



การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. The Development of Visual Art Learning Management Model to Enhance Creativities

ปริญญ์ พนันชัยบุตร*

ดร.สุลัดดา ลอยฟ้า**

ดร.สันติ วิจักขณาลัญญ์***

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์และศึกษาผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 การสังเคราะห์ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ระยะ ดังนี้ 1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาที่เกี่ยวข้องและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 1.2 การศึกษาเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบการจัดการเรียนรู้ 1.3 ศึกษาการจัดการเรียนรู้ของครูต้นแบบ 1.4 สังเคราะห์ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการสนทนากลุ่ม การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยการวิจัยเชิงปฏิบัติการ จำนวน 3 วงจร ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยประกอบด้วยนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิต คณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยขอนแก่น จำนวน 35 คน การวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการวิจัยเชิงทดลองโดยนำไปขยายผลในการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 3 ณ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย อำเภอเมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 2 ห้องเรียน และช่วงชั้นที่ 4 ณ โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง อำเภอเมือง จ.ขอนแก่น จำนวน 3 ห้องเรียน

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 1) กรอบแนวคิดและหลักการ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ข้อกำหนด 4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย 4.1 ขั้นเตรียมความพร้อม 4.2 ขั้นพัฒนาการคิด ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนย่อยคือ 4.2.1 การจุดประกาย 4.2.2 การรวบรวมความคิด 4.2.3 การประเมินทางเลือก 4.3 ขั้นปฏิบัติ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอนย่อยคือ 4.3.1 การสร้างสรรค์ผลงาน 4.3.2 การทบทวน 4.4 ขั้นประเมิน 5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน

ผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนทั้ง 2 โรงเรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ : รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์, ความคิดสร้างสรรค์

Keywords : Visual Art Learning Management Model, Creative Thinking

*นักศึกษา หลักสูตรศึกษาศาสตรบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**รองศาสตราจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น

***รองศาสตราจารย์ อาจารย์พิเศษ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น



Abstract

This research aims to develop a visual art learning management model enhancing creative thinking and to study the effects of using the established visual art learning management model. This research is operated in 3 stages. Stage 1: Synthesizing the draft of visual art learning management model enhancing creative thinking which consists of 4 minor stages: 1.1) Studying the current conditions, related problems, and the need for visual art learning management model enhancing creative thinking. 1.2) Studying materials related to learning management models. 1.3) Studying learning management of model teachers. 1.4) Synthesizing the draft of visual art learning management model enhancing creative thinking and focus group. Stage 2: Developing efficiency of the learning management model using action researching which consists of 3 cycles; participants in the research are 35 Mattayomsuksa 4 students at Faculty of Education's Demonstration School of Khonkaen University. Stage 3: Studying the effects of using the established visual art learning management model enhancing creative thinking using experimental researching; the experiments are operated with 2 classrooms of junior high school (class interval #3) students at Kaennakorn Wittayalai School, Muang, Khonkaen and 3 classrooms of high school (class interval #4) students at Tessabanwatklang School, Muang, Khonkaen.

The established visual art learning management model enhancing creative thinking consists of 1) principles and conceptual frameworks, 2) objectives of the model, 3) requirements, 4) learning activities comprise 4 steps; 4.1 preparations, 4.2 thinking development which comprises 3 minor steps; 4.2.1 precipitating, 4.2.2 collecting ideas, 4.2.3 evaluating choices, 4.3 executions which comprises 2 minor steps; 4.3.1 creating pieces of visual art, 4.3.2 reviewing, 4.4 evaluations, 5) preparations for the learning activities, 6) elements of visual art learning activities enhancing creative thinking, 7) teacher's roles and student's roles. The results from evaluating the learning management model reveal that after using the learning management model, the creative thinking scores of students from both schools in all 4 dimensions are significantly higher than their scores before using the learning management model ($p<.01$) and their learning achievement scores surpass the designated criteria.

