจเหนือ (dominance)

หมายถึง การนำเอาองค์ประกอบต่างๆ ในการจัดภาพมาช่วยเน้นจุดสนใจให้บังเกิดขึ้น หรือ ส่วนสำคัญที่จะต้องการแสดงนั้นให้เกิดความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น โดยมีการเริ่มและลงในงานชิ้น หนึ่งๆ

องค์ประกอบงานศิลปะ

หมายถึง ส่วนต่างๆ ที่นำมาประกอบกัน ทำให้เกิดรูปแบบทางแขนงศิลปะต่างๆ ประกอบ ด้วย

- เส้น (Line)
- รูปร่าง รูปทรง (Form & Shape)
- แสงและเงา (Light & Shadow)
- บริเวณว่าง (Space)
- สี (Color)
- ลักษณะผิว (Texture)

หลักการจัดองค์ประกอบงานศิลปะ

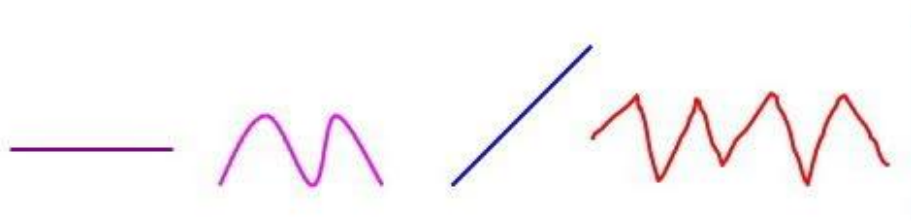
หลักการจัดองค์ประกอบงานศิลปะ หมายถึง การจัดองค์ประกอบของงานศิลปะประเภทต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ฯลฯ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์สวยงามตามหลักเกณฑ์การสร้างสรรค์ผลงาน คือ

- 2.1 เอกภาพ (Unity)
- 2.2 ความสมดุล (Balance)
- 2.3 สัดส่วน (Proportion)
- 2.4 จังหวะ (Rhythm)
- 2.5 ความขัดแย้ง (Contrast)
- 2.6 ความกลมกลืน (Harmony)
- 2.7 การเน้น (Emphasis)

หลักองค์ประกอบศิลป์

องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง การนำเอาส่วนต่างมาประกอบกันทำให้เกิดรูปแบบต่างๆ ที่มีคุณค่าทางความงามในงานศิลปะแขนงต่างๆ ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบที่สำคัญ คือ

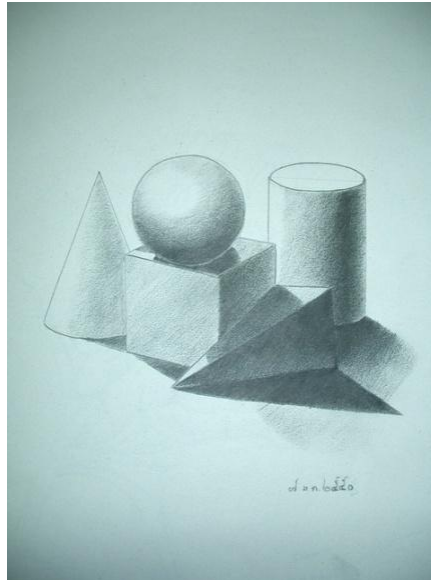
1. เส้น (Line) หมายถึง จุดที่เรียงติดต่อกัน เกิดจากการลากขูด ขีด เขียนด้วยวัสดุต่างๆ ลงบนระนาบผิว ทำให้เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง ฯลฯ สามารถให้ความรู้สึกทางตา คือการมองเห็น ก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีความหมายต่างกัน เช่น แข็งกระด้าง อ่อนไหว เป็นต้น



ลักษณะของเส้นต่างๆ

รูปร่าง รูปทรง (Form & Shape) เกิดจากการประกอบกันของเส้น
รูปทรงแบ่งออกเป็น 3 ชนิด คือ

2.1 รูปทรงเรขาคณิต



2.2 รูปทรงธรรมชาติ



2.3 รูปทรงอิสระ



3. แสงและเงา (Light & Shadow) แสงทำให้มองเห็นวัตถุต่างๆ เมื่อมองกระทบวัตถุที่จะเกิดส่วนมืดในทิศทางตรงข้ามกับแสง ก่อให้เกิดความรู้สึก ลักษณะแตกต่างกัน

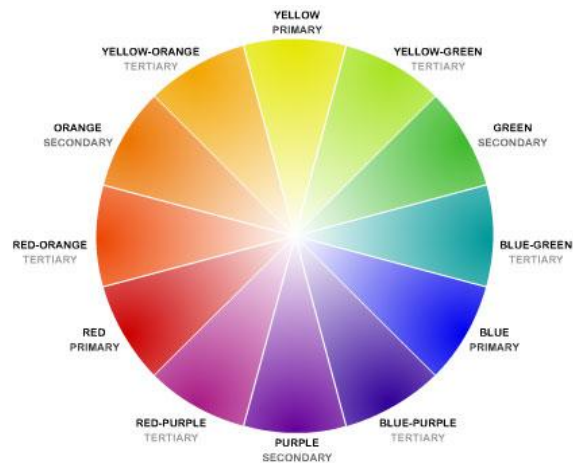


4. บริเวณว่าง (Space) หมายถึง พื้นที่ว่างระหว่างวัตถุ สิ่งของที่ว่างโดยรอบบริเวณว่างสามารถกำหนดได้ทั้งในงานจิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรมสามารถสร้างบรรยากาศให้เกิดความรู้สึกรับรู้ได้เป็นอย่างดี



ชื่อผลงาน มิติของที่ว่าง
ชื่อศิลปิน ไชยยศ จันทราทิพย์
เทคนิค, ขนาด แม่พิมพ์กระดาษ
ปีที่สร้างงาน 1989

5. สี (Color) คือ ลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาเราทำให้มองเห็นสีต่างๆ สีมียุทธศิลป์เหนือจิตใฝ่มนุษย์ จากการใช้สายตาสัมผัส จากการใช้สีในงานจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ก่อให้เกิดคุณค่าทางการรับรู้ที่แตกต่างกัน



6. ลักษณะผิว (Texture) เป็นความแตกต่างของผิวที่สัมผัสด้วยการมองเห็น ให้ความรู้สึกเรียบ ขรุขระ หยาบ ผิวมัน ด้าน ฯลฯ ในทางจิตรกรรมเป็นการสร้างภาพลวงตาด้วยลักษณะผิวที่ต่างกันไป ในทางประติมากรรมเป็นความแตกต่างของพื้นผิว เพื่อเสริมสร้างคุณค่าทางความงาม ในทางสถาปัตยกรรม เพื่อเสริมสร้างความงาม หรือประโยชน์ใช้สอยตามความเหมาะสม ส่วนประกอบศิลป์เหล่านี้ ถ้านำมาจัดวางไว้ด้วยกันอย่างมีหลักเกณฑ์ ย่อมทำให้เกิดความงดงามขึ้นได้มากกว่าการนำมาจัดวางอย่างไม่มีจุดหมาย ทุกครั้งที่ทำงานศิลปะจึงควรคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์



หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์

หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มีสิ่ง值得คำนึง ดังนี้

- เอกภาพ
- สมดุล
- จุดเด่นและการเน้น
- ความกลมกลืน
- จังหวะ

เอกภาพ หมายถึง การรวมกันเป็นกลุ่มก้อน ไม่แตกแยกกระจายไปคนละทิศทางทำให้ขาดประสานสัมพันธ์กัน ในทางทัศนศิลป์เอกภาพยังเป็นส่วนที่แสดงให้เห็นเนื้อหาเรื่องราวที่ต้องการอย่างชัดเจนด้วย



Do Hai Phoi

สมดุล หมายถึง การจัดวางองค์ประกอบศิลป์ให้มีความเหมาะสมไม่เอียงเอนไปข้างใดข้างหนึ่งของภาพ สมดุลมี 2 แบบ คือ

สมดุลแบบซ้าย-ขวาเท่ากัน เป็นลักษณะการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่ยึดถือความเหมือนกันทุกประการทั้ง 2 ข้าง เช่น ความสมดุลของร่างกายมนุษย์ เป็นต้น

สมดุลแบบซ้าย-ขวาไม่เท่ากัน เป็นสมดุลทางความรู้สึกในการมองเห็น โดยที่วัตถุหรือเนื้อหาในภาพไม่จำเป็นต้องเหมือนกัน



สมดุลในความรู้สึก

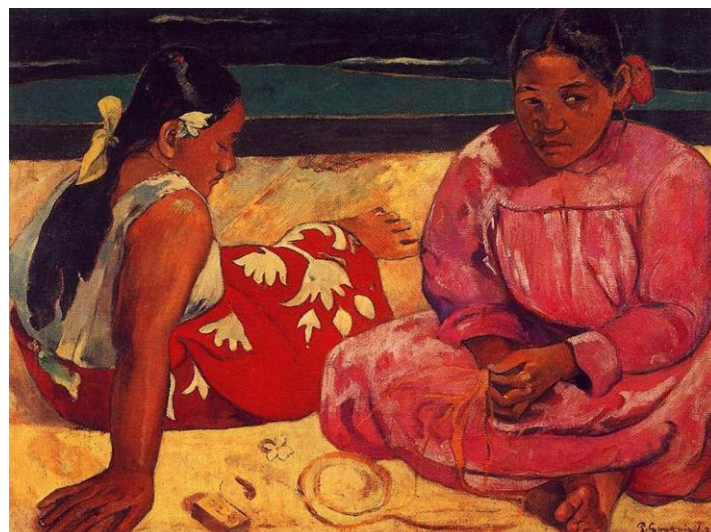


จุดเด่นและการเน้น หมายถึง ส่วนสำคัญที่สุดของภาพที่ต้องการแสดง ซึ่งนำไปสู่การบอกเล่าเนื้อหาทั้งหมดของภาพหรือเป็นจุดที่ดึงดูดความสนใจให้มอง ในทางทัศนศิลป์จุดสนใจควรมีจุดเดียว ซึ่งอาจจะเป็นส่วนที่แสดงความสำคัญหรือมีสีสันสดใสที่สุด นอกจากนั้นยังอาจเน้นให้เกิดจุดเด่นด้วยการสร้างความแตกต่างขึ้นในภาพ จุดเด่นไม่จำเป็นต้องอยู่กลางภาพเสมอไป อาจจะอยู่ส่วนใดส่วนหนึ่งของภาพก็ได้



ความกลมกลืน เป็นสิ่งสำคัญสุดท้ายของการจัดองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งจะขาดเสียมิได้ เพราะความกลมกลืนจะทำให้ภาพงดงาม และนำไปสู่เนื้อหาเรื่องราวที่นำมาเสนอ ความกลมกลืนมี 2 แบบ คือ

- ความกลมกลืนแบบคล้ายตามกัน



- ความกลมกลืนแบบขัดแย้ง



จังหวะ หมายถึง ระยะเวลาในการจัดวางของภาพหรือวัตถุ เช่น ลายไทย การปูกระเบื้อง การแปลอักษร เป็นต้น



แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินบันทึกคะแนน ลงในช่องรายการประเมินตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 3 = ถ้าคิดว่ายอดเยี่ยม
2 = ถ้าไม่แน่ใจ
1 = ถ้าคิดว่าย่ำแย่

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. การต่อเติม (Cn)				
2. ความสมบูรณ์ (Cm)				
3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne)				
4. ความเชื่อมโยงที่เกิดขึ้นโดยเส้น (CI)				
5. ความเชื่อมโยงที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth)				
6. การใช้เส้นกันเขตโดยการใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd)				
7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)				
8. ภาพเปอร์สเปกทีฟ (Pe)				
9. อาร์มณช์ (Hu)				
10. ความไม่กลมกลืนแบบหลากหลาย A(Uca)				
11. ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์ ภาพนามธรรม จินตนาการ นวนิยาย B(Ucb)				
12. ความไม่กลมกลืนแบบสัญลักษณ์เป็นรูปทรงที่รวมกัน C(Ucc)				
13. ความไม่กลมกลืนแบบชนิดไม่มีความเอื้อประสม ประสาทกับจุดปะ หรือรูปทรง D(Ucd)				
14. ความเร็ว (Sp)				

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ประยุกต์มาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบวาดภาพ (TCT – DP) ของเจเลน และเออร์บัน

ซึ่งมีวิธีการตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด 14 เกณฑ์ แต่ละเกณฑ์มีวิธีการให้คะแนนดังนี้

1. การต่อเติม (Cn)

ชิ้นส่วนที่ได้รับการต่อเติม (เครื่องวงกลม จุด มุมฉาก เส้นโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสเล็กปลายเปิดนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่) จะได้คะแนนการต่อเติมชิ้นส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ (Cm)

หากมีการต่อเติมจากเดิมในข้อ 1 ให้เต็มหรือให้สมบูรณ์มากขึ้นจะได้คะแนนชิ้นส่วนละ 1 คะแนน ถ้าต่อเติมภาพโดยใช้รูปที่กำหนด 2 รูป มารวมเป็นรูปเดียว เช่น โยงเป็นรูปบ้าน ต่อเป็นอิฐปล่องไฟ ฯลฯ ให้ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดคือ 6 คะแนน

3. ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (Ne)

ภาพหรือสัญลักษณ์ที่วาดขึ้นใหม่นอกเหนือจากข้อ 1 และ 2 จะได้คะแนนเพิ่มอีกภาพละ 1 คะแนน แต่ภาพที่วาดซ้ำหลายๆ ภาพ เหมือนๆ กัน เช่น ภาพป่า ที่มีจำนวนต้นไม้หลายๆ ต้น ซ้ำๆ กัน จะให้ 2-3 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

4. การเชื่อมโยงที่เกิดโดยเส้น (CI)

แต่ละภาพหรือส่วนของภาพ (ทั้งภาพที่สร้างขึ้นใหม่ในข้อ 3) หากมีเส้นลากโยงเข้าด้วยกันทั้งภายในและภายนอกกรอบจะให้คะแนนการโยงนั้นละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

5. การต่อเนื่องที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราว (Cth)