ที่มาและความสำคัญของปัญหา

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยให้นักเรียนมีการพัฒนาอย่างไม่หยุดยั้ง (วิรัตน์ คุ่มคำ, 2534; ขาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546) ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ เรียนรู้กันได้ การจัดการเรียนการสอนเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ Torrance (1965) ได้กล่าวถึงการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ว่าจะต้องจัดประสบการณ์ให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการแสดงออกอย่างอิสระ ยอมรับและเอาใจใส่ต่อความคิด

ที่แปลกใหม่ของผู้เรียนและวิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น ศิลปะ ถือเป็นเครื่องมือหนึ่งที่สำคัญในการพัฒนาคุณลักษณะด้านความคิดสร้างสรรค์ได้โดยตรง และมีผลงานออกมาเป็นที่ประจักษ์ชัดเจนเป็นอย่างดี (ศิริพงษ์ เพียศิริ, 2551)

ศิลปศึกษาเป็นกระบวนการการจัดการศึกษาให้แก่แก่นักเรียนเพื่อช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสประมวลเอาความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้รับ แสดงออกในรูปแบบของผลงานศิลปะ (วุฒิ วัฒนสิน, 2541, พวงรัตน์ อุดลย์, 2542) สภาพการสอนศิลปศึกษา ในปัจจุบันพบว่าโรงเรียนส่วนใหญ่มักประสบ

ปัญหาหลายอย่างในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ซึ่ง เกษร อิตะจาริ (2530 อ้างถึงใน วิรัตน์ คุ่มคำ, 2534) ได้กล่าวถึงกิจกรรมการเรียนการสอนโดยทั่วไปที่ครูจัดให้ไม่เหมาะสม สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน ครูขาดประสบการณ์ในการสอนและการจัดกิจกรรมที่ดี ซึ่งสอดคล้องกับแนวความคิดของ วิบูลลักษณ์ สารวิจิตร (2549) ที่ได้กล่าวถึงหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ว่า ทุกกลุ่มสาระการเรียนรู้ต่างมีมาตรฐานการศึกษาที่ระบุให้ผู้เรียนมีคุณลักษณะเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น นั้นแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญ แต่การจะนำวิธีที่เหมาะสมในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไปใช้กับผู้เรียนในชั้นเรียน กลับมีผู้สนใจจำนวนไม่มากนักที่คิดค้นคว้าเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นอย่างจริงจัง ผู้สอนวิชาศิลปะด้านทัศนศิลป์ ส่วนใหญ่ก็เช่นเดียวกันยังไม่มีความเข้าใจอย่างชัดเจนเกี่ยวกับเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ เรื่องแนวทางส่งเสริมและการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะ ด้านทัศนศิลป์ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเพียงพอ จากการศึกษาข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ครูผู้สอนวิชาทัศนศิลป์สรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนด ผลงานศิลปะของผู้เรียนส่วนใหญ่มีรูปแบบ วิธีการ เนื้อหาที่ซ้ำๆ และคล้ายคลึงกัน ผู้เรียนมักจะใช้เทคนิควิธีการเดียวหรือประเภทเดียวในการสร้างสรรค์ผลงาน การสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนมักจะใช้วิธีการประติมากรรม มีการลอกเลียนแบบ ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าอธิบายผลงานตนเอง ไม่กล้าวิพากษ์วิจารณ์ผลงาน เกิดความคิดว่าวาดไม่เป็น วาดไม่สวย ไม่มีพรสวรรค์ วาดแล้วได้คะแนนน้อย และเป็นผลให้ผู้เรียนละทิ้งการเรียนวิชาทัศนศิลป์ การจัดการเรียนรู้ของผู้สอน ผู้สอนมักจะทำให้หัวข้อแล้วให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งมักจะใช้วิธีการนี้ทุกครั้งที่สอน ไม่ได้ใช้สื่อ ไม่ได้กระตุ้นส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการคิดเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ อีกทั้งไม่ได้ชี้ให้ผู้เรียนได้ทราบถึงจุดเด่นจุดด้อยในผลงาน มักจะให้คะแนนที่ผลงานเลย วิธีการเหล่านี้ทำให้ความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนลดลง

การจัดการความรู้เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนนั้น บุรชัย ศิริมหาสาร (2548) ได้ให้ความเห็นว่า ควรจะเริ่มต้นจากการค้นหารวบรวม แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ด้านการสอนในกลุ่มสาระต่างๆ จากครูที่มีความเชี่ยวชาญ เช่น ครูแห่งชาติ ครูต้นแบบ ครูแกนนำ หรือครูดีเด่นในวิชาต่างๆ เพื่อให้ครูเหล่านั้นได้ถ่ายทอดความเชี่ยวชาญไปสู่ครูอื่นๆ และจากปัญหาด้านการจัดการเรียนรู้ที่ไม่ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ผู้วิจัยจึงได้ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินจากเอกสารตำราต่างๆ ที่เกี่ยวข้องและศึกษา แนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ทางด้านการสอนทัศนศิลป์ศึกษา นำมาสังเคราะห์เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ แล้วนำไปทดลองใช้ ทำการแก้ไขปรับปรุงและเพื่อให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยคำนึงถึงคุณลักษณะพื้นฐานของผู้เรียน หลักสูตรสภาพการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ทฤษฎีการเรียนรู้ ลำดับขั้นที่จำเป็นต่อการพัฒนาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์ และการประเมินประสิทธิภาพรูปแบบการสอนเพื่อให้เห็นใจได้ว่ามีความสามารถที่จะพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์ได้จริง