ภาพใดหรือส่วนของภาพที่ทำให้เกิดเป็นเรื่องราวหรือเป็นภาพรวมจะได้อีก 1 คะแนน ต่อ 1 ชิ้น การเชื่อมโยงนี้อาจเป็นการเชื่อมโยงด้วยเส้นจากข้อ 1 หรือไม่ใช้เส้นก็ได้ เช่น เส้นประของแสงอาทิตย์ เงาต่างๆ การแตะกันของภาพ ความสำคัญอยู่ที่การต่อเติมนั้นทำให้ได้ภาพที่สมบูรณ์ตามความหมายที่ผู้ถูกทดสอบ ตั้งชื่อไว้ คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfd)

การต่อเติมหรือโยงเส้นปิดรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดซึ่งอยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้คะแนน 6 คะแนนเต็ม

7. การข้ามเส้นกันเขตอย่างอิสระโดยไม่ใช้ชิ้นส่วนที่กำหนดให้นอกกรอบใหญ่ (Bfi)

การต่อเติมโยงเส้นออกไปนอกกรอบหรือ การวาดภาพนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

8. ภาพเปอร์สเปกทีฟ (Pe)

ภาพที่วาดให้เห็นส่วนลึก มีระยะใกล้ – ไกล หรือภาพวาดในลักษณะ 3 มิติ ให้คะแนน ภาพละ 1 คะแนน หากภาพที่ปรากฏเป็นเรื่องราวทั้งภาพแสดงความเป็นสามมิติ มีความลึก ใกล้-ไกล ให้คะแนน 6 คะแนนเต็ม ตัวอย่างเช่น

- a. บ้านสองด้าน
- b. ถนนที่มีความไกล (ภาพเปอร์สเปกทีฟทางลึก)
- c. ภาพแนวเส้นขอบฟ้า
- d. รูปทรง / องค์ประกอบที่วาดลงหรือจัดให้มีทิศทางในแนวลึก

คะแนนสูงสุดในข้อนี้คือ 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Hu)

ภาพที่แสดงให้เห็นหรือก่อให้เกิดอารมณ์ขันจะได้ขึ้นส่วนละ 1 คะแนน หรือดูภาพรวม ถ้าให้อารมณ์ขันมากก็จะให้คะแนนมากขึ้นเป็นลำดับ ภาพที่แสดงอารมณ์ขันนี้ประเมินจากผู้ทดสอบในหลายๆ ทาง เช่น

- 9.1 ผู้วาดสามารถล้อเลียนตนเองจากภาพวาด
- 9.2 ผู้วาดผนวกชื่อที่แสดงอารมณ์ขันเข้าไปหรือวาดเพิ่มเข้าไปและ / หรือ
- 9.3 ผู้วาดผนวกลายเส้นและภาษาเข้าไปเหมือนการวาดภาพการ์ตูน

คะแนนสูงสุดของข้อนี้คือ 6 คะแนน

10. ความไม่กลมกลืนแบบ A (Uca)

ความไม่กลมกลืนแบบหลากหลายตัวอย่างของความไม่กลมกลืนแบบหลากหลายนั้นเช่น การวางหรือการใช้กระดาษแตกต่างไปจากเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติธรรมดา (มากกว่า 45 องศา) เช่น พับ หมุน หรือพลิกกระดาษไปข้างหลังแล้วจึงวาดภาพ ให้ 3 คะแนน

11. ความไม่กลมกลืนแบบ B (Ucb) – สัญลักษณ์ ภาพนามธรรม จินตนาการ นวนิยาย

สำหรับภาพนามธรรม หรือองค์ประกอบหรือรูปทรงที่คล้ายสภาพแวดล้อมรวมถึงความเอื้อประโยชน์ของภาพนามธรรม ภาพสิ่งแวดล้อมจริง นวนิยาย เรื่องรูปสัญลักษณ์ การใช้ชื่อที่เป็นนามธรรม หรือสัตว์ประหลาดผู้วาดจะได้ 3 คะแนน

12. ความไม่กลมกลืนแบบ C (Ucc) – สัญลักษณ์เป็นรูปทรงที่รวมกัน (S)

ถ้าเป็นการรวมกันของรูปทรงกับสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ คำ ตัวเลข หรือองค์ประกอบที่คล้ายการ์ตูน ประกอบอยู่ด้วย ก็จะได้ 3 คะแนน แต่ถ้ามีชื่อของผู้วาดอยู่ด้วยก็จะมีคะแนนในจุดนี้ ยกเว้น แต่ชื่อนั้นจะเป็นในรูปแบบ รอย ชื่อ สัญลักษณ์ หรือสัญลักษณ์ ชื่อที่เขียนอยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมก็จะได้คะแนนเช่นกัน คะแนนสูงสุด 3 คะแนน

13. ความไม่กลมกลืนแบบ D (Ucd)

ชนิดไม่มีความเอื้อประสมประสานกับจุดประหรือรูปทรงภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่วาดกัน
แพรวหลายทั่วไป ให้ 3 คะแนน แต่หากมีการต่อเติมภาพในลักษณะต่างๆ ดังต่อไปนี้

13.1 รูปครึ่งวงกลม ต่อเป็นพระอาทิตย์ หน้าคน หรือวงกลม

13.2 รูปมุมฉาก ต่อเป็นบ้าน กล้อง หรือสี่เหลี่ยม

13.3 รูปเส้นโค้ง ต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้

13.4 รูปเส้นประ ต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางเดิน

13.5 รูปจุด ทำเป็นตาของนก หรือสายฝน

รูปลักษณะนี้ต้องหักออก 1 คะแนน จาก 3 คะแนนเต็ม แต่ไม่มีคะแนนติดลบ คะแนน
สูงสุดในข้อนี้ เท่ากับ 3

14. ความเร็ว (Sp)

ถ้าการวาดรวมกันแล้วมี 6 จุด โดยนับชนิดและหลักเกณฑ์ 13 ข้อแรก ภาพที่วาดเสร็จใช้
เวลาน้อยกว่า 12 นาที จะได้คะแนนเพิ่มโดยดูจากเวลาดังนี้

น้อยกว่า	2	นาที	ได้	6	คะแนน
น้อยกว่า	4	นาที	ได้	5	คะแนน
น้อยกว่า	6	นาที	ได้	4	คะแนน
น้อยกว่า	8	นาที	ได้	3	คะแนน
น้อยกว่า	10	นาที	ได้	2	คะแนน
น้อยกว่า	12	นาที	ได้	1	คะแนน

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 14 เกณฑ์ ดังกล่าว ซึ่งจะถือคะแนนรวมจากทุก
เกณฑ์นี้ เป็นคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคนโดยไม่แยกคะแนนเกณฑ์ย่อยๆ

แบบประเมินชุดกิจกรรมทักษะปฏิบัติ (กลุ่มที่1)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	จังหวะลีลา	ความสมดุล	จุดสนใจ	เส้น รูปร่าง รูปทรง	น้ำหนักสี	ขนาดและสัดส่วน	พื้นผิว	ผลสำเร็จของงาน	รวม	ผลการประเมิน
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	✓ ผ่าน ✗ ไม่ผ่าน
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

แบบประเมินชุดกิจกรรมทักษะปฏิบัติ (กลุ่มที่1)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลใหม่	จังหวะลีลา	ความสมดุล	จุดสนใจ	เส้น รูปร่าง รูปทรง	น้ำหนักสี	ขนาดและสัดส่วน	พื้นผิว	ผลสำเร็จของงาน	รวม	ผลการประเมิน
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	✓ ผ่าน ✗ ไม่ผ่าน
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