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. ทัศนศิลป์ หมายถึงการสอนทั้งภาคทฤษฎีและภาคปฏิบัติเกี่ยวกับศิลปะที่จัดขึ้นในโรงเรียน
2. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุมเกิดความคิดใหม่ที่แตกต่างจากเดิมโดยมีการบูรณาการจากประสบการณ์ ความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมาเกิดการเรียนรู้ไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น และการแก้ไขปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพ
3. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance โดยอาศัยรูปภาพ (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A)



4. รูปแบบการจัดการเรียนรู้หมายถึงกรอบแนวคิดเกี่ยวกับการสอน และการเรียนรู้ ซึ่งได้จัดทำขึ้นตามหลักปรัชญา ความเชื่อ ทฤษฎีรองรับ แล้วอาศัยยุทธศาสตร์การสอน วิธีสอนและเทคนิคการสอน ลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนการสอน การเตรียมการ สื่อการสอน และการประเมินผล โดยผ่านขั้นตอนการสร้างอย่างเป็นระบบเพื่อช่วยให้สภาพการเรียนการสอนเป็นไปตามหลักการและจุดประสงค์ที่กำหนด

5. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมมากที่สุดด้วยความมุ่งหวังที่จะทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเองโดยแสดงออกผ่านทางผลงานที่ศิลปิน

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการศึกษาเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ การสังเกตการณ์จัดการเรียนรู้และการสัมภาษณ์ ครูดต้นแบบจำนวน 11 คน สามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย 1) กรอบแนวคิดและหลักการ 2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ 3) ข้อกำหนด 4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน โดยหลักการของรูปแบบยึดแนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ซึ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบดังนี้ 1) ความคิดริเริ่ม (Originality) 2) ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) 3) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) 4) ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration)

ผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะทำให้ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างผลงานศิลปะอยู่ในเกณฑ์ดี มีจำนวนร้อยละ 70 ขึ้นไปของจำนวนผลงานทั้งหมดและมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยเพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ มุ่งเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา แบ่งการดำเนินการออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. การวิจัยระยะที่ 1 การสังเคราะห์ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาที่เกี่ยวข้องและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1.2 ศึกษาเอกสารตำรา รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปิน

1.3 ศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินของครูต้นแบบ

1.4 การสังเคราะห์ร่างต้นแบบ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินและการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เสนอแนะข้อคิดเห็นต่อร่างต้นแบบ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2. การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มาดำเนินการวิจัยที่โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น กับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ การดำเนินงานในขั้นนี้ผู้วิจัยได้นำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) มาเป็นแนวทางในการพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้

3. การวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้

การวิจัยเพื่อศึกษาผลการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและทดสอบหลัง (One Group Pretest Posttest Design) และเป็นการประเมินประสิทธิภาพ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ว่าสามารถนำไปใช้สอนโดยครูผู้สอน วิชาศิลปะคนอื่นๆ ได้หรือไม่ โดยดำเนินการวิจัยกับนักเรียน



ในช่วงชั้นชั้นที่ 3 และ ช่วงชั้นชั้นที่ 4 ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ ณ โรงเรียนแก่นนครวิทยาลัย อำเภอเมือง จ.ขอนแก่น และโรงเรียนเทศบาลวัดกลาง อำเภอเมือง จ.ขอนแก่น

สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

1. การสังเคราะห์ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ความต้องการในการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์จัดการเรียนรู้ของผู้สอนวิชาทัศนศิลป์ การศึกษาเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ และการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ การศึกษาการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ของครูต้นแบบโดยการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์จัดการเรียนรู้ของครูต้นแบบจำนวน 11 คน เพื่อนำมาใช้ในการสังเคราะห์ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นได้รับการเสนอแนะข้อคิดเห็นต่อร่างต้นแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิโดยการสนทนากลุ่ม ทำการ ปรับปรุงตามข้อเสนอแนะจนได้ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้น กระบวนการดังกล่าวก่อให้เกิดการวางแผนและการตัดสินใจเลือกกำหนดองค์ประกอบในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการดำเนินการศึกษาข้อมูลพื้นฐานอย่างเป็นระบบทำให้ได้คำตอบนำไปสู่ร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เป็นระบบถูกต้องเหมาะสม สามารถพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

2. การพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) มาใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยนำร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มาดำเนินการวิจัยที่โรงเรียนสาธิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มาใช้กับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์ สามารถสรุปผลได้ดังนี้คือในแต่ละวงจรของการวิจัย ผู้เรียนมีความสามารถใน

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่องจากวงจรที่ 1 จนถึงวงจรที่ 3 รวม ทั้งสิ้น 4 กิจกรรมมีจำนวนผลงานที่อยู่ในเกณฑ์ดีในแต่ละวงจรคิดเป็นร้อยละ 77.00, 91.42, 91.42 และ 94.28 จากจำนวนผลงานทั้งหมด ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด กล่าวคือผลงานที่อยู่ในระดับดีขึ้นไปต้องมีจำนวนมากกว่าหรือเท่ากับ ร้อยละ 70 ของจำนวนผลงานทั้งหมด และยังพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละวงจรมีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงขึ้นแสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ดีขึ้น ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ซึ่งประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์พบว่าผู้เรียนมีผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงถึงสูงมากทุกคน กล่าวคือคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็นว่าผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้

ผลที่ปรากฏแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะทางทัศนศิลป์ตามที่แผนการจัดการเรียนรู้ได้กำหนดไว้ และผู้เรียนมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ทั้งนี้เป็นผลจากการดำเนินงานอย่างเป็นระบบเพื่อกำหนดวิธีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่มีประเด็นสำคัญที่เอื้อต่อการเรียนรู้และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ได้แก่

1) การจัดกระบวนการเรียนรู้ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกใช้อุปกรณ์หลายประเภท ได้สร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย ดังจะเห็นได้จากใช้วิธีการปะติดผสมผสานกับการใช้ดินสอหรือปากกาดำ ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อนร่วมชั้นเรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีของ แคมป์ ได้กล่าวถึงการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการสร้างงานด้วยตนเองโดยการลงมือปฏิบัติหรือสร้าง



งานที่ตนเองสนใจ ตามความชอบหรือความถนัด ในขณะที่เดียวกันก็เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความรู้กับสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเองจากการปฏิบัติงานที่มีความหมายต่อตนเอง สอดคล้องกับ Torrance (1964) กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะต้องจัดประสบการณ์ให้เด็กได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยตนเอง ส่งเสริมการแสดงออกอย่างอิสระ ยอมรับและเอาใจใส่ต่อความคิดที่แปลกใหม่ของนักเรียน

2) การฝึกให้ผู้เรียนได้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะให้มีความแปลก แตกต่างไปจากเดิม การสนับสนุนให้ใช้วิธีการที่หลากหลาย ฝึกให้ผู้เรียนได้รวบรวมความคิด เพื่อการแก้ไขปัญหา ซึ่งจะต้องอาศัยการบูรณาการจากประสบการณ์และความรู้ทั้งหมดที่ผ่านมารูปแนวคิดโดยการร่างภาพหลายๆ ภาพและเลือกนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนในขณะที่สร้างสรรค์ผลงานผู้เรียนจะทบทวน พิจารณาต่อเติมให้ผลงานมีความสมบูรณ์สอดคล้องกับแนวความคิด การให้ผู้เรียนได้นำเสนอผลงาน ได้แสดงความคิดเห็นร่วมกันเป็นกระบวนการสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

3) ผลจากการสะท้อนผลการเรียนรู้ จากแบบสังเกตพฤติกรรมการจัดการเรียนรู้และจากการประชุมสรุปผลการพัฒนาประสิทธิภาพการจัดการเรียนรู้ร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้องได้แก่ ผู้วิจัย ผู้ช่วยวิจัย และผู้เรียน พบว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน ได้คิดได้วางแผนได้แก้ปัญหา ได้แสดงออกทางศิลปะอย่างอิสระ ได้ใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ ได้แสดงออกถึงทักษะทางทัศนศิลป์ มีความกระตือรือร้นในการเรียนชอบที่กิจกรรมศิลปะไม่ซ้ำกัน ได้ใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายประเภทในการสร้างสรรค์ผลงาน และได้อภิปรายแสดงความคิดเห็นกระบวนการดังกล่าว มีความสอดคล้องกับธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียน ได้แสดงออกอย่างอิสระ มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด ผู้เรียนสามารถพัฒนากระบวนการคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเอง และการเรียนรู้จากเทคนิควิธีการทำงานที่ให้ผู้เรียนได้

ปฏิบัติ ได้ลงมือกระทำ ได้แสวงหาความรู้ ได้ทดลอง ได้สัมผัสจริง และได้สรุปด้วยตนเอง เพื่อให้ได้ผลงานที่มีความแปลกใหม่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์

ผลการพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ทำให้ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่ง ประกอบด้วย

1) กรอบแนวคิดและหลักการ

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ศิลปินเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้อาสาสมัครผู้เรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมมากที่สุด ทำให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สร้างความรู้ได้ด้วยตนเองโดยแสดงออกผ่านทางผลงานทัศนศิลป์

2) วัตถุประสงค์ของรูปแบบ

เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน

3) ขอบกำหนด

เป็นรูปแบบที่ใช้ในกิจกรรมทัศนศิลป์ปฏิบัติ เท่านั้น

4) การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ประกอบด้วย

4.1 ขั้นเตรียมความพร้อม จุดประสงค์เพื่อเตรียมผู้เรียนให้มีความพร้อมในการเรียนโดยแจ้งจุดประสงค์ในการเรียนรู้ การทบทวนความรู้เดิม หรือมโนคติที่เป็นพื้นฐานสำหรับความรู้ใหม่

4.2 ขั้นพัฒนาการคิด จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการคิดขั้น ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนย่อย คือ

4.2.1 การจุดประกาย ผู้สอนให้ข้อความรู้โดยการกระตุ้นให้เกิดความคิด โดยการใช้คำถาม สื่อการเรียนการสอน การสาธิต การเล่าเรื่อง เพื่อให้เกิดความอยากรู้อยากเห็น เกิดความสงสัยและเกิดข้อคำถาม

4.2.2 การรวบรวมความคิด ผู้สอนสนับสนุนให้ผู้เรียนได้คิดกว้างออกไป คิดให้ได้มากๆ เพื่อให้ได้คำตอบที่มากมายหลากหลายซึ่งจะทำให้มีโอกาสดำเนินการที่ดี น่าสนใจ แปลกใหม่ สนับสนุนให้ผู้เรียนนำข้อมูลมา สังเคราะห์ ประมวลความคิดเพื่อวางแผนและร่างแบบจำลองความคิดขึ้น ซึ่งได้แก่ภาพร่างที่จะทำให้ผู้เรียนมองเห็นภาพรวมของผลงาน



4.2.3 การประเมินทางเลือก ผู้เรียนพิจารณาภาพร่างแบบจำลองความคิดที่ผู้เรียนได้เลือก เพื่อเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน ผู้สอนใช้วิธีการซักถามพูดคุย ให้คำแนะนำกับผู้เรียนเพื่อประเมินความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดกับภาพร่าง ในกรณีที่ภาพร่างนั้นควรได้รับการปรับปรุงผู้สอนแนะนำให้ผู้เรียนย้อนกลับไปขั้นตอนของการรวบรวมความคิดอีกครั้ง

4.3 ขั้นตอนปฏิบัติ จุดประสงค์เพื่อให้ผู้เรียนได้นำแนวคิดมาสร้างสรรค์โดยผ่านกระบวนการทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย 2 ขั้นตอนย่อย คือ

4.3.1 การสร้างสรรค์ผลงาน เป็นการนำความคิดไปสู่การปฏิบัติกิจกรรมด้วยวิธีการต่างๆ ทางศิลปะ ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะโดยใช้ภาพร่างเป็นต้นแบบในการสร้างสรรค์ผลงานและสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการที่หลากหลายภายใต้การสนับสนุนส่งเสริมของผู้สอน

4.3.2 การทบทวนเป็นการติดตามกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์โดยการแสดงออกทางผลงานศิลปะของผู้เรียนว่าทำอะไรลงไป ประสบผลตามเป้าหมายหรือไม่จะปรับปรุงแก้ไขอย่างไร และได้เรียนรู้อะไร ผู้สอนใช้วิธีการซักถามพูดคุย ให้คำแนะนำเน้นย้ำให้ผู้เรียนได้ทบทวนตรวจสอบและตกแต่งผลงานเพิ่มเติมเพื่อให้ผลงานนั้นมีความสมบูรณ์ สอดคล้องกับแนวคิดของผู้เรียน

4.4 ขั้นประเมิน จุดประสงค์ เพื่อพิจารณาผลของการปฏิบัติกิจกรรมว่าผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการปฏิบัติงานมากน้อยเพียงใด จะเป็นการให้ข้อสังเกต ข้อเสนอแนะ จุดเด่น จุดด้อย แนวทางในการพัฒนาผลงานในการปฏิบัติกิจกรรมครั้งต่อไป