แบบประเมินชุดกิจกรรมทักษะปฏิบัติ (กลุ่มที่2)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	จังหวะลีลา	ความสมดุล	จุดสนใจ	เส้น รูปร่าง รูปทรง	น้ำหนักสี	ขนาดและสัดส่วน	พื้นผิว	ผลสำเร็จของงาน	รวม	ผลการประเมิน
		๓	3	3	3	3	3	3	3	3	27	✓ ผ่าน ✗ ไม่ผ่าน
1												
2												
3												
4												
5												
6												
7												
8												
9												
10												
11												
12												
13												
14												
15												

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

แบบประเมินชุดกิจกรรมทักษะปฏิบัติ (กลุ่มที่2)

เลขที่	ชื่อ - สกุล	เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	จังหวะลีลา	ความสมดุล	จุดสนใจ	เส้น รูปร่าง รูปทรง	น้ำหนักสี	ขนาดและสัดส่วน	พื้นผิว	ผลสำเร็จของงาน	รวม	ผลการประเมิน
		3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	✓ ผ่าน ✗ ไม่ผ่าน
16												
17												
18												
19												
20												
21												
22												
23												
24												
25												
26												
27												
28												
29												
30												

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

เกณฑ์การให้คะแนนทักษะปฏิบัติ
ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลกใหม่	มีเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะตัว มีความแปลกใหม่ สื่อให้เห็นถึงเสรีภาพเฉพาะทางความคิดทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา สร้างความสนใจของผู้ชมผลงาน	มีเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะตัว มีความแปลกใหม่ บ้าง สื่อให้เห็นถึงเสรีภาพเฉพาะทางความคิดเป็นบางส่วนทั้งในด้านรูปแบบและเนื้อหา	มีเนื้อหาเรื่องราวเฉพาะตัวเป็นบางส่วน ไม่มีความแปลกใหม่
2. จังหวะลีลา	มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพ ทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ชัดเจนไม่สับสน	มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพเป็นบางส่วน ทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้พอสมควร	ไม่มีความเป็นหน่วยเดียวกัน หรือไม่มีความสอดคล้องกันของเรื่องราวที่ปรากฏในภาพทำให้ผู้ชื่นชมงานเกิดการรับรู้และเข้าใจที่ไม่ชัดเจนดูแล้วสับสน
3. ความสมดุล	ส่วนประกอบการมองเห็นนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้อย่างเหมาะสมกลมกลืน และมีความงดงาม	การรู้จักนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้อย่างเหมาะสมเป็นบางส่วน	การรู้จักนำเส้นต่าง ๆ มาใช้ในการสร้างเป็นรูปร่าง รูปทรงในรูปแบบต่าง ๆ ให้ปรากฏลงบนภาพได้แต่มีบางส่วนยังไม่เหมาะสมดูไม่กลมกลืน ยังจึงไม่สวย

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
4. จุดสนใจ	เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพให้เกิดเป็นน้ำหนักของสีที่มีความงดงามเหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกและสื่อให้เห็นถึงความมีเสรีภาพ ความมั่นใจในการเลือกใช้สีต่าง ๆ	เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพให้เกิดเป็นน้ำหนักของสีได้แต่ยังไม่เหมาะสมกลมกลืนกับเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกจึงยังไม่ค่อยสวยงาม	เลือกใช้สีต่าง ๆ มาใช้ในการระบายรูปร่าง รูปทรง และส่วนต่าง ๆ ที่ปรากฏในภาพ ยังเลือกได้ไม่เหมาะสม ทำให้น้ำหนักของสีบางส่วนขาดหายไปไม่สมบูรณ์
5. เส้น รูปร่าง รูปทรง	รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนภาพมีขนาด และสัดส่วนที่พอเหมาะพอดี มีความประสานกลมกลืนกัน และสื่อความหมายกับคนดูได้	รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนภาพบางส่วนยังมีขนาด และสัดส่วนที่ไม่พอเหมาะ ทำให้การสื่อความหมายกับคนดูผิดเพี้ยนไปบ้าง	รูปร่าง และรูปทรงของวัตถุต่าง ๆ ที่ปรากฏบนภาพส่วนใหญ่มีขนาด และ เล็ก ไม่เหมาะสม กับสัดส่วนดูแล้วไม่พอดี จึงไม่กลมกลืนกัน
6. น้ำหนักสี	ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มาสร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลายลงตัว สวยงาม น่าสนใจ มีความสอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ	ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มาสร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงต่าง ๆ ได้เหมาะสมกับเนื้อหาเรื่องราวภายในภาพ แต่ยังมีบางส่วนไม่เหมาะสมไม่เน้นให้เกิดจุดสนใจ	ใช้เทคนิควิธีการในการวาดภาพระบายสี มาสร้างสรรค์พื้นผิวของรูปร่าง และรูปทรงได้ยังเหมาะสม

รายการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
7. พื้นผิว	นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ขนาดและสัดส่วนมาจัดวางให้เข้าตัวต่อเนื่องสม่ำเสมอ และสลับซับซ้อนเปลี่ยน ซึ่งมีความสัมพันธ์สอดคล้องเหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว	นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ขนาดและสัดส่วนมาจัดวางให้เข้าตัวต่อเนื่องสม่ำเสมอ มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและเรื่องราว	นำเส้น รูปร่าง รูปทรง มาจัดวางให้เข้าตัวต่อเนื่องสม่ำเสมอ
8. ขนาดและสัดส่วน	ภาพมีความสมดุลแบบใดแบบหนึ่งมีความถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา เรื่องราว	ภาพมีความสมดุลแบบใดแบบหนึ่งมีความถูกต้องเหมาะสมกับเนื้อหา	ภาพมีความสมดุลแบบใดแบบหนึ่งเป็นบางส่วน
9. ผลสำเร็จของงาน	ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผลงานมีความแปลกใหม่ น่าสนใจ สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราว และมีความประณีตสวยงาม	ภาพมีจุดสนใจ ถูกต้องเหมาะสมสอดคล้องกับเรื่องราวที่ต้องการแสดงออก นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ผลงาน สอดคล้องกับเนื้อหา เรื่องราว และมีความประณีตสวยงาม	ภาพมีจุดสนใจ ของเรื่องราวที่ต้องการแสดงออกบ้างเล็กน้อย นำเส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี มาออกแบบให้เกิดจังหวะลีลาความสมดุล จุดสนใจได้ ผลงานมีความแปลกใหม่