5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เอกสาร วัสดุ อุปกรณ์และสื่อต่างๆ สำหรับการจัดการเรียนรู้และใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะควรจัดเตรียมให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ เนื้อหา กิจกรรมในการจัดการเรียนรู้

6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนควรจัดสิ่งแวดล้อมในห้องเรียนที่กระตุ้นส่งเสริมความ

คิดสร้างสรรค์ เช่น การประดับตกแต่งห้องเรียนด้วยผลงานศิลปะ ต้องกระตุ้นส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนได้คิดในแง่มุมที่หลากหลาย เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้แลกเปลี่ยนสิ่งที่ตนเองคิดกับผู้อื่นในกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ เป็นการขยายความคิดเพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ สนับสนุนให้ผู้เรียนได้คิดและสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างอิสระ ได้คิดอย่างเสรีเป็นตัวของตัวเอง ควรมีการยกย่องชมเชยเมื่อผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์โดยผ่านทางผลงานศิลปะ ควรมีการสรุปมโนคติหลักการและความรู้ที่ถูกต้อง ชี้แนะข้อบกพร่อง จุดเด่น จุดด้อย ในผลงานศิลปะ สร้างความมั่นใจในการนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะต่อไป

7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน

1) ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมที่ทำทลายและกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีบรรยากาศที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้กล้าคิดกล้าแสดงออกผู้สอนเป็นบุคคลที่จะทำให้กิจกรรมการเรียนการสอนทัศนศิลป์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพ 2) ผู้เรียนทำความเข้าใจและซักถามประเด็นที่สงสัยทำความเข้าใจต่อประเด็นปัญหาจากใบงาน จากข้อกำหนดกิจกรรม จากสื่อการเรียนการสอน จากการอธิบายของผู้สอน เสนอแนวทางสิ่งที่ตนเองได้คิดและสรุปเปรียบเทียบร่วมอภิปรายกับเพื่อนและรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ปฏิบัติกิจกรรมด้วยความตั้งใจตามความสามารถของตน สร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยวิธีการที่หลากหลาย เพื่อแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ของตน

3. ผลการศึกษาผลรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปขยายผลในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ช่วงชั้นที่ 3 และช่วงชั้นที่ 4 จำนวน 5 ห้องเรียน โดยโรงเรียนแก่นนครวิทยาลัยนำไปใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำนวน 2 ห้องเรียน โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 3 ห้องเรียน ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2551 พบว่าผลงานศิลปะของนักเรียนทั้ง 5 ห้องส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี ถึง ดีมาก มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 70 จากจำนวนผลงานทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามที่เกณฑ์ ตั้งไว้และคะแนน



เฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 รวม 5 ห้องเรียน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นั้นสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่า การจัดการเรียนรู้ด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ปรากฏผลต่อการพัฒนาผู้เรียนดังนี้

1) เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดกว้าง ให้อิสระแก่ผู้เรียนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดได้ร่างภาพ และเลือกวิธีการแสดงออก ทำให้ได้วางแผนก่อนลงมือสร้างผลงานศิลปะมีขั้นตอนที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางศิลปะที่หลากหลาย ได้ทำงานศิลปะในแบบที่ตนเองชอบ ได้ใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย

2) ได้เห็นผลงานศิลปะของเพื่อนร่วมชั้นเรียน ได้เห็นจุดเด่นจุดด้อยของงานที่ผู้สอนนำมาวิจารณ์ และอธิบายหน้าชั้น ผู้เรียนกล้าอภิปราย กล้าแสดงความคิดเห็นมากขึ้น

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการจัดการเรียนรู้

1) การนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ผู้สอนควรศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบ ศึกษาจุดเน้นที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบ ให้เข้าใจ เพื่อจะได้เห็นภาพรวมและทราบขั้นตอนของการพัฒนาการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ควรใช้คำถามอย่างสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้นักเรียนตอบคำถาม ควรชื่นชม ให้กำลังใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะและการนำเสนอใช้ในการกระตุ้นจินตนาการ ควร มีลักษณะเหมาะสมกับวัย ความต้องการ ความสนใจของผู้เรียนและควรมีลักษณะที่สามารถกระตุ้นให้ผู้เรียนได้คิด เสนอแนะ ควรคำนึงถึงระยะเวลาที่เหมาะสมในการพัฒนา

ความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะ 1) ในขั้นพัฒนาการคิด เพราะเป็นขั้นตอนที่เน้นให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดออกมาให้มากที่สุดโดยแสดงออกทางภาพร่างหลายๆ ภาพ 2) ในขั้นปฏิบัติ ต้องสนับสนุนให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ด้วยความมั่นใจ กล้าคิดกล้าแสดงออก โดยใช้ทักษะทางศิลปะที่หลากหลาย 3) ในขั้นประเมิน ต้องส่งเสริมสนับสนุนให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็นมากที่สุด ผู้สอนต้องให้คำแนะนำ ให้กำลังใจ ชี้จุดเด่น จุดด้อยในผลงานเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาผลงานให้ดีขึ้นในขั้นต่อไป

2) ผู้เรียนควรเตรียมตนเองในด้านความรู้ ทักษะพื้นฐานทางศิลปะการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เพื่อใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ ผู้เรียนควรมีความมั่นใจ กล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดของตน กล้าอภิปราย มีความสามารถในการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น แสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลงานศิลปะของตนต่อไป

3) ผู้สอนต้องนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปใช้หลายหลายครั้ง ต้องจัดกระบวนการจัด กิจกรรม การเรียนรู้ที่ปฏิบัติบ่อยๆ จะทำให้การเรียนรู้นั้นคงทน เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นและไม่เพียงแต่คำนึงถึงผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แต่ต้องให้ความสำคัญกับกระบวนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนได้ตระหนักถึงกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสม มีความมั่นใจในการแสดงออกทางศิลปะ ได้คิด ได้มีส่วนร่วมในการอภิปราย แสดงความคิดเห็น เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ไปศึกษาวิจัยพัฒนาการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาศิลปะอื่นๆ และอาจนำไปใช้กับผู้เรียนในระดับชั้นอื่นและ ควรนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไปทำการทดลองซ้ำอีกกล่าวคือ นำไปทดลองกับผู้เรียนในโรงเรียนมัธยมในชนบท โรงเรียนมัธยมในเมือง หรือเปรียบเทียบระหว่าง 2 โรงเรียน และนำผลที่ได้จากการวิจัยมาปรับปรุงพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ให้มีประสิทธิภาพสูงขึ้น

กิจกรรมที่ 2
เรื่อง เส้น

รื้อนักเรียน กมลย์ วัฒนา สีเมจิก วัน ชาติ เลขที่ 31

ข้อกำหนด

1. ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นที่กำหนดให้โดยใช้เส้นเป็นการแสดงออกที่สำคัญ
2. นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุได้ตามความต้องการ
3. นักเรียนสามารถ ใช้เทคนิควิธีการต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เช่น ดินสอ ดินสอสี สีเมจิก หมึกดำ การปะติด
4. นักเรียนสามารถเลือกสร้างภาพได้ทั้งแนวตั้งและแนวนอน
5. ให้นักเรียนบรรยาย ผลงานศิลปะของนักเรียน โดยใช้ความรู้เรื่องเส้น ประกอบการบรรยาย

ชื่อผลงาน Colour of Life

สีเมจิก วัน ชาติ เลขที่ 31 โรงเรียน วัดป่าสัก จังหวัด ขอนแก่น

ในชั้นเรียนศิลปะ โรงเรียนวัดป่าสัก จังหวัดขอนแก่น ปี ศึกษา 2552

ภาพร่าง

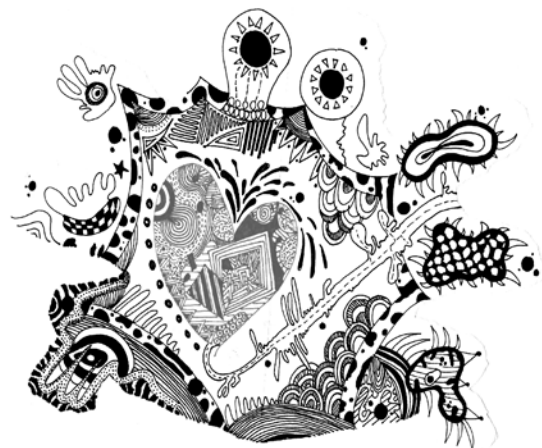


กิจกรรมที่ 2
เรื่อง เส้น



๑. Colour of Life

ภาพที่ 1 ชื่อภาพ Colour of Life เทคนิค ดินสอ สีเมจิก ปะติด โดย นางสาวรัตนภรณ์ สิริรัตนกุล



ภาพที่ 2 ชื่อภาพ เห็นก็มีหัวใจ เทคนิคปากกาสี โดย นาวสาวรวิพร พิทักษ์



กิจกรรมที่ 4
เรื่อง การนำเสนอใช้ในการสร้างคำนำหน้า
ชื่อนักเรียน ปิยะพัฒน์ ชั้น ๗/๑ เสร็จที่ ๑๙
ข้อกำหนด

1. ให้นักเรียนคัดลอกภาพโดยนำความรู้เรื่อง คำนำหน้ามาใช้ในการแสดงออก
2. นักเรียนสามารถใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเช่น ดินสอสีปากกาสีเมจิก หมึกดำ การปะติด
3. นักเรียนสามารถเลือกสร้างภาพได้ทั้งแนวดิ่งและแนวนอน
4. ให้นักเรียนบรรยาย ผลงานศิลปะของนักเรียน โดยใช้ความรู้เรื่องคำนำหน้าประกอบการบรรยาย

ชื่อผลงาน ภาพวาด in ใจมองต้องมนต์
จากภาพ เด่นชัดคือ หัวใจ ตรง กว้าง ข้างใน คือ ใจจริง สีสันแปลก
ที่หน้าให้เด็กคิด ว่าทุกอย่างต่าง ตรงกันข้ามกับสิ่งที่เห็น
ออกมา



~ภาพหัวใจ in ใจมองต้องมนต์~

คุณครูและคุณครูผู้ช่วยคุณครูผู้ช่วย
คุณครูผู้ช่วย

ภาพที่ 3 ชื่อภาพ ภาพหัวใจในใจมองต้องมนต์ เทคนิคปากกาสี ดินสอ สีเมจิก
โดย นางสาวธรรณัณย์ มหินทรเทพ

กิจกรรมที่ 4
เรื่อง การนำเสนอใช้ในการสร้างคำนำหน้า
ชื่อนักเรียน น.ส. ธิติมา ชั้น ๗/๑ เสร็จที่ ๒๕
ข้อกำหนด

1. ให้นักเรียนคัดลอกภาพโดยนำความรู้เรื่อง คำนำหน้ามาใช้ในการแสดงออก
2. นักเรียนสามารถใช้เทคนิควิธีการต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเช่น ดินสอสีปากกาสีเมจิก หมึกดำ การปะติด
3. นักเรียนสามารถเลือกสร้างภาพได้ทั้งแนวดิ่งและแนวนอน
4. ให้นักเรียนบรรยาย ผลงานศิลปะของนักเรียน โดยใช้ความรู้เรื่องคำนำหน้าประกอบการบรรยาย

ชื่อผลงาน "ใจจริงต้อง"
สิ่งที่เห็นจริง ๆ ไม่เหมือนสิ่งที่คิด
สิ่งที่เห็นจริง ๆ ไม่เหมือนสิ่งที่คิด
สิ่งที่เห็นจริง ๆ ไม่เหมือนสิ่งที่คิด

ภาพร่าง.....



ภาพที่ 4 ชื่อภาพ ใจจริงต้อง เทคนิค ปากกาและดินสอ โดยนางสาวธรรณัณย์ สิริรัตนกุล

เอกสารอ้างอิง

- เกษร อิตะจารี. (2543). **กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2546). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บุรชัย ศิริมหาสาร. (2548). **การจัดการความรู้สู่องค์กรอัจฉริยะ(2) Best Practices**. ค้นเมื่อ 17 มกราคม 2549, จาก http://www.idea.ac.th/km/data/bast_what.doc
- พวงรัตน์ อดุลย์. (2542). **การศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ตามทฤษฎีของ วิคเตอร์ โลเวนเฟลด์ โดยใช้การประเมินผลแฟ้มสะสมงาน**.วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิบูลลักษณ์ สารวิจิตร. (2549). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชาศิลปะด้านทัศนศิลป์**. **วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี**, 17(2), 220-234.
- วิรัตน์ คุ่มคำ. (2534). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วย กลวิธีระดมสมอง**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). **ศิลปะระดับมัธยมศึกษา**. ปัตตานี: มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- ศิริพงษ์ เพียศิริ. (2551). **การพัฒนาหลักสูตรฝึกอบรมสำหรับนักศึกษาปริญญาบัณฑิตด้วยกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการผลิตผลงาน**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อารี พันมณี. (2537). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412.
- Joyce, Bruce R. and Weil, M. with Shjower B. (2000). **Model of Teaching**. 6th ed. Boston: Allyn and Bacon.
- Torrance, E. Paul. (1965). **Guiding Creative Talence**. New Delhi, Prentice Hall, Inc..
- _____. (1965). **Reward Creative Behavior**. Englewood Cliffs, Nj.: Prentice Hall, Inc..
- _____. (1968). "Teaching Creative and Gifted Learners." In **Handbook of Research in Education**. New York: Prentice Hall.