แบบประเมินสำหรับผู้เชี่ยวชาญ ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินบันทึกคะแนน ลงในช่องรายการประเมินตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- 3 = ถ้าคิดว่าสอดคล้อง
2 = ถ้าไม่แน่ใจ
1 = ถ้าคิดไม่ว่าสอดคล้อง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	3	2	1	
1. ความเหมาะสมของแผนการเรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์				
กิจกรรมที่ 1 ภาพ กับ เงา เรื่อง การมองเห็น				
กิจกรรมที่ 2 สีกับความรู้สึก เรื่อง การซึม				
กิจกรรมที่ 3 ปะติด เรื่อง การดมกลิ่น				
กิจกรรมที่ 4 เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่อง การฟังเสียง				
กิจกรรมที่ 5 การสัมผัส เรื่อง เกมสัมผัสปริศนา				
กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์				
2. ความเหมาะสมของจุดประสงค์การเรียนรู้				
กิจกรรมที่ 1 ภาพ กับ เงา เรื่อง การมองเห็น				
กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการซึม เรื่อง สีกับความรู้สึก				
กิจกรรมที่ 3 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการดมกลิ่น เรื่อง ปะติดแสดงอารมณ์				
กิจกรรมที่ 4 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการฟังเสียง เรื่อง ภาพพิมพ์กับเสียงกับธรรมชาติ				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	3	2	1	
กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสัมผัส เรื่อง เกมสัมผัสปริศนา				
กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์				
3. ความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้การสอน				
กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสังเกตมอง ภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ภาพ กับ เา				
กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการชิม เรื่อง สีสกับความรู้สึก				
กิจกรรมที่ 3 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการดมกลิ่น เรื่อง ประดิษฐ์แสดงอารมณ์				
กิจกรรมที่ 4 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการฟังเสียง เรื่อง ภาพพิมพ์กับเสียงกับธรรมชาติ				
กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสัมผัส เรื่อง เกมสัมผัสปริศนา				
4. ความเหมาะสมของสื่อการสอน				
กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสังเกตมอง ภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ภาพ กับ เา				
กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการชิม เรื่อง สีสกับความรู้สึก				
กิจกรรมที่ 3 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการดมกลิ่น เรื่อง ประดิษฐ์แสดงอารมณ์				
กิจกรรมที่ 4 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการฟังเสียง เรื่อง ภาพพิมพ์กับเสียงกับธรรมชาติ				
กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสัมผัส เรื่อง เกมสัมผัสปริศนา				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	3	2	1	
กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์				
5. การประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์				
กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสังเกตมอง ภาพเคลื่อนไหว เรื่อง ภาพ กับ เงา				
กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการชิม เรื่อง สัมผัสกับความรู้สึก				
กิจกรรมที่ 3 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการดมกลิ่น เรื่อง ประดิษฐ์แสดงอารมณ์				
กิจกรรมที่ 4 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการฟังเสียง เรื่อง ภาพพิมพ์กับเสียงกับธรรมชาติ				
กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่เกิดจากการสัมผัส เรื่อง เกมสัมผัสปริศนา				
กิจกรรมที่ 6 การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน เรื่อง ผสมผสานงานศิลป์				

ข้อเสนอแนะและความคิดเห็นอื่นๆ

.....

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

วันที่...../...../.....

แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 1 ภาพ กับ เงา เรื่อง การมองเห็น

เวลา 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

ภาพ และเงา เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของศิลปะจากภาพที่มองเห็นส่วนหนึ่งประกอบด้วย ภาพกับเงาสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะที่สัมพันธ์และขัดแย้งกันได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจความหมายของภาพได้
2. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจความหมายของเงาได้
3. นักเรียนสามารถนำมาจัดองค์ประกอบในภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. ภาพ คือส่วนที่มีลักษณะรูปร่าง รูปทรง เห็นถึงรายละเอียดของสิ่งนั้นๆ
2. เงา คือ ส่วนที่แสงเข้าไม่ถึงหรือที่มีวัตถุบังแสง

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนติกส์

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูนำนักเรียนออกไปที่นอกห้องเรียนให้นักเรียนมองดูของจริงต่างๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวันที่มีภาพ และเงา เช่น แสงสว่างจากแสงอาทิตย์ หรือแสงจากไฟฟ้า ทำให้เกิดเงาของต้นไม้ เงาเสาธง เงาอาคารเรียน ฯลฯ และดูภาพธรรมชาติที่มีลักษณะแสง เงา และสี จากธรรมชาติแล้วร่วมกันสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และครูตั้งคำถามว่าเห็นอะไรบ้าง เปรียบเทียบเกี่ยวกับภาพกับเงาจากธรรมชาติที่พบเห็น แล้วให้นักเรียน แต่ละคนวาดวาดภาพเกี่ยวกับภาพและเงา จากนั้นนำนักเรียนมาเล่นเกมทายภาพกับเงาโดยครูซ่อนสิ่งของเอาไว้หลังจอสีขาวในปิดไฟให้ห้องมืดแล้วส่องไฟด้านหลังให้นักเรียนเห็นเพียงด้านหน้าที่เป็นเงาของสิ่งของที่ซ่อนที่ละชิ้นแล้วให้นักเรียน แต่ละคนตอบคำถาม ว่าอะไรอยู่ที่ซ่อนอยู่คือ...? เมื่อครบ5ชิ้นก็นำสิ่งของต่างๆ ออกมาเฉลยให้นักเรียนดู

ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง

ครูนำคำคู่ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียน มาให้นักเรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น เงาบ้านกับเงาต้นไม้ เงาลูกบอลกับเงาห้วยยาง เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆ คู่ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง และแสดงความรู้สึกเมื่อตัวเองเป็นสิ่งนั้น เช่น ถ้านักเรียนเป็นแสงอาทิตย์จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ ขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น เงาสีน้ำเงิน ไปไม่สีชมพู แสงสีแดง เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร นักเรียนแต่ละคนทดลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละคนนำผลงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของตนเองให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบน่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงานในที่ที่เตรียมไว้ครุ่นคิดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่างรูปภาพกับเงา
2. ใบงาน เรื่อง ภาพกับเงา
3. ใบความรู้ เรื่อง ภาพกับเงา
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ
5. จอฉายภาพสีขาว
6. โคมไฟ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล
 - 1.1 ความรู้
 - 1.1.1 การตอบคำถาม
 - 1.1.2 การปฏิบัติงาน
 - 1.2 ทักษะกระบวนการ
 - 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ
2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล
 - 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ
3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล
 - 3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3	หมายถึง	ดี
2	หมายถึง	พอใช้
1	หมายถึง	ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนคติกส์

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 2 สัมผัสความรู้สึก เรื่อง การซึม

เวลา 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

ความสัมพันธ์ของสีต่างๆที่อยู่รอบๆตัวเราที่มีมากมายหลากหลายสีนั้น สีมียุทธพลต่อจิตใจของมนุษย์ การเลือกใช้สี ทำให้รู้เกิดความรู้สึก เช่น สดชื่น ร่าเริง เศร้า ลึกลับ ก็เป็นไปได้ตามสีที่มองเห็น สีสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกได้ เมื่อจะเลือกใช้สีอะไร ก็จำเป็นต้องศึกษาถึงความรู้สึกหรืออิทธิพลของสีนั้นก่อนซึ่งแบ่งออกได้เป็น 2 กลุ่มคือ สีร้อน กับ สีเย็น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจความหมายของสีร้อนได้และระบุสีที่ให้ความรู้สึกร้อนได้
2. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจความหมายของสีเย็นได้และระบุสีที่ให้ความรู้สึกละมุนได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายความรู้สึกกับการใช้สีได้
4. นักเรียนสามารถนำมาจัดองค์ประกอบในภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. สีร้อน คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกร้อนและอบอุ่น ได้แก่ สีเหลือง สีส้ม สีแดง สีแดงส้ม สีม่วง
สีม่วง สีม่วงแดง
2. สีเย็น คือ กลุ่มสีที่ให้ความรู้สึกละมุน สบายตา ได้แก่ สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเหลือง สีน้ำเงินเขียว
สีน้ำเงิน สีน้ำเงินม่วง สีม่วง
3. สัมผัสความรู้สึก
 - 3.1 สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น ร่าเริง มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย

- 3.2 สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา วัยรุ่น ความคึกคัก การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง
- 3.3 สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสดใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี
- 3.4 สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น
- 3.5 สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน
- 3.6 สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์
- 3.7 สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน
- 3.8 สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม สี ให้ความรู้สึก มีด สกปรก ลึก
- 3.9 สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส
- 3.10 สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อล้า ย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเงียบ สุภาพ สุขุม ถ่อมตน

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูตั้งคำถามนักเรียนเรื่องอาหารที่นักเรียนชอบคืออะไร เพราะอะไร และที่ชอบรสชาติเป็นอย่างไรบ้าง แล้วร่วมกันสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรสชาติของอาหารว่ามีอะไรบ้าง จากนั้นให้นักเรียนทดลองชิมรสชาติของอาหารที่เตรียมไว้ ได้แก่ ชะเอม มะขาม วาชะบิ เกลือ สะเดา แล้วสรุปรสชาติที่ได้ทั้ง 5 อย่างว่าให้รสชาติอย่างไรบ้าง นำความรู้เรื่องรสชาติกับความรู้สึกของรสชาติที่ได้ชิมไปใช้ในการออกแบบหน้าตุ๊กตาที่หลากหลายโดยให้นักเรียนแต่ละคนออกแบบหน้าตุ๊กตาที่สื่อถึงรสชาติทั้ง 5 อย่างลงในกระดาษพร้อมทั้งเลือกลงสีแทนความรู้สึกนั้นๆ

ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง

ครูนำคำคู่ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียน มาให้นักเรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น แยกหรือผลไม้ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆ คู่ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง และแสดงความรู้สึกเมื่อตัวเองเป็นสิ่งนั้น เช่น ถ้านักเรียนเป็นขนมจะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ ขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น เปี้ยวอมหวานอร่อยแต่กินไม่ได้ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร นักเรียนแต่ละคนทดลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละคนนำผลงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของตนเองให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบน่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงานในที่ที่เตรียมไว้ครูนัดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่างรูปภาพโทนสีร้อนและเย็น
2. ใบงาน เรื่อง สีกับความรู้สึก
3. ใบความรู้ เรื่อง สีกับความรู้สึก
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สี ชอล์ค, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.3 การตอบคำถาม

1.1.4 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.2 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

- | | | |
|---|---------|----------|
| 3 | หมายถึง | ดี |
| 2 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 | หมายถึง | ปรับปรุง |

แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 3 ประติ เรื่อง การดม

เวลา 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

ภาพปะติด คือ การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต้องอาศัยพื้นฐานของการวาดภาพ แทนที่จะ วาดภาพระบายสีเพียงอย่างเดียว กลับใช้วัสดุที่มีรูปร่าง รูปทรง ซึ่งมีสีสันต่าง ๆ ปะติดลงไปตาม ต้องการ จะได้ภาพที่แปลกใหม่ขึ้น เป็นวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่น่าสนใจอีกวิธีหนึ่ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจบอกความหมายและลักษณะของภาพปะติดได้
2. นักเรียนสามารถความรู้เรื่องปะติดนำมาประกอบการวาดภาพระบายสี จัดองค์ประกอบ ในภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. ภาพปะติดเป็นสื่อผสมแบบ 2 มิติ การนำเอาวัสดุที่มีลักษณะ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ กระดาษ ภาพเขียน และวัสดุอื่นๆ มาปะติดลงบนพื้นระนาบให้เกิดเป็นภาพต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนติกส์

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูนำถุงผ้า 2 ใบมาให้ให้นักเรียน ลองสูดดมแล้วตั้งคำถามนักเรียนเรื่องกลิ่นที่นักเรียนได้ดม ว่าพอได้กลิ่นแล้วนักเรียนนึกถึงอะไรบ้างชอบ และรู้สึกชอบถุงไหนมากกว่ากันอธิบายว่าที่ชอบ เพราะอะไร แล้วร่วมกันสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับกลิ่นว่ามีอะไรบ้าง จากนั้นให้นักเรียนทดลองดูเฉลยของที่เตรียมมาในถุงว่ามีอะไรบ้างได้แก่ ใบเตย ดอกไม้ ผิวส้ม ลูกก็ ตะไคร้ ใบมะกูด พริก กระชาย แล้วสรุปกลิ่นที่ได้ ว่าแต่ละอย่างให้กลิ่นอะไรบ้าง นำความรู้เรื่องกลิ่นกับความรู้สึกที่ได้สูดดมไปใช้ในการวาดภาพโดยให้นักเรียนแต่ละคนวาดสิ่งที่สื่อถึงกลิ่นที่สูดดมลงในกระดาษพร้อมทั้งเลือกลงสีแทนความรู้สึกนั้นๆให้สวยงาม

ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง

ครูนำคำคู่ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียน มาให้นักเรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ดอกไม้กับคุกกี้ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆ คู่ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง และแสดงความรู้สึกเมื่อตัวเองเป็นสิ่งนั้น เช่น ถ้านักเรียนเป็นจมูกจะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ ขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น อืดอืดอย่างโล่งๆ อบอุนแบบเปียก เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร นักเรียนแต่ละคนทดลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละคนนำผลงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของตนเองให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบน่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงานในที่ที่เตรียมไว้ครุ่นคิดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่างรูปภาพผลงานปะติด
2. ใบงาน เรื่อง การปะติด
3. ใบงานกลั่นกับความรู้สึก
4. ใบความรู้ เรื่อง การปะติด
5. ใบความรู้ เรื่อง กลั่นกับความรู้สึก
6. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.5 การตอบคำถาม

1.1.6 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.3 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

- | | | |
|---|---------|----------|
| 3 | หมายถึง | ดี |
| 2 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 | หมายถึง | ปรับปรุง |

แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 4 เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง

เวลา 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

เส้น เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เส้นเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่คิด จินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปภาพ เส้น หมายถึง จุดที่เรียงติดต่อกัน เกิดจากการลากขูด ขีด เขียน ด้วยวัสดุต่างๆ ลงบนระนาบผิว ทำให้เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง ฯลฯ สามารถให้ความรู้สึกทางตา คือการมองเห็น ก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีความหมายต่างกัน เช่น แข็งกระด้าง อ่อนไหว เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจอธิบายลักษณะของเส้นได้
2. นักเรียนสามารถรู้และเข้าใจบอกความหมายของเส้นกับความรู้สึกได้
3. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของเส้นจากการฟังเสียงได้
4. นักเรียนสามารถนำเส้นมาจัดองค์ประกอบเป็นภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. เส้น มีลักษณะต่างๆ ดังนี้
 - 1.1 เส้นนอน
 - 1.2 เส้นตั้ง
 - 1.3 เส้นเฉียง
 - 1.4 เส้นโค้ง
 - 1.5 เส้นโค้งก้นหอย
 - 1.6 เส้นซิกแซก หรือเส้นฟันปลา
 - 1.7 เส้นประ
 - 1.8 เส้นหักมุม

2. ความหมายของเส้น ที่นำมาประกอบเป็นภาพ

- 2.1 เส้นนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง เจียบสงบ นิ่ง ราบเรียบ ผ่อนคลายสบายตา
- 2.2 เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง่า มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง
- 2.3 เส้นเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง เคลื่อนไหว รวดเร็ว แปรปรวน
- 2.4 เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน
- 2.5 เส้นโค้งกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว การคลี่คลาย ขยายตัว มีนงง
- 2.6 เส้นซิกแซกหรือเส้นฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง กระแทกเป็นห้วงๆ ตื่นเต้น สับสนวุ่นวาย และการขัดแย้ง
- 2.7 เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน
- 2.8 เส้นหักมุม ให้ความรู้สึกของการหัก ทางตัน เหลี่ยมมุมของสิ่งต่างๆ

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูนำนักเรียนดูภาพและของจริงต่างๆที่อยู่รอบๆตัวเรา ได้แก่สิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเช่น กิ่งไม้ ใบไม้ ขอบประตู หน้าต่าง เชือก เส้นผม ฯลฯ รูปภาพเช่น เส้นขอบฟ้า เส้นตัดของฟ้ากับทะเล เส้นที่นำมาประกอบกันเป็นกล่อง เส้นลายนิ้วมือ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้ล้วนมีเส้นต่างๆ เป็นองค์ประกอบ

ครูกับนักเรียนร่วมกันสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเส้น ว่ามีอะไรบ้าง และแต่ละเส้นให้ความรู้สึกอย่างไร จากนั้นนักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนตามความสมัครใจแต่ละคนตั้งใจฟังเสียงตัวอย่างจาก CD ที่ครูเปิดให้ฟังแล้วเขียนในใบงานว่านึกถึงรูปอะไรพร้อมวาดภาพประกอบคำตอบ

ครูให้นักเรียนดูภาพประกอบเสียงจาก CD เพื่อเฉลยคำตอบ แล้วแจกกระดาษในสมาชิกแต่ละกลุ่มตั้งใจฟังเสียงเพลงบรรเลงจาก CD แล้วช่วยกันวาดภาพลายเส้นต่อเติมความคิดจินตนาการจากเสียงที่ได้ยินออกมาเป็นภาพวาดลายเส้นของกลุ่ม จัดองค์ประกอบของภาพร่วมกันพร้อมตั้งชื่อผลงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง

ครูนำคำคู่ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียน มาให้นักเรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น บ้านกับตึก เชือกกับเส้นผม แก้วน้ำกับใบไม้ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆคู่ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง และแสดงความรู้สึกเมื่อตัวเองเป็นสิ่งนั้น เช่น ถ้านักเรียนเป็นแสงอาทิตย์จะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ ขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น ประตูลมเหลียวม บ้านแบน เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร นักเรียนแต่ละคนทดลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

สื่อการเรียนรู้

1. CD เสียงประกอบรูปภาพตัวอย่าง
2. ใบงาน เรื่อง เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง
3. ใบความรู้ เรื่อง เส้นกับความรู้สึก
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ
5. CD เสียงธรรมชาติ
6. CD เพลงบรรเลง

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.7 การตอบคำถาม

1.1.8 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.4 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

- | | | |
|---|---------|----------|
| 3 | หมายถึง | ดี |
| 2 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 | หมายถึง | ปรับปรุง |

แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์

แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพจากสัมผัส

เวลา 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

การสัมผัสสิ่งของต่างๆไม่ว่าจะมีรูปทรง ลักษณะอย่างไรสามารถให้ความรู้สึกในการ ออกแบบและสื่อผ่านความรู้สึกแสดงออกทางผลงานศิลปะได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของรูปทรงจากการสัมผัสได้
2. นักเรียนสามารถบอกความรู้สึกจากการสัมผัสได้
3. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบจัดองค์ประกอบในภาพได้

สาระการเรียนรู้

รูปทรง คือ ภาพที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ สามารถมองเห็นได้ทั้งความกว้าง ความยาว และความหนา หรือความลึก

1. รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน สัตว์ ต้นไม้ ดอกไม้ ภูเขา เป็นต้น
2. รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่
 - รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึก มีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัด องค์ประกอบของรูปทรง หลายรูปรวมกัน
 - รูปทรงเหมือนจริงหรือรูปทรงที่เลียนแบบจากธรรมชาติ
 - รูปทรงอิสระ
 - รูปทรงตัดทอนดัดแปลง
 - รูปทรงบิดเบี้ยวให้ผิดไปจากความเป็นจริง
 - รูปสัญลักษณ์

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูนำภาพตัวอย่างมาให้นักเรียนดู รูปภาพหุ่นจำลองและของจริงต่างๆ ได้แก่ ภาพที่เป็นรูปทรง หุ่นจำลองรูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกระบอก รูปทรงกรวย รูปทรงสามเหลี่ยม หนังสือ กล้องซอลก์ แก้วน้ำ ผัก ผลไม้จำลอง ฯลฯ แล้วร่วมสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปทรงกับความรู้สึก จากนั้นนักเรียนแบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน ตามความสมัครใจ มาเล่นเกมสัมผัสอะไรเอ่ย โดยให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมาเอามือสัมผัสสิ่งของที่ซ่อนอยู่ในถุงดำที่ละคนจนครบ แล้วระดมความคิดเห็นหาสิ่งที่ได้สัมผัสว่าคืออะไร นึกถึงอะไรได้บ้าง และลงมือช่วยกันวาดภาพรูปทรงที่เป็นคำตอบตอบ มาจัดองค์ประกอบของภาพ ลงสีให้สวยงาม ตามที่นักเรียนเคยทำร่วมกันเป็นผลงานกลุ่มพร้อมทั้งตั้งชื่อภาพให้เหมาะสมกับเรื่องราวในภาพ

ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง

ครูนำคำคู่ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียน มาให้นักเรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น สัมกับแดงโม หนังสือกับกล้องซอลก์ เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆ คู่ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งที่มาจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง และแสดงความรู้สึกเมื่อตัวเองเป็นเช่นนั้น เช่น ถ้านักเรียนเป็นหนังสือจะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ ขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น แดงโมขรุขระ หนังสือกลม ทรงกระบอกแบน เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของกลุ่มให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงานในที่ที่เตรียมไว้ครุ่นคิดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่าง รูปทรง
2. หุ่นจำลองรูปทรงต่างๆ
3. ของจริง เช่น กล่องชอล์ก หนังสือ แก้วน้ำ ฯลฯ
4. ใบงาน เรื่อง รูปทรง
5. ใบความรู้ เรื่อง รูปทรง
6. กระดาษวาดเขียน
7. สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล
 - 1.1 ความรู้
 - 1.1.9 การตอบคำถาม
 - 1.1.10 การปฏิบัติงาน
 - 1.2 ทักษะกระบวนการ
 - 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ
2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล
 - 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ
3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล
 - 3.5 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3	หมายถึง	ดี
2	หมายถึง	พอใช้
1	หมายถึง	ปรับปรุง

แผนการจัดการเรียนรู้ชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์ แบบเทคนิคชินเนติกส์
แผนการเรียนรู้กิจกรรมที่ 6 เรื่อง การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ผสมผสานงานศิลป์
เวลา 1 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

องค์ประกอบภาพ หมายถึง การนำเอาทัศนธาตุ ซึ่งประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี ที่ว่าง และพื้นผิว มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะ ผลงานเหล่านี้เรียกว่า การจัดองค์ประกอบศิลป์ โดยมีหลักการจัด ดังนี้ 1. เอกภาพ 2. ความสมดุล 3. ความกลมกลืน 4. การใช้ความขัดแย้ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกความหมายและลักษณะขององค์ประกอบภาพได้
2. บอกความหมายและหลักในการจัดองค์ประกอบได้
3. มีความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบจัดองค์ประกอบภาพได้

สาระการเรียนรู้

1. องค์ประกอบภาพในงานศิลปะ คือ การนำเอาส่วนต่างๆ มาประกอบกัน ทำให้เกิดรูปแบบทางศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วย
 - 1.1 จุด
 - 1.2 เส้น
 - 1.3 รูปร่าง รูปทรง
 - 1.4 แสงและเงา
 - 1.5 บริเวณว่าง
 - 1.6 สี
 - 1.7 ลักษณะผิว

2. หลักการจัดองค์ประกอบงานศิลปะ คือ การจัดองค์ประกอบของงานศิลปะประเภทต่างๆ เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์สวยงาม ตามหลักเกณฑ์การสร้างสรรค์ผลงาน มีดังนี้
 - 2.1 เอกภาพ
 - 2.2 ความสมดุล
 - 2.3 เส้นแย้ง
 - 2.4 เส้นผ่าน
 - 2.5 การซ้ำ
 - 2.6 จังหวะ
 - 2.7 ความกลมกลืน
 - 2.8 การเน้น
 - 2.9 การใช้ความขัดแย้ง
 - 2.10 การส่งเสริมความเด่น

กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นตอนการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนรวบรวมผลงานรูปภาพและผลงานทางศิลปะของทุกคนในแต่ละกิจกรรม ได้แก่ ผลงานภาพวาดระบายสีในกิจกรรมที่ 1-5 ภาพถ่ายผลงานและบรรยากาศในขณะทำกิจกรรม ที่ทุกคนมีส่วนร่วมนำมาแยกแต่ละกิจกรรมที่ 1-5 แบ่งกลุ่มละ 5 คน ส่งตัวแทนกลุ่มมาจับฉลากเลือก หัวข้อกิจกรรมได้เลขใดสมาชิกในกลุ่มช่วยกัน นำผลงานของทุกคนทั้งงานกลุ่มงานเดี่ยวในกิจกรรม หมายเลขนั้นไปร่วมไว้ที่กลุ่มของตน จากนั้นช่วยกัน ออกแบบ สร้างสรรค์ จัดเป็นป้ายนิเทศแสดงผลงานในหัวข้อของตนโดยใช้หลักในการจัดองค์ประกอบ แล้วนำผลงานป้ายนิเทศของแต่ละกลุ่มมา จัดเป็นงานนิทรรศการ ในหัวข้อ ผสมผสานงานศิลปะร่วมกันทุกกลุ่ม วางแผนภายในกลุ่มแบ่งงานกัน ทำ สลับกันนำเสนอผลงานแต่ละป้ายนิเทศในกิจกรรมกิจกรรมที่ 1-5 เพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ และขอสรุปเกี่ยวกับกิจกรรมทั้ง 5

ขั้นที่ 2 ขั้นเปรียบเทียบแบบตรง

ครูนำคำคู่ที่มีลักษณะสัมพันธ์กับงานในขั้นที่ 1 ของนักเรียน มาให้นักเรียนเปรียบเทียบ ความเหมือนและความแตกต่าง เช่น เส้นกับแสง เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆคู่ ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคล หรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

นักเรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งของจากขั้นเปรียบเทียบแบบตรง และแสดงความรู้สึกเมื่อตัวเองเป็นสิ่งนั้น เช่น ถ้านักเรียนเป็นเส้นตรงจะรู้สึกอย่างไร ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนนำสิ่งที่เปรียบเทียบจากขั้นเปรียบเทียบตรง และขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (ขั้นที่ 2 และ ขั้นที่ 3) มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน เช่น แดงโมฆะระ หนังสือกลม ทรงกระบอกแบน เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง

นักเรียนช่วยกันอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ถ้าขัดแย้งกันแล้วจะมีรูปร่างลักษณะอย่างไร นักเรียนแต่ละกลุ่มทดลองวาดภาพคำคู่ขัดแย้ง

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์

นักเรียนแต่ละกลุ่มนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่จากกิจกรรมขั้นที่ 5 มาพัฒนางานของกลุ่มให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงานในที่ที่เตรียมไว้ครุ่นคิดหมาย การเรียนครั้งต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่าง ผลงานศิลปะของทุกคนในกิจกรรมที่ 1-5
2. รูปถ่ายแต่ละกิจกรรม
3. ป้ายนิเทศสำหรับจัดนิทรรศการแสดงผลงาน
4. ใบงานในกิจกรรมที่ 1-5
5. ใบความรู้ในกิจกรรมที่ 1-5
6. วัสดุอุปกรณ์ต่าง ในการตกแต่งป้ายนิเทศ เช่น กระดาษสี กรรไกร สีต่างๆ ดินสอ ฯลฯ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.11 การตอบคำถาม

1.1.12 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.6 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

- | | | |
|---|---------|----------|
| 3 | หมายถึง | ดี |
| 2 | หมายถึง | พอใช้ |
| 1 | หมายถึง | ปรับปรุง |

ภาคผนวก ค

- ภาพกิจกรรม
- ตัวอย่างผลงาน

กิจกรรมที่1. ภาพกับเงา เรื่องการมองเห็น



ภาพตัวอย่างผลงาน



กิจกรรมที่ 2. สักกับความรูสึก เรื่อง การชิม



ภาพตัวอย่างผลงาน



กิจกรรมที่ 3. ปะติด เรื่อง การดม



ภาพตัวอย่างผลงาน



กิจกรรมที่ 4. เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง เรื่องการฟัง



ภาพตัวอย่างผลงาน



กิจกรรมที่ 5. การวาดภาพจากการสัมผัส



ภาพตัวอย่างผลงาน



กิจกรรมที่ 6. การจัดนิทรรศการแสดงผลงาน ผสมผสานงานศิลป์



ภาพตัวอย่างผลงาน



ประวัติย่อผู้วิจัย

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ ชื่อสกุล	นางสาว ศศศร เดชะกุล
วันเดือนปีเกิด	27 กันยายน 2519
สถานที่อยู่ปัจจุบัน	131/176 หมู่6 แขวงสามตำ เขตบางขุนเทียน กรุงเทพฯ 10150
ตำแหน่งหน้าที่การงานปัจจุบัน	ครูสอนศิลปะ
สถานที่ทำงานปัจจุบัน	โรงเรียนเอกชน
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2534	จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนรัตนโกสินทร์สมโภชบางขุนเทียน
พ.ศ. 2537	จากชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพ โรงเรียนศิลปะพระนคร
พ.ศ. 2539	จากชั้น ประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นสูง สถาบันเทคโนโลยีราชมงคล วิทยาเขตเพาะช่าง
พ.ศ. 2543	จาก ครุศาสตร์บัณฑิต เอกศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม
พ.ศ. 2553	จาก การศึกษา มหาบัณฑิต วิชาเอกศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร