

การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

DEVELOPMENT OF CHOICE-BASED ART ACTIVITIES TO PROMOTE CREATIVE ARTFOR  
CHILDREN AGED 9-12 YEAR OLD



Miss Supapun Wongsaksirikul

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of Master of Education in Art Education  
Department of Art, Music, and Dance Education  
FACULTY OF EDUCATION  
Chulalongkorn University  
Academic Year 2022  
Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
โดย	น.ส.สุภาพรณ วงศ์ศักดิ์ศิริกุล
สาขาวิชา	ศิลปศึกษา
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

---

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของ  
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

.....	คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ศิริเดช สุชีวะ)	
คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์	
.....	ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบพร แสงวณิช)	
.....	อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์)	
.....	กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)	

สุภาพรณ วงศ์ศักดิ์ศิริกุล : การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ  
 สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี. ( DEVELOPMENT OF CHOICE-BASED ART ACTIVITIES TO PROMOTE  
 CREATIVE ARTFOR CHILDREN AGED 9-12 YEAR OLD) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.โสภณาย บุญญานันต์

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ  
 สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี 2) เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก  
 อายุ 9-12 ปี และ 3) ศึกษาการสร้างสรรคศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจัดกิจกรรมศิลปะบนฐาน  
 ทางเลือก งานวิจัยแบ่งออกเป็น 3 ระยะ โดยระยะที่ 1 ระยะศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก กลุ่มตัวอย่างที่  
 ใช้ในการวิจัย คือ กรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) จำนวน 3 แห่ง โดยใช้วิธีเลือกเฉพาะเจาะจง ได้แก่  
 กรณีศึกษา: ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดกิจกรรมศิลปะทั้งจิตรศิลป์และประยุกตศิลป์ จำนวน 3 ท่าน และ  
 กรณีศึกษา: ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 3 คน แบบพหุเทศะกรณี เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย  
 ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี 2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี 3) แบบสังเกตการจัด  
 กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี ซึ่งวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา ระยะที่ 2 ระยะพัฒนากิจกรรม กลุ่ม  
 ตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยคือ ผู้เชี่ยวชาญที่เกี่ยวข้อง จำนวน 5 ท่าน โดยใช้วิธีเลือกเฉพาะเจาะจงได้แก่ผู้เชี่ยวชาญด้าน  
 การสอนศิลปศึกษา และด้านการสอนระดับประถมศึกษา ในระยะที่ 3 ขั้นตอนทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรม นักเรียน  
 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม จำนวน 20 คน เป็นอาสาสมัครเข้าร่วม  
 และยินดีให้ข้อมูลในการทดลองกิจกรรม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม 2) แบบ  
 สังเกตพฤติกรรมผู้ร่วมกิจกรรม 3) แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ และ 4) แบบบันทึกการสะท้อนการเรียนรู้ วิเคราะห์  
 ข้อมูลโดยการหาค่าเฉลี่ยเลขคณิต ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ค่าร้อยละ สถิติ t-test และการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา

ผลการวิจัยพบว่า 1) รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ  
 9-12 ปี มีองค์ประกอบ 4 ด้านได้แก่ แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก การจัดการเรียนรู้กิจกรรม  
 ศิลปะบนฐานทางเลือก เนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก และการประเมินการสร้างสรรคตาม  
 แนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก นำมาซึ่ง 2) แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริม  
 การสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี 4 กิจกรรม ได้แก่ (1) พิพิธภัณฑของฉันทน์ (2) อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด  
 (3) สีสันรอบตัว (4) เมื่องมหัศจรรย์ในอนาคต ที่ส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ ประกอบ 5 ด้าน ได้แก่ 1) ความคิดริเริ่ม  
 สร้างสรรค 2) ทักษะทางศิลปะ 3) การแสดงออกลักษณะ รูปแบบเนื้อหา 4) การเลือกและนำมาประยุกต์ใช้ 5) ความ  
 สมบูรณ์ของผลงาน จากผลการทดลองสรุปได้ว่า 3) ระดับการสร้างสรรคศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมอยู่ในระดับดีมาก  
 ( $=3.50$ ) สูงกว่าเกณฑ์ค่ากลาง อย่างมีนัยสำคัญที่ทางสถิติที่ระดับ .05

สาขาวิชา ศิลปศึกษา

ลายมือชื่อนิสิต .....

ปีการศึกษา 2565

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก .....

# # 6280155827 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: Choice-based art education, creative art, multi-site multi-case study

Supapun Wongsaksirikul : DEVELOPMENT OF CHOICE-BASED ART ACTIVITIES TO PROMOTE CREATIVE ARTFOR CHILDREN AGED 9-12 YEAR OLD. Advisor: Asst. Prof. SOAMSHINE BOONYANANTA, Ph.D.

The objectives of this research were to 1) Study the model of choice-based art activities to promote creative art for children aged 9-12 years old. 2) develop the model of choice-based art activities to promote creative art for children aged 9-12 years old. and 3) Study of creative art in P.4 students by Choice Based Art Activities. This research separates to 3 phases. First, study the model phase. The sample group was specific selected, 3 Best practice experts Including a case study: 3 teachers with best practices in organizing art activities, both fine and applied arts, and a case study: 3 students with best practices in organizing art activities. by multi-site multi-case study The research instrument were 1) Best practice teacher Interview forms the guideline. 1) Best practice students Interview forms. Statistical data analysis by qualitative data analysis. Second, develop phase. The sample groups were specific selected, 5 experts in 2 fields includes teaching art education and teaching at the elementary level. Data were analyzed by data analysis. Third, Studying the effects of the model were selected by voluntary sampling, 20 students in P.4 Satit Chulalongkorn University school.

The research instruments were 1) Participant interview form, 2) Participant behavior observation form, 3) Creative art assessment form and 4) Learning reflection form. Statistical data analysis by using mean, standard deviation, t-test and qualitative data. The research findings were as follows: 1) Choice-based art activities to promote creative art for children aged 9-12 years old that consisted of 4 components: concepts and principles of choice-based art art activities, art activity learning management choice-based, contents of choice-based art activities, and creative evaluation based on the concept of choice-based art activities 2) Choice-based art activities lesson plans that consists of 4 activities: (1) My Little Museum (2) Finding my imaginary creatures (3) Creative color wheels (4) Futuristic City to promotes creative art consists of 5 aspects 1) Creativity 2) Artistic Skills 3)

Field of Study: Art Education

Student's Signature .....

Academic Year: 2022

Advisor's Signature .....

## กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี ด้วยความกรุณาจากผู้ช่วยศาสตราจารย์

ดร.โสมฉาย บุญญานันต์ ซึ่งเป็นอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา การสนับสนุนและกำลังใจ อีกทั้งกรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำในการดำเนินการจัดทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้จนสำเร็จลุล่วงและสมบูรณ์ ผู้วิจัยจึงขอขอบพระคุณเป็นอย่างยิ่งมา ณ โอกาสนี้

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ขนบพร แสงวงษ์ ที่กรุณาให้เกียรติเป็นประธานสอบวิทยานิพนธ์ รวมถึงให้คำแนะนำในการทำโครงร่างวิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ที่กรุณาให้เกียรติเป็นกรรมการภายนอกมหาวิทยาลัยสอบวิทยานิพนธ์ อีกทั้งให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อการวิจัย ตลอดจนตรวจสอบให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องสมบูรณ์และสำเร็จได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ติรณสาร ผู้ช่วยศาสตราจารย์.ดรอินทิรา พรหมพันธุ์ อาจารย์ ดร.สริตา เจือศรีกุล อาจารย์สุภิญญา สมทา และอาจารย์นลินทิพย์ คร้ามอยู่ ที่กรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิ ตรวจสอบเครื่องมือวิจัย อีกทั้งให้คำแนะนำในการปรับแก้เครื่องมือวิจัย

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ณชนก หล่อสมบูรณ์ อาจารย์สิรินดา ฉัตรชัยชูเกียรติ อาจารย์อารดา เคนผาพงศ์ ที่ให้ความอนุเคราะห์กับผู้วิจัยในการเก็บข้อมูลสัมภาษณ์ และสังเกตการจัดการเรียนการสอน ซึ่งทำให้ผู้วิจัยสามารถนำข้อมูลไปพัฒนากิจกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ได้

ขอขอบพระคุณ โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ผู้วิจัยในการเก็บข้อมูล ซึ่งทำให้ผู้วิจัยได้ทดลองใช้จนสามารถพัฒนากิจกรรมที่เสร็จสมบูรณ์ได้

ขอขอบคุณนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ที่ให้ความร่วมมือในการเก็บข้อมูลอย่างตั้งใจ รวมทั้งขอขอบคุณอาจารย์เชี่ยวชาญ เจริญพร อาจารย์ประจำชั้นป.4/1 ที่มีส่วนร่วมในการช่วยเหลือ ติดต่อประสานงาน และให้คำแนะนำ จนส่งผลให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณครอบครัว เพื่อนนิสิตปริญญาโทสาขาศิลปศึกษาที่มีส่วนช่วยเหลือให้กำลังใจด้วยดีตลอดมา

สุดท้ายนี้ขอขอบพระคุณสำนักงานคณะกรรมการการวิจัยแห่งชาติ (วช.) ที่ได้สนับสนุนทุนโครงการทุนวิจัยมหาบัณฑิต วช. ด้านมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ ปีงบประมาณ 2564

สุภาพรรณ วงศ์ศักดิ์ศิริกุล

## สารบัญ

	หน้า
.....	ค
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของงานวิจัย.....	5
คำถามวิจัย.....	5
ขอบเขตวิจัย.....	5
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	7
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
บทที่ 2.....	9
เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21.....	9
1.1 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2574.....	9
1.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12.....	10

1.3	แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 พ.ศ.2560-2564 .....	10
1.4	การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 .....	11
1.5	คุณลักษณะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 .....	11
1.6	ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 .....	12
2.	ทักษะการคิดขั้นสูง.....	14
2.1	การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง.....	15
3.	แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะ .....	18
3.1	ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ .....	19
3.2	ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์.....	21
3.3	กระบวนการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ.....	26
3.4	ประเภทของผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ .....	30
3.5	กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กในระดับชั้นประถมศึกษา .....	31
3.6	การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	35
4.	พัฒนาการของเด็กวัย 9-12 ปี .....	45
4.1	พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development).....	45
4.2	พัฒนาการแสดงออกทางศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี.....	46
4.3	ปัญหาในการทำงานศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี .....	49
5.	การจัดกิจกรรมศิลปะ .....	51
5.1	การวัดการประเมินผลในกิจกรรมศิลปะ.....	52
6.	การเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education).....	53
6.1	ความเป็นมา.....	53
6.2	หลักการ.....	53
6.3	การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก .....	55
7.	การศึกษานอกระบบ.....	58



7.1 ความหมาย .....	58
7.2 หลักในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน.....	58
7.3 การจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน.....	60
8.แนวคิดเรื่องการวิจัยแบบผสมวิธี .....	60
8.1 ความหมายของการวิจัยแบบผสมวิธี .....	62
8.2 ลักษณะสำคัญของการวิจัยแบบผสมวิธี.....	62
8.3 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการวิจัยแบบผสมวิธี.....	63
8.4 การวิจัยแบบกรณีศึกษา (Case Study).....	64
8.5 การวิจัยแบบพหุเทศกรณี (Multi-site Case Study).....	64
9.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	65
งานวิจัยในประเทศ.....	65
งานวิจัยต่างประเทศ.....	72
สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย .....	75
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	78
แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย.....	80
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	82
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	83
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	84
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	85
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	86
บทที่ 4 .....	88
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	88
ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ ที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 9-12 ปี.....	88

ตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปี .....	104
ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปี .....	123
3.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก .....	123
3.2 ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการ สร้างสรรค์สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี .....	125
3.3. ผลการประเมินการสร้างสรรคศิลปะ .....	130
3.4 ผลการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ .....	140
บทที่ 5 .....	142
สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	142
สรุปผลการวิจัย .....	143
อภิปรายผลการวิจัย .....	147
ข้อเสนอแนะ .....	151
ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้ .....	151
บรรณานุกรม .....	152
ประวัติผู้เขียน .....	180

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 การเปรียบเทียบความแตกต่างทฤษฎีลำดับชั้นการเรียนรู้แบบเดิมและฉบับปรับปรุง 6 ชั้น .....	16
ตารางที่ 2 กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ .....	29
ตารางที่ 3 การวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา กับสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6.....	32
ตารางที่ 4 การประเมินทางศิลปะตามแนวคิดของบลูม (Applying Bloom’s Taxonomy to Art Assesments).....	38
ตารางที่ 5 เกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ .....	42
ตารางที่ 6 เปรียบเทียบคุณลักษณะของการสร้างสรรค์ศิลปะกับความสามารถในการเรียนรู้ของ เด็ก อายุ 9-12 ปี.....	50
ตารางที่ 7 สังเคราะห์กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกจากตัวอย่างงานวิจัย .....	57
ตารางที่ 8 ลักษณะสำคัญของการวิจัยแบบผสมวิธี.....	62
ตารางที่ 9 กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกกับการสร้างสรรค์ศิลปะ .....	77
ตารางที่ 10 สรุปผลการวิเคราะห์หัตถสัมพันธ์ของกรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียน การสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ .....	98
ตารางที่ 11 วิเคราะห์การออกแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ สำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปีตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือกและความคิดเห็นของ กรณีศึกษา.....	105
ตารางที่ 12 ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก.....	126
ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการสร้างสรรคศิลปะ .....	131
ตารางที่ 14 ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรคศิลปะกิจกรรมที่ 1 พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum).....	132

ตารางที่ 15 ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรคศิลปะกิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures)..... 134

ตารางที่ 16 ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรคศิลปะกิจกรรมที่ 3 สีสี้นรอบตัว (Creative color wheels)..... 136

ตารางที่ 17 ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรคศิลปะกิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)..... 138

ตารางที่ 18 ค่าเฉลี่ยระดับการสร้างสรรคศิลปะรายกิจกรรม ..... 140

ตารางที่ 19 สรุปแบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้..... 140



## สารบัญภาพ

หน้า

ภาพที่ 1 อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริม การสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี (ผู้วิจัย,2564) .....	89
ภาพที่ 2 ผลงานเรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน .....	110
ภาพที่ 3 สื่อการเรียนรู้เรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน.....	112
ภาพที่ 4 ขั้นตอนร่างแบบเรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน .....	113
ภาพที่ 5 ชั้นสตูดิโอเรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน.....	113
ภาพที่ 6 ผลงานเรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด .....	114
ภาพที่ 7 สื่อการเรียนรู้เรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด .....	115
ภาพที่ 8 ชั้นสตูดิโอเรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด .....	116
ภาพที่ 9 ผลงานเรื่องสี่ล้อรอบตัว .....	117
ภาพที่ 10 สื่อการเรียนรู้เรื่องสี่ล้อรอบตัว .....	118
ภาพที่ 11 ชั้นสตูดิโอเรื่องสี่ล้อรอบตัว .....	119
ภาพที่ 12 ผลงานเรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต .....	119
ภาพที่ 13 สื่อการเรียนรู้เรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต.....	120
ภาพที่ 14 สื่อการเรียนรู้เรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต.....	121
ภาพที่ 15 ชั้นสตูดิโอเรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต.....	122

# บทที่ 1

## บทนำ

### ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

แผนการศึกษาชาติ พ.ศ.2560-2574 โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละระดับการศึกษาได้รับการพัฒนาขีดความสามารถเต็มตามศักยภาพที่มีอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล และมีคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ มีองค์ความรู้ที่สำคัญ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งทักษะการดำรงชีวิต และทักษะความรู้ความสามารถ และสมรรถนะในการปฏิบัติงานที่ตอบสนองความต้องการของตลาดแรงงาน และการพัฒนาประเทศ โดยหนึ่งในแนวทางการดำเนินงานที่สำคัญเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์คือการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอน จากการบอกเล่าโดยครู มาเป็นกระบวนการออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับศักยภาพผู้เรียน เพื่อให้เกิดกระบวนการ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น วิพากษ์วิจารณ์เป็นอย่างสร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนบทบาทของครูให้เป็น Facilitator, Motivation, Inspiration, Coaching (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559) ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 มุ่งเน้นว่าเยาวชนจะต้องมีทักษะที่ผสมผสานองค์ความรู้เฉพาะด้าน ความชำนาญ การ และความรู้เท่าทันด้านต่างๆ เข้าด้วยกัน โดยมีเป้าหมายไปที่ผู้เรียนสามารถนำความรู้ในสาระหลักไปบูรณาการสั่งสมประสบการณ์กับทักษะ 3 ทักษะเพื่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ 1) ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะสารสนเทศสื่อและเทคโนโลยี และ 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ (Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning, 2015) ทั้งนี้ทักษะที่ควรพัฒนาคือด้านทักษะการเรียนรู้และการคิด กล่าวคือคือ ความอยากรู้/จิตแห่งวิทยาการ (Disciplined Mind) การคิดระดับสูง (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558) ทักษะการคิดขั้นสูง เป็นความสามารถและความชำนาญในการดำเนินการคิดที่ซับซ้อน เพื่อให้ได้คำตอบหรือบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ (สำนักงานราชบัณฑิตยสภา, 2557)

ปัจจุบันการจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการ ของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) อย่างไรก็ตาม การจัดการเรียนการสอนในสภาพจริงอาจไม่เป็นไปตามความมุ่งหมายของหลักสูตรด้วยปัจจัยด้านต่างๆ ดังที่ ฉลอง ไชยมิชฌิม (2554) ได้ศึกษาปัญหาการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ของครูในโรงเรียนประถมศึกษา พบว่าครูปรับหลักสูตรไปใช้ในสภาพปัจจุบันได้น้อย พบปัญหาการกำหนดขั้นตอนในการปฏิบัติเพื่อพัฒนาทักษะปฏิบัติน้อย และการวางแผนการสอนไม่สอดคล้องกับเนื้อหาและเวลา ไม่ส่งเสริมให้ผู้เรียนเรียนรู้กระบวนการแก้ปัญหา และสอนไม่ครบ

เนื้อหาสาระตามที่หลักสูตรกำหนด รวมถึงผลการจัดการศึกษาที่ผ่านมามีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ในวิชาศิลปะจากผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาตินิยมขั้นพื้นฐาน(O-net) ชั้นประถมศึกษา (ป.6) มีคะแนนต่ำลง และมีค่าเฉลี่ยต่ำกว่าร้อยละ 50 ส่งผลให้มีการยกเลิกสอบรายวิชาศิลปะ โดยให้โรงเรียนเป็นผู้จัดสอบเอง เป็นส่วนหนึ่งของการปฏิรูปการศึกษา ที่เน้นคุณภาพมากกว่าปริมาณและไม่อยากให้เด็กนักเรียนต้องเครียดกับการอ่านหนังสือและกวดวิชามากเกินไป(สรรเสริญ แก้วกำเนิด, 2558) สอดคล้องกับข้อค้นพบจากงานวิจัยของ วิบูลลักษณ์ สารวิจิตร (2549) ที่พบว่า การจัดการเรียนการสอนทัศนศิลป์ ยังไม่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้หรือบรรลุวัตถุประสงค์ตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนด ผลงานศิลปะของผู้เรียนส่วนใหญ่มีรูปแบบ วิธีการเนื้อหาที่ซ้ำ ๆ และคล้ายคลึงกับผู้เรียนมักจะใช้เทคนิค วิธีการหรือ ประเภทเดียวในการสร้างสรรค์ผลงานการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียนมักจะใช้วิธีการประติมากรรม มีการลอกเลียนแบบ ผู้เรียนขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ ผลงานไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าอธิบายผลงานตนเอง ไม่กล้าวิพากษ์วิจารณ์ผลงาน การจัดการเรียนการสอนในปัจจุบัน ผู้เรียนเชื่อตามที่ได้ฟัง ขาดความมั่นใจในตัวเอง ไม่แสวงหา ข้อมูลสารสนเทศที่เชื่อถือได้ ขาดความกระตือรือร้น ติดรูปแบบเดิมๆ

วุฒิ วัฒนสิน (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะ คือการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการรวบรวมความคิดจินตนาการประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์แสดงออกมาโดยผ่านสื่อทางศิลปะมาเป็นผลงานศิลปกรรม Sternberg และ Lubart (2004) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถที่จะผลิตงานทั้งที่แปลกใหม่มีกรอบแตกต่างจากงานที่คนอื่นเคยทำมาก่อนและมีความเหมาะสมใช้ได้จริงมีประโยชน์ตอบสนองกับสิ่งที่ต้องการได้อย่างเหมาะสมอาจจะอยู่ในงานที่สามารถจับต้องมองเห็นได้เช่น งานทางสถาปัตยกรรม ศิลปะ ดนตรี สิ่งประดิษฐ์ หรืองานทางการศึกษาและงานทุกอย่างที่เกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของเรา เรวัตน์ ชำนาญ (2556) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นการค้นพบสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนหรือพัฒนาจากเดิมที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้นทั้งในเรื่องของหน้าที่ใช้สอยและความงามผ่านผลงานศิลปะด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ ชลุด นิยมเสมอ (2553) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะคือการสร้างสิ่งใหม่จากความคิดจินตนาการความรู้สึกหรือความงามที่เป็นทัศนะส่วนตัวของศิลปินเป็นการคิดหรือสรรหารูปทรงหรือหน่วย (Unit) ที่มีสาระต่อจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์และจัดระเบียบหน่วยให้มีรูปทรงใหม่มีลักษณะเฉพาะตัวมีลักษณะเป็นงานต้นแบบไม่ซ้ำใคร ทำให้ผู้เรียนคิดเป็นทำเป็นและแก้ปัญหาเป็นที่ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่เป็นระบบระเบียบ และเป็นการเพิ่มประสิทธิภาพในการทำงานซึ่งจะเชื่อมโยงต่อไปจนเป็นนิสัยทำให้ผู้เรียนเป็นบุคคลที่มีคุณภาพในสังคม โดยการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ต้องเน้นให้ผู้เรียนรู้จักคิดวิเคราะห์ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความมั่นใจในตนเองแสวงหาความรู้ รู้เท่าทันสารสนเทศในการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2557) โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีส่วนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะใน

ศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติเอง มีความสามารถในการกำกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ที่ลุ่มลึกในสาระ (Deep Knowledge) สามารถคิดวิเคราะห์ ถักทอ(Weaving) ความรู้และปรับประยุกต์ใช้แก้ไข (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2550) การศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (Self-Directed Education) เชื่อในศักยภาพตามธรรมชาติของเด็ก ความสนใจใคร่รู้สิ่งรอบข้าง แล้วหาทางเรียนรู้จากทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว เชื่อว่าความเก่งกาจของผู้เรียนมาจากตัวของผู้เรียนเอง ส่งเสริมผู้เรียนได้อยู่ในสภาพแวดล้อมที่ช่วยให้สัญชาตญาณการเรียนรู้ตามธรรมชาติของเด็กเกิดขึ้นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ไม่ว่าจะเป็นการให้พื้นที่และเวลาในการเล่นและสำรวจสิ่งรอบตัวได้อย่างไม่จำกัด ช่วยให้เด็กเข้าถึงเครื่องมือที่มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ ได้ใช้ชีวิตอยู่ท่ามกลางชุมชนและผู้คนหลากหลายวัยแล้วเรียนรู้ร่วมกัน ไม่ว่าจะจะเป็นทักษะ ความรู้และไอเดียต่างๆ รวมทั้งควรให้ผู้เรียนอยู่ท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่มีผู้ใหญ่พร้อมพูดคุยแลกเปลี่ยน และเด็กแต่ละคนมีความสนใจเรียนรู้แตกต่างกันตามธรรมชาติ จึงเป็นไปได้ที่เด็กทุกคนจะสนใจเรียนเรื่องเดียวกัน ในห้องเรียนเดียวกัน ชั่วโมงเรียนเดียวกัน แม้อยู่ในช่วงวัยเดียวกัน (Gray, 2017)

การจัดการเรียนนอกระบบ มีความยืดหยุ่นหลากหลาย ครอบคลุมปัญหาและความต้องการของคนในสังคมนั้นอย่างแท้จริง โดยรูปแบบกิจกรรมการศึกษาตลอดชีวิตนั้นสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ความเหมาะสม และสามารถตอบสนองความต้องการของผู้เรียนทุกระดับ ยุทธศาสตร์ในการจัดกิจกรรมสามารถทำได้หลายวิธี หรือ ผสมผสาน บูรณาการ ซึ่งมีความสอดคล้องกับวิถีชีวิตของบุคคลนั้น ๆ (อุดม เขยกิจวงศ์, 2551)

ในบริบทศิลปศึกษาร่วมสมัย ได้มีการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เลือกศึกษา และปฏิบัติในสิ่งที่ตนเองสนใจ โดยมีครูเป็นผู้สนับสนุนให้ผู้เรียนได้เกิดความรู้สึก รู้จริงในสาระศิลปะ อาทิเช่น การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education) ที่มีวัตถุประสงค์ในการสร้างทางเลือกให้กับผู้เรียน นับถือผู้เรียนเสมือนศิลปิน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการตอบสนองความคิดของตนเองและความสนใจผ่านการทำงานศิลปะอย่างอิสระ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนเป็นเจ้าของกระบวนการ และกำหนดทิศทางผลงานของตนเองเป็นการสร้างโอกาสในการเรียนรู้และทำให้เข้าใจความหมายในขั้นตอนการสร้างงานศิลปะ (Douglas K., 2012) และผู้เรียนจะเรียนอย่างมีความหมาย เรียนรู้กระบวนการของการทดลองปฏิบัติ มีความมั่นใจในความคิดเห็นของตนเอง มีอิสระในการเลือกสื่อและทดลองตามรูปแบบของตนเอง เป็นวิธีการที่พัฒนาทักษะได้อย่างดีเยี่ยม (Brown University, 2008) การสร้างผลงานที่เป็นอัตลักษณ์แห่งตัวตน (Individual Characteristic) ที่กล่าวถึงการสร้างสรรค์ผลงาน มาจากความชอบ ความถนัด รสนิยมโดยในผลงานศิลปะหนึ่งชิ้นต้องจำแนกระหว่างความสร้างสรรค์กับงานศิลปะที่มีทั้งความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนและ



รูปแบบหรือสไตล์ของศิลปินแต่ละคนสร้างมาจากแนวความคิดหรือตัวตนของตัวเองกับบริบทและประสบการณ์ทำให้กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงาน (สิริชัย ตีเลิศ, 2556)

ในการจัดการเรียนการสอนผู้สอนจำเป็นต้องเรียนรู้เกี่ยวกับพัฒนาการและกระบวนการคิดของผู้เรียน ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย (2557) ได้กล่าวไว้ว่า การพัฒนาเด็กในปัจจุบันต้องเน้นการมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เรียนรู้วิธีการในการหาข้อมูลแทนการรอรับข้อมูลอย่างเดียว ซึ่งเด็กในวัยเรียน 6-12 ปี มีพัฒนาการทักษะการเรียนรู้ได้แก่ รู้จักคิด วิเคราะห์ มีความคิดรวบยอดได้ดี มีสมาธิดีฟังและจับใจ ความได้ดีเป็นคนช่างสงสัย ช่างคิด มีความอยากรู้อยากเห็น กระตือรือร้นในการเรียน รู้วิธีค้นหาข้อมูล จากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง

Lowenfeld และ Britthain (1975) ได้ศึกษาพัฒนาการเรียนรู้ของเด็กในวัยต่างๆ โดยพบว่า เด็กในวัย 9-12 ปีจะมีกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างสมบูรณ์ ชอบการลงมือปฏิบัติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความสามารถในการใช้ทักษะสร้างสรรค์ผลงาน สามารถค้นพบวิธีต่างๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน มีพัฒนาการทางการออกแบบได้ดี มีทักษะในการออกแบบที่เป็นตัวเอง มีการแสดงออกอย่างอิสระ ครูจึงควรเสริมให้เด็กวัยนี้ได้ใช้จินตนาการในการสืบเสาะ สร้างสรรค์ เรียนรู้การทำงานผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ นอกจากนี้ Gardner และ Winner (1982) ได้ศึกษาการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัวของพัฒนาการศิลปะ (U - curve of Graphic Development) พบว่า เด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง และจะมีแนวโน้มลดลงมาเรื่อยๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใดๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป ดังนั้นเด็กในวัยนี้ควรมีช่วงเวลาความสนุกที่ เกิดการเรียนรู้ไปพร้อม ๆ กัน

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีจุดมุ่งหมายที่จะพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสร้งงานศิลปะ ให้กับเด็กอายุ 9-12 ปี เป้าหมายการเรียนเพื่อรู้ลึก รู้จริง เพื่อส่งเสริมการสร้างสร้ง การปฏิบัติงานตลอดจนถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีความแปลกใหม่ มีกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ มีลำดับขั้นจากความคิดทั่วไปจนพัฒนาไปเป็นความคิดระดับสูงที่ใช้การคิดหลายประเภทเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้งสร้งผลงานทางด้านศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นการจำ การเข้าใจ ความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งมีความคิดเก่าเป็นรากฐานที่สำคัญ สร้างเสริมความสามารถในการนำสาระสำคัญไปประยุกต์ใช้ในกระบวนการคิดสร้งสร้งผลงานศิลปะในทักษะปฏิบัติ และมีวิธีเรียนใช้ทักษะใช้ทักษะการคิดขั้นสูงในการเรียนวิเคราะห์ สรุปประเด็นสำคัญในเรื่องที่เรียนเชื่อมโยงความรู้ที่เรียนกับความรู้เดิมและประสบการณ์เดิมบูรณาการความรู้ที่เรียนไปยังศาสตร์อื่น ซึ่งสอดคล้องกับทักษะในโลกอนาคตและทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีทักษะในการเรียนรู้ตลอดชีวิต

### วัตถุประสงค์ของงานวิจัย

1. เพื่อศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
2. เพื่อพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
3. เพื่อศึกษาการสร้างสรรคศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

### คำถามวิจัย

1. รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะของเด็กในวัย 9-12 ปี ควรมีลักษณะและองค์ประกอบอย่างไร
2. คุณภาพของกิจกรรมศิลปะที่พัฒนาขึ้นจะช่วยให้เด็กเกิดการสร้างสรรคศิลปะในระดับใด

### ขอบเขตวิจัย

งานวิจัยนี้ เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน ซึ่งมีการเก็บข้อมูลจากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับการเก็บข้อมูลในเชิงคุณภาพ โดยการทำกรณีศึกษาแบบพหุเทศะกรณี (Multi-sites case Study Research) โดยกำหนดกลุ่มตัวอย่างตามขั้นตอนดังนี้

1. ศึกษาแนวคิดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ และการสังเกตการเรียนการสอนเชิงลึกแบบพหุเทศะกรณี (Multi-sites case Study Research) เพื่อนำข้อมูลมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะของเด็กในวัย 9-12 ปี ประชากรได้แก่ กรณีศึกษาที่ให้ข้อมูล
2. นำกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะไปทดลองใช้กับกับเด็กอายุ 9-12 ปี เพื่อนำกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกมาพัฒนาให้สมบูรณ์มากขึ้น และเหมาะสมกับบริบทของไทย ประชากรได้แก่ เด็กอายุระหว่าง 9-12 ปี

ตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

ตัวแปรตาม คือ การสร้างสรรคศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี

การวิจัยนี้ใช้กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Activities) เป็นการจัดการเรียนการสอนที่สอดคล้องกับหลักของการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดทักษะการสร้างสรรค์งานศิลปะ โดยมีหลักการในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) โดยในแต่ละขั้นตอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาตามความถนัดความสนใจและความต้องการของแต่ละคน ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ที่พวกเขาเป็นผู้เลือก เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานของศิลปิน เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและมีความรับผิดชอบในการดูแลวัสดุ อุปกรณ์ในฐานกิจกรรม (Douglas, 2012) ในงานวิจัยนี้ใช้การสร้างสรรค์ศิลปะ ซึ่งเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียนในบริบทนอกชั้นเรียน เพื่อให้ได้ข้อมูลจากทางเลือกในการศึกษาของผู้เรียน การเลือกใช้เทคนิค รูปแบบงานศิลปะ ศิลปิน และวัสดุอุปกรณ์ ที่นำมาประยุกต์ใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง ให้ผู้เรียนได้แสดงออกทางความคิด บันทึกกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน รวมถึงทักษะศิลปะที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

#### คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

**กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก** หมายถึง การจัดการเรียนการสอนศิลปะที่ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้งการปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเองได้อย่างหลากหลายตามฐานกิจกรรม ซึ่งฐานกิจกรรมแบ่งได้ดังนี้ 1) ฐานรูปแบบงานศิลปะ 2) ฐานตัวอย่างผลงานศิลปิน 3) ฐานเทคนิคทางศิลปะ 4) ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ ซึ่งประยุกต์ใช้ตามความถนัดในการสร้างสรรค์ผลงาน มีกระบวนการจัดการเรียนรู้ประกอบไปด้วย 4 ขั้นตอนในการเรียนการสอนดังนี้

1. ขั้นสาธิต (Demonstration)
2. ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)
3. ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)
4. ขั้นวัดผล (Assessment)

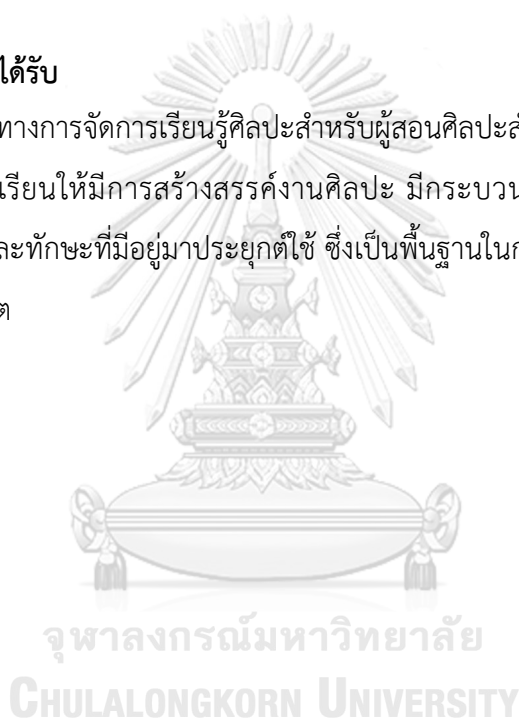
**การสร้างสรรค์ศิลปะ** หมายถึง กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะทางปฏิบัติ ประกอบด้วย 1) ทักษะการคิดขั้นสูงในการสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นความสามารถคิดแปลกใหม่ และทำทนายอาจจะเกิดจากการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดแนวทางเลือกที่หลากหลาย นำไปสู่การตัดสินใจในการสร้างสรรค์ผลงานตามความสนใจ เพื่อลดความกังวลและความกลัวในการสร้างสรรค์งานศิลปะ และ 2) ทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ เป็นความสามารถนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาทำให้เกิดผลงานหรือแนวคิดใหม่ทางศิลปะ ที่ไม่ซ้ำแบบใคร โดยพิจารณาจากทางเลือกที่

หลากหลายในกิจกรรม ได้แก่ รูปแบบงานศิลปะ ศิลปิน เทคนิค และการใช้วัสดุที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

**การวิจัยแบบพหุเทศะกรณี** หมายถึง การทำวิจัยโดยเลือกศึกษากรณีศึกษาตั้งแต่ 2 กรณีขึ้นไปซึ่งที่อยู่ในสถานที่ที่แตกต่างกันเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความเหมือนและความต่างของข้อค้นพบที่ได้จากกรณีศึกษาแต่ละแห่งจุดเด่นของการทำกรณีศึกษาแบบพหุกรณี คือจะได้ข้อค้นพบเป็นทฤษฎีที่มีความแข็งแกร่ง (robust) กว่าทฤษฎีหรือข้อค้นพบที่ได้จากการทำกรณีศึกษาแบบกรณีเดียวเนื่องจากข้อค้นพบหรือทฤษฎีจึงได้จากการสังเคราะห์สรุปรวมจากข้อค้นพบจากกรณีศึกษาหลายกรณีในหลายสถานที่

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เป็นแนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะสำหรับผู้สอนศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
2. พัฒนาผู้เรียนให้มีการสร้างสรรค์งานศิลปะ มีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยนำความรู้และทักษะที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพในอนาคต



## กรอบแนวคิดในการวิจัย

เรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก  
อายุ 9-12 ปี

**ปัญหาวิกฤตความเชื่อมั่นของเด็กอายุ 9-12 ปี** พัฒนาการทางด้านศิลปะของผู้เรียนในช่วงวัยนี้ งานศิลปะมีรายละเอียดและสมจริงมากขึ้น พยายามสร้างมิติโดยใช้เทคนิคต่าง ๆ ปัญหาที่พบในการทำงานศิลปะ มักมีการเปรียบเทียบผลงานของตนเองกับผู้อื่น ขาดความเชื่อมั่นในการทำงาน และมีความกังวลในงานของตนเอง (Lowenfeld & Brittain, 1975)

**การสร้างสรรค** คือการนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ในทางศิลปะ ถ่ายทอดผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางทัศนศิลป์ (คณศ ศิลลัตย์, 2556) จุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค คือรูปแบบใหม่มีลักษณะเฉพาะตัวมีลักษณะเป็นงานต้นแบบไม่ซ้ำใคร (ชลุต นิมเสมอ, 2553)

### แนวคิดในสร้างกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก นับถือผู้เรียนเหมือนศิลปินเน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่แท้จริงสำหรับการตอบสนองต่อความคิดของตนเอง และความสนใจผ่านการทำศิลปะ มีกระบวนการจัดเรียนรู้ 4 ขั้น 1.ขั้นสาธิต (Demonstration) 2.ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3.ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) 4.ขั้นวัดผล (Assessment) (Douglas, 2012)

**ทฤษฎีเจเนอรัทิวตี (Generativity)** เป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยกลยุทธ์ที่เรียกว่าสมรรถนะการสร้างสรรคทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) 2) ด้านการทำสิ่งท้าทาย (Challenging) 3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) 4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) (Epstein, 2008)

**กระบวนการสร้างสรรคทางศิลปะ** ประกอบด้วย 1) ขั้นเตรียมการคิด 2) ขั้นการพัฒนาแบบที่ชัดเจน 3) ขั้นคัดเลือกและสร้างสรรคผลงานเฉพาะตน 4) ขั้นการมีประสบการณ์ใหม่ (Wallas, 1926)

**กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี** รูปแบบกิจกรรมศิลปะ ที่เหมาะสม และปฏิบัติได้จริงในบริบทของผู้เรียนอายุ 9-12 ปีในประเทศไทย ประกอบด้วย การวาดภาพ การระบายสี ปั้น ภาพพิมพ์ โครงสร้าง และ ผ้าและสิ่งทอ (Government of Ireland, 1999) โดยผู้เรียนมีทางเลือกในการสร้างสรรคผลงานดังนี้  
ทางเลือกที่ใช้ในกิจกรรม 4 ฐาน คือ 1) ฐานรูปแบบงานศิลปะ 2) ฐานศิลปิน 3) ฐานเทคนิคทางศิลปะ 4) ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ

**การสร้างสรรคศิลปะ** เป็นกระบวนการสร้างสรรคผลงานศิลปะทางปฏิบัติที่อาศัยทักษะดังนี้ 1) ทักษะการคิดขั้นสูงในการสร้างสรรค และ 2) ทักษะการปฏิบัติทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วย 1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค 2) ทักษะทางศิลปะ 3) การแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา 4) การแสวงหาและนำมาประยุกต์ใช้ 5) ความสมบูรณ์ของผลงาน

## บทที่ 2

### เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ผู้วิจัยทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

1. ทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

2. ทักษะการคิดขั้นสูง

ตอนที่ 2 แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะ

3. การสร้างสรรค์ศิลปะ

4. พัฒนาการของเด็กอายุ 9-12 ปี

5. การจัดการกิจกรรมศิลปะ

6. การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education)

7. การศึกษานอกระบบ

8.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

#### 1. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

##### 1.1 แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2560-2574

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษาได้จัดทำแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574 เพื่อใช้เป็นแผนยุทธศาสตร์ระยะยาวสำหรับหน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับการศึกษาของประเทศทั้งที่อยู่ในกระทรวงศึกษาธิการ และนอกกระทรวงศึกษาธิการได้นำไปใช้เป็นกรอบและแนวทางการพัฒนาการศึกษา และเรียนรู้สำหรับพลเมืองทุกช่วงวัยตั้งแต่แรกเกิดจนตลอดชีวิต โดยจุดมุ่งหมายที่สำคัญของแผน คือ การมุ่งเน้นการประกันโอกาสและความเสมอภาคทางการศึกษา และการศึกษาเพื่อการทำงานทำและสร้างงานได้ ภายใต้บริบทเศรษฐกิจและสังคมของประเทศและของโลกที่ขับเคลื่อนด้วยนวัตกรรม และความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งความเป็นพลวัตเพื่อให้ประเทศไทยสามารถก้าวข้ามกับดักรายได้ปานกลางไปสู่ประเทศที่พัฒนาแล้ว ซึ่งภายใต้กรอบแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2574 ได้กำหนดสาระสำคัญสำหรับบรรลุปเป้าหมายของการพัฒนาการศึกษาใน 5 ประการ ได้แก่ การเข้าถึง (Access) ความเท่าเทียม (Equity) คุณภาพ (Quality) ประสิทธิภาพ (Efficiency) และตอบโจทยบริบทที่เปลี่ยนแปลง (Relevancy) ในระยะ 15 ปี โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละระดับการศึกษาได้รับการพัฒนาขีดความสามารถเต็มตามศักยภาพที่มีอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล และมีคุณลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ มีองค์ความรู้ที่สำคัญ และทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รวมทั้งทักษะการดำรงชีวิต และทักษะความรู้ความสามารถ และสมรรถนะในการปฏิบัติงานที่ตอบสนองความ

ต้องการของตลาดแรงงาน และการพัฒนาประเทศ โดยหนึ่งในแนวทางการดำเนินงานที่สำคัญเพื่อขับเคลื่อนยุทธศาสตร์คือการปรับเปลี่ยนวิธีการเรียนการสอน จากการบอกเล่าโดยครู มาเป็นกระบวนการออกแบบวิธีการเรียนรู้ที่หลากหลาย เหมาะสมกับศักยภาพผู้เรียน เพื่อให้เกิดกระบวนการ คิดเป็น ทำเป็น แก้ปัญหาเป็น วิพากษ์วิจารณ์เป็นอย่างดีสร้างสรรค์ ปรับเปลี่ยนบทบาทของครูให้เป็น Facilitator, Motivation, Inspiration, Coaching (กระทรวงศึกษาธิการ, 2559)

## 1.2 แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12

แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่ 12 ได้กำหนดวิสัยทัศน์ในการพัฒนาประเทศไทยคือ “ประเทศไทยมีความมั่นคง มั่งคั่ง ยั่งยืน ด้วยการพัฒนาตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง” โดยมีจุดเน้นและประเด็นที่เกี่ยวข้องกับเด็กและเยาวชน ได้แก่ 1) การเตรียมความพร้อมด้านกำลังคน และการเสริมสร้างศักยภาพของประชากรในทุกช่วงวัยให้เป็นทุนมนุษย์ที่มีศักยภาพสูง ตั้งแต่การพัฒนากลุ่มเด็กปฐมวัยให้มีสุขภาพกายและใจที่ดี มีทักษะทางสมอง ทักษะการเรียนรู้ ทักษะชีวิต และทักษะทางสังคมเพื่อให้เติบโตอย่างมีคุณภาพการหล่อหลอมให้คนไทยมีค่านิยมตามบรรทัดฐานที่ดีของคนไทยทุกช่วงวัยเด็กวัยเรียนและวัยรุ่นได้รับการพัฒนาทักษะความรู้ความสามารถที่เหมาะสมในแต่ละช่วงวัยการเตรียมความพร้อมของกำลังคนด้านวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการยกระดับคุณภาพการศึกษาสู่ความเป็นเลิศและการเสริมสร้างให้คนมีสุขภาพดี 2) การสร้างความเป็นธรรมและลดความเหลื่อมล้ำโดยมุ่งเน้นการยกระดับคุณภาพการให้บริการทางสังคมอย่างทั่วถึงโดยเฉพาะด้านการศึกษาและสาธารณสุข (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาการเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2559)

## 1.3 แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 พ.ศ.2560-2564

แผนพัฒนาเด็กและเยาวชนแห่งชาติฉบับที่ 2 พ.ศ.2560-2564 การส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดชีวิตทั้งในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยเพื่อเสริมสร้างทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 1) ทักษะการอ่านออกเขียนได้คิดเลขเป็น 2) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ และทักษะการแก้ปัญหา 3) ทักษะด้านการสร้างสรรค์และนวัตกรรม 4) ทักษะด้านความเข้าใจความต่างวัฒนธรรม 5) ทักษะด้านความร่วมมือการทำงานเป็นทีมและภาวะผู้นำ 6) ทักษะด้านสื่อสารสนเทศและการรู้เท่าทันสื่อ 7) ทักษะด้านคอมพิวเตอร์เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร 8) ทักษะอาชีพและทักษะในการเรียนรู้ 2) ส่งเสริมทักษะการใช้เทคโนโลยีให้เป็น (ค้นคว้าข้อมูลการจัดทำข้อมูลส่วนบุคคล (Profile) ใช้เทคโนโลยีให้เป็นประโยชน์ต่อผู้อื่น) และสามารถออกแบบการใช้งาน (สร้างโปรแกรมและการใช้เพื่อประโยชน์ในการทำงาน) ที่สอดคล้องกับแนวคิด “ประเทศไทย 4.0” 3) ส่งเสริมการเรียนรู้เชิงบูรณาการวิทยาศาสตร์เทคโนโลยีวิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์ (STEM Education) ในสถานศึกษา 4) ส่งเสริมทักษะการรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงของสังคมและการป้องกันอาชญากรรมในรูปแบบต่าง ๆ

#### 1.4 การจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีทั้งความรู้ ทักษะการเรียนรู้และการคิด และมีทักษะชีวิต โดยจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีความรู้ที่กว้างและลึกในหลากหลายเรื่อง รวมทั้งมีทักษะในการจำแนกแยกแยะข้อมูลได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีระบบการคิดที่ดี มีการตัดสินใจอย่างสมเหตุสมผล มีจิตแห่งความเคารพ มีจิตแห่งจริยธรรม เพื่อความเป็นพลเมืองที่ดีของประเทศและของโลก โดยครูควรจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนวัฒนธรรมการทำงานร่วมกัน มีสภาพแวดล้อมในการเรียนที่มีความสะดวกในการเคลื่อนย้าย สามารถปรับรูปแบบการใช้พื้นที่ในห้องเรียนได้อย่างง่ายดาย เอื้อต่อการเรียนรู้แบบโครงการหรือการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียนมากกว่าการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหา ส่วนการประเมินผลการเรียนรู้จะมีการประเมินที่แปรเปลี่ยนได้โดยไม่ใช้การประเมินตามเงื่อนไข มาตรฐานเดียวกัน และมีการประเมินทั้งระดับบุคคลและทีมงาน รวมทั้งเป็นการประเมิน ที่เปิดเผย โดยให้ผู้เรียนได้เข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างแบบประเมินด้วย และให้ผู้เรียนได้นำสิ่งที่จะทดสอบไปศึกษา พิจารณาและตอบมาอย่างรอบคอบให้ได้คำตอบที่ถูกต้องสมเหตุสมผลมากที่สุด ซึ่งจะเป็นการแสดงศักยภาพที่แท้จริงของเขาออกมา รวมทั้งผู้เรียนสามารถนำองค์ความรู้และประสบการณ์ไปใช้ในชีวิตจริงได้

#### 1.5 คุณลักษณะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21

แนวโน้มการจัดการเรียนรู้จึงจำเป็นต้องมีการปรับเปลี่ยนและต้องมีการพัฒนาครูและผู้เรียนให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงของโลกในอนาคต จากการสังเคราะห์แนวคิดและข้อเสนอแนะของนักการศึกษาและผู้เกี่ยวข้อง สรุปคุณลักษณะที่สำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ควรจะได้รับพัฒนา 3 ด้านดังนี้ (ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์, 2558)

1.5.1 ด้านทักษะความรู้ ความรู้ที่ควรพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 คือ จิตสำนึกต่อโลก การเงิน

เศรษฐกิจธุรกิจ และการเป็นผู้ประกอบการ ความเป็นพลเมือง วัฒนธรรมมนุษย์และโลกทางกายภาพ และโลกธรรมชาติ สุขภาพและสวัสดิภาพ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสาร ความรู้พื้นฐานเชิงทัศนภาพ (Visual Literacy) ความรู้พื้นฐานทางข้อมูลข่าวสาร ความรู้พื้นฐานทางพหุวัฒนธรรม (Multicultural Literacy) และความรู้พื้นฐานในเรื่องปริมาณ

1.5.2 ด้านทักษะการเรียนรู้และการคิด ทักษะการเรียนรู้และการคิดที่ควรพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 คือ ความอยากรู้/จิตแห่งวิทยาการ (Disciplined Mind) การคิดระดับสูง การคิดเชิงวิพากษ์ทักษะการแก้ปัญหา จัดการและแก้ไขความขัดแย้ง ทักษะการสังเคราะห์ (Synthesizing Mind) ทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์และผลิตนวัตกรรม ทักษะการทำงานเป็นทีม/การทำงานร่วมกัน การสร้างเครือข่าย ทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล/การเรียนรู้แบบมีส่วนร่วม ทักษะการเรียนรู้ตาม



บริบททักษะด้านไอซีที ทักษะการใช้วิธีการเรียนรู้ ทักษะการใช้ข้อมูลข่าวสารและการสื่อสาร ทักษะการผลิตนวัตกรรม ทักษะการจัดลำดับความสำคัญ ทักษะการวางแผนและการจัดการเพื่อมุ่งผลลัพธ์ ทักษะการใช้เครื่องมือจริงอย่างมีประสิทธิภาพ ทักษะการสร้างผลผลิตที่มีคุณภาพและเหมาะสม ทักษะการตั้งคำถามและการวิเคราะห์ ทักษะการหาแนวโน้มและคาดการณ์ความเป็นไปได้ และทักษะการรู้คิด

1.5.3 ด้านทักษะชีวิต ทักษะชีวิตที่ควรพัฒนาคนในศตวรรษที่ 21 คือ ความเป็นผู้นำ ความสามารถในการปรับตัว การใช้เหตุผลที่ดี ความรับผิดชอบต่อตนเอง สังคม และในฐานะพลเมืองการเข้าถึงคน/เจรจา การสร้างความสัมพันธ์อันดีกับผู้อื่น ความสามารถในการขึ้นนำตนเอง ความกล้าเสี่ยง การจัดการ ความซับซ้อน การรู้จักเพิ่มพูนประสิทธิผลของตนเอง ความสามารถในการสื่อสารแบบโต้ตอบ/การโต้ตอบโดยอิสระ การมีส่วนร่วมในฐานะพลเมือง ในระดับท้องถิ่นและโลก ความเป็นพลเมืองดิจิทัล (Digital Citizenship) จิตแห่งความเคารพ (Respectful Mind) และจิตแห่งจริยธรรม (Ethical Mind) สารที่จะนำไปจัดการเรียนรู้ให้แก่ผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 จึงควรมุ่งเน้นที่การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นบุคคลที่มีเครื่องมือในการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก มีความสามารถในการสกัดและคัดกรองข้อมูลที่ควรเรียนรู้ ครูจึงควรมุ่งสอนเกี่ยวกับกระบวนการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ที่เรียกว่ามีจิตแห่งวิทยาการ เกิดการรู้คิด สอนเกี่ยวกับความคิดขั้นสูง การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การจัดการแก้ไขปัญหา การสังเคราะห์การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น การสร้างเครือข่าย มีทักษะปฏิสัมพันธ์ระหว่างบุคคล โดยได้เรียนเกี่ยวกับการใช้ไอซีทีเป็นเครื่องมือในการช่วยแสวงหาความรู้ และนำมาสร้างองค์ความรู้ ฝึกการวางแผน การทำงานได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการจัดการความรู้เพื่อให้บรรลุผลลัพธ์ที่ต้องการ รวมทั้งได้เรียนรู้วิธีการวิเคราะห์แนวโน้ม และสามารถคาดการณ์ความเป็นไปได้ในอนาคตจากที่กล่าวมาข้างต้นคุณลักษณะสำคัญของคนในศตวรรษที่ 21 ที่ต้องได้รับการพัฒนานั้นแบ่งออกเป็น 3 ด้านหลัก คือ 1) ด้านทักษะความรู้ 2) ด้านทักษะการเรียนรู้และการคิด และ 3) ด้านทักษะชีวิต โดยคุณลักษณะสำคัญที่ต้องมุ่งเน้นในยุคแห่งความเจริญก้าวหน้าทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศและการสื่อสารซึ่งมีข้อมูลข่าวสารมากมาย คือ ความสามารถในการกรองข้อมูลข่าวสารเพื่อให้สามารถเลือกแยกแยะ และสกัดเฉพาะข้อมูลข่าวสารที่สำคัญและมีความจำเป็นต่อการตัดสินใจ อันนำมาซึ่งความคิดขั้นสูง การวิเคราะห์ สังเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งต้องเรียนรู้ที่จะทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่นอย่างมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี และสามารถการสร้างความรู้ด้วยตนเอง

### 1.6 ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

Partnership for 21st Century Learning (2015) ได้เสนอทักษะการเรียนรู้หลักในศตวรรษที่ 21 ไว้ 3 ทักษะ ดังนี้

1.6.1 ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (Learning and Innovation)

1.6.2 ทักษะเทคโนโลยี(Technology)

1.6.3 ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career)

Trilling and Fadel (2009) ได้เสนอ 7 ทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 สำหรับการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จไว้ดังนี้

1. ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)
2. ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation)
3. ทักษะความร่วมมือ (Collaboration)
4. ทักษะความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural Understanding)
5. ทักษะการสื่อสาร (Communication)
6. ทักษะเทคโนโลยี (Technology)
7. ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career)

วิจารณ์ พานิช (2555) เสนอทักษะ 3Rs 7Cs ในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

3Rs ได้แก่ Reading อ่านออก, (W)riting เขียนได้และ (A)rithmetic คิดเลขเป็น 7Cs ได้แก่ Critical Thinking ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ, Creativity ทักษะด้านการสร้างสรรค์, Communication ทักษะด้านการสื่อสาร, Cross-cultural Understanding ทักษะด้านความเข้าใจต่างวัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์, Collaboration ด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม, Computing ICT ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ เทคโนโลยี และCareer ทักษะอาชีพและชีวิต

ไพฑูรย์ สินลารัตน์ (2558) ได้เสนอทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ของไทยไว้ดังนี้

1. ทักษะการคิดวิจารณ์ และการประเมิน (Critical Thinking and Evaluation)
2. ทักษะการคิดวิเคราะห์และสังเคราะห์ (Analysis and Syntheses)
3. ทักษะการคิดสร้างสรรค์และมีจินตนาการ (Creativity and Imagination)
4. ทักษะการผลิตและคิดนวัตกรรม (Productivity and Innovation)
5. ทักษะการเปลี่ยนแปลงและการแก้ปัญหา (Change and Problem-solving)
6. ทักษะการสื่อสารและความมั่นใจในตนเอง (Communication and Self-confidence)
7. ทักษะทางคุณธรรมและความรับผิดชอบ (Ethic and Responsibility)

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2560) ได้กำหนดทักษะผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 ไว้ดังนี้

3Rs ได้แก่ Reading อ่านออก, (W)riting เขียนได้และ (A)rithmetic คิดเลขเป็น 8Cs ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Solving Problem), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation), ทักษะความร่วมมือ ทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ (Collaboration Teamwork and Leadership), ทักษะความเข้าใจความต่างของ

วัฒนธรรม ต่างกระบวนทัศน์ (Cross-cultural Understanding), ทักษะการสื่อสาร สารสนเทศและรู้เท่าทันสื่อ (Communication Information and Media Literacy), ทักษะคอมพิวเตอร์และเทคโนโลยี (Computing and Technology) ทักษะชีวิตและอาชีพ (Career and Learning Self Reliance) และความเมตตา กรุณา วินัย คุณธรรมจริยธรรม (Compassion) จากที่กล่าวมาสามารถสรุปทักษะผู้เรียนสำหรับการเรียนรู้ที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 ได้แก่ ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation), ทักษะความร่วมมือ (Collaboration), ทักษะความเข้าใจข้ามวัฒนธรรม (Cross-cultural Understanding), ทักษะการสื่อสาร(Communication), ทักษะเทคโนโลยี (Technology), ทักษะชีวิตและอาชีพ (Life and Career) และคุณธรรมจริยธรรม (Compassion) โดยทักษะที่นักวิชาการและนักการศึกษาให้ความสนใจและมีความเห็นตรงกัน คือทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking), ทักษะการสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and innovation), ทักษะความร่วมมือ (Collaboration) และทักษะการสื่อสาร(Communication) ซึ่งอาจกล่าวได้ว่าเป็นทักษะหลักที่มีความสำคัญจำเป็นอย่างมากสำหรับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

จากที่กล่าวมาสามารถสรุปทักษะการเรียนรู้ที่เสริมสร้างทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 จึงควรมุ่งเน้นที่การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นบุคคลที่มีเครื่องมือในการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก มีความสามารถในการสกัดและคัดกรองข้อมูลที่ควรเรียนรู้ ครูจึงควรมุ่งสอนเกี่ยวกับกระบวนการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ที่เรียกว่ามีจิตแห่งวิทยาการ เกิดการรู้คิด สอนเกี่ยวกับความคิดขั้นสูง การคิดเชิงวิพากษ์ การแก้ปัญหา การจัดการแก้ไขปัญหา การสังเคราะห์การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น

## 2. ทักษะการคิดขั้นสูง

สำนักงานราชบัณฑิตยสภา (2557) คำว่า คิด พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. ๒๕๕๔ อธิบายความหมายว่า ทำให้ปรากฏเป็นรูปหรือประกอบให้เป็นรูปหรือเป็นเรื่องขึ้นในใจ ซึ่งก็เป็นเพียงการคิดที่เราคุ้นเคยอยู่เป็นประจำ แต่ในทางการศึกษา สนใจ ความคิดเพื่อไม่ให้เกิดความคิดฟุ้งซ่านไปต่าง ๆ นานา จึงต้องมีการฝึกทักษะการคิดเพื่อฝึกฝนการคิดของมนุษย์ให้สามารถนำไปใช้แสวงหาคำตอบ ตัดสินใจ และแก้ไขปัญหิต่าง ๆ ได้ คณะกรรมการจัดทำพจนานุกรมศัพท์ศึกษาศาสตร์ร่วมสมัย ราชบัณฑิตยสถาน ได้อธิบายไว้ดังนี้

ทักษะการคิดขั้นสูงหรือฮอตส์ (higher Order Thinking Skills-HOTS) หมายถึง ความสามารถและความชำนาญในการดำเนินการคิดที่ซับซ้อน เพื่อให้ได้คำตอบหรือบรรลุวัตถุประสงค์ที่ต้องการ ทักษะการคิดเป็นทักษะทางปัญญาที่ใช้กระบวนการทางสมองในการประมวลผลข้อมูลสารสนเทศต่างๆ ที่รับเข้ามาผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ทักษะการคิดขั้นสูงเป็นทักษะที่มีความซับซ้อน จำเป็นที่ผู้เรียนต้องได้รับการสอนและฝึก เพื่อให้สามารถนำไปใช้ในการแสวงหา

คำตอบ การตัดสินใจ และการแก้ปัญหาต่าง ๆ ตัวอย่างทักษะการคิดขั้นสูงที่สำคัญ เช่น ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ การประเมิน การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา การคิดอย่างมีวิจารณญาณ

## 2.1 การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง

การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงมีหลายวิธี วิธีการหลักที่นิยมใช้กันคือ ใช้โปรแกรม หลักสูตร หรือชุดฝึกสำเร็จรูป เพื่อฝึกทักษะการคิดโดยตรง และการพัฒนาทักษะการคิด โดยบูรณาการในการสอนเนื้อหาสาระต่าง ๆ การพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงโดยตรงเป็นการสอนคิดที่เป็นอิสระจากการสอนเนื้อหาสาระตามที่หลักสูตรกำหนด ส่วนใหญ่มีลักษณะเป็นโปรแกรมที่ออกแบบให้ผู้เรียนฝึกทักษะการคิดทักษะใดทักษะหนึ่งหรือหลายทักษะตามที่ต้องการ

เนื่องจากความสามารถในการคิดเป็นตัวบ่งชี้สำคัญที่แสดงถึงคุณภาพของผู้เรียน ทักษะการคิดจึงได้รับความสำคัญให้เป็นทักษะในศตวรรษที่ 21 ที่ผู้เรียนทุกคนควรได้รับการสอนและฝึกฝนอย่างจริงจังและจริงจัง เพื่อช่วยให้ผู้เรียนสามารถใช้ทักษะดังกล่าวในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพ

ทิสนา แชมมณี (2558) ได้กล่าวว่าการส่งเสริมทักษะการคิดระดับสูงให้เกิดแก่ผู้เรียนนั้น จะต้องพัฒนาทักษะการตั้งสมมติฐาน ทักษะการทำนาย ทักษะการนิยาม ทักษะการวิเคราะห์ ทักษะการสังเคราะห์ ทักษะการจัดระบบ

Crookhart (2010) ได้กำหนดประเภทของทักษะการคิดขั้นสูงไว้ 5 ประเภท ได้แก่

- 1) การวิเคราะห์การประเมินค่าและการสร้างสรรค์
- 2) การคิดอย่างมีเหตุผลเชิงตรรกะ
- 3) การคิดตัดสินใจและการคิดอย่างมีวิจารณญาณ
- 4) การคิดแก้ปัญหา
- 5) การสร้างสรรค์และการคิดสร้างสรรค์

การจำแนกประเภททักษะการคิดขั้นสูงมีการแบ่งประเภทแตกต่างกันแต่น่าสังเกต คือ ทักษะการคิดดังกล่าวล้วนมีพื้นฐานมาจากทักษะการคิดขั้นพื้นฐานทั้งสิ้นดังนั้นทักษะการคิดขั้นสูงจึงเป็นทักษะการคิดระดับสูงซึ่งมีลักษณะของการคิดที่ยากและซับซ้อนมากกว่าการคิดขั้นพื้นฐานโดยจำแนกทักษะของการคิดขั้นสูงได้ 5 ประเภทดังนี้ (1) ทักษะการคิดวิเคราะห์ (Analytical Thinking Skills) หมายถึงการจำแนกข้อมูลออกเป็นส่วน ๆ เพื่อศึกษาส่วนประกอบแต่ละส่วนอย่างละเอียด (2) ทักษะการคิดแก้ปัญหา (Problem Solving Thinking Skills) หมายถึงการเข้าใจปัญหาและหาแนวทางการแก้ปัญหานั้น ๆ ได้อย่างมีเหตุผล (3) ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking Skills) หมายถึงการเลือกเชื่อหรือไม่เชื่อข้อมูลเหล่านั้นตามหลักเหตุและผล (4) ทักษะการคิดไตร่ตรอง

และสะท้อนคิด (Introspective And Reflective Thinking Skills) หมายถึงการตรวจสอบและ ทบทวนข้อมูลหรือการกระทำต่าง ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงในครั้งต่อไปและ (5) ทักษะการคิด

สร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills) หมายถึงการนำองค์ความรู้ไปนำเสนอในรูปแบบ ต่างๆ ให้มีความน่าสนใจแปลกใหม่หรือรูปแบบใหม่

Bloom (1956) ได้นำเสนอ ทฤษฎีลำดับชั้นของการเรียนรู้ ที่เรียกว่า Bloom's Taxonomy กำหนดพุทธิพิสัยออกเป็น 6 กลุ่มคือความรู้ความจำ (Knowledge) ความเข้าใจ (Comprehension) การนำไปใช้ (Application) การวิเคราะห์ (Analysis) การสังเคราะห์ (Synthesis) และการประเมิน ค่า (Evaluation) ซึ่งต่อมา Anderson และ Krathiwohl (2001) ได้ปรับปรุงแก้ไขการกำหนด วัตถุประสงค์ทางการศึกษาเพื่อให้สอดคล้องกับศักยภาพด้านการคิดของบุคคลให้มากขึ้น โดยนำ แนวคิดการประเมินด้านพุทธิพิสัยของบลูมไปปรับปรุงโดยมีการปรับเปลี่ยนนิยามศัพท์และสลับ พุทธิกรรมขั้นสูงสองลำดับสุดท้ายเป็นการประเมินค่า (Evaluating) และคิดสร้างสรรค์ (Creating) มีรายละเอียดดังปรากฏในตารางที่ 1 นี้

**ตารางที่ 1** การเปรียบเทียบความแตกต่างทฤษฎีลำดับชั้นการเรียนรู้แบบเดิมและฉบับปรับปรุง 6 ชั้น

Bloom's Taxonomy (1956)	The Revised Bloom's Taxonomy (2001)
<p>ระดับที่ 1 ความรู้ (Knowledge)</p> <p>หมายถึงความต่ำการตั้งสิ่งที่เรียนรู้มาก่อน ตัวอย่างชื่อบุคคลสถานที่ เนื้อหาที่อยู่ในบทเรียน ได้แก่ รู้บอกระบุระลึกได้ ฯลฯ</p>	<p>ระดับที่ 1 จำ (Remember)</p> <p>เป็นความสามารถในการตั้งความรู้ที่เกี่ยวข้องกับ หน่วยความจำระยะยาวมาใช้ประกอบการ จำได้ และระลึกได้</p>
<p>ระดับที่ 2 การเข้าใจความ (Comprehension)</p> <p>ความสามารถในการสร้างความหมายจากข้อมูล ได้แก่ อธิบาย ตีความ บอกความแตกต่าง บรรยาย แปลความหมาย</p>	<p>ระดับที่ 2 เข้าใจ (Understand)</p> <p>การสร้างความหมายจากรูปแบบต่าง ๆ โดย สามารถเขียนหรือวาดรูปกราฟสื่อถึงการตีความ ยกตัวอย่าง การจัดจำแนก การสรุปความ การ เปรียบเทียบ และการอธิบายได้</p>
<p>ระดับที่ 3 การนำไปใช้ (Application)</p> <p>ความสามารถในการใช้ข้อมูลที่ได้มาจากการ เรียนรู้หรือการนำข้อมูลไปใช้จัดระบบฝึกปฏิบัติ สาธิตทดลองคำนวณ</p>	<p>ระดับที่ 3 ประยุกต์ใช้ (Apply)</p> <p>การตั้งหรือการใช้วิธีการโดยผ่านการประมวลผล การประยุกต์ใช้เกี่ยวข้องและอ้างอิงถึง สภาพการณ์ที่ข้อมูลถูกนำออกมาใช้ได้ผลผลิต เช่น รูปแบบการนำเสนอผลงาน</p>
<p>ระดับที่ 4 การวิเคราะห์ (Analysis)</p> <p>ความสามารถในการแยกแยะหรือตั้งความ แตกต่างของข้อมูลออกมาได้เป็นองค์ประกอบ</p>	<p>ระดับที่ 4 วิเคราะห์ (Analyze)</p> <p>แยกแยะข้อมูลหรือความคิดรวบยอดออกเป็น ส่วนๆ แล้วพิจารณาว่ามีสัมพันธ์กันหรือเกี่ยวข้อง</p>

<p>เพื่อจัดระบบโครงสร้างที่อาจดีกว่าความเข้าใจ ได้แก่ แยกยะจำแนกความแตกต่างจัดประเภท</p>	<p>กันด้วยรวมทั้งสามารถแยกความแตกต่าง ระหว่างองค์ประกอบได้</p>
<p>Bloom's Taxonomy (1956)</p>	<p>The Revised Bloom's Taxonomy (2001)</p>
<p>ระดับที่ 5 การสังเคราะห์ (Synthesis) ความสามารถ รวบรวมความรู้ที่มีอยู่มาเชื่อมโยง เข้าด้วยกันเกิดเป็นความรู้ใหม่ได้แก่ ออกแบบสร้างชิ้นงานประดิษฐ์</p>	<p>ระดับที่ 5 ประเมิน (Evaluate) การตัดสินใจภายใต้กฎเกณฑ์และมาตรฐานผ่าน การตรวจสอบและผลผลิตที่สามารถแสดง กระบวนการของการประเมินขั้นประเมินนี้มา ก่อนขั้นคิดสร้างสรรค์</p>
<p>ระดับที่ 6 การประเมินผล evaluation ความสามารถในการตัดสินใจตรวจสอบและไต่ ตรองคุณค่าของข้อมูลได้แก่ตัดสินใจประเมิน เปรียบเทียบ</p>	<p>ระดับที่ 6 การสร้างสรรค์ (Create) หมายถึง เป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่เชื่อมโยงกันและ จัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบหรือโครงสร้าง จน ก่อกำเนิดผลผลิตเป็นวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เป็น ความสามารถในการคิดพัฒนาประดิษฐ์สร้างหรือ จัดกระทำสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้นซึ่งเกิดจากความคิด ของผู้สร้างเองโดยไม่ได้ลอกเลียนแบบ ประกอบด้วย การจัดกระทำใหม่ (Generating) เป็น ความสามารถในการให้ข้อเสนอแนะในแนว ทางการพัฒนาสร้างสรรค์หรือแนวทางในการจัด กระทำใหม่ให้กับปัญหาโดยนำแนวทางพื้นฐาน วิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐานและแนวคิดในการแก้ไข พัฒนาต่อยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ต่างออกไป การวางแผน (Planning) เป็นความสามารถใน การจัดลำดับขั้นตอน หรือสามารถกำหนดสิ่งที่ ต้องการดำเนินการเพื่อแก้ปัญหาหรือการกระทำ บางอย่างให้ลุล่วงไปได้ การสร้างและพัฒนา (Producing) เป็น ความสามารถของบุคคลในการใช้ความสามารถ ทางสมองในการคิดค้นเขียนสร้างวาดหรือพัฒนา สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นโดยใช้ความคิดของตนเองไม่ได้ ลอกเลียนแบบ</p>

จากการศึกษาหลักการกำหนดจุดมุ่งหมายทางการศึกษาของบลูมแบบเดิมและฉบับปรับปรุงพบว่าหลักการทั้งสองมีความสำคัญในการวางแผนหลักสูตรในการจัดการเรียนการสอนและการประเมินผลเพื่อเป็นแนวทางให้ผู้สอนสามารถออกแบบรูปแบบการสอนรวมไปถึงกิจกรรมที่เหมาะสมกับนักเรียน โดยมุ่งเน้น ส่งเสริมความคิดของนักเรียนเป็นหลักและพัฒนาให้นักเรียนมีระดับความคิดที่สูงขึ้นซึ่งต้องอาศัยความรู้พื้นฐานระดับง่ายลำดับไประดับที่สูงขึ้นและมีความซับซ้อนมากขึ้น มีความเหมาะสมในการนำแนวทางนี้ไปประยุกต์ใช้ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาให้นักเรียนมีทักษะการคิดอย่างมีประสิทธิภาพ โดยการสร้างสรรค์นั้นเป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่เชื่อมโยงกันและจัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบและวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เป็นความสามารถในการคิดพัฒนาประดิษฐ์สร้างหรือจัดกระทำสิ่งใหม่ๆที่เกิดขึ้นซึ่งเกิดจากความคิดของผู้สร้างเองโดยไม่ได้ลอกเลียนแบบ ประกอบด้วย 1) การจัดกระทำใหม่ (generating) เป็นความสามารถในการให้ข้อเสนอแนะในแนวทางการพัฒนาสร้างสรรค์หรือแนวทางในการจัดกระทำใหม่ให้กับปัญหาโดยนำแนวทางพื้นฐานวิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐานและแนวคิดในการแก้ไขพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ต่างออกไปจากเดิม 2) การวางแผน (planning) เป็นความสามารถในการจัดลำดับขั้นตอน หรือสามารถกำหนดสิ่งที่ต้องการดำเนินการเพื่อแก้ปัญหาหรือการกระทำบางอย่างให้ลุล่วงไปได้เพื่อให้เกิดผลตามที่ต้องการ 3) การสร้างและพัฒนา (Producing) เป็นความสามารถของบุคคลในการใช้ความสามารถทางสมองในการคิดค้นเขียนสร้างวาดหรือพัฒนาสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นโดยใช้ความคิดของตนเองไม่ได้ลอกเลียนแบบ

### 3.แนวคิดและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ศิลปะ

แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างสรรค์นั้นสามารถมองได้อย่างหลากหลายแง่มุม เป็นการมุ่งอธิบายถึงการสร้างสรรค์ หรือการคิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่แปลกใหม่ การมีมุมมองต่อสิ่งต่าง ๆ ที่หลากหลาย หรือการคิดแก้ปัญหาที่ยืดหยุ่น ซึ่งนักวิชาการและนักวิจัยได้ให้ความสนใจต่อความหมายของคำว่า การสร้างสรรค์ที่หลากหลาย โดยมีมุมมองว่าการสร้างสรรค์ในโลกแห่งความเป็นจริงนั้น เป็นกระบวนการที่ซับซ้อนเกินกว่าข้อมูลที่มีโดยทั่วไป เช่น ผลผลิตที่ได้จากการสร้างสรรค์นั้นนอกจากจะต้องแปลกใหม่แล้ว ยังต้องได้รับการยอมรับจากคนหมู่มากด้วย (Niu & Sternberg, 2001) นักสร้างสรรค์เชิงวิทยาศาสตร์จะมีบทบาทเป็นสื่อกลางในการตอบสนองความต้องการและ เป้าหมายจากภายนอก ในขณะที่นักสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้นจะมุ่งปลดปล่อยบางสิ่งบางอย่างจากตนเองสู่พื้นที่สาธารณะ (MacKinnon, 1962)

### 3.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

พื้นฐานความหมายของการสร้างสรรค์ทางศิลปะมีความเกี่ยวข้องกับระหว่างความคิดสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ซึ่งการสร้างสรรค์เชิงศิลปะ (Artistic Creativity) นั้นมีความเกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์ของ ศิลปิน หรือ ผู้ทำงานศิลปะ โดยเป็นการลงทุนลงแรงและการใช้เวลากับศิลปะ หรือผลงานทางศิลปะ อีกทั้งยังเกี่ยวข้องกับความสำเร็จในการแข่งของการสร้างสรรค์งานศิลปะอีกด้วย บุคคลที่มีการแสดงด้านการสร้างสรรค์เชิงศิลปะจะมีความเกี่ยวข้องกับ ทักษะศิลป์ วรรณกรรม ดนตรี การเต้นรำ ศิลปะการละคร และภาพยนตร์ (Ivcevic, 2007) ดังที่มีนักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของคำว่าความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

Osborn (1963) ให้ความหมายว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied Imagination) หมายถึงจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อคลี่คลายปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่ ความคิดในการจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของการคิดสร้างสรรค์ซึ่งจะนำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้น สิ่งแปลกใหม่

Taylor (1964) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะคิดย้อนกลับโดยการนำเอาสิ่งของหรือความรู้ต่าง ๆ ซึ่งดูเหมือนไม่สัมพันธ์กันมารวมกันไว้ได้ เพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาในแนวทางใหม่ อีกทั้งได้เสนอว่าการคิดสร้างสรรค์ประกอบไปด้วยความคล่องแคล่วในการคิดทำให้เกิดความคล่องตัว และมั่นใจมากขึ้น การคิดยืดหยุ่นทำให้มองได้หลายแง่และการคิดริเริ่มเป็นการพิจารณาสิ่งต่าง ๆ ในทางที่แปลกใหม่

Wallach และ Kogan (1965) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งจะสามารถระลึกถึงสิ่งอื่น ๆ ต่อไปได้ สิ่งทีบุคคลระลึกได้คือสิ่งที่อยู่ในสมองส่วนความทรงจำของตนอยู่แล้วซึ่งสามารถถูกกระตุ้นให้นำออกมาใช้ได้

Sternberg และ Lubart (1995) ได้ให้ความหมายของการคิดสร้างสรรค์ในแง่ของผลผลิตที่สร้างสรรค์ซึ่งต้องเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ แตกต่างไปจากแนวโน้มปกติที่ผู้อื่นคิด เป็นสิ่งที่ริเริ่มขึ้นมาใหม่ไม่อาจทำนายได้ และมีความเหมาะสมกับปัญหาที่ต้องแก้ไข กล่าวได้ว่า การคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการคิดที่กว้างไกล หลากหลายแง่มุม และ เป็นกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ เพื่อริเริ่ม พัฒนา ประยุกต์และค้นพบทั้งสิ่งประดิษฐ์และทฤษฎี เพื่อนำมาสู่การหาแนวทางแก้ไขปัญหามีอยู่อย่างมีประสิทธิภาพและไม่ซ้ำแนวทางเดิม อีกทั้งการคิดสร้างสรรค์ยังเป็นความคิดที่มีความยืดหยุ่น ความคล่องแคล่ว ความเป็นตัว ของตัวเอง ความละเอียดลออ สามารถเชื่อมโยงและหาความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างต่อเนื่อง

Barron (1972) กล่าวว่า ผู้ที่มีการสร้างสรรค์เชิงศิลปะจะมุ่งมั่นที่จะพัฒนาตนเองในด้านศิลปะ เช่น การวาดเขียน ลงทุนลงแรงไปกับการพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะโดยการฝึกฝนทั้งตาม



แบบแผนและฝึกฝนด้วยตนเอง อีกทั้งยังชอบที่จะค้นหาผู้ที่มีความสนใจที่คล้ายคลึงกับตน เพื่อแบ่งปัน และแสดงออกถึงความสนใจในสิ่งที่เหมือนกันและเข้ากันได้

Jame และ Shelagh (1994) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของคนในการรังสรรค์สิ่งใหม่กระบวนการที่เกิดขึ้นภายในสมอง โดยใช้จินตนาการไม่ยึดติดกับกรอบแนวคิดเดิม ซึ่งนำไปสู่การสร้างผลผลิตที่แปลกใหม่

Golerman, Kaufman และ Ray (1993) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการที่เชื่อมโยงความมีประโยชน์ความถูกต้องความมีคุณค่ามีความหมายยืดหยุ่นและเปิดกว้างไปสู่ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ

De Bono (1982) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถในการที่จะคิดนอกกรอบความคิดเดิมซึ่งก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่นที่ถือว่าเป็นแนวคิดที่สามารถนำมาพัฒนาเพื่อแก้ปัญหาที่ต้องการได้

Anderson และคณะ (1970) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ พฤติกรรมของบุคคลที่แสดงความคิดใหม่ ๆ ซึ่งเป็นการกระทำของบุคคลที่เป็นผลมาจากประสบการณ์ทั้งหมดที่ผ่านมาเพื่อสร้างรูปแบบความคิดหรือผลิตผลใหม่ ๆ และเชื่อว่าทุกคนเกิดมาพร้อมศักยภาพในการคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ในทุกระดับอายุ และทุกสาขาอาชีพถ้าหากมีการจัดประสบการณ์ให้เหมาะสม

J.P. Guilford (1950) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถทางสมองอันเป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทางหรือแบบอนกนัย (Divergent Thinking) มีองค์ประกอบที่สำคัญคือความไวต่อปัญหา (Sensitivity To Problem) ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความแปลกใหม่ (Originality) ซึ่งผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นคนที่กล้าคิดและมีอิสระในการคิด

Torrance (1966) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางปัญญาของบุคคลที่ไวต่อปัญหาและสิ่งที่มีผิดปกติการมองเห็นช่องว่างของความรู้และช่องโหว่ของหลักการการมองเห็นความไม่ผสมกลมกลืนหรือไม่ประสานกันของสิ่งต่าง ๆ และมองหาวิธีการแก้ไขปัญหานั้นคาดเดาตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับความไม่ปกตินั้นการทดสอบตามการตั้งสมมติฐานและทดสอบซ้ำรวมทั้งการเปลี่ยนแปลงที่มีความเป็นไปได้แล้วทดสอบซ้ำและท้ายสุดคือการสื่อสารเกี่ยวกับผลที่ได้มา

ในด้านความหมายของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะนั้นนักวิชาการทางการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่มีลักษณะเฉพาะทางด้านศิลปะไว้ดังนี้

เรวัตน์ ชำนาญ (2556) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นการค้นพบสิ่งที่ไม่เคยมีมาก่อนหรือพัฒนาจากเดิมที่มีอยู่ให้ดียิ่งขึ้นทั้งในเรื่องของหน้าที่ใช้สอยและความงามผ่านผลงานศิลปะด้วยกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์

ชลุต นิมเมสมอ (2553) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะคือการสร้างสิ่งใหม่จากความคิดจินตนาการความรู้สึกหรือความงามที่เป็นที่สนใจส่วนตัวของศิลปินเป็นการคิดหรือสรรหา รูปทรงหรือหน่วย (Unit) ที่มีสาระต่อจุดมุ่งหมายของการสร้างสรรค์และจัดระเบียบหน่วยให้มีรูปทรงใหม่มีลักษณะเฉพาะตัวมีลักษณะเป็นงานต้นแบบไม่ซ้ำใคร

วิรุณ ตั้งเจริญ (2553) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะคือการสะท้อนภาพคิดในสมองหรือจินตนาการที่เกิดจากการวิเคราะห์ข้อมูลจากสมองซีกซ้าย-ขวาด้วยสื่อวัสดุหรือวัตถุต่างๆผ่านผลงานศิลปะที่หลากหลาย

ทวีเดช จีวะบาง (2549) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์สร้างสรรค์เชิงศิลปะ คือการใช้ กลวิธีทางศิลปะผลิตผลงานที่เป็นความคิดของตนโดยไม่ได้ออกเลียนแบบใคร ซึ่งการแสดงออกทางการสร้างสรรค์นั้นคือการแสดงออกใดก็ตามที่เป็นไปอย่างเสรีโดยใช้สื่อกลาง เช่น ภาษา สี สิ่งของ ที่มีอยู่ในธรรมชาติ ดนตรีและอื่น ๆ อันจะเป็นเครื่องมือแสดงความรู้สึกประสบการณ์ความเข้าใจที่ชัดเจนและอารมณ์ที่ลึกซึ้ง เพื่อกระตุ้นให้เกิดการแสดงออกขึ้น

สุชาติ เถาทอง (2551) ได้กล่าวว่า การสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่สำคัญของมนุษย์ การคิดสร้างสรรค์นั้นไม่เหมือนกับการลอกเลียนแบบเพราะเป็นความต้องการที่จะสร้างสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เหมือนใคร ส่วนการลอกเลียนแบบนั้นจะเป็นไปตามสิ่งที่กำหนดให้ได้ใกล้เคียงกับความเป็นจริงมากที่สุดโดยไม่ต้องใช้ความคิดในการแก้ปัญหามากนัก

จากการศึกษาความหมายที่นักจิตวิทยาและนักวิชาการได้ให้ความหมายไว้พบว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถทางสมองหรือกระบวนการทางปัญญาที่มีความแปลกใหม่นำไปใช้แก้ปัญหาในรูปแบบต่าง ๆ มีประโยชน์และมีความเหมาะสม ส่วนความหมายของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สามารถสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะคือความสามารถของกระบวนการทางปัญญาที่ใช้กลยุทธ์ทางความคิดที่หลากหลาย และจินตนาการรวมไปถึงการแสดงออกถึงความรู้สึกความงามจนนำไปสู่ขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยองค์ประกอบของศิลปะกล่าวโดยสรุปได้ว่าการสร้างสรรค์เชิงศิลปะนั้นเกี่ยวข้องกับการแสดงออกทางศิลปะ การผลิตผลงานทางศิลปะการใช้เวลาในการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ การแสดงออกที่แปลกใหม่มีความสร้างสรรค์ โดยต้องเป็นผลงานที่ไม่ลอกเลียนแบบหรือเหมือนใครอีกทั้งต้องเป็นผลงานใช้ความรู้และประสบการณ์ด้านศิลปะ เช่น สี เส้น ดนตรี และการเต้นรำ เป็นต้น ซึ่งทำให้เกิดนวัตกรรมทั้งในรูปธรรมและนามธรรมมีความแปลกใหม่และมีคุณค่า

### 3.2 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาเอกสารและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ผู้วิจัยได้แบ่งการนำเสนอผลการศึกษาออกเป็น 2 หัวข้อได้แก่ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford และทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ซึ่งผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับดังนี้

### 3.2.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford

Guilford (1950) เป็นนักจิตวิทยาคนแรกที่ได้อธิบายลักษณะของความคิดสร้างสรรค์อย่างเป็นระบบได้เสนอว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองลักษณะของความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) ที่เป็นความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้ในหลายรูปแบบและหลายแง่มุม Guilford ได้เสนอโครงสร้างทางเขาวนัญปัญญาประกอบด้วย 3 มิติ (Three Dimensional Model) ได้แก่ มิติด้านเนื้อหา (Contents) มิติด้านวิธีการคิด (Operations) และมิติด้านผลผลิต (Products) เมื่อรวมทั้ง 3 มิติ ประกอบกันทำให้โครงสร้างทางเขาวนัญปัญญาดังต่อไปนี้

1. มิติด้านเนื้อหา (Contents) หมายถึงวัตถุข้อมูลที่ได้รับใช้เป็นที่ก่อให้เกิดการคิดจำแนกออกเป็น 5 ลักษณะคือ
  - 1.1 ภาพที่รับรู้ทางตา (Visual)
  - 1.2 เสียงที่รับรู้ทางหู (Auditory)
  - 1.3 สัญลักษณ์ (Symbolic)
  - 1.4 ภาษา (Semantic)
  - 1.5 พฤติกรรม (Behavior)
2. มิติด้านวิธีการคิด (Operations) หมายถึงกระบวนการคิดต่างๆที่สร้างขึ้นมาจำแนกออกเป็น 6 ลักษณะคือ
  - 2.1 การรับรู้และเข้าใจ (Cognition)
  - 2.2 การจำระยะยาว (Memory Retention)
  - 2.3 การจำระยะสั้น (Memory Recording)
  - 2.4 การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking)
  - 2.5 การคิดแบบเอกมัย (Convergent Thinking)
  - 2.6 การประเมินค่า (Evaluation)
3. มิติด้านผลผลิต (Products) หมายถึง ความสามารถที่เกิดขึ้นจากการผสมผสานมิติด้านเนื้อหา และด้านปฏิบัติการเข้าด้วยกัน เป็นผลผลิตเมื่อสมองรับรู้วัตถุหรือข้อมูลทำให้เกิดการคิดในรูปแบบต่าง ๆ กันซึ่งสามารถให้ผลออกต่าง ๆ กันจำแนกออกเป็น 6 ลักษณะคือ
  - 3.1 หน่วย (Units)
  - 3.2 จำพวก (Classes)
  - 3.3 ความสัมพันธ์ (Relations)

### 3. 4 ระบบ (System)

### 3. 5 การแปลงรูป (Transformation)

### 3. 6 การประยุกต์ (Implication)

Guilford (1950) เสนอว่าสติปัญญาเป็นผลรวมของความสามารถหลายด้านเข้าด้วยกันซึ่งความสามารถทางด้านอาจวัดได้ด้วยแบบทดสอบเชาว์ปัญญา หรือแบบทดสอบความถนัดทางการเรียนทั่วไป แต่มีความสามารถอีกหลายด้านที่ไม่สามารถวัดได้ด้วยแบบทดสอบดังกล่าว ด้วยเหตุนี้ทำให้เขาทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ ความคิดมีเหตุผล และการคิดแก้ปัญหา โดยวิธีวิเคราะห์องค์ประกอบ ผลการศึกษาพบว่าความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะของการคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความสามารถในการคิดได้หลายทางมีความยืดหยุ่นในการคิดซึ่งลักษณะการคิดนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่เพิ่มขึ้นโดยได้แบ่งคุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 องค์ประกอบดังนี้

1. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity To Problems) หมายถึง การมองเห็นปัญหารับรู้ ว่าปัญหาอยู่ตรงไหนสามารถระบุสิ่งที่เป็นปัญหาของผลผลิตสภาพสังคมได้ว่าสิ่งนั้นขาดประสิทธิภาพเพราะอะไร

2. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ความคิดที่หลั่งไหลออกมาอย่างคล่องแคล่วซึ่งมีลักษณะดังนี้

2.1 ความคล่องแคล่วทางภาษาความสามารถพูดเขียนได้อย่างลื่นไหล

2.2 ความคล่องแคล่วในการเชื่อมโยงความสัมพันธ์

2.3 ความคล่องแคล่วในการแสดงความคิดเห็นความรู้สึกรู้สึกได้อย่างรัดกุม

2.4 ความคล่องแคล่วในการสร้างความคิดที่ตอบโจทย์ที่มีอยู่ได้อย่างดีและ

ทันควัน

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) แบ่งออกเป็น 2 ประเภทคือ

3. 1 Spontaneous Flexibility เป็นความสามารถที่จะคิดได้อย่างหลากหลายได้อย่างทันทีทันใด บางครั้งก็หลั่งไหลออกมาเองแม้ว่าไม่จำเป็นต้องคิด

3.2 Adaptive Flexibility เป็นความสามารถที่จะคิดได้อย่างหลากหลายได้อย่างเมื่อมีความจำเป็นหรือในกรณีที่มีโจทย์ปัญหาต้องแก้เฉพาะกิจ เพื่อแก้ไขปัญหาหรือโจทย์ที่มีอยู่

4. ความแปลกใหม่ (Originality) เป็นความแตกต่างจากธรรมดาความไม่ธรรมดาคิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง

### 3.1.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance

Torrance (1984 อ้างถึงในอุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์, 2555) เป็นนักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นผู้ศึกษาค้นคว้าด้านความคิดสร้างสรรค์ซึ่งได้พัฒนาแนวคิดจากทฤษฎีของ Guilford มาใช้ในการวิจัยในเรื่องความคิดสร้างสรรค์อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลายทาง คิดได้กว้างไกล เป็นลักษณะการคิดอเนกนัยซึ่ง Torrance ได้นำมาศึกษาถึงองค์ประกอบได้ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าในปริมาณมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุดซึ่งจะนับปริมาณที่ความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่อาจจะเกิดจากการนำความรู้เดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆอย่างมีความหมาย

4. ความก้าวข้ามเครื่องกีดขวางการเอาชนะอุปสรรค (Resistance To Premature Closure) หมายถึง คุณลักษณะทางด้านจิตวิทยาที่แสดงออกถึงความกล้าเสี่ยงกล้าคิดกล้าทำกล้าฉีกกรอบกล้าที่จะก้าวข้ามสิ่งเดิมที่เคยปฏิบัติมาสู่สิ่งใหม่

5. ความเป็นนามธรรมของชื่อเรื่อง (Abstractness Of Title) หมายถึง คุณลักษณะทางความคิดในการมองเห็นภาพรวมการบูรณาการสิ่งต่าง ๆ การคิดแบบกว้างมากกว่าคิดเฉพาะเรื่องคิดในแนวตั้ง

โดยกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวลสับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไรต้องคิดว่าสิ่งๆที่ทำให้เกิดความเครียดคืออะไร

2. การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาคืออะไร

3. กล้าค้นพบความคิด (Ideal-Finding) คิดและตั้งสมมติฐานตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด

4. การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ

5. การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance-Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่าการทำทลายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

### 3.1.3 ทฤษฎีเจเนอรัทีวิตี (Generativity)

เป็นทฤษฎีที่เรียนรู้จากรูปแบบประสบการณ์ที่มีคุณค่าในด้านการสร้างสรรค์ โดย Robert Epstein Epstein (1993) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน ได้อธิบายถึงทฤษฎี Generativity ว่าเป็น ทฤษฎีที่มีการยืนยันโดยวิธีการทดลองทางวิทยาศาสตร์และพิสูจน์โดยคอมพิวเตอร์อัลกอริทึมว่า สามารถทำนายพฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์ในรายบุคคลได้ โดยทฤษฎีนี้กล่าวถึงพฤติกรรมในรูปแบบที่แตกต่างต่างจากทฤษฎีพฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์แบบเดิมที่เชื่อว่าพฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์เป็นแบบแผนและมีรูปแบบที่ตายตัว แต่กลับมองว่า พฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์เป็นเหมือนของเหลวที่สามารถเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง และเกิดขึ้นใหม่ในรูปแบบต่าง ๆ ได้ตลอดเวลา และเป็นผลมาจากความเป็นไปได้จำนวนมากของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นก่อนหน้า กล่าวคือ ความคิดใหม่ ๆ นั้นเกิดขึ้นมาจากการเชื่อมต่อระหว่างกัน (Interconnection) ของความคิดเดิมสืบทอดต่อกันมา

Epstein และคณะ (2008) อธิบายว่าการสร้างสรรค์ผ่านทฤษฎี Generativity ว่าเป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยกลยุทธ์ที่เรียกว่า สมรรถนะการสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านการจับเก็บไอเดียใหม่ (Capturing) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูง เมื่อเกิดไอเดียใหม่ ๆ ขึ้นพวกเขาก็จะสามารถเก็บสะสมไอเดียนั้น และนำออกมาใช้เมื่อต้องการได้ ใช้ความฝันหรือการฝันกลางวันเป็นแหล่งในการสร้างสรรค์ 2) ด้านการท้าทาย (Challenging) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ 3) ด้านการเพิ่มพูนความรู้ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักแสวงหาการฝึกฝนประสบการณ์และความรู้ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญที่มีอยู่ 4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพและทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ ค้นหาสิ่งเร้า ที่ไม่ธรรมดาหรือการผสมผสานของสิ่งเร้า

ดังนั้นจากทฤษฎีที่ศึกษารวบรวมทั้งหมดนี้ผู้วิจัยสามารถสรุปทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford เสนอลักษณะที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์คือ มีความไวต่อปัญหาที่มีความคิดคล่องตัวมีความยืดหยุ่นและมีความแปลกใหม่ในขณะที่ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ได้เสนอเพิ่มเติมจากแนวคิดของ Guilford คือมีความละเอียดลออรวมไปถึงการมองภาพรวมแบบบูรณาการคิดแบบกว้างมากกว่าคิดในแนวดิ่ง ดังนั้นผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะความคิดขั้นสูงที่ต้องอาศัยความคิดหลากหลายประเภทเป็นการดึงข้อมูลเดิมที่มีอยู่แล้วมาปรับใช้หรือเป็นการคิดริเริ่มในมุมมองที่แตกต่างไปจากเดิมเป็นความสามารถในการคิดเชื่อมโยงจากสิ่งรอบตัวสามารถแก้ปัญหาที่หลากหลายประเภทซึ่งหากบุคคลได้รับการส่งเสริมทางด้านความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องก็จะทำให้ทักษะความคิดสร้างสรรค์นี้พัฒนาขึ้นได้

### 3.3 กระบวนการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ

กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะเป็นกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานลักษณะหนึ่งที่มีผลผลิตออกมาเป็นงานทางด้านศิลปะ ซึ่งมีนักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านที่ได้รวบรวมวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับกระบวนการสร้างสรรค์และกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะไว้ดังนี้

Wallas (1926) ได้อธิบายถึงกระบวนการสร้างสรรค์ไว้ 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นการเตรียมการคิด (Preparation) เป็นขั้นที่ทำงานเป็นและไม่เป็นระบบ ระบบในการเตรียมการตัวเองเพื่อสร้างสรรค์โดยการศึกษา คิด ค้นหาคำตอบ สอบถามบุคคล
2. ขั้นบ่มเพาะทางความคิด (Incubation) เป็นกระบวนการที่บุคคลเพาะความคิด เป็นระยะ ที่บุคคลผู้สร้างสรรค์พักการทำงาน โดยใช้งานทำงานของจิตใต้สำนึก
3. ขั้นการเกิดความกระจ่าง (Illumination) เป็นระยะที่ผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจ
4. ขั้นการพิสูจน์และแก้ไขผลการคิด (Verification) เป็นขั้นตอนที่ผู้สร้างสรรค์ พิสูจน์แนวคิดของตนเอง

Perkins (1991) อธิบายว่า กระบวนการสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางความคิดที่นำไปสู่ผลลัพธ์ที่สร้างสรรค์มีกระบวนการที่เป็นหัวข้อดังนี้

1. ขั้นของการตั้งจุดประสงค์ของความคิด
2. ขั้นของการวางโครงสร้าง
3. ขั้นของการพัฒนารูปแบบที่ชัดเจน
4. ขั้นของการตรวจสอบความคิดสิ่งที่ขัดแย้งกับความคิด
5. ขั้นของการสรุปความคิด

คณศ ศิลสตัย (2556) ได้ให้ความหมายการสร้างสรรค คือการนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อน ในทางศิลปะสามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะ โดยใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นสื่อในการถ่ายทอดผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางทัศนศิลป์ อาจใช้ ดินสอสี สีน้ำมัน สีน้ำ สีอะคริลิก สีฝุ่น หรือเทคนิคผสม เป็นต้น โดยกระบวนการสร้างสรรค์สามารถแสดงออกได้หลายวิธีการ ดังนี้

1. การสร้างสรรค์แบบรูปธรรม (Realistic)
2. การสร้างสรรค์กึ่งนามธรรม (Semi Abstract)
3. การสร้างสรรค์นามธรรม (Abstract) เช่นในงานศิลปะในแนว Impressionism, Neo-Impressionism และ Abstract เป็นต้น

ซึ่งวิธีการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ โดยปกติกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานด้านศิลปะนั้น ส่วนใหญ่ ศิลปินจะเริ่มจากกระบวนการคิดและปฏิบัติตามขั้นตอน ดังนี้

1. วางกรอบแนวทางจากความคิดรวบยอด (Concept) ในการสร้างสรรค์จากสิ่งที่ประทับใจ แรงแบนดาลใจ (Inspiration) จากเนื้อหาดังกล่าวข้างต้น เพียง 1 ประเด็น (จากแหล่งที่มาของ ความคิดสร้างสรรค์)
2. ศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย (Research) หรือจากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
3. พยายามสรุปประเด็นทำงานออกมาเป็นลักษณะตัวเองโดยการทดลองเทคนิคที่จะใช้ในการสร้างสรรค์โดย ทำซ้ำ เปลี่ยนแปลงรูปแบบ อาจนำกล้องดิจิทัล คอมพิวเตอร์ มาช่วยในการ สเก็ต (Sketch) จนได้ผลเป็นที่พอใจ แล้วนำไปเป็นกลวิธี (Technique) ที่พึงพอใจที่สุดไปใช้ในการ สร้างสรรค์ผลงานศิลปะชิ้นนั้นๆ
4. คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตน ตามจุดประสงค์ที่วางไว้
5. เริ่มโครงการใหม่ (New Project) โดยนำวิธีการสร้างสรรค์จากข้อ 1-4 มาปฏิบัติและต้อง สำคัญอยู่เสมอว่าผลงานที่เกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์นั้นจะต้องเปลี่ยนแปลงและพัฒนาารูปแบบที่ นำไปสู่สิ่งแปลกใหม่อยู่เสมอ

Guilford (1971) ได้อธิบายว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์มีความเกี่ยวข้องกับการ แก้ปัญหาทั้งหมด และผลผลิตของความคิดสร้างสรรค์เป็นผลลัพธ์สุดท้ายของการแก้ปัญหา ด้วย เหตุผลนี้ทั้งความคิดสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาจึงนับว่ามีความเกี่ยวข้องกันอย่างใกล้ชิด ในการ อธิบายกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์นั้นจึงสามารถนำกระบวนการในการแก้ปัญหามาอธิบาย ไปด้วยกันและ Guilford ได้นำมิติด้านวิธีการคิดในแบบจำลองโครงสร้างทางเชาวน์ปัญญามาอธิบาย กระบวนการในการแก้ปัญหา (The Structure Of Intelligence Problem Solving) โดยแบ่งเป็น ชั้น 4 ชั้นดังนี้

1. ชั้นการใส่ใจ (Attention) เมื่อเกิดปัญหาหรือสิ่งเร้ามาจากสิ่งแวดล้อม (Environment) หรือสิ่งเร้าที่มาจากสมองแรงจูงใจ หรืออารมณ์ภายในตัวเองบุคคล จะเลือกที่จะสนใจหรือไม่สนใจต่อ ปัญหาหรือสิ่งเร้า นั้น ๆ โดยได้รับข้อมูลจากหน่วยเก็บความจำมาใช้ในการตัดสินใจ
2. ชั้นความเข้าใจ (Cognition) หลังจากที่บุคคลสนใจต่อปัญหาแล้วก็จะพยายามทำความเข้าใจ ในปัญหานั้นโดยรับข้อมูลจากหน่วยเก็บความจำรวมทั้งมีการประเมินตรวจสอบความเข้าใจ
3. ชั้นการคิดอเนกนัย (Invergent Production) เมื่อทำความเข้าใจในปัญหาแล้วบุคคลก็จะ หาคำตอบโดยพยายามสร้างทางเลือกที่หลากหลายมีการรับส่งข้อมูลกับหน่วยเก็บความจำอย่างไรก็ตามก็จะมี การประเมินความคิดที่หลากหลายนี้ด้วย



4. ขั้นการคิดเอกนัย (Convergent Production) เมื่อสร้างทางเลือกของคำตอบที่หลากหลายแล้วบุคคลก็จะพยายามคิดหาคำตอบเพียงคำตอบเดียวเพื่อใช้แก้ปัญหาโดยจะส่งคำตอบเพื่อประเมินคำตอบที่หน่วยเก็บความจำในที่สุดก็จะออกมาเป็นคำตอบในการแก้ปัญหา

อารี สุทธิพันธุ์ (2519) ได้อธิบายถึงกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะไว้ว่ามีส่วนประกอบสำคัญ 3 ประการคือ

1. การรับรู้ (Perception) เป็นส่วนประกอบที่ได้รับจากปรากฏการณ์และเหตุการณ์ที่ประทับใจมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ
  - 1.1 รูปและพื้น (Figure and Ground)
  - 1.2 แสงและเงา (Light and Shadow)
  - 1.3 ตำแหน่งและสัดส่วน (Position and Proportion)
  - 1.4 ความเคลื่อนไหว (Motion)
  - 1.5 การสัมผัสลึบคลำ (Touching)
2. จินตนาการ (Imagination) เป็นผลมาจากการรับรู้ตามประสาทสัมผัสต่าง ๆ และเกิดจากการรับรู้ทั้งหมด 2 ทางคือ
  - 2.1 การรับรู้ทางวัตถุ
  - 2.2 การรับรู้ทางจิตใจ
3. ประสบการณ์ (Experience) เป็นผลมาจากการปะทะของตัวเรากับสิ่งแวดล้อมและสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะให้เกิดสิ่งใหม่ หรือของใหม่ขึ้น สามารถจัดประสบการณ์ให้มีลักษณะแตกต่างไปจากที่เคยเห็น ได้แก่ การสลับให้ผิดตำแหน่งที่เคยเห็นมาก่อน โดยให้ตำแหน่งเปลี่ยนแปลงไป ควรสลับให้มีรูปร่าง หรือรูปทรงต่างไปจากเดิม เช่น ขยายบางส่วนให้โตขึ้นกว้างขึ้น หรือทำให้บางส่วนเล็กลง การสลับให้มีสีสันท่างต่างไปจากที่เคยเห็น ซึ่งเกี่ยวข้องกับแสงและเงาด้วยการสลับให้เกิดผลประโยชน์ใช้สอยต่างไปจากที่เคยพบเห็น การสร้างความคิดให้สับสน เป็นต้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) อธิบายว่า การสร้างสรรค์ทางศิลปะโดยทั่วไปมีวิธีการดังนี้

1. การสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา
2. การปรับปรุงจากเดิม
3. การย้ายตำแหน่งจากของเดิม
4. การนำหลายรูปแบบมาผสมกัน

จากการศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะข้างต้นอาจสรุปได้ว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะมีลำดับขั้นจากความคิดทั่วไปจนพัฒนาไปเป็นความคิดระดับสูงที่ใช้

การคิดหลายประเภทเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะไม่ว่าจะเป็นการจำ การเข้าใจ ความคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์เพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งมีความคิดเก่าเป็นรากฐานที่สำคัญ โดยองค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะนั้น มีแนวทางเดียวกัน และมีวัตถุประสงค์เพื่อการพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ให้เกิดการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ ซึ่งมีรายละเอียดของเกณฑ์ดังปรากฏในตารางที่ 2 ดังนี้

**ตารางที่ 2** กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ขั้นตอน	กระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ					
	Wallas (1926)	Perkins (1991)	Guilford (1971)	อารี สุทธิพันธุ์ (2519)	วิรุณ ตั้งเจริญ (2526)	คณิศ ศีลสัตย์ (2556)
ผู้วิจัย						
การเตรียมการคิด จินตนาการ	/	/		/		
การบ่มเพาะทางความคิด แรงจูงใจ	/					/
การศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย	/					/
การเกิดความกระฉ่าง และรับรู้	/	/	/	/		
การพิสูจน์และแก้ไขผลการคิด	/	/	/		/	
การสรุปความคิด		/	/			/
คัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตน			/	/	/	/
การเริ่มโครงการใหม่					/	
การมีประสบการณ์ใหม่				/	/	

จากตารางที่ 2 ได้ศึกษากระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ เพื่อพัฒนากระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ใช้ในงานวิจัยนี้ โดยนำแนวคิดและวิธีการในการสร้างสรรค์ศิลปะจากนักวิชาการ และนักวิจัยที่น่าสนใจของ Wallas (1926) และ Perkins (1991) และ Guilford (1971) ที่ให้ความสำคัญกับกระบวนการในขั้นการเตรียมการคิด จินตนาการ ที่ผู้สร้างสรรค์เตรียมการตัวเอง โดยศึกษา คิดค้นหาคำตอบทั้งเป็นระบบและไม่เป็นระบบ และการรับรู้ การเกิดความกระฉ่าง ที่ผู้สร้างสรรค์เกิดความเข้าใจในปัญหา รวมกับกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะของ อารี สุทธิพันธุ์ (2519) วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) และ คณิศ ศีลสัตย์ (2556) โดยมีหลักและขั้นตอนในการสร้างสรรค์ผลงานที่สอดคล้องกันคือ การบ่มเพาะทางความคิด แรงจูงใจ การศึกษา ค้นคว้า ทำวิจัย การพิสูจน์และแก้ไขผลการคิด การสรุปความคิด การคัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานที่มีลักษณะ เฉพาะตน การมีประสบการณ์ใหม่

และการเริ่มโครงการใหม่ เมื่อพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินผลงานข้างต้นผู้วิจัยได้นำแนวคิดมาพัฒนาแบบสะท้อนการเรียนรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยมีการปรับให้เข้ากับบริบทการศึกษาศิลปะบนฐานทางเลือก ซึ่งได้จัดลำดับองค์ประกอบของกระบวนการสร้างสรรค์ทางศิลปะ คือ 1) ขั้นเตรียมการคิด เป็นทักษะการคิดที่ต้องอาศัยแรงบันดาลใจ และการบ่มเพาะความคิดเพื่อเลือกสิ่งที่เลือกจะศึกษา คิด ค้นหาคำตอบ สอบถาม เพื่อได้มาซึ่งรูปแบบงานศิลปะที่เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน 2) ขั้นการพัฒนาแบบที่ชัดเจน เป็นขั้นที่มีการศึกษาค้นคว้าจากผลงานของศิลปินที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในเรื่องต่าง ๆ ที่ผู้เรียนสนใจโดยเฉพาะ 3) ขั้นคัดเลือกและสร้างสรรค์ผลงานเฉพาะตน เป็นการสรุปความคิดของตนเอง โดยการทดลองเทคนิค วัสดุ และอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ 4) ขั้นการมีประสบการณ์ใหม่ เป็นการสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมา หรือการค้นพบเทคนิคใหม่ ๆ รวมถึงการนำเทคนิคหลายรูปแบบมาใช้ในการสร้างสรรค์ทางศิลปะร่วมกัน

### 3.4 ประเภทของผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะที่พบเห็นนั้นมีความหลากหลายทั้งทางรูปร่างรูปทรงสีรูปแบบการใช้วัสดุวัตถุประสงคในการสร้างและรวมถึงประโยชน์ใช้สอยซึ่ง ชลูด นิมเสมอ (2554) ได้แบ่งประเภทของงานทางศิลปะไว้ตามจุดมุ่งหมายลักษณะของสื่อในการแสดงออกและลักษณะการรับสัมผัสดังนี้

1. แบ่งตามจุดมุ่งหมายของการสร้าง ได้แก่
  - 1.1 วิจิตรศิลป์เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อให้ความรู้สึทางสุนทรีย์ภาพ
  - 1.2 ประยุกต์ศิลป์เป็นศิลปะที่สร้างขึ้นเพื่อประโยชน์ใช้สอยและให้คุณค่าทางความงามด้วย
2. แบ่งตามลักษณะของสื่อในการแสดงออกได้แก่
  - 2.1 จิตรกรรม (Painting) แสดงออกด้วยสีแสงเงาและแผ่นภาพที่แบนราบเป็นสองมิติ
  - 2.2 ประติมากรรม (Sculpture) แสดงออกด้วยวัสดุและปริมาตรของรูปทรง
  - 2.3 สถาปัตยกรรม (Architecture) แสดงออกด้วยวัสดุโครงสร้างและปริมาตรของที่ว่างกับรูปทรง
  - 2.4 วรรณกรรม (Literature) แสดงออกด้วยการใช้ภาษา
  - 2.5 ดนตรีและนาฏกรรม (Music and Drama) แสดงออกด้วยเสียงภาษาและความเคลื่อนไหว
3. แบ่งตามลักษณะของการรับสัมผัส ได้แก่
  - 3.1. ททัศนศิลป์ (Visual Arts) เป็นการรับสัมผัสผลงานศิลปะด้วยการเห็น คือจิตรกรรมประติมากรรมภาพพิมพ์ภาพถ่ายและสถาปัตยกรรม

3.2 โสตศิลป์ (Aural Arts) เป็นการรับสัมผัสผลงานศิลปะการฟัง คือดนตรี  
วรรณกรรม

3. 3 โสตทัศนศิลป์ (Auto Visual Arts) เป็นผลงานทางศิลปะที่รับสัมผัส  
ด้วยการฟังและการเห็นพร้อมกัน ได้แก่ นาฏกรรมละครการแสดงภาพยนตร์ซึ่งเป็นการ  
ผสมกันของวรรณกรรมดนตรีและทัศนศิลป์บางแห่งเรียกศิลปะสาขานี้ว่าศิลปะผสม  
(Mixed Art)

### 3.5 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กในระดับชั้นประถมศึกษา

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

มาตรฐาน ศ.1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ  
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 มีความเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม  
เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล  
(กระทรวงศึกษาธิการ, 2551)

สภาหลักสูตรแห่งชาติและการประเมินผลแห่งชาติ (National Council for Curriculum  
and Assessment) ได้กล่าวว่ากิจกรรมทางศิลปะมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนได้มีความคิดริเริ่ม  
สร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะชื่นชมความงามเกิดสุนทรียภาพสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มี  
ความสามารถเกิดการรับรู้และตระหนักสิ่งรอบๆตัว กิจกรรมศิลปะในระดับศึกษามี 6 รูปแบบ  
ดังนี้ (Government of Ireland, 1999)

1.การวาดภาพ (Drawing) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้สื่อสารความรู้สึกและจินตนาการด้วย  
สัญลักษณ์แทนสิ่งต่างๆเช่นรูปร่างมนุษย์ศาสตร์และสิ่งของโดยใช้การสังเกตและความรู้สึกออกมาเป็น  
เส้นรูปร่างรูปทรงลวดลาย

2 การระบายสี (Paint and Color) เป็นกิจกรรมที่นำมาใช้เป็นสื่อในการถ่ายทอดความคิด  
ความรู้สึกและการแสดงออกพัฒนาความเข้าใจการสังเกตสีจากธรรมชาติและสีที่สร้างขึ้นจาก  
ประสบการณ์ความสนใจและความคิดสร้างสรรค์พัฒนาการรับรู้เกี่ยวกับสีในงานของตนและผลงาน  
ของศิลปิน

3 การปั้น (Sculpture) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้สังเกตจากสัมผัสและแสดงออกในลักษณะ  
ของงาน 3 มิติสนุกกับการสร้างรูปทรงอิสระโดยใช้จินตนาการและประสบการณ์จากดินเหนียวเรียนรู้  
ทักษะการปั้นออกแบบและสร้างรูปแบบเกิดความเพลิดเพลินซึ่งในงานประติมากรรมอย่างแท้จริง

4 ภาพพิมพ์ (Print Making) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียน ได้รับ รู้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างรูปร่าง ลวดลายและสีเกิดการทดลองการใช้รูปแบบที่หลากหลายเพื่อนำมาใช้ในการจัดวางโดยใช้วัสดุใกล้ตัว เกิดความเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์งานภาพพิมพ์

5 โครงสร้าง (Structure) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้สร้างสรรค์งาน 3 มิติโดยมีการคำนึงถึง สภาพแวดล้อมเช่น บ้าน เฟอร์นิเจอร์ สถาปัตยกรรม และประติมากรรมภายนอกโดยใช้จินตนาการในการออกแบบและสร้างภาพจำลอง 3 มิติสำรวจความเป็นไปได้ของวัสดุและรูปแบบมาใช้ในการ สร้างสรรค์ในรูปแบบใหม่

6 ผ้าและสิ่งทอ ( Fabric and Fibre ) เป็นกิจกรรมที่ผู้เรียนได้เรียนรู้เกี่ยวกับผ้าและสิ่งทอ เข้าใจโครงสร้างพื้นผิวลวดลายสีเส้นเรียนรู้ในการสร้างความคิดแรงบันดาลใจและนำเสนออย่าง สร้างสรรค์สามารถหาวิธีที่ซับซ้อนในการออกแบบดั้งเดิมออกแบบร่วมสมัยรวมไปถึงออกแบบแฟชั่น สรุปลงได้ว่ากิจกรรมศิลปะในระดับประถมศึกษาประกอบไปด้วยการวาดภาพระบายสีปั้นภาพพิมพ์ โครงสร้างและผ้าและ สิ่งทอ

จากการศึกษาประเภทของงานศิลปะข้างต้นพบว่างานศิลปะที่พบบ่อยครั้งในการเรียนการสอนวิชาศิลปะศึกษาด้านทัศนศิลป์เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงส่วนใหญ่เป็น งานประเภทจิตรกรรมสองมิติ หรือสามมิติ และงานประติมากรรมประติมากรรมประติมากรรม ได้แก่ การวาด ภาพการระบายสี ปั้น ภาพพิมพ์ โครงสร้าง และ ผ้าและสิ่งทอ โดยรูปแบบกิจกรรมศิลปะมีความ สอดคล้องกับตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของระดับชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4-6 ซึ่งเหมาะสมและสอดคล้องกับในบริบทประเทศไทย โดยสามารถวิเคราะห์ รูปแบบกิจกรรมศิลปะกับสาระการเรียนรู้ศิลปะระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 ดังตารางที่ 3 ดังนี้

**ตารางที่ 3** การวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะระดับชั้นประถมศึกษา กับสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6

ลำดับ	สาระการเรียนรู้ศิลปะ ป.4-ป.6	รูปแบบกิจกรรมศิลปะ					
		การวาด ภาพ	การ ระบายสี	ภาพ พิมพ์	การปั้น	โครงสร้าง	ผ้าและ สิ่งทอ
1	จังหวะและตำแหน่งของสิ่ง ต่างๆ ในสิ่งแวดล้อม และ งานทัศนศิลป์	/	/	/	/	/	/

ลำดับ	สาระการเรียนรู้ศิลปะ ป.4-ป.6	รูปแบบกิจกรรมศิลปะ					
		การวาด ภาพ	การ ระบายสี	ภาพ พิมพ์	การปั้น	โครงสร้าง	ผ้าและ สิ่งทอ
2	ความแตกต่างในงาน ทัศนศิลป์ ความคิด ความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงาน ทัศนศิลป์	/	/	/	/	/	/
3	แสง เงา น้ำหนัก อิทธิพล ของสี วรรณะอุ่น และ วรรณะเย็น	/	/	/			
4	งานปั้นเพื่อถ่ายทอดจินตนา การ				/		
5	ความแตกต่างระหว่างงาน ทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ด้วย วัสดุอุปกรณ์ที่ต่างกัน	/	/	/	/	/	/
6	การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายใน งานทัศนศิลป์	/	/	/	/	/	/
7	งานทัศนศิลป์รูปแบบ 2 มิติ และ 3 มิติ	/	/	/	/	/	/
8	งานทัศนศิลป์จาก วัฒนธรรมต่าง ๆ	/	/	/	/	/	/
9	งานทัศนศิลป์ที่สะท้อน วัฒนธรรมและภูมิปัญญา ในท้องถิ่น	/	/	/	/	/	/
10	อิทธิพลของศาสนาที่มีต่อ งานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น	/	/	/	/	/	/

จากตารางที่ 3 พบว่าสาระการเรียนรู้ศิลปะของเด็กวัย 9-12 ปี หรือชั้นประถมศึกษาปีที่ 4-6 มุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์

วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยมีจุดเน้นในเรื่อง จังหวะและตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ ความคิดความรู้สึกที่ ถ่ายทอดในงานทัศนศิลป์ เรื่องทัศนธาตุ แสงเงา น้ำหนัก อิทธิพลของสีวรรณะต่าง ๆ การสื่อ ความหมายและการจัดองค์ประกอบศิลป์ในงานทัศนศิลป์ เป็นการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในรูปแบบ 2 มิติและ 3 มิติ งานทัศนศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ และงานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมและภูมิปัญญาใน ท้องถิ่น รวมถึงอิทธิพลของศาสนาที่มีต่องานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น โดยเนื้อหาสาระการเรียนรู้ดังกล่าว สามารถสร้างสรรค์ได้ในรูปแบบกิจกรรมศิลปะ ที่เหมาะสม และปฏิบัติได้จริงในบริบทของผู้เรียนอายุ 9-12 ปีในประเทศไทย ประกอบด้วย การวาดภาพ การระบายสี ปั้น ภาพพิมพ์ โครงสร้าง และ ผ้า และสิ่งทอ

Lowenfeld (1964) ได้เสนอว่าศิลปะเป็นส่วนสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการในด้านต่าง ๆ ให้แก่นักเรียนหลายด้านทั้ง ด้านร่างกาย ด้านอารมณ์ ด้านสังคม ด้านเชาวน์ปัญญา ด้านการรับรู้ด้ าน การสร้างสรรค์และด้านสุนทรียภาพ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ Dickinson (1993) ที่ได้แสดง เหตุผลถึงความสำคัญของศิลปะว่าเป็นภาษาสากลที่ทุกคนสามารถสื่อสารเข้าใจกันได้ โดยไม่ยึดติดกับ เชื้อชาติ ศาสนา สังคม การศึกษา เศรษฐกิจ มีลักษณะเป็นระบบสัญลักษณ์ที่มีความสำคัญเท่า ๆ กับ ตัวอักษรและตัวเลข มีลักษณะการบูรณาการระหว่างความคิด จิตใจร่างกาย และจิตวิญญาณ ศิลปะ ยังให้โอกาสในการแสดงความเป็นตัวของตัวเองแสดงความรู้สึกภายในออกมาให้เห็นเป็นรูปธรรมเป็น หนทางไปสู่สภาพอารมณ์ที่เต็มเปี่ยมและประสบการณ์ขั้นสูงสร้างความสัมพันธ์ระหว่างแรงจูงใจ การ สอน การประเมินผล และการประยุกต์ใช้นำไปสู่ความเข้าใจที่ลึกซึ้ง การสร้างงานศิลปะ เป็นโอกาสใน การหาประสบการณ์ตั้งแต่เริ่มต้นจนถึงสิ้นสุดกระบวนการพัฒนาทั้งความเป็นตัวของตัวเอง และความ ร่วมมือกับผู้อื่นให้ผลย้อนกลับทันที และให้โอกาสในการตอบกลับด้วยทำให้ใช้พลังภายในตัวเองตาม แนวทางที่มีความหมายและเชื่อมโยงความเข้าใจที่เป็นนามธรรมไปสู่พลังนั้นให้ได้ มีการผสมผสานการ เรียนรู้กระบวนการและเนื้อหาจากนี้ศิลปะช่วยเพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้แก่ คะแนนการ สอบทัศนคติทักษะทางสังคม ความคิดวิเคราะห์ และความคิดสร้างสรรค์ ทำให้ฝึกฝนและพัฒนา ทักษะการคิดขั้นสูงประกอบด้วย ความคิดวิเคราะห์ ความคิดสังเคราะห์ ความคิดประเมินค่า และ ความคิดแก้ไขปัญหา เป็นส่วนประกอบที่สำคัญของทุกโครงการประเมินผลทางเลือกและศิลปะได้ให้ วิธีการในการเรียนรู้สำหรับนักเรียนทุกคน

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าศิลปะ ถือเป็นเครื่องมือที่สำคัญสำหรับการพัฒนาศักยภาพของนักเรียนใน แขนงทุกด้านแต่ศิลปะมีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากศาสตร์อื่นๆคือเรื่องของ การรับรู้การคิด สร้างสรรค์การปฏิบัติงานตลอดจนถ่ายทอดออกมาเป็นผลงานที่มีคุณค่าและมีความแปลกใหม่

### 3.6 การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนเป็นการแสดงออกถึงความคิดเห็น หรือความรู้สึกของบุคคลใดบุคคลหนึ่ง เมื่อได้เห็นผลงานศิลปะชิ้นใดชิ้นหนึ่งแล้วแสดงความคิดเห็นออกมา โดยการพูดหรือการเขียนบรรยายให้ผู้อื่นได้ฟัง ได้เข้าใจ และได้รู้สึกต่อผลงานศิลปะชิ้นนั้น ผลงานทางศิลปะของนักเรียนมีความจำเป็นที่จะต้องมีการประเมินเพื่อการพัฒนาเพื่อให้เกิดการสร้างสรรคงานศิลปะที่ดีขึ้น การประเมินผลงานจึงเป็นวิธีหนึ่งในการช่วยปรับปรุงผลงานของเด็กให้มีคุณภาพ เพราะครูผู้สอนศิลปะจะชี้ให้เห็นถึงข้อเด่น และข้อที่ยังบกพร่องของผลงานพร้อมทั้งเสนอแนะแนวทางที่เด็กจะใช้พัฒนางานของตนให้เจริญก้าวหน้า ถ้าเป็นการประเมินผลงานทางศิลปะของนักเรียน ครูผู้สอนจะต้องมีจริยธรรม และมีความปรารถนาดีต่อเด็กอย่างมาก แต่ถ้าเป็นการประเมินผลงานศิลปะในผลงานของศิลปิน จำเป็นต้องมีเกณฑ์ในการวิเคราะห์ สังเคราะห์ แสดงออกให้เห็นอย่างมีระบบไม่ยึดความคิดเห็นของตนเป็นใหญ่ และต้องไม่ริบคว่นตัดสินคุณค่าของผลงานศิลปะอย่างทันทีทันใดเพราะอาจเกิดความผิดพลาดได้ (อัศวิน ศิลปเมธากุล, 2550)

กนต์ธีรา หิรัญยะมาน (2552) อธิบายว่า การประเมินผลงานศิลปะภาคปฏิบัติเป็นการวัดความสามารถของบุคคลในด้านทักษะความคิดสร้างสรรค์ ความรู้ในการลงมือกระทำต่อผลงาน ตามจุดมุ่งหมายที่ได้กำหนดขึ้นซึ่งพิจารณาจากคุณภาพของผลงานที่สะท้อนให้เห็นถึงผลของการฝึกฝนการรับรู้ทางศิลปะ

#### 3.6.1 แนวทางการประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

เลิศ อานันทนนะ (2518) อธิบายว่า การประเมินผลงานศิลปะนักเรียน หมายถึง การแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับศิลปะอย่างมีระบบมีหลายแนวทาง ได้แก่ การสำรวจวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลที่ออกมาเป็นความคิดเห็น เพื่อเพิ่มพูนความรู้ความเข้าใจ เพื่อป้องกันมิให้การประเมินผลงานทางศิลปะเป็นไปในลักษณะเลื่อนลอยไร้จุดหมาย หรือเป็นไปตามอำเภอใจของผู้ประเมินผลงาน ซึ่งก่อนการประเมินผลงานผู้ประเมินควรกำหนดจุดประสงค์เอาไว้ล่วงหน้าให้ชัดเจนว่าการประเมินผลงานนั้น ๆ กระทำไปเพื่อสิ่งใดโดยแยกจุดประสงค์เป็น 2 ประการคือ

1. การประเมินผลงานเพื่อการประกวด หรือแข่งขันการประเมินผลงานทางศิลปะในลักษณะนี้มีความจำเป็นจะต้องพิจารณาโดยเน้นความสำเร็จของ“ผลงาน” (product) ตลอดจนวิธีการแสดงออกทางศิลปะความประสานกลมกลืนระหว่างรูปแบบกับเนื้อหาการจัดองค์ประกอบศิลป์ ฯลฯ ในผลงานนั้นได้แก่ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีลักษณะของความเป็นต้นแบบทักษะทางศิลปะ ความเชี่ยวชาญและความประณีตในการทำงานองค์ประกอบศิลป์และความสัมพันธ์ระหว่างการใช้เส้น สีแสงเงาการแสดงออกได้อารมณ์ความรู้สึกตามวัย การใช้วัสดุและการแก้ปัญหาได้เหมาะสมกับคุณสมบัติเฉพาะตัวของวัสดุ รูปแบบและการสื่อความหมายที่เห็นเด่นชัดมีการเน้นส่วนสำคัญ



2. การประเมินผลงานเพื่อประโยชน์ในการเรียนรู้การประเมินผลงานทางศิลปะในลักษณะนี้ ควรเน้นที่ตัวนักเรียนผู้เป็นเจ้าของผลงานมากยิ่งขึ้นกว่าผลงานสำเร็จรูป แม้ว่าผลงานนั้นจะมีลักษณะดีเด่น หรือด้อยเพียงใดก็ตาม ทั้งนี้เพื่อปลูกฝังค่านิยมทางศิลปะและลักษณะนิสัยที่ดีให้ติดตัวต่อไป แนวทางการประเมินผลงานควรเน้นถึงคุณสมบัติดังนี้ การรู้คุณค่าศิลปะให้รู้ว่าศิลปะที่คุณค่าต่อมนุษย์อย่างไร ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ความเป็นตัวของตัวเองไม่ลอกเลียนความรับผิดชอบ และพื้นฐานรสนิยมที่ดีรู้จักหน้าที่ของตนความสามารถในการประยุกต์ให้เกิดประโยชน์ต่อชีวิตประจำวันแก่ตนเองและสังคม

นอกจากนี้ เลิศ อานันทนะ อธิบายเสริมว่า การประเมินผลงานที่ดีจำเป็นจะต้องศึกษาหาข้อมูลและแสวงหาความรู้ใหม่ ๆ ให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงอยู่เสมอ และได้นำเสนอแนวทางการประเมินผลงานงานศิลปะไว้ดังนี้

1. ส่งเสริมให้กำลังใจแก่เด็กทุกคนอย่างเท่าเทียมกัน
2. เสนอแนวคิดใหม่ ๆ ให้เด็กรู้จักสำรวจและปรับปรุงข้อบกพร่องให้ดีขึ้น
3. ชี้แนะคุณสมบัติดีเด่นบางประการที่ซ่อนเร้นอยู่ในตัวเด็กให้ปรากฏ
4. สนับสนุนให้เด็กรู้จักสร้างสรรค์สิ่งใหม่ที่ยังไม่เคยมีใครทำมาก่อน
5. ยกย่องชมเชยในความสามารถของเด็กที่สร้างสรรค์ผลงานศิลปะขึ้นด้วยตนเอง แม้ว่าการแสดงออกในงานศิลปะนั้น ๆ จะประสบความสำเร็จเพียงเล็กน้อยก็ตาม
6. ควรละเว้นประเมินผลงานในด้านส่วนตัวหรือขยายความผิดพลาดของเด็กให้ดูเป็นเรื่องใหญ่โตเกินจริงจนเด็กกลัว
7. ไม่ว่าจะประเมินผลงานงานศิลปะเด็กใด ๆ ก็ตามควรประเมินผลงานในแนวทางการสร้างสรรค์โดยคำนึงถึงประโยชน์สูงสุดที่เด็กจะได้รับที่สำคัญคือควรหลีกเลี่ยงการประเมินผลงานในลักษณะตำหนิติเตียนสับสนประมาทและการย้ำเน้นแต่เฉพาะข้อผิดพลาด

### 3.6.2 วิธีการประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การประเมินในทางศิลปะมีเทคนิควิธีการที่จะใช้หลายวิธีการแต่หลักๆได้แก่การประเมินโดยแฟ้มสะสมงานการประเมินการปฏิบัติการประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญและการใช้เกณฑ์รูบิคส์ ดังนี้

3.6.2.1 การประเมินด้วยแฟ้มสะสมงาน เป็นการประเมินที่ช่วยทำให้เห็นพัฒนาการและผลงานชิ้นสำคัญของผู้สร้างงานการประเมินด้วยแฟ้มสะสมงานมีขั้นตอน คือ กำหนดวัตถุประสงค์

ของแฟ้มสะสมงาน วางแผนการจัดทำแฟ้มสะสมงาน จัดทำแผนแฟ้มสะสมงาน และดำเนินการตามแผนโดยให้นักเรียนเก็บรวบรวมชิ้นงานประเมินชิ้นงานเพื่อการพัฒนาคัดเลือกชิ้นงาน และนักเรียนสะท้อนความคิดเห็นการประเมินการปฏิบัติงาน (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2552)

3.6.2.2 การประเมินการปฏิบัติงาน สุวิมล ว่องวานิช (2550) ได้กำหนดขั้นตอนการประเมินการปฏิบัติไว้คือ กำหนดจุดมุ่งหมายของการปฏิบัติ ระบุผลของความสามารถด้านการปฏิบัติ กำหนดวิธีการปฏิบัติงานที่เหมาะสมกับพฤติกรรม กำหนดความเหมาะสมกับเครื่องมือที่ใช้ และกำหนดวิธีการประเมินผลการวัด

3.6.2.3 การประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญ สมหวัง พิธิยานุวัฒน์ (2551) ได้กำหนดวิธีการประเมิน โดยผู้เชี่ยวชาญโดยเริ่มจากการกำหนดว่าจะประเมินอะไร จากนั้นคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญให้ผู้เชี่ยวชาญประเมิน และนำเสนอผลประเมินของผู้เชี่ยวชาญ

3.6.2.4 การใช้เกณฑ์รูบรีคส์วิธีนี้เหมาะกับวิชาที่สร้างเป็นชิ้นงาน และการประเมินกระบวนการทำงานเกณฑ์รูบรีคส์เป็นการกำหนดเกณฑ์ การให้คะแนนความสามารถในการปฏิบัติงาน หรือคุณภาพของผลงานเพื่อให้การให้คะแนนมีความเป็นปรนัยสูงสุดมีสามประเภทคือประเภท 1) Holistic Rubrics เป็นการกำหนดเกณฑ์แบบองค์รวมกว้าง ๆ ไม่แยกให้คะแนนตามแต่ละองค์ประกอบย่อย 2) Analytic Rubrics เป็นการกำหนดเกณฑ์แบบองค์รวมกว้าง ๆ แยกการให้คะแนนตามแต่ละองค์ประกอบย่อย แล้วสรุปเป็นคะแนนรวมทั้ง และ 3) Annotated Rubrics ผู้ประเมินให้คะแนนแบบองค์รวมก่อนแล้วค่อยระบุจุดแข็งจุดอ่อน สนับสนุนการให้คะแนนแบบองค์รวม

Day และ Hurwitz (2012) อธิบายว่า การประเมินในทางศิลปะควรเกี่ยวข้องกับ การเรียนการสอนหมายความว่า ครูสามารถคาดคะเนได้ถึงสิ่งที่นักเรียนได้เรียนรู้จากการเรียนการสอนควรที่จะมุ่งเน้นไปที่ทักษะและจัดการเรียนรู้ให้นักเรียนทุกคนมีโอกาสเท่าเทียมกัน ในการเรียนรู้ เพื่อให้การประเมินประสบความสำเร็จควรจะมีการจับคู่ที่ตระหว่างสิ่งที่ต้องเรียนรู้กระบวนการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องเนื้อหา และรูปแบบของการประเมินผลนอกจากนี้ยังกล่าวเสริมว่า การประเมินความก้าวหน้าของนักเรียนจะกลายเป็นตัวชี้วัดความสามารถของครูในการส่งเสริมการเรียนรู้ ซึ่งหมายความว่าถึงการศึกษาเห็นความแตกต่างในจุดแข็งและจุดอ่อนของนักเรียนแต่ละคนนักเรียน และครูสามารถพูดคุยกันเกี่ยวกับผลการประเมินและนักเรียนสามารถเรียนรู้ว่าจะนำไปพัฒนาอย่างไรซึ่งทางเลือกสำหรับการประเมินผลการเรียนรู้ทางศิลปะสามารถประเมินจากการสังเกต การสัมภาษณ์ การสนทนาการตรวจสอบตามรายการ การตอบแบบสอบถาม การทดสอบการเขียนเรียงความ การระบุสิ่งที่มองเห็น การวัดทัศนคติ และแฟ้มสะสมผลงาน

Koster (2001) อธิบายว่าการประเมินผลเป็นส่วนประกอบที่สำคัญของกิจกรรมศิลปะถ้าไม่มีการประเมินก็ไม่มีทางที่จะรู้ว่านักเรียนได้เรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้หรือไม่ การ

ประเมินผลจะตอบคำถามดังนี้ นักเรียนรู้อะไร นักเรียนสามารถทำอะไรได้บ้าง นักเรียนสามารถรู้ได้อย่างไร และนี่เป็นทางที่ดีที่สุดสำหรับนักเรียนในการเรียนรู้หรือไม่ การใช้วิธีการประเมินผลที่เหมาะสมและพัฒนาจากมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ใน การประเมินทางศิลปะนั้นจะทำให้ได้ข้อมูลดังนี้

1. ทราบความต้องการและระดับความรู้ของนักเรียนรายบุคคล การประเมินอย่างไม่เป็นทางการในการเรียนรู้ของนักเรียนสามารถให้ผลตอบรับในห้องเรียนทันที และสามารถช่วยผู้สอนให้รู้ความคืบหน้าของนักเรียนแต่ละคนผ่านการเรียนการสอนรายบุคคลหรือกลุ่มขนาดเล็ก

2. สามารถวินิจฉัยความคืบหน้าในชั้นเรียนผู้สอนออกแบบการประเมินตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรจะทำให้ผู้สอนสามารถวิเคราะห์ความคืบหน้าของนักเรียนได้ว่า ผู้สอนสามารถที่จะสอนในเนื้อหาต่อไปหรือสอนทบทวนเนื้อหาเก่าอีกครั้ง

3. สามารถปรับปรุงการเรียนการสอนให้เหมาะสมกับนักเรียนผลการประเมินประสิทธิภาพการเรียนการสอน และการออกแบบแผนการเรียนการสอนของครูสามารถนำไปสู่การจับคู่ที่ดีของระหว่างจุดมุ่งหมายของหลักสูตร และรูปแบบการเรียนการสอนศิลปะนำไปสู่การจัดการเรียนรู้ที่ดีขึ้นสำหรับนักเรียน

นอกจากนี้ Koster (2001) ได้สรุปถึงการส่งเสริมและประเมินความคิดระดับสูงในทางศิลปะไว้ว่า กิจกรรมศิลปะที่มีประสิทธิภาพควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นนักคิดทางศิลปะและการประเมินผลควรมีความหลากหลายนอกจากการประเมินผลด้านความรู้หรือผลการปฏิบัติงานของนักเรียนแล้วผู้สอนควรประเมินทักษะการคิดในทางศิลปะเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูงให้กับนักเรียนด้วยซึ่งแนวคิดที่ถูกนำมาใช้สำหรับการวิเคราะห์ระดับความคิดของนักเรียนในการเรียนรู้คือแนวคิด Bloom's Taxonomy of Cognitive Skills (1956) โดยได้ออกแบบโมเดลตามแนวคิดนี้เพื่อประยุกต์ใช้ในการประเมินทางศิลปะ ดังปรากฏในตารางที่ 4 ดังนี้

ตารางที่ 4 การประเมินทางศิลปะตามแนวคิดของบลูม (Applying Bloom's Taxonomy to Art Assessments)

ลำดับขั้นการเรียนรู้	พฤติกรรมที่คาดหวัง	ตัวอย่าง	คำสำคัญ
1. ความรู้	ให้นักเรียนจดจำนิยามหรือระบุข้อมูล	ใครวาดภาพโมนาลิซ่า	นิยาม, ระบุ, ระลึก, รับรู้, จดจำ
2. ความเข้าใจ	ให้นักเรียนอธิบายเปรียบเทียบหรือหาสิ่งตรงข้ามข้อมูลในคำของพวกเขา	อะไรคือสิ่งที่แตกต่างระหว่างภาพทิวทัศน์และภาพคน อธิบายรูปแบบของศิลปะ	เปรียบเทียบความแตกต่าง, อธิบาย, ยกตัวอย่าง, แนวความคิดหลัก
ลำดับขั้นการเรียนรู้	พฤติกรรมที่คาดหวัง	ตัวอย่าง	คำสำคัญ
3. การประยุกต์	ให้นักเรียนใช้สิ่งที่ได้	ใช้หลักการของการ	นำไปใช้, เลือก, แบ่ง

	เรียนมาแก้ไขปัญหา	ออกแบบอธิบายองค์ประกอบของภาพ	ประเภท, การแก้ไข, สิ่งใดจากนี้
4. การวิเคราะห์	ให้นักเรียนพิจารณาข้อมูลที่มีการระบุสาเหตุและผลกระทบและทำให้ได้ข้อสรุปหรือลักษณะทั่วไป	อะไรคือส่วนร่วมที่สำคัญกันของ ศิลปะแอฟริกันกับศิลปะยุโรป	วิเคราะห์, สรุป, ข้อสรุป, การลงความเห็น
5. การสังเคราะห์	ให้นักเรียนประยุกต์สิ่งที่เรียนรู้มาใช้ในสถานการณ์ใหม่	ใช้ความรู้ที่ได้เรียนรู้ ศิลปะอียิปต์มาออกแบบตกแต่งภายในสำนักงานสไตล์สมัยใหม่โดยใช้รูปแบบศิลปะอียิปต์	การรวมกัน, การสร้าง, สร้างสรรค์, ออกแบบ, พัฒนา
6. การประเมิน	ให้นักเรียนประเมินค่าความสัมพันธ์ของความคิดวิธีการแก้ปัญหาหรือผลิตภัณฑ์โดยที่นักเรียนจะต้องแสดงความคิดเห็นและให้ข้อเท็จจริงสนับสนุน	- ศิลปินคนใดที่มีอิทธิพลมากที่สุดในงานศิลปะของวันนี้ - วิสัยทัศน์คือการออกแบบกาน้ำชาที่จะใช้งานได้ดีที่สุด	ถกเถียง, ประเมินค่า, ประเมินผล, วิพากษ์วิจารณ์, วัดประเมิน, ตัดสินคุณค่า

### 3.6.3 เกณฑ์ในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ในการประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะผู้วิจัยได้ศึกษาเกณฑ์ในการประเมินผลงานเพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะในการวิจัยครั้งนี้ซึ่งมีนักจิตวิทยาและนักวิชาการหลายท่านได้ศึกษาและนำเสนอเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์และเกณฑ์การประเมินผลงานทางศิลปะ ดังนี้

Epstein และคณะ (2008) การประเมินการสร้างสรรค์ที่เป็นลักษณะประจำตัวของบุคคล เช่น สมรรถนะการสร้างสรรค์ หรือ ลักษณะบุคคลผู้สร้างสรรค์ ได้แก่ 1) The Epstein Creativity Competencies Inventory for Individuals (ECCI-i) เป็นมาตรวัดที่ใช้ประเมินสมรรถนะการสร้างสรรค์ตามแนว Generativity Theory ซึ่งประกอบด้วย 4 ทักษะหลัก ได้แก่ 1) ทักษะการ

จับเก็บไอเดียใหม่ ๆ (Capturing) จะมีทักษะในการจับเก็บความคิดใหม่ ๆ กล่าวคือ เมื่อเกิดความคิดใหม่ ๆ บุคคลที่มีทักษะด้านนี้สูงจะสามารถเก็บสะสมความคิดนั้นและนำมาใช้เมื่อต้องการได้ 2) ทักษะการท้าทาย (Challenging) กล่าวคือ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง มักใช้เวลาไปกับงานที่ท้าทาย การตั้งเป้าหมายต่าง ๆ การจัดการความกลัวและความเครียดที่เกี่ยวข้องกับความล้มเหลวได้อย่างมีประสิทธิภาพ บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง จะมีทักษะการท้าทาย โดยเมื่อมีการกำหนดเป้าหมายในการทำสิ่งต่าง ๆ แล้ว จะเกิดการเปิดรับโอกาสใหม่ ๆ และพร้อมปรับเปลี่ยนเป้าหมายเหล่านั้น 3) ทักษะการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ ทักษะการแสวงหาและฝึกฝนตนเองในด้านประสบการณ์ และความรู้ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญที่มีอยู่แล้ว บุคคลที่มีสมรรถนะการสร้างสรรค์สูง จะมีทักษะการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ ด้วยการอ่านหนังสือ การค้นคว้าทางอินเทอร์เน็ต การพูดคุยกับผู้รู้ แม้ในเรื่องที่ไม่ใช่ความเชี่ยวชาญของตนเอง (4) ด้านการเปลี่ยนสภาวะแวดล้อม (Surrounding) กล่าวคือ มีการเปลี่ยนแปลงสภาพแวดล้อมทางกายภาพ และทางสังคมอย่างสม่ำเสมอ

Young (1985) ได้เสนอเกณฑ์ในการประเมินผลงานว่าจะต้องมีลักษณะแปลกใหม่ (Newness) และมีคุณค่า (Value Serve) จำแนกเป็นลักษณะย่อยดังนี้

1. ความแปลกใหม่ (Newness) คือใหม่ในฐานะต้นคิด (New as Original) ใหม่จากกลุ่มอ้างอิง (New as Statistically Infrequency) ใหม่ในลักษณะที่แตกต่างจากแนวทางทั่วไป (New as a Change from The Regular way) และใหม่ในฐานะสร้างขึ้นใหม่ (new as renovated)

2. ความมีคุณค่า (Value Serve) ประเมินจากคุณค่าต่อผู้สร้าง (Value to the Creator) และคุณค่าต่อคนอื่น (Value to Others)

Besemer และ Traffinger (1981) ได้นำเสนอทฤษฎีการวัดความคิดสร้างสรรค์โดยการประเมินผลงานขึ้นในรูปแบบของเมตริกการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน (The Creative Product Analysis Matrix or CPAM] ประกอบด้วย 3 มิติ (Dimensions) คือมิตินวภาพ (Novelty) มิติการแก้ปัญหา (Resolution) และมิติการต่อเติมเสริมแต่งและการสังเคราะห์ (Elaboration and Synthesis) จำแนกเป็น 14 ประเภท (Categories) ประกอบด้วยนวภาพ (Novelty) ความคิดริเริ่ม (Original) ความน่าประหลาดใจ (Surprising) การเพาะความคิด (Germinal) การแก้ปัญหา (Resolution) การมีคุณค่า (Valuable) ความสมเหตุสมผล (logical) การใช้ประโยชน์ (Useful) การต่อเติมเสริมแต่งและการสังเคราะห์ (Elaboration and Synthesis) การจัดส่วนประกอบ (Organic) ความประณีตสวยงาม (Elegant) ความซับซ้อน (Complex) การเป็นที่เข้าใจได้ (Understanding) ความมีฝีมือและความซ้ำของ (Well-Crafted)

Imply (2013) เสนอว่าแบบการประเมินผลงานทางศิลปะนอกจากจะใช้เพื่อประเมินผลงานแล้วยังสามารถใช้ประเมินนักเรียนในการเขียนเรียงความจากตัวอย่างผลงานของศิลปินได้อีกด้วยซึ่งมีเกณฑ์การประเมินดังนี้ การใช้เส้น การใช้พื้นที่ การใช้พื้นผิว องค์ประกอบศิลป์ รูปแบบสี และทักษะในการทำงาน

กนต์ธีรา หิรัญยะมาน (2552) เสนอว่าเกณฑ์ในการพิจารณาคุณภาพของผลงานคือ สิ่งที่สะท้อนให้เห็นถึงผลของการฝึกฝนการรับรู้ทางศิลปะ ที่ได้รับการฝึกฝนจากการทำแบบฝึกหัดการรับรู้ทางศิลปะและแสดงออกผ่านผลงานภาพวาดระบายสีโดยแบ่งออกเป็น 5 ด้านคือ 1) ด้านการใช้เส้น 2) ด้านการใช้สี 3) ด้านการใช้รูปทรง 4) ด้านการใช้พื้นที่ว่างและ 5) ด้านการออกแบบภายใต้เกณฑ์การประเมินในการใช้ความคิดสร้างสรรค์การใช้ทักษะในการวาดภาพระบายสีความประณีตสวยงามและความสมบูรณ์

อัศวิน ศิลปะเมธากุล (2550) เสนอว่า เกณฑ์ในการประเมินผลงานศิลปะของเด็กมี หลักเกณฑ์การประเมินเช่นเดียวกับงานศิลปะของผู้ใหญ่ซึ่งมีทั้งหมด 10 รายการคือ 1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ 2) ทักษะทางศิลปะ 3) การจัดองค์ประกอบศิลป์ 4) การแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา 5) การใช้วัสดุ 6) การแก้ปัญหา 7) การสื่อความหมายที่เห็นเด่นชัด 8) การรู้คุณค่า 9) ความรับผิดชอบ 10) การประยุกต์เพื่อนำไปใช้ให้เป็นประโยชน์

วิทิตา ชื่นอารมณ (2546) พัฒนาแบบประเมินผลการปฏิบัติงานในสาระการเรียนรู้ศิลปะด้านทัศนศิลป์สอดคล้องกับแนวทางการประเมินผลตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยมีเกณฑ์การประเมินผลงานดังนี้ ด้านเนื้อหาของภาพ ด้านความคิดสร้างสรรค์ ด้านความสวยงาม ความสะอาดเรียบร้อยและ ด้านความถูกต้องของผลงาน ตามข้อกำหนดการประเมินผลงานการวาดภาพระบายสี คือ ผลสัมฤทธิ์ หรือคะแนนในด้านศิลปะ จากการที่นักเรียนได้ใช้ความคิดของตน จากการรับรู้ประสบการณ์สิ่งแวดล้อมมาใช้ในการวาดภาพระบายสี ซึ่งวัดได้โดยการทดสอบการวาดภาพ และประเมินความสามารถในการวาดภาพโดยใช้เกณฑ์ในการประเมิน (ชัยยุทธ ชรินทร์, 2546) ดังนี้

1. การเน้นจุดเด่นของภาพ หมายถึง ภาพเด่นสะดุดตาและมีการใช้สีชัดเจน
2. ความสมดุลของภาพ หมายถึง ภาพมีการจัดวางภาพได้เหมาะสมกับหน้ากระดาษและภาพมีระยะใกล้-ไกลมีการผสมผสานกลมกลืนของรูปและพื้นหลัง
3. การระบายสี หมายถึง ภาพมีการระบายสีอยู่ในกรอบสะอาดเรียบร้อยกลมกลืน
4. การใช้สี หมายถึง ภาพแสดงแสงและเงาถูกต้องและแยกความสัมพันธ์ภาพและพื้นหลังชัดเจนให้สีเหมือนธรรมชาติ
5. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ภาพมีแนวคิดแปลกใหม่มีการสื่อความหมายของการใช้ความคิดของตัวเองและไม่ซ้ำภาพของผู้อื่น

6. ความประณีต หมายถึง ภาพมีความละเอียดชัดเจนและสามารถมองเห็นความงดงามของภาพ
7. ความสะอาด หมายถึง ภาพมีการระบายสีอยู่ในกรอบไม่เลอะเทอะและมีความเป็นระเบียบเรียบร้อย

จากการการศึกษาเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ พบว่า องค์ประกอบของการประเมินผลงานนั้นมีแนวทางเดียวกัน และมีวัตถุประสงค์เพื่อวัดความสามารถของนักเรียนในด้านการคิดโดยเน้นในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ และทักษะในการปฏิบัติงานศิลปะ ซึ่งมีรายละเอียดของเกณฑ์ดังปรากฏในตารางที่ 5 ดังนี้

**ตารางที่ 5** เกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

รายการประเมิน ผู้วิจัย	การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ							
	Epstein และคณะ (2008)	Young (1985)	Besemer และ Treffinger (1981)	Imply (2013)	กานต์ธิดา หิรัญยะมาน (2552)	อัศวิน ศิลปเมธากุล (2550)	วิศิศา ชื่นอารมณี (2550)	ชัยยุทธ คชรินทร์ (2546)
ความแปลกใหม่ ทำทนาย	/	/	/					
การจัดเก็บความคิดใหม่ๆ	/							
มีคุณค่า		/	/			/		
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์			/	/	/	/	/	/
ความน่าประหลาดใจ	/		/					
การเพาะความคิด			/					
ความสมเหตุสมผล			/	/		/		
การใช้ประโยชน์			/			/		
การจัดส่วนประกอบ			/	/		/		/
ประณีตสวยงาม					/		/	/
การเป็นที่เข้าใจได้			/			/		

ตารางที่ 5 (ต่อ) เกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

รายการประเมิน ผู้วิจัย	การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ							
	Epstein และคณะ (2008)	Young (1985)	Besemer และ Treffinger (1981)	Imply (2013)	กานต์ธีรา หิรัญยะมาน (2552)	อัศวิน ศิลปเมธากุล (2550)	วิศิศา ชื่นอารมณ (2550)	ชัยยุทธ คชรินทร์ (2546)
ความมีฝีมือ มีทักษะ			/	/	/	/		/
ความซับซ้อน			/					
การแสวงหาและฝึกฝนด้วยตนเอง	/							
ลักษณะรูปแบบ เนื้อหาของภาพ						/	/	
ความสะอาดเรียบร้อย							/	/
ความถูกต้องตามกำหนด							/	
ความสมบูรณ์					/			
การเปลี่ยนสภาพแวดล้อม	/							
ความรับผิดชอบ						/		
การแสดงออก	/					/		
การใช้วัสดุ						/		

จากตารางที่ 5 ได้ศึกษาเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะที่ใช้ในงานวิจัยนี้โดยนำแนวคิดในการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์จากผลงานของ Epstein และคณะ (2008) และ Besemer และ Treffinger (1981) และ Young (1985) ที่ให้ความสำคัญกับความริเริ่มความแปลกใหม่ การแก้ปัญหา รวมทั้งความท้าทายในการทำงานเพื่อจัดการกับความกลัวและความกังวล และคุณค่าของผลงานที่สร้างขึ้นร่วมกับเกณฑ์การประเมินผลงานทางศิลปะของ Imply (2013) กานต์ธีรา หิรัญยะมาน (2552) อัศวิน ศิลปเมธากุล (2550) วิศิศา ชื่นอารมณ (2546) และชัยยุทธ คชรินทร์ (2546) ซึ่งเป็นเกณฑ์การประเมินผลงานศิลปะของวัย 9-12 ปี โดยมีหลักในการประเมินผลงานที่สอดคล้องกันคือ การใช้ความคิด



สร้างสรรค์ การจัดเก็บความคิดใหม่เพื่อสามารถนำมาใช้ได้ในเวลาที่ต้องการ ทักษะในการทำงาน การจัดส่วนประกอบ การเป็นที่เข้าใจได้ ความสมบูรณ์ การแสดงออก การใช้ประโยชน์ และคุณค่า เมื่อพิจารณาจากเกณฑ์การประเมินผลงานข้างต้นผู้วิจัยได้นำแนวคิดมาพัฒนาแบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะโดยมีการปรับให้เข้ากับบริบทการศึกษาศิลปะบนฐานทางเลือก ด้วยวิธีการให้คะแนนผลงานสร้างสรรค์รูบริคส์ (rubrics) กำหนดระดับคุณภาพของผลงานออกเป็น 4 ระดับคือ ดีมาก ดี พอใช้ ปรับปรุง ซึ่งได้จัดลำดับองค์ประกอบของเกณฑ์การประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะตามความสำคัญคือ 1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่พัฒนาได้ยากที่สุดและมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแปลกใหม่ ทำทาย เป็นทักษะที่ต้องอาศัยการตัดสินใจในการเลือกเทคนิค วิธีการทางศิลปะใหม่ๆที่เกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) ทักษะทางศิลปะเป็นทักษะหลักในการผลิตผลงานศิลปะผ่านการใช้ทัศนธาตุด้วยวิธีการที่หลากหลาย 3) การแสดงออก ลักษณะรูปแบบ เนื้อหา เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก โดยผู้เรียนเลือกตามความสนใจ และความถนัด 4) การแสวงหาและนำมาประยุกต์ใช้ เป็นทักษะที่ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจเดิมเป็นฐานและความรู้ความเข้าใจใหม่เพิ่มเติม โดยเกิดจากการค้นคว้าและฝึกฝนจากแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ การเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ และอาศัยความเข้าใจจากการทดลองเทคนิควิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย 5) ความสมบูรณ์ของผลงาน เป็นการฝึกความรอบคอบการเก็บรายละเอียดในการทำงานการวางแผนการทำงานและเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด ซึ่งเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้ง่ายที่สุดในเวลาอันรวดเร็วจากองค์ประกอบทั้ง 5 ด้านผู้วิจัยได้อธิบายความหมายในเกณฑ์การประเมินดังนี้

1. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการนำเสนอแนวคิดและสื่อความหมายในแง่มุมที่แปลกใหม่มีการดัดแปลงและประยุกต์ให้แตกต่างจากรูปแบบเดิมที่คุ้นเคยรวมทั้งการแสดงออกถึงรายละเอียดที่สนับสนุนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิด แสดงออกถึงการตัดสินใจเลือกวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการจัดบันทึก และร่างแบบอย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถประเมินผลอย่างสมเหตุสมผล

2. ทักษะทางศิลปะ หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานได้ตรงกับแผนงาน หรือแบบร่างที่กำหนดได้ครบถ้วนสมบูรณ์ และความสามารถในการใช้ทัศนธาตุ (เส้น จุด รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนักอ่อน-แก่ และพื้นที่ว่าง ) มาสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ

3. การแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา หมายถึง ความสามารถในการสื่อความหมายของผลงาน ตามแนวความคิดของผู้เรียนที่เลือกตามความสนใจ และความถนัด

4. การแสวงหาและนำมาประยุกต์ใช้ หมายถึง การผลิตผลงานโดยมีการเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะที่หลากหลาย และมีการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการทดลองเทคนิควิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย

5. ความสมบูรณ์ของผลงาน เป็นการฝึกความรอบคอบการเก็บรายละเอียดในการทำงานการวางแผนการทำงานและเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

#### 4. พัฒนาการของเด็กวัย 9-12 ปี

##### 4.1 พัฒนาการทางสติปัญญา (Intellectual Development)

เด็กวัยนี้มีความสามารถในการใช้เหตุผลมากขึ้นสามารถใช้คำพูดและเหตุผลที่มีความเป็นนามธรรมเข้าใจความหมายของเรื่องราวต่างๆ ได้ดีขึ้นความจำพัฒนาขึ้นและพร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ใหม่ๆ ได้อย่างรวดเร็วอยากรู้อยากเห็นในทุกเรื่องแต่จะเป็นช่วงเวลาอันสั้นและจะตั้งความคาดหวังกับความสำเร็จสูงมากจึงควรสนับสนุนให้ทำกิจกรรมจากง่ายไปหายากเพื่อให้รับรู้ถึงความสามารถและความสำเร็จของตนได้ สอดคล้องกับ Bruner (1996) ที่กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิด (Cognitive Growth) ของเด็กวัยนี้ว่า พัฒนาการทางกลไกความคิดเชื่อว่ากระบวนการพัฒนามีความเป็นอิสระต่อการตอบสนองต่อสิ่งเร้าในขั้นตอนนี้พัฒนาการของเขาวัยปัญญามีลักษณะที่มีความเป็นอิสระจากการตอบสนองต่อสิ่งเร้าสูงขึ้นเรื่อยๆ ซึ่งแต่เดิมนั้นถูกสิ่งเร้าควบคุมอย่างแน่นหนาเรียนรู้ที่จะหลุดพ้นจากสิ่งเร้านั้น เมื่อเด็กเรียนรู้ถึงระบบการใช้ภาษาสะท้อนถึงระบบความคิดความเจริญขั้นนี้ ขึ้นอยู่กับพัฒนาการของระบบสะสมข้อมูลของสมองที่สามารถใช้ในการแจกแจง เด็กจะต้องเรียนรู้ถึงระบบสัญลักษณ์ที่สะท้อนถึงระบบความคิดสามารถตั้งสมมติฐานถึงผลลัพธ์ที่แปลกใหม่ที่เกิดขึ้น เกิดจิตสำนึกพัฒนาการทางด้านเขาวัยปัญญานั้นขึ้นอยู่กับการพัฒนาความสามารถใช้ถ้อยคำ หรือสัญลักษณ์บอกกับผู้อื่นว่าตนได้ทำอะไร และจะทำอะไร และตระหนักต่อสิ่งแวดล้อมปฏิสัมพันธ์ต่อผู้เรียน ผู้สอน ปฏิสัมพันธ์ที่เป็นระบบระหว่างผู้สอน-ผู้เรียนนั้น จำเป็นต่อการพัฒนาทางความคิดพ่อแม่ครู และสมาชิกอื่นในสังคมต้องสอนให้เด็กเกิดการเรียนรู้ เพื่อเด็กสามารถพัฒนาความคิดได้อย่างเต็มที่ ภาษาเป็นกุญแจไปสู่การพัฒนาความคิดภาษาทำให้มนุษย์สามารถสื่อสารต่อกันสอนให้เราเข้าใจโมทัศน์ต่าง ๆ ของโลกรอบตัว และเปิดโอกาสให้เราสร้างสัญลักษณ์นั้น ๆ เพื่อที่เราจะสามารถเก็บไว้ในระบบความคิดหรือนำเสนอเชื่อมโยงถึงมันได้ในภายหลังสามารถคิดในลักษณะซ้อนผสาน ความเจริญทางความคิดนั้นสะท้อนให้เห็นจากความสามารถในการคิดกระทำ หรือความสนใจหลากหลายอย่างต่อเนื่อง เป็นขั้นตอนหรือพร้อม ๆ ในคราวเดียวกัน แนวคิดของ Click (1994) ที่อธิบายพัฒนาการของเด็กในช่วงวัยนี้ไว้ดังนี้

#### 4.1.1 ด้านความสัมพันธ์กับครอบครัว

เด็กวัยนี้สามารถตัดสินใจได้ด้วยตนเอง โดยไม่ต้องขอความคิดเห็นของครอบครัว และถอยห่างจากการดูแลของครอบครัวมากขึ้น แต่ยังคงต้องการการเห็นคุณค่าจากครอบครัว

#### 4.1.2 ด้านสังคม

กลุ่มเพื่อนมีอิทธิพลในการเป็นแบบอย่างพฤติกรรม เด็กวัยนี้เริ่มมีการแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความเปลี่ยนแปลงของร่างกายกับกลุ่มเพื่อน มีการกำหนดบทบาทสถานภาพภายในกลุ่ม และให้ความสำคัญต่อการเป็นกลุ่มมาก เด็กหญิง และเด็กชายจับกลุ่มโดยแยกเพศกัน และมักไม่ทำกิจกรรมร่วมกัน เด็กบางคนได้รับการยอมรับจากเพื่อนจะมีสถานะเป็น “Hero” ของกลุ่มและจะมีอำนาจในการตัดสินใจมากกว่าคนอื่น ๆ มีความมั่นใจในตนเองมากขึ้น แต่จะมีด้านที่เปราะบางที่ทำให้สูญเสียความมั่นใจได้ง่าย ด้านโรงเรียนเด็กวัยนี้มีความกังวลเมื่อต้องเปลี่ยนโรงเรียน เริ่มตั้งคำถามเกี่ยวกับอำนาจของครูมากขึ้น และเริ่มมาโรงเรียนด้วยเหตุผลทางสังคมมากกว่ามาเพื่อเรียนด้านอารมณ์ เด็กวัยนี้ขาดความเชื่อมั่นในตนเองได้ง่าย เชนอายุในการทำสิ่งต่าง ๆ ต่อหน้าผู้อื่นมีความกังวลเกี่ยวกับความเห็นของผู้อื่น โดยเฉพาะกับกลุ่มเพื่อนของตนมีอารมณ์รุนแรงขึ้น หงุดหงิดและเกิดความเครียดได้ง่ายมีการสร้างเกณฑ์ด้านคุณค่าของตนเอง ซึ่งมักได้รับอิทธิพลจากกลุ่มเพื่อน ค้นหาเอกลักษณ์ของตนเองซึ่งจะส่งผลต่อพฤติกรรมในอนาคต

#### 4.1.3 ด้านความคิด

เด็กวัยนี้สามารถคิดในสิ่งที่เป็นนามธรรมมากขึ้น สามารถเรียนรู้เกี่ยวกับหลักการเหตุผลมีความคิดเชิงแก้ปัญหาได้ดี และสามารถหาวิธีในการแก้ปัญหาได้มากกว่า 1 วิธีด้านภาษาเด็กวัยนี้มีพัฒนาการด้านการพูด และการเขียนอย่างเห็นได้ชัด สามารถใช้ภาษาในการอธิบายความคิดและความรู้สึกของตนได้ ด้านร่างกายเด็กวัยนี้มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายที่เห็นได้ชัด โดยเฉพาะในเด็กหญิงการเปลี่ยนแปลงทางร่างกายจะส่งผลต่อการรับรู้เอกลักษณ์ และความมั่นใจในตัวเอง ส่วนเด็กผู้ชายจะต้องการกิจกรรมที่ใช้กำลังมากขึ้น สามารถเล่นกีฬาได้คล่องแคล่วขึ้นพฤติกรรมด้านต่าง ๆ ของเด็ก แสดงให้เห็นว่าเด็กวัยนี้สามารถควบคุมตนเองได้มากขึ้น มีพัฒนาการด้านการพูด และการเขียนอย่างเห็นได้ชัด สามารถใช้ภาษาในการอธิบายความคิด และความรู้สึกของตนได้อย่างต่อเนื่องเป็นขั้นตอนสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ดีขึ้น มีความเชื่อมั่นในตนเองปัญหาของเด็กในวัยนี้คือการเจริญเติบโตเข้าสู่ช่วงวัยรุ่น ซึ่งอาจเกิดการไม่พร้อมทางอารมณ์และสังคมเนื่องจากไม่สามารถปรับตัวได้

### 4.2 พัฒนาการแสดงออกทางศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี

ด้านพัฒนาการทางศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษาตอนต้น Lowenfeld และ Brittan (1982) ได้ศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก และสรุปพัฒนาการทางศิลปะของเด็กในช่วงวัยประถมศึกษาตอนต้นหรือเด็กที่มีอายุระหว่าง 7-9 ปีว่าอยู่ในขั้นที่ 3 คือขั้นแบบแผน (The

Schematic Stage) เป็นรูปแบบการแทนความหมายด้วยสัญลักษณ์คือใช้สัญลักษณ์แทนสิ่งต่าง ๆ ที่ใกล้เคียงกับของจริงได้มากขึ้น มีการปรับโครงสร้างของการใช้เส้นให้เหมือนจริงมากขึ้น สามารถสร้างความสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมได้ดีขึ้น มีการวาดภาพโดยไม่คำนึงถึงความจริงแต่สร้างสรรค์จากความคิดตัวเองเป็นหลัก เห็นได้ว่าเด็กในวันนี้เริ่มมีการสร้างสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อม มีการแทนค่าสิ่งต่าง ๆ ด้วยสัญลักษณ์ ตอบสนองต่อสิ่งรอบตัวหลังจากขั้นนี้แล้วเด็กจะเริ่มใช้ประสบการณ์ตัวเองในการสร้างสรรค์ มีการสร้างงานที่เหมือนจริงมากขึ้น และนำไปสู่ขั้นการใช้เหตุผลในการแสดงออกทางศิลปะซึ่งนั่น คือระยะที่เด็กเข้าสู่วัยรุ่นนั่นเอง

ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533) ได้กล่าวว่า การแสดงออกทางศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี เรียกว่าขั้นเริ่มต้นเขียนภาพเหมือนจริงและขั้นเหมือนจริงเชิงวิเคราะห์ตามลำดับ ซึ่งอธิบายได้คือขั้นเริ่มต้นเหมือนจริงเด็ก 9-12 ปี (Inceptive Realism Stage) การใช้สัญลักษณ์ยังเป็นสิ่งที่เด็กพึงพอใจอยู่ แต่เด็กจะเริ่มสังเกตสิ่งแวดล้อมและรับรู้ได้ดียิ่งขึ้น ซึ่งทำให้รูปร่างสัญลักษณ์ที่เป็นเหลี่ยม ๆ หรือกลม ๆ จึงดูปราศจากชีวิตชีวา และไม่แสดงความหมายตามความรู้สึก และความต้องการของเด็กได้มากพอ ดังนั้นการแสดงออกทางศิลปะจึงเริ่มมีแนวโน้มที่จะไปสู่การมองเห็นสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง และเป็นธรรมชาติมากขึ้น เด็กพยายามถ่ายทอดสิ่งต่าง ๆ ตามที่ตามองเห็นถ่ายทอดความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ความรับรู้เรื่องระยะพื้นที่มีมากขึ้น

Lowenfeld และ Britian (1982) กล่าวว่า การแสดงออกด้านศิลปะของเด็กนั้น เป็นการแสดงออกถึงตัวตนภายในของเด็ก ในความเป็นจริงแล้วเด็กควรจะรู้สึกถึงความเป็นอิสระ แสดงออกอย่างปราศจากความกลัวสำหรับเด็กแล้ว ศิลปะไม่ได้เป็นเพียงแค่ผลงาน แต่เป็นการสื่อสารการแสดงออกถึงเอกลักษณ์ แสดงออกถึงพัฒนาการทางด้านร่างกาย จินตนาการ และการรับรู้ของเด็ก พัฒนาการแสดงออกทางศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปีพัฒนาการของเด็กในช่วงนี้เป็นวัยที่มีการเปลี่ยนแปลงทางร่างกาย และอารมณ์เพื่อเข้าสู่การเป็นวัยรุ่นมีความรับผิดชอบในตนเองมากขึ้น มีช่วงความสนใจยาวขึ้น เด็กหญิงจะมีพัฒนาการเร็วกว่าเด็กชาย การแสดงออกทางศิลปะจะมีความเหมือนจริงมากขึ้น โดยการสังเกตสภาพแวดล้อมรอบตัว และนำมาใช้ในงานศิลปะ เด็กจะให้ความสนใจในการวาดภาพที่แสดงให้เห็นแสงเงา และงานศิลปะในรูปแบบ 3 มิติ แต่มักพบการลอกเลียนแบบในบางโอกาส ผลงานของเด็กนอกจากจะแสดงออกถึงพัฒนาการของตัวเองแล้ว ยังแสดงออกถึงประสิทธิภาพในการถ่ายทอดความรู้ของผู้สอนได้อีกด้วย ทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะของ Lowenfeld และ Britian (1987) กล่าวว่าเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปีจะเริ่มมีการรวมกลุ่มเพื่อทำกิจกรรมต่าง ๆ มาเป็นการวาดภาพที่มีความสัมพันธ์กับประสบการณ์การวาดรูปคนเริ่มมีความเหมือนจริงมากขึ้นสอดคล้องกับ Golomb (2007) ที่กล่าวถึงเด็กวัยนี้ว่าการพัฒนาการวาดภาพทางทัศนียภาพของเด็กวัยนี้ส่วนใหญ่แสดงเป็นรูปธรรมชัดเจน แต่ยังไม่สามารถวาดภาพตามที่ตาเห็นได้รูปคนจะเริ่มแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างระหว่างเพศ โดยเด็กจะวาดผู้ชายสวมกางเกง และผู้หญิง

สวมกระโปรงเครื่องแต่งกายจะมีรอยพับย่นหรือลวดลายภาพคนจะมีลักษณะแข็งกระด้าง ไม่แสดง การเคลื่อนไหวเพราะเด็ก ๆ ไม่รู้จักการสังเกตรายละเอียดมีการเปลี่ยนแปลงการวาดโดยใช้เส้นฐาน มาเป็นเส้นพื้นราบที่แสดงถึงการใช้ช่องไฟที่เหมือนจริงมากขึ้น เด็กจะเปลี่ยนแปลงการวาดโดยมีต้นไม้ ขึ้นจากพื้นดินท้องฟ้าแผ่ขยายมาจนถึงด้านล่าง แต่เด็กยังไม่มีความคิดรวบยอดเกี่ยวกับความลึกจะ วาดต้นไม้ให้ครอบคลุมขึ้นไปจนถึงท้องฟ้า แสดงให้เห็นว่าเด็กเริ่มมีความเข้าใจเรื่องความเหลี่ยมล้ำกัน ของวัตถุและกำลังจะพัฒนาไปสู่การวาดภาพ 3 มิติเด็กจะเริ่มใช้สีที่มีความสัมพันธ์กับสีของวัตถุมาก ขึ้น แต่ยังไม่มีความพร้อมในเรื่องของการใช้สีที่มีความสัมพันธ์กับบรรยากาศ เช่นการใช้สีแดงให้เห็น ถึงระยะใกล้ไกล การใช้สีในที่มืดและสว่าง ฯลฯ ในช่วงนี้เด็กจะเริ่มมีการออกแบบเครื่องแต่งกาย และ วัสดุเครื่องใช้บางอย่าง แต่เด็กจะยังไม่เข้าใจเรื่องการออกแบบอย่างแท้จริง

Wilats (1977) ได้ศึกษาพัฒนาทางด้านความคิดรวบยอดทางการวาดภาพ 3 มิติของเด็กอายุ 5-17 ปีพบว่าเด็กอายุ 9-11 ปีจะเริ่มมีพัฒนาการโดยเด็กที่มีอายุต่ำกว่า 9 ปีจะไม่สามารถวาดภาพที่มี การบังกันในลักษณะของการเว้นในส่วนที่มองไม่เห็นได้ (HLE: Hidden Line Elimination) แต่เด็ก จะสามารถวาดภาพที่มีการบังกันหรือทับซ้อนได้บ้างและสามารถเรียนรู้ได้อย่างรวดเร็วขึ้นตามลำดับ อายุและการได้รับการสอนจากครูเมื่ออายุมากขึ้นคือ 10-11 ปีเด็กจะสามารถวาดภาพทับซ้อนได้ อย่างสมบูรณ์เต็มที่สอดคล้องกับที่ Piaget (1977) ได้กล่าวถึงเด็กวัย 9-11 ปีว่าเป็นช่วงของ พัฒนาการของการใช้ความคิดเชิงรูปธรรมรู้จักแก้ปัญหาเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นรูปธรรมได้เข้าใจในเรื่องความคง ตัวของสิ่งต่างๆ

Edwards (1999) กล่าวว่าเด็กอายุ 9-11 ปีจัดเป็นวัยวาดภาพที่มีความซับซ้อนในช่วงนี้เด็ก จะวาดภาพที่มีรายละเอียดเพิ่มมากขึ้น และตั้งเป้าหมายว่าจะต้องวาดภาพให้เหมือนจริงได้ที่สุด เด็ก วัยนี้จะให้ความสนใจเรื่ององค์ประกอบลดลง และวาดรูปทรงต่าง ๆ กระจัดกระจายเต็มหน้ากระดาษ โดยไม่สนใจว่าวัตถุจะอยู่ตรงไหนแต่สนใจว่าวัตถุดังกล่าวจะมีรูปร่างและลักษณะอย่างไร สิ่งสำคัญเด็ก วัยนี้จะให้ความสนใจในรายละเอียดของรูปทรงมากขึ้น โดยเด็กที่มีอายุมากจะวาดภาพที่แสดงให้เห็น ถึงรายละเอียดที่มีความซับซ้อนมากกว่า แต่เด็กจะมีความมั่นใจในการวาดภาพน้อยกว่าเมื่อครั้งที่เด็ก อายุยังน้อย

นักวิจัยนักการศึกษาได้กล่าวถึงทฤษฎีพัฒนาการแสดงออกทางศิลปะเด็กอายุ 9-12 ปีที่แสดง ให้เห็นว่า การแสดงออกทางศิลปะในตัวของเด็กนั้น บุคคลภายนอกหรือครูจะสามารถสอนหรือช่วยให้ เด็กสามารถเปลี่ยนแปลงตนเองได้ยาก แต่การสอนเพื่อให้เด็กปรับพฤติกรรมจะสามารถทำได้ในช่วง พัฒนาการสั้น ๆ คือเด็กเล็กที่มีอายุประมาณ 5-8 ปีและ 9-12 ปีจะเป็นช่วงที่เด็กเริ่มพัฒนาสู่ความ ต้องการที่จะเรียนรู้จากข้อมูลบุคคลและสิ่งแวดล้อมภายนอก ในการช่วยให้เด็กสามารถแสดงออก ในการทำงานทางศิลปะได้ตามที่ตัวเด็กในวัยนี้ต้องการพัฒนาการด้านการแสดงออกทางศิลปะของ

เด็กวัยนี้สามารถรับรู้และถ่ายทอดภาพจากมุมมองตามที่ตนเองเห็นจริงและถ่ายทอดมาเป็นภาพ 3 มิติซึ่งเป็นจุดเปลี่ยนของพัฒนาการในการวาดภาพของเด็กวัยนี้

### 4.3 ปัญหาในการทำงานศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี

Chapman (1978) กล่าวถึงเด็กในช่วงอายุประมาณ 9-12 ปีว่าเป็นวัยที่อยู่ในช่วง “ก่อนวัยรุ่น” (Preadolescent) พัฒนาการด้านการรับรู้ทางศิลปะของเด็ก รวมถึงสังครอบตัวเด็กเริ่มเปลี่ยนไปพร้อม ๆ กันกับวัยของเด็กโดยส่วนมากเด็กมักวาดภาพโดยใช้รายละเอียดของภาพจากส่วนรวมไปส่วนย่อยเริ่มมีความถูกต้องในส่วนของความสัมพันธ์ด้านขนาดสัดส่วน ทั้งนี้ข้อสังเกตจากการศึกษาของนักวิชาการด้านศิลปศึกษาพบว่าช่วง “วิกฤติของความเชื่อมั่น” (Crisis of Confidence) เป็นวัยที่เด็กรู้จักการคิดวิเคราะห์มากกว่าเด็กอายุ 5-8 ปีเพราะประสบปัญหาเรื่องของวิกฤติของความเชื่อมั่น มีอุปสรรคในการพัฒนาทักษะทางศิลปะเด็กวัยนี้จะเริ่มรู้จักการตัดสินใจ เช่น ดีหรือไม่ดี และรับรู้ได้ถึงความสามารถทางศิลปะของตนเอง พฤติกรรมที่พบในการขาดความเชื่อมั่นเห็นได้จากการเลิกทำงานเดิม และทำอันใหม่ไม่มีความก้าวหน้าในการทำงานการลอกเลียนแบบการเลิกทำงานกลางคันโดยมากพฤติกรรมดังกล่าวจะต่อเนื่องไปถึงระดับมัธยมศึกษาหากว่าเด็กยังไม่รู้สึกว่าคุณมีความก้าวหน้าทางศิลปะ

Davis (1997) กล่าวถึงพัฒนาการของเด็กในช่วงอายุ 9-12 ปี พัฒนาการทางศิลปะจะลงมาอยู่ในช่วงที่ต่ำสุดของตัว U หากว่าเด็กไม่ได้รับการพัฒนาทางด้านศิลปะอย่างต่อเนื่องในช่วงดังกล่าวจะส่งผลให้พัฒนาการของเด็กเปลี่ยนแปลงไปกลายเป็นลักษณะคล้ายรูปตัว “L” ซึ่งจะพบได้ว่าผู้ใหญ่ที่ไม่ได้เป็นศิลปินหรือที่ไม่ได้มีความถนัดทางศิลปะนั้นลักษณะการวาดไม่ต่างไปจากเด็กวัยดังกล่าว Tover (1981) ได้กล่าวเสริมในส่วนดังกล่าวว่าการวาดภาพอย่างเฉียบขาดด้วยความมั่นใจของเด็กในช่วงเวลานี้จะเริ่มลดลงเนื่องจากเด็กเริ่มเอาใจใส่ระมัดระวังในเรื่องของรายละเอียดในการวาดภาพมากขึ้นซึ่งสอดคล้องกับ Edwards (1999) ที่กล่าวว่าเด็กอายุ 9-11 ปีจะวาดภาพที่แสดงให้เห็นรายละเอียดที่ซับซ้อนมากกว่าแต่เด็กจะมีความมั่นใจในการวาดภาพน้อยกว่าเมื่อครั้งที่เด็กอายุยังน้อย ซึ่งการส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะ ที่เรียกว่า เส้นโค้งตัว U ของพัฒนาการศิลปะ (U - curve of Graphic Development) กล่าวถึงเด็กในวัย 5 ขวบจะมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการสูง ซึ่งจะมีแนวโน้มลดลงมาเรื่อยๆ ตามลำดับอายุ จนอายุ 8 ขวบ จะเริ่มคงที่ จนกระทั่งอายุ 11 ปี หากไม่มีแรงกระตุ้นใดๆ ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ก็จะคงที่เหมือนคนปกติธรรมดาทั่วไป ดังนั้นเด็กในวัยนี้ควรมีช่วงเวลาความสนุกที่ เกิดการเรียนรู้ไปพร้อมๆกัน (Gardner and Winner ,1982)

จากการศึกษาพัฒนาการของเด็กอายุ 9-12 ปี สามารถนำมาเชื่อมโยงกับการสร้างสรรค์ศิลปะ โดยเปรียบเทียบเชื่อมโยงกับพฤติกรรมและลักษณะการสร้างสรรค์ศิลปะ กับความสามารถในการเรียนรู้ของเด็กอายุ 9-12 ปีได้ดังตารางที่ 6 ดังนี้

ตารางที่ 6 เปรียบเทียบคุณลักษณะของการการสร้างสรรค์ศิลปะกับความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก อายุ 9-12 ปี

พัฒนาการ	ความสามารถในการเรียนรู้ ของเด็กอายุ 9-12 ปี	การสร้างสรรค์ศิลปะ
พัฒนาการทางสติปัญญา	พร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับ สถานการณ์ใหม่ๆ	การจัดกระทำใหม่ (generating ) เป็นความสามารถในการให้ ข้อเสนอแนะในแนวทางการ พัฒนาสร้างสรรค์หรือแนวทาง ในการจัดกระทำใหม่ให้กับ ปัญหาโดยนำแนวทางพื้นฐาน วิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐานและ แนวคิดในการแก้ไขพัฒนาต่อ ยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ต่างออกไป จากเดิม
	สามารถตั้งสมมติฐานถึงผลลัพธ์ ที่แปลกใหม่	
พัฒนาการแสดงออกทาง ศิลปะ	เริ่มใช้ประสบการณ์ตัวเองใน การสร้างสรรค์	การสร้างและพัฒนา (Producing) เป็นความสามารถ ของบุคคลในการใช้ ความสามารถทางสมองในการ คิดค้นเขียนสร้างวาดหรือพัฒนา สิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นโดยใช้ความคิด ของตนเองไม่ได้ลอกเลียนแบบ
	การใช้เหตุผลในการแสดงออก ทางศิลปะ	
	การแทน ความหมาย ด้วย สัญลักษณ์คือใช้สัญลักษณ์แทน สิ่งต่างๆ	

จากการศึกษาตารางที่ 6 เปรียบเทียบคุณลักษณะของการการสร้างสรรค์ศิลปะกับความสามารถในการเรียนรู้ของเด็ก อายุ 9-12 ปี พัฒนาการทางสติปัญญาและพัฒนาการทางการแสดงออกทางศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี ที่พร้อมที่จะปรับตัวให้เข้ากับ สถานการณ์ใหม่ๆ สามารถตั้งสมมติฐานถึงผลลัพธ์ที่แปลกใหม่ และเริ่มใช้ประสบการณ์ตัวเองในการสร้างสรรค์ สอดคล้องกับความสามารถในการจัดกระทำใหม่ (generating ) เป็นความสามารถในการให้ข้อเสนอแนะในแนวทางการพัฒนาสร้างสรรค์หรือแนวทางในการจัดกระทำใหม่ให้กับปัญหาโดยนำแนวทางพื้นฐานวิธีการเดิมที่มีอยู่เป็นฐานและแนวคิดในการแก้ไขพัฒนาต่อยอดเพื่อให้ได้สิ่งใหม่ต่างออกไปจากเดิม อีกทั้ง

พัฒนาการทางศิลปะในการใช้เหตุผลในการแสดงออกทางศิลปะ รวมถึงการแทนความหมายด้วยสัญลักษณ์นั้น สอดคล้องกับการสร้างและพัฒนา (Producing) เป็นความสามารถของบุคคลในการใช้ความสามารถทางสมองในการคิดค้นเขียนสร้างวาดหรือพัฒนาสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นโดยใช้ความคิดของตนเองไม่ได้ลอกเลียนแบบ

## 5. การจัดกิจกรรมศิลปะ

กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมสร้างสรรค์ที่จะช่วยเป็นแนวทางในการแสดงความสามารถ ความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาในรูปแบบของกิจกรรม ซึ่งกิจกรรมเหล่านั้นอาจแสดงอยู่ในรูปของ วัตถุสิ่งของ หรือรูปภาพที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้ทำกิจกรรมได้เกิดการค้นคว้าทดลองและสื่อความคิดของตนเองให้แก่ผู้อื่น และสิ่งที่อยู่รอบตัวเป็นการพัฒนาความคิดการสังเกตเพิ่มพูนทักษะการเรียนรู้เกิดการพัฒนาร่างกายและสมอง (ธนุ จีระเดชากุล, 2541)

การทำกิจกรรมทางศิลปะยังส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะทัศนคติความคิดและรูปแบบ พฤติกรรมที่มุ่งเสริมไปในทิศทางที่ดีพร้อม ๆ กันในทุก ๆ ด้านมีความเจริญงอกงามในทางสร้างสรรค์อย่างสูงสุด (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2544) กิจกรรมศิลปะนั้นจะต้องปฏิบัติทั้งทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติเพื่อฝึกให้เกิดความชำนาญทั้งด้านฝีมือและความคิดการเรียนศิลปะจะขาดการฝึกฝนไม่ได้เลยดังนั้นทุกครั้งที่เรียนเนื้อหาจนจบก็ต้องปฏิบัติกิจกรรมออกมาเพื่อแสดงให้เห็นว่าเข้าใจซาบซึ้งเนื้อหานั้นโดยแสดงออกมาเป็นผลงาน (เกสร ธิตะจारी, 2543)

กิจกรรมศิลปะเป็นส่วนประกอบที่สำคัญส่วนหนึ่งในการสอนศิลปะเนื่องจากกิจกรรมเป็นสื่อในการเรียนการสอน (นิรมล ติรณสาร, 2525) รวมทั้งการจัดกิจกรรมศิลปะให้ผู้สนใจทั้งในและนอกสถานศึกษาโดยกิจกรรมศิลปะเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมการพัฒนาชีวิตทั้งในด้านสติปัญญา ร่างกายอารมณ์และสังคมเนื่องจากธรรมชาติของศิลปะมีความยืดหยุ่นสูงสามารถตอบสนองการแสดงออกของมนุษย์ในทุกเพศทุกวัยเป็นอย่างดี (Wendy M. Libby, 2000) การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะควรมีวิธีการเชื่อมโยงแนวทางการคิดไปสู่ประสบการณ์สภาพแวดล้อมวัฒนธรรม อันดีงามรวมทั้งการประเมินคุณค่าผลงานของตนเองและผู้อื่นกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่องอย่างเป็นระบบจากความคิดที่มีคุณค่าไปสู่การปฏิบัติและคุณค่าของผลงานไปสู่ความคิดความซาบซึ้งและยังกระตุ้นการรับรู้ความคิดจินตนาการและการสร้างความเชื่อมั่น (Wendy ML Libby, 2000) กิจกรรมศิลปะเป็นกระบวนการที่สำคัญของการเรียนการสอนวิชาศิลปะจากขั้นตอนกระบวนการในการทำงานที่ส่งผลให้บุคคลเกิดการเรียนรู้ได้แสดงออกถึงเรื่องราวที่พบเห็นหรือสิ่งที่อยู่ภายในจิตใจรวมทั้งแสดงออกถึงบุคลิกลักษณะของบุคคลและวัฒนธรรมผ่านวิธีการเล่นวิธีการใช้วัสดุขั้นตอนการปฏิบัติงานด้วยรูปแบบต่างๆซึ่งส่งผลต่อพัฒนาทางด้านร่างกายอารมณ์สังคมและจิตใจของเด็ก



### 5.1 การวัดการประเมินผลในกิจกรรมศิลปะ

การวัดและการประเมินผลสัมฤทธิ์ในกิจกรรมศิลปะนั้นกระบวนการขั้นตอนในการตัดสินคุณค่า และลักษณะการทำงานของเด็กไม่สามารถใช้ความรู้ส่วนตัวในการตัดสิน แต่ต้องมีมาตรฐานเป็นเกณฑ์ตามที่ได้กำหนดไว้ตามวัตถุประสงค์ในแต่ละกิจกรรมทั้งในด้านการมองการรับรู้และการลงมือปฏิบัติกิจกรรม (Guy, 1982) ซึ่งสามารถใช้ในการวินิจฉัยรูปแบบการทำงานและการประเมินผลงานในการวัดการประเมินผลนี้เป็นการประเมินผลการเรียนรู้และความสำเร็จของนักเรียนและครูผู้สอนได้โดยการประเมินขั้นตอนการทำกิจกรรมศิลปะนั้นสามารถทำได้ดังนี้ 1) การสังเกต 2) การสัมภาษณ์ 3) การอภิปราย 4) การปฏิบัติ 5) การตรวจจากแบบรายการ 6) การใช้คำถาม 7) การทดสอบ 8) การเขียนบทความ 9) การมองแบบทดสอบมาตรฐาน 10) แบบทดสอบทางการจากครู (Hurwitz, 2007)

กิจกรรมศิลปะเป็นองค์ประกอบที่สำคัญในการจัดการเรียนการสอนศิลปะทั้งในและนอกสถานศึกษา ซึ่งเป็นสิ่งที่ส่งเสริมและพัฒนาชีวิตในด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ สังคม และบุคลิกภาพผ่านกระบวนการแสดงออกขณะปฏิบัติกิจกรรม อันมาจากการเชื่อมโยงจากความคิดไปสู่ประสบการณ์ตลอดจนสร้างเสริมความเชื่อมั่น ศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อตัวบุคคลผู้ที่สร้างสรรค์ และผู้ที่ได้รับชมผลงานศิลปะ ผ่านการเรียนรู้รูปแบบขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน และการพิจารณาถึงรูปแบบความงาม และมีคุณค่าในหลาย ๆ ด้านทั้งในด้านการพัฒนาความคิดการตอบสนองต่อความต้องการด้านความรัก ความต้องการแสดงออก และการยอมรับนับถือเนื่องจากพื้นฐานของศิลปะมีความยืดหยุ่นและกว้างขวางทำให้สามารถเรียนรู้สำรวจและได้มีความคิดเป็นอิสระ (Mary Kear และ Gloria Callaway, 2000) จากขั้นตอนในการทำงานศิลปะส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดที่ละเอียดถี่ถ้วน รอบคอบมีความรับผิดชอบความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยถ่ายทอดออกมาในรูปแบบของผลงานศิลปะ นอกจากนี้ได้ฝึกให้ผู้เรียนได้แก้ปัญหาต่าง ๆ อย่างสร้างสรรค์และเสริมทักษะที่จำเป็นในชีวิตประจำวัน เช่นกิจกรรมการออกแบบผลิตภัณฑ์จากวัสดุในท้องถิ่น ซึ่งเป็นการนำการเรียนการสอนศิลปะไปใช้ในการสอนสัมพันธ์กับวิชาอื่น ๆ อย่างเหมาะสม การทำกิจกรรมศิลปะยังช่วยให้มีความสุขมีสนิยมที่ดีจิตใจอ่อนโยนมีความภูมิใจในผลงานซึ่งเป็นความมุ่งมั่นของสังคม (ประเทิน มหาพันธ์, 2531) ดังนั้นกิจกรรมศิลปะจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่สำคัญทั้งความสำคัญโดยตรงความเพลิดเพลินส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดใต้อารมณ์ที่รอบคอบมีความรับผิดชอบทำให้เกิดความเข้าใจเรียนรู้วัฒนธรรมและภูมิปัญญาที่หลากหลายและยังสร้างเครือข่ายที่ดีภายนอกเช่นเดียวกัน

## 6.การเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education)

### 6.1 ความเป็นมา

Teaching for Artistic Behavior (TAB) ก่อตั้งขึ้นในปี 2001 เป็นการเคลื่อนไหวทางการศึกษาในระดับพื้นฐาน ได้รับการพัฒนาและดูแลโดยครูผู้สอนศิลปะในประเทศสหรัฐอเมริกา แนวคิดนี้มาจากการปฏิบัติงานศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกและการวิจัยเชิงปฏิบัติการในชั้นเรียนที่ศิลปินทั่วประเทศสหรัฐอเมริกา เพื่อสนับสนุนครูผู้สอนได้มีการพัฒนาหรือวางแผนที่จะพัฒนาโปรแกรมศิลปะที่มีวัตถุประสงค์ในการให้ทางเลือกกับผู้เรียนเพื่อเพิ่มพูนประสบการณ์ศิลปะ จนเกิดแนวทางการสอนบนฐานทางเลือก (Choice-based) ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก(Choice-based Art Education) ซึ่งนับถือผู้เรียนเหมือนศิลปินเน้นให้ผู้เรียนมีทางเลือกที่แท้จริงสำหรับการตอบสนองต่อความคิดของตนเอง และความสนใจผ่านการทำศิลปะ แนวคิดนี้สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบและความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียนสภาพแวดล้อมทางการเรียนสร้างโอกาสในการเรียนรู้และทำให้เข้าใจความหมายในขั้นตอนการทำศิลปะ ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลายเพื่อสนับสนุนผู้เรียน (Douglas, 2012)

### 6.2 หลักการ

นักการศึกษาให้ความสำคัญกับทางเลือกของผู้เรียนและเคารพความคิดสำหรับการทำงานศิลปะ ความสำคัญของการสอนศิลปะบนฐานทางเลือก คือการเตรียมหลักสูตรการสอนเพื่อพัฒนาพฤติกรรมผ่านการสาธิตและการวางแผนอย่างรอบคอบสำหรับสตูดิโอ 4 หลักการที่เกี่ยวกับการสอน ได้แก่ ผู้เรียน , การจัดการเรียนรู้, ห้องเรียน และการประเมินผล(Brown University, 2008)

#### 6.2.1 หลักการที่ 1 : ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน

ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อและวัสดุสำหรับการสำรวจซึ่งครอบคลุมประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้เรียนคือศิลปิน ผู้ควบคุมหัวข้อ, สื่อวัสดุ และเป้าหมายของสิ่งแวดล้อมบนฐานทางเลือกในสภาพจริง โดยศิลปะถูกสร้างสรรค์จากประสบการณ์ชีวิตของผู้เรียนซึ่งครูหาหัวข้อที่น่าสนใจให้กับนักเรียน เพื่อให้ผู้เรียนเรียนรู้และค้นพบความรู้ด้วยตนเอง สิ่งแวดล้อมทางการเรียนรู้มีส่วนร่วมเป็นส่วนทำให้เพิ่มแรงจูงใจในการเรียนและพัฒนาพฤติกรรมศิลปิน เช่น การแก้ไขปัญหาและความสามารถในการตัดสินใจ ซึ่งรูปแบบการสอนสามารถปรับเปลี่ยนให้เข้ากับโรงเรียนรัฐและเอกชน Sands (2017) เสนอว่าในฐานะครูสอนศิลปะอาจไม่จำเป็นต้องควบคุมหัวข้อเทคนิค และสื่อวัสดุให้กับผู้เรียน ควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเป็นศิลปินแล้วตัดสินใจด้วยตัวเอง เพราะผู้เรียนมีสิ่งที่หลงใหลและสนใจในชีวิตของตนเอง ซึ่งเป็นการเริ่มต้นหัวข้อในการสร้างผลงานทางศิลปะที่ดี แต่สำหรับผู้เรียนที่ยังไม่รู้จักความสนใจของตนเอง อาจเป็นการทำทนายที่จะคิดหัวข้อที่จะทำ โดยการค้นหาข้อมูลเพื่อใช้เป็นแรงบันดาลใจ ดังนั้นผู้สอนจะเป็นผู้ช่วยสาธิตและให้ความรู้เกี่ยวกับเทคนิควิธีการใช้สื่อวัสดุ อุปกรณ์ทางศิลปะที่จำเป็นต่อการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน อีกทั้งยังเป็น

ผู้สนับสนุนการเรียนรู้เมื่อผู้เรียนค้นพบเทคนิคแบบใหม่ และช่วยเหลือผู้เรียนเพื่อจะเปลี่ยนจากแรงบันดาลใจเป็นความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน

### 6.2.2 หลักการที่ 2 : การจัดการเรียนรู้

1) ด้านผู้สอน มีการเรียนการสอนแบบทางตรง , ทางอ้อม, การสาธิตและการโต้ตอบ, กลุ่มขนาดเล็ก และตัวต่อตัว ผู้เรียนถูกสนับสนุนอย่างอิสระ โดยครูเป็นผู้สาธิต, เป็นแบบอย่าง, เป็นผู้อำนวยความสะดวก, ผู้แนะนำและผู้จัดเตรียมเนื้อหา

2) ด้านผู้เรียน ผู้เรียนวางแผน, ปฏิบัติงาน , แนะนำเพื่อน, สนุกกับกระบวนการเรียนรู้ และนำมาแบ่งปันในชั้นเรียน ซึ่งทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนเทคนิควิธีการที่ค้นพบและยังเป็นการเรียนรู้แบบร่วมมือ

3) ด้านแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ แหล่งเรียนรู้ที่มีคุณค่าในอดีตและปัจจุบัน เพื่อให้ผู้เรียนค้นหาข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับผลงานตนเอง จากเอกสาร, หนังสือ, เว็บไซต์ และสื่อวัสดุที่หลากหลาย

### 6.2.3 หลักการที่ 3 : ห้องเรียน

ห้องเรียนศิลปะบนฐานทางเลือกเป็นห้องเรียนที่ผู้เรียนได้เรียนรู้การสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะอย่างแท้จริง ความรู้ถ่ายทอดจากผู้สอนสู่ผู้เรียนในขณะที่ผู้เรียนอยู่กับความคิดและความสนใจในสื่อวัสดุ อุปกรณ์ที่ผู้เรียนมีอิสระในการเลือก (Douglas, 2012) โดยมีหลักการดังนี้

1) โครงสร้างเวลา จัดกลุ่มสาธิตเพื่อให้ผู้เรียนได้แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับความคิดรวบยอดและสิ่งใหม่ๆ ในทุกๆ สัปดาห์ หรือปฏิบัติงานขึ้นเดียวแบบต่อเนื่องในช่วงเวลาหนึ่ง การกำหนดสื่อการเรียนรู้ในห้องเรียนเพื่อให้ผู้เรียนวางแผนการปฏิบัติงานในแต่ละสัปดาห์

2) การจัดเตรียมพื้นที่ สามารถจัดเตรียมพื้นที่ในห้องเรียนให้มีความเหมาะสมและเพียงพอต่อแหล่งเรียนรู้, สื่อการสอน, สร้างความสะดวกสบาย และอิสระในการทำงาน สิ่งแวดล้อมที่น่าสนใจเพื่อสร้างแรงบันดาลใจให้กับผู้เรียนได้

3) การจัดการสื่อวัสดุ สามารถทำให้ผู้เรียนเข้าถึงและรู้ความต้องการของตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความรับผิดชอบและเพิ่มโอกาสทางการเรียนรู้ โดยการเลือกสื่อวัสดุเป็นส่วนสำคัญในกระบวนการของศิลปิน

4) การจัดเตรียมการสอน การจัดการเรียนการสอนหมายรวมถึงวัสดุและแหล่งเรียนรู้ที่สามารถทำให้ผู้เรียนทำงานอย่างต่อเนื่องในสิ่งที่ตนเลือก ขณะเดียวกันผู้สอนสามารถมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนได้หลายทาง

ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือก ห้องเรียนจะถูกจัดให้มีฐานกิจกรรม ซึ่งจะมีวัสดุอุปกรณ์อย่างหลากหลายที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน พร้อมทั้งมีการติดป้ายชื่อฐานกิจกรรม

แต่ละฐานกิจกรรมให้ผู้เรียน คำว่าฐานกิจกรรม (Center) ประกอบไปด้วย เครื่องมือและวัสดุ อุปกรณ์ทางศิลปะ รวมถึงแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมสำหรับผู้เรียนยกตัวอย่างเช่น ฐานกิจกรรมวาดเส้น (Painting Center) ซึ่งจะมี สีชนิดต่างๆ งานผสมสี พู่กัน ผ้ากันเปื้อน แก้วใส่น้ำ และกระดาษขนาดต่างๆ รวมถึงในฐานกิจกรรมจะมีป้ายนิเทศความรู้ เกี่ยวกับวงจรสี สำเนาภาพวาด ของศิลปินต่างๆ คำศัพท์ที่เกี่ยวข้อง และข้อแนะนำในการใช้เทคนิคต่างๆ การเปิดฐานกิจกรรม (Grand Opening) คือการที่ให้ผู้เรียนมารวมตัวกันตอนต้นคาบเรียนที่ฐานกิจกรรมเปิดใหม่ โดยผู้สอนจะอธิบายถึงสิ่งต่างๆที่จะพบในฐานกิจกรรม วิธีการใช้และทำความสะอาดวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ (Hathaway, 2013) ห้องเรียนศิลปะบนฐานทางเลือกจึงมีข้อดีในการส่งเสริมการสร้างสรรค์ ผลงานจากจุดแข็งของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ที่พวกเขาเป็นผู้เลือก เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานของศิลปิน เรียนรู้ร่วมกับเพื่อนและมีความรับผิดชอบในการดูแลวัสดุ อุปกรณ์ในฐานกิจกรรม (Douglas, 2012)

#### 6.2.4 หลักการที่ 4 : การประเมินผล

เป็นหลักการเรียนรู้ในแต่ละกิจกรรมของผู้เรียน ซึ่งต้องมีรูปแบบการวัดผลที่หลากหลาย เช่น แบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน (Scoring Rubric) แบบสอบถาม การประเมินตนเอง และการประเมินกลุ่ม เป็นต้น การสังเกตการณ์ถือเป็นหัวใจสำคัญของหลักการประเมินศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก และควรให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการประเมิน ผู้เรียนต้องรับรู้จุดประสงค์การประเมินโดยผู้สอนเป็นผู้แนะนำ การร่วมมือกันประเมินระหว่างผู้เรียนกับผู้เรียนยังเป็นการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นซึ่งกันและกัน ท้ายที่สุดผู้เรียนเลือกผลงานศิลปะจัดนิทรรศการ ซึ่งเป็นการให้อำนาจผู้เรียนในการจัดการและกำหนดทิศทางทางศิลปะที่แสดงความรู้ของผู้เรียนต่อสุนทรียศาสตร์และการวิจารณ์

### 6.3 การจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก

ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนในการเรียนการสอน ดังนี้ (Douglas & Jaquith, 2009)

5.3.1 ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นที่ครูใช้คำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะ

5.3.2 ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือทำงานศิลปะ โดยให้อิสระกับผู้เรียน ในการเลือกสื่อและหัวข้อตามความสนใจของผู้เรียน ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา ให้คำแนะนำเพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง ซึ่งครูจะสอดแทรกประวัติศาสตร์ศิลป์ จากการแนะนำชื่อศิลปินและให้ผู้เรียนไปค้นคว้าเพิ่มเติม

5.3.3 ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดอุปกรณ์และเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม

5.3.4 **ขั้นวัดผล (Assessment)** เป็นขั้นที่ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่ได้เรียนรู้และค้นพบในผลงานของผู้เรียน ซึ่งเป็นการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน และครูและผู้เรียนร่วมกันประเมินผลงาน

สรุปได้ว่าการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก (Choice-based Art Education) ถือเป็น การเรียนการสอนรูปแบบใหม่ โดยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) มีหลักการ 4 หลักการที่สำคัญคือ 1) ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน เรียนรู้ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติจริงผ่านศิลปะปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ ศิลป์ ศิลปวิจารณ์ และสุนทรียศาสตร์ 2) การจัดการเรียนรู้ ครูเป็นผู้ให้คำแนะนำปรึกษา และสอนเทคนิคให้แก่ผู้เรียน โดยการจัดการเรียนรู้ให้เกิดความสมดุลสามารถจัดการเรียนรู้โดยผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันกำหนด (Modified Choice) มีด้วยกัน 3 รูปแบบ อันได้แก่ (1) ผู้สอนเลือกเนื้อหาและผู้เรียนเลือกสื่อ (2) ผู้เรียนเลือกเนื้อหาและผู้สอนเลือกสื่อ (3) ผู้สอนยืดหยุ่นตามความสนใจและความต้องการของผู้เรียนให้อิสระผู้เรียนในการเลือกสรรสื่อทางศิลปะและหัวข้อเองทำให้เกิดความกระตือรือร้นในการเรียนรู้จากสิ่งที่ตนเองสนใจ 3) ห้องเรียน ครูต้องเป็นผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนของผู้เรียน โดยต้องจัดสรรโครงสร้างเวลา จัดเตรียมพื้นที่ในการเรียนจัดเตรียมสื่อและอุปกรณ์ให้มีความหลากหลายแบ่งตามฐานกิจกรรม(Center) รวมถึงจัดเตรียมแหล่งเรียนรู้เพื่อใช้ในการศึกษาค้นคว้า และ 4) การประเมินผลอย่างหลากหลาย ทั้งแบบประเมินเกณฑ์การให้คะแนน(Scoring Rubric) แบบประเมินตนเอง แบบสังเกตพฤติกรรม เป็นต้น ซึ่งการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกมีกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้คำถามกระตุ้นความคิดเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน การสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในการทำงานศิลปะ กระบวนการทำงานอย่างเป็นขั้นตอน โดยมีการวางแผน ร่างแบบ ศึกษาค้นคว้าเพิ่มเติมจากแหล่งเรียนรู้ในห้องเรียน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้เรียน การทำความเข้าใจความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม การระบุสิ่งที่ชอบและสิ่งที่ควรแก้ไขรวมถึงการประเมินผลงานด้วยวิธีการต่างๆ ที่สามารถพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง ทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทักษะการแก้ปัญหาความสามารถทางการวิจารณ์งานศิลปะ ความเชื่อมั่นในตนเอง จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ทางเลือกในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกจากตัวอย่างงานวิจัยทั้งในและต่างประเทศที่จัดการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 สังเคราะห์กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกจากตัวอย่างงานวิจัย

ทางเลือกในการจัดกิจกรรม	ผู้วิจัย				
	Varian (2016)	Joo (2014)	Moczerad (2015)	Usewicz (2017)	ณชนก หล่อ สมบูรณ์ (2560)
กระบวนการจัดการเรียนรู้ ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ทั้ง 4 ขั้นตอน อัน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) 4) ขั้น วัดผล(Assessment)	/	/	/	/	/
ฐานกิจกรรมวาดเส้น (Drawing Center)	/	/			/
ฐานกิจกรรมระบายสี (Painting Center)	/	/	/		/
ฐานกิจกรรมประติมากรรม (Sculpture Center)	/	/	/		/
ฐานกิจกรรมภาพพิมพ์ (Print making Center)	/	/			/
ฐานกิจกรรมประวัติศาสตร์ ศิลป์ (Art History Center)		/		/	
วัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ	/	/	/	/	/
สื่อ ตัวอย่างผลงานศิลปะ	/	/	/	/	

จากตารางที่ 7 การสังเคราะห์กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกจากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องของ Varian (2016) Joo (2014) Moczerad (2015) Usewicz (2017) และ ณชนก หล่อสมบูรณ์ (2560) กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 4 ขั้นตอน อัน ได้แก่ 1) ขั้น

สาธิต (Demonstration) 2) ชั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ชั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ชั้น วัตถุประสงค์ (Assessment) โดยรูปแบบกิจกรรมศิลปะพบว่า การจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกมีทางเลือกที่ใช้ ในกิจกรรม 5 ฐาน คือ 1.ฐานกิจกรรมวาดเส้น (Drawing Center) 2.ฐานกิจกรรมระบายสี (Painting Center) 3.ฐานกิจกรรมประติมากรรม (Sculpture Center) 4.ฐานกิจกรรมภาพพิมพ์ (Print making Center) 5. ฐานกิจกรรมประวัติศาสตร์ศิลป์ (Art History Center) และมีทางเลือกเกี่ยวกับ สื่อ ตัวอย่างผลงานศิลปิน และวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะในการสร้างสรรค์ผลงานของผู้เรียน

ผู้วิจัยสังเคราะห์หลักการและทฤษฎี เพื่อได้สรุปรูปแบบกิจกรรมศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก ที่เป็นการจัดการเรียนการสอนศิลปะโดยเน้นผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ทั้ง การปฏิบัติ ประวัติศาสตร์ศิลป์ ผู้เรียนมีอิสระในการเลือกวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะใน รูปแบบของตนเองได้อย่างหลากหลายตามฐานกิจกรรม ซึ่งฐานกิจกรรมแบ่งได้ดังนี้ 1)ฐานรูปแบบ งานศิลปะ 2) ฐานตัวอย่างผลงานศิลปิน 3) ฐานเทคนิคทางศิลปะ 4) ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ

## 7. การศึกษานอกระบบ

### 7.1 ความหมาย

ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียน การศึกษานอกระบบโรงเรียน (Non-formal Education) เป็นการจัดการศึกษารูปแบบหนึ่ง ที่จัดขึ้นตามความเหมาะสมและความต้องการ ของผู้เรียนโดยให้เสรีภาพแก่ผู้เรียนที่จะกำหนดทางเลือก และแนวทางในการเรียนรู้ด้วยตนเอง สำหรับความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียนนี้

อุ้นตา นพคุณ (2523) ให้ความหมายของการศึกษานอกระบบโรงเรียนว่า หมายถึง กิจกรรม โครงการใด ๆ ที่สถาบันต่าง ๆ ให้สังคมจัดขึ้นโดยมีเจตนา และวัตถุประสงค์ที่จะให้การเรียนรู้แก่ ประชาชนที่สามารถกำหนดเป้าหมายได้ ผู้รับการศึกษาเองก็มีเจตนา หรือวัตถุประสงค์ในการจะรับ การเรียนรู้กิจกรรมดังกล่าว จัดให้แก่ประชากรทุกเพศทุกวัย ทุกชุมชน และทุกระดับการศึกษา เพื่อให้บุคคลดังกล่าวมีความรู้ทักษะและทัศนคติค่านิยมที่ดี กิจกรรมทางการศึกษานอกระบบโรงเรียน จะต้องจัดขึ้นในระยะเวลาอันสั้น หลักสูตรยืดหยุ่นประหยัดและตอบสนองความต้องการความสนใจ ผู้เรียน และปัญหาของชุมชน

### 7.2 หลักในการจัดการศึกษานอกระบบโรงเรียน

การศึกษานอกโรงเรียนเป็นการศึกษาที่จัดขึ้นเพื่อต้องการให้บุคคลคิดเป็น ทำเป็น และ แก้ปัญหาเป็นมีคุณภาพที่ดีสามารถพัฒนาตนเองครอบครัวชุมชนและประเทศชาติได้อย่างมี ประสิทธิภาพ ดังนั้นการจัดการศึกษานอกโรงเรียนควรยึดหลักดังนี้ (วิชชุตา หุ่นวิไล, 2532)

1) หลักการเรียนรู้เพื่อการทำงาน และการทำงานเพื่อการเรียนรู้หลักการดังกล่าว เป็นหลักการที่เป็นความจริงที่เป็นพื้นฐานของชีวิตมนุษย์เพราะงานกับมนุษย์ย่อมเป็นสิ่งที่แยกออก

จากกันไม่ได้การศึกษานอกโรงเรียน จึงนำเอาความจริงที่เป็นธรรมชาติมาเป็นหลักในการดำเนินงาน การศึกษานอกโรงเรียน

2) หลักการบริการศึกษาเป็นแบบเปิด คือ การดำเนินงานการศึกษานอกโรงเรียน บริการจะต้องทำให้เกิดความคล่องตัวความยืดหยุ่น และเปลี่ยนแปลงได้กฎระเบียบต่าง ๆ จะต้อง กำหนดได้อย่างกว้าง ๆ สรรหาแนวทางวิธีการและรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องและสนองความต้องการของผู้เรียนให้มากที่สุด

3) หลักสังคมของการเรียนการศึกษานอกโรงเรียน ถือหลักการว่าสถาบันที่มีอยู่ใน สังคมเป็นสถาบันการเรียนรู้ทั้งสิ้นการดำเนินงานการศึกษานอกโรงเรียนนั้น อาศัยสถาบันต่าง ๆ ที่มี อยู่เสริมสร้างการเรียน เช่น ทางศาสนา สังคม เศรษฐกิจ การเมืองการปกครอง ครอบครัว สมาคม มูลนิธิ สโมสรชมรมและชุมชนเป็นสังคมของการเรียนของการศึกษานอกโรงเรียนทั้งสิ้น

4) หลักความเสมอภาค และเสรีภาพในการศึกษาการศึกษานอกโรงเรียน ให้โอกาส ทางการศึกษาแก่ประชาชนในชนบทในเมือง ให้ทุกคนได้รับการศึกษาตามความถนัดความสนใจ ความสามารถ และความต้องการความจำเป็นของบุคคลและสังคม

5) หลักการศึกษาตลอดชีวิต มนุษย์จะต้องเรียนรู้ตั้งแต่เกิดจนตาย ทั้งนี้เพื่อจะได้ ปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อม ที่มีอิทธิพลต่อชีวิตการทำงานและเพื่อจะได้สามารถดำเนินชีวิต และดำรงชีวิตอยู่รอดได้ต่อไป

6) หลักการระดมสรรพกำลังกำลังทั้งปวงที่มีอยู่ในสังคมการศึกษานอกโรงเรียนถือว่าเป็น การศึกษาเป็นภารกิจของทั้งบุคคล และสังคมจึงจำเป็นต้องระดมเอาทรัพยากรมาเพื่อให้การศึกษานอกโรงเรียนดำเนินไปอย่างมีประสิทธิภาพ

7) หลักการศึกษาเพื่อปวงชน การศึกษานอกโรงเรียนการศึกษาเพื่อทุกคนมิใช่เป็น การศึกษาเพื่อคนกลุ่มใดกลุ่มหนึ่ง อาชีพใดอาชีพหนึ่ง หมู่ใดหมู่หนึ่ง หรือชุมชนใดชุมชนหนึ่ง แต่เป็น การศึกษาที่เป็นไปสำหรับคนทุกคนทุกเวลาทุกสถานที่สาขา

8) หลักการจัดให้สัมพันธ์กับการพัฒนาในด้านอื่น ๆ เช่น มีหน่วยฝึกอบรมในเรื่อง การศึกษานอกโรงเรียนสำหรับฝึกอบรมการที่จะเป็นกำลังสำคัญแก่หน่วยงานอื่น ๆ

9) หลักการจัดควรมีการทดลองในการศึกษานอกโรงเรียนในวงแคบก่อนที่จะขยาย งานให้กว้างขวางออกไปโดยให้สถาบันอุดมศึกษาสถาบันทางศาสนาสื่อมวลชนเข้ามามีส่วนร่วมในการ จัดการศึกษานอกโรงเรียนและควรมีการควบคุมด้านคุณภาพของสื่อมวลชน ได้แก่ การจัดการรายการ วิทยุโทรทัศน์หนังสือพิมพ์ เป็นต้น



### 7.3 การจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียน

การจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนมีกิจกรรมแตกต่างกันออกไปตามสภาพปัญหา และความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย เพ็ญศรี ทวีสุวรรณ (2532) ได้สรุปลักษณะที่สำคัญของการศึกษานอกระบบคือ

1. รูปแบบการจัดการไม่แน่นอนแตกต่างกันไป ตามจุดมุ่งหมายวัตถุประสงค์
2. หลักสูตรและเนื้อหายืดหยุ่นได้มากขึ้น อยู่กับความสนใจของผู้เรียน สภาพแวดล้อม
3. การเรียนการสอนมีรูปแบบวิธีการแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมของเนื้อหาวิชา
4. ระยะเวลาขึ้นอยู่กับลักษณะของวิชาความสนใจของผู้เรียน และจุดมุ่งหมายของการเรียน
5. สถานที่เปลี่ยนแปลงโยกย้ายได้ เป็นไปตามความพร้อมและความเหมาะสมของท้องถิ่น และจำนวน ผู้เรียน

จากที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปได้ว่าการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนเป็นแนวทางวิธีการจัดการศึกษาในรูปแบบต่าง ๆ เพื่อให้สอดคล้องและสนองความต้องการของผู้เรียนให้มากที่สุด ให้ทุกคนได้รับการศึกษาตามความถนัดความสามารถและความต้องการ ประกอบไปด้วยรูปแบบการจัดการไม่แน่นอนแตกต่างกันไปตามจุดมุ่งหมายหลักสูตร และเนื้อหา ยืดหยุ่นได้มากการเรียนการสอนมีรูปแบบวิธีการแตกต่างกันไปตามความเหมาะสมของเนื้อหาวิชา ระยะเวลาและสถานที่

### 8.แนวคิดเรื่องการวิจัยแบบผสมวิธี

การวิจัยแบบผสมวิธีมีความสำคัญตามแนวคิด ของ Greene และ คณะ (1989) ดังนี้

1. ผลการวิจัยจากวิธีการวิจัยแบบผสมวิธีสามารถเสริม ต่อกันโดยใช้ผลการวิจัยจากวิธีหนึ่ง อธิบายขยายความผล การวิจัยอีกวิธีหนึ่งช่วยให้การตอบคำถามการวิจัยได้ ละเอียดชัดเจน มากกว่าการใช้รูปแบบการวิจัยเชิงปริมาณ หรือเชิงคุณภาพเพียงรูปแบบเดียว
2. การใช้ผลการวิจัย จากวิธีหนึ่งไปช่วยพัฒนาการวิจัยอีกวิธีหนึ่งหรือการใช้ผล การวิจัยวิธีหนึ่ง ไปตั้งคำถามการวิจัยอีกวิธีหนึ่ง
3. การวิจัย เชิงปริมาณและการวิจัยเชิงคุณภาพต่างก็มีจุดเด่นใน ตนเอง สามารถนำจุดเด่นมา ใช้ในการแสวงหาความรู้ความ จริ่งได้ถูกต้องแม่นยำยิ่งขึ้น
4. การวิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพต่างก็มีจุดด้อยในตนเอง ผู้วิจัยสามารถใช้ จุดเด่นของการวิจัยเชิงปริมาณมาแก้ไขจุดด้อยของการวิจัยเชิงคุณภาพ ขณะเดียวกันอาจใช้ จุดเด่นของการวิจัยเชิงคุณภาพมาใช้แก้ไขจุดด้อยของการวิจัยเชิงปริมาณ

5. สามารถนำผลผลิตจากการวิจัยแบบผสมวิธีมาสร้างความรู้ความจริงที่สมบูรณ์สำหรับใช้ในการปรับเปลี่ยนทฤษฎีหรือการปฏิบัติงาน (ภัทรราวี มากมี, 2559)

ในช่วงหลายปีที่ผ่านมาได้มีการถกเถียง (Debate) ทางความคิดเกี่ยวกับกระบวนทัศน์ (Paradigm) การวิจัยด้านสังคมศาสตร์ และพฤติกรรมศาสตร์ระหว่างกลุ่มปฏิฐานนิยม หรือประจักษ์นิยม (Positivist) ที่นิยมระเบียบวิธีเชิงปริมาณ (Quantitative Methods) และกลุ่มโครงสร้างนิยม หรือ ปราบัญการณนิยม (Constructivist) ที่นิยมระเบียบวิธีเชิงคุณภาพ (Qualitative Methods) ต่างฝ่ายต่างโต้แย้งว่า ทฤษฎีของตนถูกต้อง และพยายามโจมตีฝ่ายตรงข้ามเพื่อให้ฝ่ายตนเหนือกว่า จนกระทั่งได้เกิดบุคคลอีกกลุ่มหนึ่งขึ้นมา ที่ระยะต่อมาเรียกว่า นักปฏิบัตินิยม (Pragmatists) ได้มีการจัดรวมทั้ง 2 กระบวนทัศน์เข้าด้วยกันเพื่อเป็นทางเลือกใหม่ในการวิจัยเรียกว่า ระเบียบวิธีแบบผสมวิธี (mixed methods) โดยจำแนกได้เป็น 3 ยุคใหญ่ ได้แก่

- 1) ยุค ระเบียบวิธีเดี่ยวหรือยุคนักวิจัยบริสุทธิ์ (mono-method or purist era)
- 2) ยุคระเบียบวิธีผสม (emergence of mixed methods)
- 3) ยุคการวิจัยรูปแบบผสมวิธี (emergence of mixed model studies)

รูปแบบของการผสม วิธีกันระหว่างวิธีการเชิงปริมาณและวิธีการเชิงคุณภาพ (Edmond & Kennedy, 2013) ความหมายของการวิจัยแบบผสมวิธี การวิจัยแบบผสมวิธี เทคนิควิธีวิจัยแบบนี้ เป็นการนำเทคนิควิธีการวิจัยเชิงปริมาณ และเทคนิควิธีการวิจัยเชิงคุณภาพมาผสมกันในการทำวิจัยเรื่องเดียวกัน เพื่อที่จะตอบคำถามการวิจัยได้สมบูรณ์ขึ้นกว่าในอดีต มีพื้นฐานแนวคิดจากการหลอมรวมปรัชญาของกลุ่มปฏิฐานนิยม และกลุ่มปราบัญการณนิยมเข้าด้วยกัน อาจเรียกว่า เป็นกลุ่มแนวคิดของกลุ่มปฏิบัตินิยม (Pragmatist) ซึ่งมีความเชื่อว่าการยอมรับธรรมชาติของความจริงนั้น มีทั้ง สองแบบตามแนวคิดของนักปรัชญาทั้งสองกลุ่ม

Mcmillan & Schumacher (2010) กล่าวว่าวิธีวิทยาการวิจัยแบบผสมวิธี (Mixed Methodology) เป็นการออกแบบแผนการวิจัยที่มีจุดมุ่งหมาย ประการใดประการหนึ่งหรือหลายประการดังนี้

1. เพื่อเป็นการตรวจสอบสามเส้า (Triangulation) ให้เกิดความเชื่อมั่นในผลการวิจัยมาก
2. เพื่อเป็นการเสริมให้สมบูรณ์หรือเติมให้เต็ม เช่น ตรวจสอบประเด็นที่ซ้ำซ้อนหรือประเด็นที่แตกต่าง ของปราบัญการณที่ศึกษา เป็นต้น
3. เพื่อเป็นการริเริ่ม เช่น ค้นหาประเด็นที่ผิดปกติ ค้นหาประเด็นที่มีทัศนะใหม่ ๆ
4. เพื่อเป็นการพัฒนา เช่น นำเอาผลจากการวิจัย ในขั้นตอนหนึ่งไปใช้ให้เกิดประโยชน์กับการวิจัยในอีก ขั้นตอนหนึ่ง เป็นต้น
5. เพื่อเป็นการขยายให้งานวิจัยมีขอบข่ายที่ กว้างขวางมากขึ้น

### 8.1 ความหมายของการวิจัยแบบผสมวิธี

วิธีวิทยาการแบบผสมวิธีจำแนกเป็นสองลักษณะ คือ การประยุกต์ลักษณะเดี่ยว (Single Application) และ การประยุกต์ลักษณะพหุ (Multiple Application) โดย การผสมนั้นเกิดขึ้นภายในขั้นตอนของการวิจัย ซึ่งกระบวนการวิจัยที่ใช้อาจเป็นเชิงปริมาณ แต่การรวบรวมข้อมูลอาจเป็นเชิงคุณภาพ หรือกลับกัน หรือข้อมูลที่รวบรวมมา อาจเป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ แต่อาจวิเคราะห์ให้เป็นเชิงปริมาณ ด้วยการปรับข้อมูลเชิงคุณภาพเป็นเชิงปริมาณ หรือข้อมูล เชิงปริมาณ แต่วิเคราะห์ให้เป็นข้อมูลเชิงคุณภาพ

### 8.2 ลักษณะสำคัญของการวิจัยแบบผสมวิธี

จากแนวคิดของ Edmonds and Kennedy (2013) ได้อธิบายลักษณะสำคัญของการวิจัยแบบผสมวิธีแบ่งออก เป็น 11 ประเด็น ด้วยกัน รายละเอียดดังตารางที่ 8

ตารางที่ 8 ลักษณะสำคัญของการวิจัยแบบผสมวิธี

ลำดับ	ประเด็น	ลักษณะสำคัญ/จุดมุ่งเน้น
1	วิธีการทางวิทยาศาสตร์	ใช้ทั้งวิธีการอุปนัยและนิรนัยการสรุปค้นหาความรู้
2	มุมมองเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์	พฤติกรรมบางอย่างของมนุษย์สามารถคาดการณ์ได้
3	ลักษณะร่วมของวัตถุประสงค์วิจัย	กำหนดวัตถุประสงค์ที่เป็นไปในลักษณะทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
4	จุดเน้น	ให้ความสำคัญมุ่งเน้นในวิธีการดำเนินงานทั้งในเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
5	ธรรมชาติของการสังเกต	ศึกษาพฤติกรรมหรือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นภายใต้บริบทหรือเงื่อนไขต่างๆ มากกว่าหนึ่งบริบทหรือเงื่อนไข
6	ธรรมชาติของความรู้ความจริงที่ได้	เป็นความจริงสอดคล้องกับสามัญสำนึกและเป็นไปได้ในโลกแห่งการปฏิบัติ
7	แบบฟอร์ม/ลักษณะการเก็บข้อมูล	ใช้แบบฟอร์มเทคนิควิธีการทั้งเชิงปริมาณและเชิงคุณภาพ
8	ธรรมชาติของข้อมูล	ผสมกันทั้งตัวเลข คำพูด ความคิดเห็น ฯลฯ
9	การวิเคราะห์ข้อมูล	ใช้ทั้งวิธีการเชิงปริมาณ (วิธีการทางสถิติ) และวิธีการเชิงคุณภาพ (การสรุปพรรณนาค้นหาแบบแผน)
10	ผลหรือข้อค้นพบ	ผสมกัน และอาจนำไปใช้สรุปอ้างอิงเป็นนัยทั่วไปได้
11	ลักษณะของรายงานขั้นสุดท้าย	สามารถนำไปใช้ได้ทั้งในทางปฏิบัติ

ที่มา : Edmonds and Kennedy (2013)

### 8.3 ข้อดีและข้อจำกัดของวิธีการวิจัยแบบผสมวิธี

#### 8.3.1 ข้อดี

1. ทำให้ได้คำตอบหรือสามารถตอบคำถามการ วิจัยประเภทที่วิธีการเชิงปริมาณ และวิธีการเชิง คุณภาพ เพียงวิธีการใดวิธีการหนึ่ง ไม่สามารถตอบได้อย่างครอบคลุม
2. ทำให้ได้คำตอบที่ก่อให้เกิดความรู้ความเข้าใจ ในประเด็นที่ศึกษาอย่างกว้างขวาง และลุ่มลึก
3. ทำให้นักวิจัยมีโลกทัศน์ทางวิชาการกว้างขวาง สอดคล้องกับความเป็นจริงของ ศาสตร์ทางสังคมหรือการศึกษามากกว่าการที่จะยึดมั่นถือมั่นเพียงโลกทัศน์เชิง ปริมาณและ เชิงคุณภาพเพียงอย่างเดียว
4. ช่วยให้นักวิจัยตั้งคำถามและวัตถุประสงค์ของ การศึกษาหาคำตอบได้อย่าง หลากหลายและยังสามารถใช้เทคนิควิธีการอย่างหลากหลายในการหาคำตอบให้กับ คำถาม และวัตถุประสงค์การวิจัยข้ออื่น ๆ อีกด้วย

#### 8.3.2 ข้อจำกัด

1. มีความยากในการดำเนินงานวิจัยโดยเฉพาะ นักวิจัยที่ถูกฝึกฝนมาเฉพาะแนว ทางการวิจัยแนวทางใด แนวทางหนึ่งเท่านั้น
2. สิ้นเปลืองทรัพยากรในการดำเนินงานมากกว่า ทั้งเรื่องระยะเวลาและงบประมาณ ในการวิจัย
3. ยังไม่มีรูปแบบของการเขียนรายงานที่ชัดเจน ว่าควรจะเขียนอย่างไร
4. ผลการศึกษาหรือข้อค้นพบที่ขัดแย้งกัน ทำให้ ยากแก่การนำไปใช้และสร้างความ เข้าใจต่อผู้อ่าน

การวิจัยแบบตอบคำถามวิจัยได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้งยิ่งขึ้น ซึ่งงาน วิจัยเชิงปริมาณหรือ เชิงคุณภาพเพียงอย่างเดียวไม่สามารถกระทำได้ และด้วยวัตถุประสงค์การวิจัยที่แตกต่างกัน การ ออกแบบงานวิจัยแบบผสมวิธีจึงแบ่งออกได้เป็นหลายรูปแบบ ตามลักษณะการผสมระหว่างการ วิจัยเชิงปริมาณ และการวิจัยเชิงคุณภาพ (ภัทราวดี มากมีและคณะ, 2558) ได้แก่ 1) การให้น้ำหนัก (Weighting) ในการกำหนดลำดับ ความสำคัญให้กับเชิงปริมาณและคุณภาพ 2) ช่วงเวลาในการ ดำเนินการวิจัย (Timing) ในการกำหนดลำดับและช่วงเวลาให้กับกระบวนการวิจัยเชิงปริมาณและ คุณภาพ 3) ภาพรวมของทฤษฎีที่ใช้ (Theorizing) เพื่อเป็นกรอบในการดำเนินการวิจัยในภาพรวม และ 4) การผสมกันของการวิจัยแต่ละแบบ (Mixing) ไม่ว่าจะเป็นการแปลงข้อมูล เชิงคุณภาพเพื่อให้ สามารถนับและเปรียบเทียบกับข้อมูลเชิงปริมาณ (Integrating) การเชื่อมกัน ณ ขั้นตอนการ วิเคราะห์ข้อมูลของการวิจัยหนึ่งกับการเก็บรวบรวมข้อมูลของอีกการวิจัยหนึ่ง (Connecting) และ การทำงานวิจัยหนึ่ง เป็นส่วนประกอบของอีกงานวิจัยหนึ่งที่ใหญ่กว่า (Embed- Ding) (Creswell,

2009) เนื่องจากการผสมผสานดังกล่าวนี้ มีความมุ่งหมายที่จะลดข้อด้อยของงานวิจัยแต่ละแบบ จึงเป็นสิ่งจำเป็นที่นักวิจัยต้องทราบวัตถุประสงค์ ขั้นตอน กระบวนการ และรายละเอียดของระเบียบวิธีวิจัยที่เลือกใช้อย่างถ่องแท้ จึงจะทำให้การวิจัยเชิงปริมาณและคุณภาพ มีลักษณะที่ส่งเสริมให้สามารถตอบคำถามวิจัยได้อย่างกว้างขวางและลึกซึ้งได้

#### 8.4 การวิจัยแบบกรณีศึกษา (Case Study)

การทำกรณีศึกษาเป็นวิธีการวิจัย ซึ่งถูกนำมาใช้เพื่อศึกษาปรากฏการณ์ที่ไม่สามารถแบ่งแยกออกจากบริบทของปรากฏการณ์นั้น ได้ปรากฏการณ์ที่ศึกษาอาจเป็นโครงการ (Project) หรือโครงการ (Program) ที่อยู่ในบริบทของการประเมิน ซึ่งบางครั้งยังเป็นปัญหาในเรื่องของคำจำกัดความทั้งสอง ในการจะระบุว่าเมื่อไรที่กิจกรรมจะเริ่มหรือจบลงนอกจากนี้ยังมีกรณีอื่น ๆ ที่เป็นปรากฏการณ์ไว้ด้วยกันซึ่งสถานการณ์เหล่านี้จำเป็นต้องทำการวิจัยแบบกรณีศึกษามาใช้ (Yin, 1993) โดยรูปแบบของการวิจัยแบบกรณีศึกษาการวิจัยแบบกรณีศึกษาอาจแบ่งตามจำนวนของกรณีได้เป็น 2 ประเภทคือกรณีเดียว (Single-case Study) และพหุกรณี (Multiple-case Study) นอกจากนี้ไม่ว่าจะเป็นกรณีเดียว หรือพหุกรณีการวิจัยแบบกรณีศึกษายังแบ่งได้ตามวิธีการนำเสนอข้อมูลได้อีกเป็น 3 ประเภทด้วยกัน ได้แก่ การสำรวจ (Exploratory) การบรรยาย (Descriptive) และการอธิบาย (Explanatory)

ดังนั้นการทำวิจัยแบบกรณีศึกษาจึงควรเป็นแบบใดแบบหนึ่งในอย่างน้อย 6 แบบ (2x3) ของการวิจัยแบบกรณีศึกษาสามารถอธิบายจำแนกตามมิติได้ดังนี้ (Yin, 1993)

1. กรณีศึกษาแบบกรณีเดียว (Single-case Study) เน้นที่การศึกษาเพียง 1 กรณีเท่านั้น
2. กรณีศึกษาแบบพหุกรณี (Multiple-case Study) ประกอบด้วยกรณีศึกษา 2 กรณีขึ้นไป จึงมีหลักในการเลือกกรณีศึกษาว่าแต่ละกรณีต้องมีความสามารถในการแทนที่กันได้ (replication)
3. กรณีศึกษาเชิงสำรวจ (Exploratory case Study) มีจุดประสงค์เพื่อให้คำจำกัดความแก่คำถามและสมมติฐานของกรณีศึกษาย่อย (Subsequent Study) เพื่อบ่งชี้ความเป็นไปได้ของกระบวนการวิจัยที่ ต้องการ
4. กรณีศึกษาเชิงบรรยาย (Descriptive case Study) มุ่งแสดงถึงการบรรยายปรากฏการณ์ในบริบทนั้น ๆ
5. กรณีศึกษาเชิงบรรยาย (Explanatory case Study) แสดงถึงข้อมูลเกี่ยวกับความสัมพันธ์เชิงเหตุผลเพื่ออธิบายว่าสิ่งใดเป็นเหตุให้เกิดสิ่งหนึ่งขึ้น

#### 8.5 การวิจัยแบบพหุเทศกรณี (Multi-site Case Study)

การวิจัยแบบพหุกรณีจัดได้ว่า เป็นการทำกรณีศึกษาแบบพหุกรณี (multi-case study แบบหนึ่งซึ่งมีหลักการที่คล้ายคลึงกันกับการประเมินแบบพหุเทศกรณี (multiple site evaluation) โดยเลือกศึกษากรณีศึกษาตั้งแต่ 2 กรณีขึ้นไปซึ่งที่อยู่ในสถานที่ที่แตกต่างกันเพื่อศึกษาเปรียบเทียบความ

เหมือนและความต่างของข้อค้นพบที่ได้จากกรณีศึกษาแต่ละแห่งจุดเด่นของการทำกรณีศึกษาแบบพหุกรณีก็คือจะได้ข้อค้นพบเป็นทฤษฎีที่มีความแข็งแกร่ง (Robust) กว่าทฤษฎีหรือข้อค้นพบที่ได้จากการทำกรณีศึกษาแบบกรณีเดียวเนื่องจากข้อค้นพบหรือทฤษฎี จึงได้จากการสังเคราะห์สรุปรวมจากข้อค้นพบจากกรณีศึกษาหลายกรณีในหลายสถานที่

## 9.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก 9-12 ปี ซึ่งศึกษาจากฐานข้อมูลออนไลน์ทั้งในและต่างประเทศ ตั้งแต่ปี 2009-2019 โดยใช้ คำสำคัญ (Keyword) ในภาษาไทยที่สืบค้นคือ รูปแบบและชุดกิจกรรมศิลปะ การจัดการเรียนรู้ศิลปะ ทักษะการคิดขั้นสูงในศิลปะ การสร้างสรรค์งานศิลปะ ทักษะทางศิลปะ ความเข้าใจในศิลปะ และ คำสำคัญ (Keyword) ในภาษาอังกฤษ Art, Art Learning, Art Education, Understanding Art, Choice-Based Art Education, higher-order thinking skill in art

โดยกำหนดเกณฑ์การคัดเลือกงานวิจัย ดังนี้

1. งานวิจัยที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบ วิธีการวิจัย และผลลัพธ์เกี่ยวกับ กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก 9-12 ปี
2. เป็นงานวิจัยที่มาจากฐานข้อมูลต่อไปนี้คือ ProQuest Dissertations & Theses Global, Tylor and

Fransis online, Educational Resources Information Center และ ThaiJo

ซึ่งได้คัดสรรวรรณกรรมด้วยการใช้ตัวกรองอย่างเป็นระบบโดยเน้นการค้นหายงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ข้องกับเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมความคิด ลุ่มลึกในศิลปะสำหรับเด็ก 9-12 ปี โดยได้บทความวิจัยเชิงทฤษฎีและ เชิงประจักษ์ทั้งหมด 8,502 บทความ ที่ประกอบด้วยข้อมูล พื้นหลัง ชื่อผู้แต่ง ชื่อวารสาร ปีที่พิมพ์ ลักษณะตัวอย่าง และข้อมูลที่ตอบคำถามการวิจัย และตัดบทความที่ไม่เกี่ยวข้องกับศิลปะออกเหลือ 186 บทความโดยคัดเลือก บทความที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมความคิดลุ่มลึกในศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ทั้งหมด 34 บทความ ดังนี้

### งานวิจัยในประเทศ

ทวีรัศมี พรหมรัตน์ (2559) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมศิลปะเพื่อบำบัดความเครียด ผู้ติดยาเสพติด โดยมีวัตถุประสงค์คือ 1.เพื่อศึกษากิจกรรมศิลปะบำบัดในการลดความเครียดกลุ่มผู้ติดยาเสพติด 2.สร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะบำบัดความเครียดผู้ติดยาเสพติด 3.ศึกษาผลของความเครียดก่อนและหลังการบำบัดโดยกิจกรรมศิลปะบำบัด จากการพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะ

บำบัดความเครียดผู้ติดสารเสพติด เพื่อศึกษาผลของการใช้รูปแบบ กิจกรรมศิลปะเพื่อบำบัดความเครียดของผู้ติดสารเสพติด ที่เข้ารับการฟื้นฟูอาการติดสารเสพติด ภายในศูนย์ฟื้นฟูผู้ติดสารเสพติด กองบิน46 โดยใช้กลุ่มประชากรตัวอย่างเพศชายอายุระหว่าง 18 ถึง 60ปี จำนวน 35 คนที่ผ่านการคัดเลือกจากกลุ่มประชากร ผู้วิจัยได้ทำการวัดประเมินความเครียดของกลุ่มประชากรตัวอย่าง โดยแบ่งออกเป็นสามช่วง คือ ช่วงก่อน ช่วงกลาง และหลังทำกิจกรรมศิลปะบำบัดความเครียดผู้ติดสารเสพติด เพื่อเปรียบเทียบผลของความแตกต่างในส่วนของค่าคะแนนความเครียด ที่เกิดจากการศึกษาวิจัยทดลองรูปแบบกิจกรรมศิลปะบำบัดความเครียดผู้ติดสารเสพติด โดยกลุ่มประชากรตัวอย่างต้องผ่านการทำกิจกรรมศิลปะบำบัด ทั้งหมด 8 กิจกรรม อันประกอบด้วย 1.กิจกรรมสร้างสัมพันธ์ภาพ 2.กิจกรรมวาดเส้นจินตนาการจากสิ่งที่ต้องการวาดออกมามากที่สุด 3.กิจกรรมปั้นดินจากแบบที่ จดจำ 4.กิจกรรมระบายสีอย่างอิสระ 5.กิจกรรมคอลลาจ 6.กิจกรรมสร้างสรรค์ด้วยวิธีอัตโนมัติ 7.กิจกรรมเรียงระบำของสีและ ดนตรี 8.กิจกรรมพิจารณาตนเองผ่านงานศิลปะ เมื่อกลุ่มประชากรทางศิลปะ ผลการศึกษายืนยันพบว่าการทำกิจกรรมศิลปะ ที่ผ่านการทำกิจกรรมศิลปะ เพื่อบำบัดความเครียดผู้ติดสารเสพติด มีคะแนนความเครียดลดลงที่ระดับ 0.05 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

ปิยะพงษ์ ทรงประวัตติ (2558) ทำวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ด้วยวิธีซินเนคติกส์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพวาด สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์การวิจัยเพื่อศึกษาข้อมูลพื้นฐานในการพัฒนาการเรียนรู้อัตนศิลป์ด้วยวิธีซินเนคติกส์ และเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อัตนศิลป์ด้วยวิธีซินเนคติกส์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพวาด, แบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้, แบบประเมินความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพวาด, และ แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ด้วยวิธีซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพวาด ผลการวิจัยพบว่านักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และบุคคลที่เกี่ยวข้องต้องการให้มีการส่งเสริมการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ด้วยวิธีซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์ภาพวาดโดยมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนเกิดการเปรียบเทียบ สมมุติตนเป็นสิ่งอื่น เป็นกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนมีความสุขเน้นให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยใช้การวัดและประเมินผลให้ครบทุกด้าน พุทธิพิสัย ทักษะพิสัย และจิตพิสัย เน้นการประเมินโดยให้ครูเป็นผู้ประเมินและมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้กันหน้าชั้นเรียน ชิ้นชมยินดีผลงานศิลปะ

2) การพัฒนาการเรียนรู้อัตนศิลป์ พบว่า ผลกิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วยเนื้อหา 1) รูปร่างอิสระ 2) รูปร่างเรขาคณิต 3) รูปทรง 4) วรรณะสี ร้อน และ 5) วรรณะสีเย็น สำหรับองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ด้วยวิธีซินเนคติกส์ มีดังนี้ คือ ชื่อ กิจกรรม มาตรฐานตัวชี้วัด เนื้อหา กิจกรรม และสื่อ/อุปกรณ์การประเมินผลกิจกรรม

ปรียาภรณ์ ภรณ์นิภา (2558) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาและการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เปรียบเทียบผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนและ หลังการเรียนด้วยชุดกิจกรรม รวมถึงสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิด สร้างสรรค์ ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัดปางเตม จำนวน 13 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบสังเกตพฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติด้วย ค่าความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรม และทดสอบสมมุติฐานโดยหาค่าดัชนีประสิทธิผล ผลการวิจัยพบ ว่า ได้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 ชุดกิจกรรมที่มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 77.57/80.44 และหลังการเรียนนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น 0.61 หรือ คิดเป็นร้อยละ 61 พฤติกรรมที่แสดงออกถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ มากที่สุด 3 อันดับ คือ ความสนุกสนานร่าเริง ความช่างสังเกต การถามคำถามที่แปลกใหม่น่าสนใจ และ พฤติกรรมที่ แสดงออกน้อยที่สุด คือ กล่าวพูด

สุธาสินันท์ ปริคำพันธ์ (2562) ได้ทำการวิจัยการศึกษากิจกรรมการเรียนรู้เพื่อออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็ก มีวัตถุประสงค์ คือ 1) เพื่อศึกษารูปแบบและวิเคราะห์กิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะสำหรับเด็ก ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ กลุ่มครูผู้สอนเด็กอนุบาล โรงเรียนวัดลาดปลาเค้าและโรงเรียนกัลยาวิทย์ ทั้งหมดจำนวน 17 คน เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบ สัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง 2) เพื่อออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็ก เครื่องมือในการวิจัย ได้แก่ แบบสอบถามเพื่อประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบ บรรจุภัณฑ์และกราฟิก ผลการวิจัยพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเหมาะสมมากที่สุด คือ กิจกรรมสร้างสรรค์และกิจกรรมเสรี ผลการวิเคราะห์ โทนสี คือ โทนสีฟ้า โทนสีเขียว โทนแดง โทนสีส้ม โทนสีเหลือง ผลการวิเคราะห์รูปร่าง คือ รูปร่างอิสระ รูปร่างธรรมชาติและ ผล การวิเคราะห์ลักษณะงาน คือ งานวาดภาพและระบายสี จากแบบภาพร่างทั้งหมด 18 รูปแบบ รูปแบบที่มีความเหมาะสมต่อการ นำไปออกแบบชุดกิจกรรมศิลปะ คือ รูปแบบที่ 1, รูปแบบที่ 3 และรูปแบบที่ 10 และเมื่อนำมาวิเคราะห์ความเหมาะสมในการ ผลิตต้นแบบจริง พบว่า รูปแบบที่ 3 มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมาก ( $X = 4.47, S.D. = 0.56$ )

วลีฐิณี เวทย์วิชานันท์ (2562) การใช้ชุดกิจกรรมศิลปะพัฒนาความสามารถในการจดจ่อตั้งใจทำงานของเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ที่มีภาวะสมาธิสั้นการวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะพัฒนาความสามารถในการจดจ่อตั้งใจทำงาน ของเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ที่มีภาวะสมาธิสั้น กลุ่มเป้าหมายเป็นเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ชั้นประถมศึกษาที่ได้รับการวินิจฉัย



จากแพทย์และมีคะแนนติดด้านภาวะสมาธิสั้น (ADHD) จากแบบคัดกรอง Kus-si Rating Scale: ADHD/LD/ Autism ตั้งแต่ 51 คะแนนขึ้นไป จำนวน 4 คน โดยครูประจำชั้นเป็นผู้ตอบแบบคัดกรองเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วยชุดกิจกรรมศิลปะและแบบสังเกตความสามารถในการจดจ่อตั้งใจทำงานที่ผู้ช่วยวิจัยเป็นผู้บันทึกและเก็บ ข้อมูลเป็นเวลา 6 สัปดาห์ โดยแบ่งการทดลองออกเป็น 3 ระยะ ใช้การวิจัยในรูปแบบ Single Subject Design ประเภท การทดลองแบบสลับกลับ ABA Design วิเคราะห์ข้อมูลจากจำนวนนาฬิกาของพฤติกรรมการจดจ่อตั้งใจทำงานที่เกิดขึ้น จากนั้นนำข้อมูลมาแสดงด้วยตารางและกราฟ ผลการวิจัย พบว่าความสามารถในการจดจ่อตั้งใจทำงานของเด็กบกพร่องทางการเรียนรู้ที่มี ภาวะสมาธิสั้นหลังการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะมีแนวโน้มเพิ่มขึ้นโดยในระยะทดลอง (B) พบว่า มีจำนวนนาฬิกาของความสามารถในการจดจ่อตั้งใจ ทำงานเพิ่มมากขึ้นไปในทิศทางเดียวกัน และเมื่อหยุดการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะในระยะหยุดยั้ง (A2) พบว่ากลุ่มเป้าหมาย มีจำนวนนาฬิกาของความสามารถในการจดจ่อตั้งใจทำงานเพิ่มมากขึ้นกว่าในระยะเส้นฐาน (A1) ซึ่งเป็นระยะที่ยังไม่ได้นำกิจกรรมศิลปะมาใช้

อภิสิทธิ์ จิตรกร (2559) การจัดการเรียนรู้แบบศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 การใช้รูปแบบการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานในการจัดการเรียนการสอนในระดับประถมและมัธยมศึกษาและระดับอุดมศึกษา เป็นการบูรณาการการจัดการเรียนการสอนศิลปะและทางด้านวิชาการเข้าด้วยกัน เพื่อส่งเสริมผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน กรอบแนวคิดทางทฤษฎีได้ถูกพัฒนาขึ้นซึ่งเชื่อมโยงกระบวนการนวัตกรรมและเทคโนโลยีเข้ากับการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Arts-Based Learning) การเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ด้วยการฝึกปฏิบัติ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาผู้เรียนโดยผ่านทางการใช้รูปแบบการสอนด้วยศิลปะทุกแขนง ไม่ว่าจะเป็นการแสดง ดนตรี นาฏศิลป์ หรือทัศนศิลป์ เข้าร่วมในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาอื่นๆที่ไม่ใช่รายวิชาศิลปะ จากการศึกษาวรรณกรรมและงานวิจัยต่างๆ พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบศิลปะเป็นฐานนั้นเป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ทางการเรียนมากยิ่งขึ้น ซึ่งสามารถส่งเสริมภาวะความเป็นผู้นำของผู้เรียน เพิ่มผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน สามารถกระตุ้นให้เกิดความสนใจในการเรียนและการพัฒนาทางด้านความคิด เพิ่มศักยภาพในการปรับตัวทางอารมณ์ ความฉลาดทางจิตวิญญาณ และความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ นอกจากนี้การบูรณาการวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี วิศวกรรมศาสตร์และคณิตศาสตร์ (STEM) เข้ากับการจัดการเรียนการสอนแล้ว การใช้ศิลปะบูรณาการเข้าร่วมด้วย (STEAM) จะสามารถทำให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ตามศักยภาพของตน

สรุปได้ว่างานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมศิลปะ ควรจัดให้เกิดการบูรณาการทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติ เกี่ยวกับการศึกษาและการพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะ โดยเปรียบเทียบผลการเรียนรู้ จากการจัดกิจกรรมศิลปะปฏิบัติ รวมทั้งการจัดการเรียนรู้ศิลปะ เป็นการ

จัดการเรียนรู้กับหลายช่วงวัย ทั้งวัยผู้ใหญ่ และวัยเรียนในระดับชั้นต่างๆ รวมถึงการศึกษาพิเศษ ได้แก่ เด็กที่มีความบกพร่องทางการรับรู้ในภาวะสมาธิสั้น โดยกิจกรรมศิลปะส่วนใหญ่เป็นการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือปฏิบัติจากการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ส่งเสริมการเรียนรู้และความเข้าใจอย่างซาบซึ้ง พัฒนาความสามารถในการจดจ่อตั้งใจทำงาน และเพื่อบำบัดความเครียด รวมถึงเพื่อสร้างศิลปะและกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะด้วยตนเองอย่างแท้จริง ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และสามารถแสดงออกได้อย่างเต็มที่ตามศักยภาพของตนเอง โดยเป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ผู้เรียนจะเรียนรู้และค้นพบความซาบซึ้งในเชิงลึกของศิลปะ

วิบูลย์ชัย ไยบัวเทศ (2551) ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมศิลปศึกษาแบบสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1-3 ผลการวิจัยพบว่าผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อรูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมศิลปศึกษาแบบสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้เนื้อหาเรื่องทัศนธาตุใน 3 ประเด็น 1) รูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือความเมตตากรุณาความซื่อสัตย์สุจริตและความพอเพียง 2) รูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยการจัดการกิจกรรมศิลปศึกษาที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือการวาดภาพระบายสีการพิมพ์ภาพและการปั้นและ 3) รูปแบบการสอนศิลปศึกษาเรื่องทัศนธาตุตามองค์ประกอบทั้ง 6 อย่างที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ 1) เส้น: การวาดเส้นตรงแนวตั้ง (2) สี: การใช้สีเขียว (3) รูปร่างและรูปทรง: รูปทรงตามธรรมชาติ (4) แสงและเงา (5) พื้นผิว: การทำให้พื้นผิวเรียบและ (6) ช่องว่าง: การปล่อยให้พื้นที่ว่างที่พอเหมาะประเด็นที่ 2 คือผู้เชี่ยวชาญส่วนใหญ่มีความคิดเห็นต่อรูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมศิลปศึกษาแบบสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1-3 โดยใช้เนื้อหาเรื่องหลักสำคัญการออกแบบใน 3 ประเด็น 1) รูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยการสอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือความสามัคคีความซื่อสัตย์สุจริตและความพอเพียง 2) รูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยการจัดการกิจกรรมศิลปศึกษาที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือการวาดภาพระบายสีการพิมพ์ภาพและการปั้นและ 3) รูปแบบการสอนศิลปศึกษาเรื่องหลักสำคัญของการออกแบบทั้ง 9 ประการที่มีความเหมาะสมมากที่สุดคือ (1) เอกภาพ: ความเป็นหนึ่งเดียวกัน (2) ดุลยภาพ: ความสมดุล: ความสมดุลที่ทำให้เกิดความพอดี (3) สัดส่วน: ส่วนประกอบของรูปร่างรูปทรงที่มีระยะและสัมพันธ์กัน (4) ความกลมกลืน: ผสมผสานร่วมเป็นหนึ่งเดียว (5) ความขัดแย้ง: การตัดกันของคู่สี (6) จังหวะ: การซ้ำกันอย่าง

วสุ สกุศลรัตน์ (2557) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้ความร่วมมือระหว่างบุคคลต่างวัยในกิจกรรมศิลปะ ที่มีต่อการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล ผลการวิจัยพบว่า 1. การพัฒนากิจกรรมการศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้ความร่วมมือระหว่างบุคคลต่างวัยในกิจกรรมศิลปะที่สอดคล้องต่อการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลต่างวัยที่มุ่งเน้น

ถึงการประสานความร่วมมือระหว่างวัยและการรวมกลุ่มทางสังคมนั้นประกอบด้วยองค์ประกอบ 8 ด้านคือ 1) มีเนื้อหาที่สอดคล้องต่อการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล 2) ความแตกต่างระหว่างวัยไม่เป็นอุปสรรคในการเรียนรู้ 3) มีกระบวนการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นถึงความร่วมมือระหว่างบุคคลต่างวัย 4) การสร้างบรรยากาศแห่งสัมพันธภาพ 5) การสร้างความไว้วางใจต่อการเข้าร่วมเป็นส่วนหนึ่งของกลุ่ม 6) กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความร่วมมือในการแสวงหาความรู้ไปสู่การค้นพบคำตอบร่วมกัน 7) การเตรียมความพร้อมจากความร่วมมือในการเผชิญต่อปัญหา 8) การวิเคราะห์กระบวนการกลุ่มจากการสะท้อนความคิดเห็นส่วนร่วมกัน 2. ผลของการจัดกิจกรรมศึกษานอกระบบโรงเรียนโดยใช้ความร่วมมือระหว่างบุคคลต่างวัยในกิจกรรมศิลปะที่มีต่อการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคลต่างวัยในกิจกรรมศิลปะส่งผลต่อระดับสัมพันธภาพระหว่างบุคคลต่างวัยของผู้เรียนกลุ่มทดลองในระดับที่มากที่สุด

สรุปได้ว่ารูปแบบของกิจกรรมศิลปะควรส่งเสริมทักษะด้านการคิดและความสามารถในการถ่ายโยงองค์ความรู้ทางศิลปะสามารถนำความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้ในการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้และในการสอนนักเรียน เป็นการทบทวนความรู้เดิมและเสริมสร้างความรู้ใหม่ และเป็นการฝึกกระบวนการคิดอย่างเป็นระบบ

ณชนก หล่อสมบูรณ์ (2560)ทำการวิจัยเรื่องผลการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานอกระบบทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานอกระบบทางเลือกและศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานอกระบบทางเลือก ผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานอกระบบทางเลือกมีความเหมาะสมกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้เรียนสามารถนำเสนอเทคนิคและวิธีการใหม่ๆที่ค้นพบได้ การจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานอกระบบทางเลือกทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณและการสร้างสรรค์ผลงานสูงขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 รวมทั้งระดับความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษานอกระบบทางเลือกอยู่ในระดับมาก

ท่าเพียร ชุมพล (2555) ได้ศึกษาผลของการใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเสริมด้วยเครื่องมือการคิดตามแนวคิดของเอ็ดเวิร์ดเดอโบโนที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความสามารถทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 22 คนโดยใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเสริมด้วยเครื่องมือการคิดตามแนวคิดของเอ็ดเวิร์ดเดอโบโนผลการวิจัยพบว่า 1) นักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเสริมด้วยเครื่องมือการคิดตามแนวคิดของเอ็ดเวิร์ดเดอโบโนมีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 55.68 คิดเป็นร้อยละ 58.00 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 77.04 คิดเป็นร้อยละ 80.26 คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนและ 2) นักเรียนมีคะแนนความสามารถทาง

ศิลปะเฉลี่ยเท่ากับ 12. 33 คิดเป็นร้อยละ 77. 05 ธนภรโสแสนน้อย (2555) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์แบบไฮสโคปเสริมด้วยคำถามปลายเปิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และพฤติกรรมกลุ่มของเด็กปฐมวัยชั้นอนุบาลปีที่ 2 จำนวน 15 คนผลการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มตัวอย่างมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. 01 และมีพฤติกรรมกลุ่มในระดับมาก ศิรินันท์ สุรสันติวรการ (2554) ศึกษาผลของการใช้เทคนิคซินเนคติกส์ที่มีต่อผลงานสร้างสรรค์และเจตคติต่อการทำงานประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเบญจมราชาลัยในพระบรมราชูปถัมภ์จำนวน 60 คนโดยได้รับการสุ่มออกเป็น 2 กลุ่มคือกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 30 คนโดยกลุ่มทดลองได้รับกิจกรรมการฝึกใช้เทคนิคซินเนคติกส์และกลุ่มควบคุมเรียนตามปกติผลการวิจัยพบว่าหลังจากการทดลองนักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกใช้เทคนิคซินเนคติกส์มีค่าเฉลี่ยคะแนนผลงานสร้างสรรค์และค่าเฉลี่ยคะแนนเจตคติต่อการทำงานประดิษฐ์สูงกว่าก่อนการทดลองและสูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ. 01

วิไล รังงาม (2553) ศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติทางการวาดภาพพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้กับแบบวัฏจักรการเรียนรู้จำนวนกลุ่มตัวอย่าง 15 คนผลการวิจัยพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติทางการวาดภาพพระบายสีโดยเฉลี่ยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามแนวทฤษฎีการสร้างองค์ความรู้กับการเรียนรู้แบบวัฏจักรการเรียนรู้ไม่แตกต่างกัน

ไกรเวท หาญกลับ (2553) ศึกษาผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ใช้กิจกรรมตามแนวคิด CISST กลุ่มตัวอย่างที่ใช้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 10 คนผลการวิจัยพบว่านักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานจากกิจกรรมทัศนศิลป์ตามแนวคิดCISSTได้ทั้ง 10 กิจกรรมและสามารถสะท้อนแนวคิด CSST ในด้านความคิดสร้างสรรค์จินตนาการการรับรู้ประสาทสัมผัสทั้งห้าการจัดระบบภาพและการพัฒนารูปทรงให้มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ซึ่งนำไปสู่การพัฒนาและส่งเสริมทางด้านการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์และกลุ่มที่สนใจให้มีประสิทธิภาพในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่สอดคล้องกับยุคเหตุการณ์ปัจจุบันและรวมถึงศิลปะร่วมสมัยศิลปะสมัยใหม่ (Modern Art) และศิลปะหลังสมัยใหม่ (Post-Modern Art)

วิบูลย์ จรุงพันธ์ (2551) ศึกษาผลการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่องการวาดภาพเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 24 คนการศึกษาครั้งนี้เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่องการวาดภาพเชิงสร้างสรรค์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เพื่อหาค่าดัชนีประสิทธิผลของแผนการ

จัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่องการวาดภาพเชิงสร้างสรรค์และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค STAD เรื่องการวาดภาพเชิงสร้างสรรค์ผลการวิจัยพบว่าแผนการจัดการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค STAD มีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.66/83.85 มีค่าดัชนีประสิทธิผลเท่ากับ 0.6387 และนักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนด้วยการเรียนรู้แบบกลุ่มร่วมมือด้วยเทคนิค STAD โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

จรินทร์ทิพย์ ศรีทับทิม (2551) ศึกษาการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์กับที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซิมกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 30 คน ผลพบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์และทักษะปฏิบัติการวาดภาพระบายสีของกลุ่มที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซิมสูงกว่ากลุ่มที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีชินเนคติกส์ที่ระดับความมีนัยสำคัญ. 01

วรรณรัตน์ คำซารี (2550) ศึกษาผลการเรียนรู้วาดภาพระบายสีโดยใช้บทเรียนสื่อประสมกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระทัศนศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 35 คน ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการเรียนรู้ด้วยบทเรียนสื่อประสมมีคะแนนทักษะการปฏิบัติวาดภาพระบายสีเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 92.30 คะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคิดเป็นร้อยละ 84.30 และมีคะแนนความพึงพอใจในการเรียนด้วยสื่อประสมเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 98.23 ของคะแนนเต็ม

#### งานวิจัยต่างประเทศ

Hillary Moczerad (2015) ได้ทำการวิจัยเรื่องศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก: นักเรียนผู้สร้างสรรค์และไม่ทำซ้ำ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาวิธีการสอนศิลปศึกษาที่ทำให้เกิดการคิดแก้ปัญหา ความมั่นใจ และความคิดอิสระของนักเรียน กลุ่มตัวอย่างคือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 45 คน ผลการวิจัยพบว่าการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสามารถขจัดปัญหาในห้องเรียนศิลปะผ่านการจัดการเรียนรู้ที่ผู้เรียนมีทางเลือก ส่งเสริมการใช้ทักษะการแก้ปัญหาความคิดสร้างสรรค์ และความพยายาม งานศิลปะที่ออกมามีความน่าสนใจ หลากหลายในแต่ละบุคคล

Yeon Joo Bae (Joo, 2014) ศึกษากลยุทธ์การเรียนการสอนสำหรับการดำเนินการหลักสูตร ศิลปะบนฐานทางเลือก ซึ่งเกี่ยวกับการแก้ปัญหการสอนและหลักสูตรศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก จากประสบการณ์ของผู้วิจัยและประสบการณ์ของครูศิลปะที่สอนบนฐานทางเลือก (Choice-based) ในระดับอนุบาลถึงประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นวิจัยคุณภาพ เชิงวิจัยตนเอง (Autoethnography) โดย ผู้วิจัยจัดบันทึกข้อมูลภาคสนามและสะท้อนประสบการณ์ของตนเอง บันทึกภาพถ่ายและบันทึกบทสนทนา ผลการวิจัยพบว่าใน 1)ด้านการเรียนการสอน (1)การเรียนรู้ อย่างมีทางเลือกสำหรับนักเรียนดีกว่าการเรียนโดยไม่มีทางเลือก นักเรียนไม่รู้สึกกดดันและสามารถประยุกต์ทางเลือกได้เป็นอย่างดี (2)ควรให้เวลานักเรียนอย่างเพียงพอในการทำความเข้าใจ (3)ควร

บอกตำแหน่งที่ตั้งของสิ่งต่างๆ ในสตูดิโอเพื่ออำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน (4)ควรมีสื่ออย่างหลากหลายเพื่อให้นักเรียนเลือกใช้ อย่างอิสระ โดยนักเรียนต้องเลือกใช้ตามความต้องการในขณะนั้น (5)ให้เวลาในการสังเกตนักเรียน และจัดบันทึกพฤติกรรม 2)ด้านผู้สอน ครูในระดับอนุบาลและประถมศึกษาสามารถจัดการเรียนการสอน ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกได้ตามขั้นตอน โดยวางแผนเพื่อลดอุปสรรคที่พบในแต่ละขั้นตอน ซึ่งนักเรียนระดับอนุบาลและประถมศึกษาชั้นปีที่ 1 ครูควรเริ่มอย่างช้าๆ ให้นักเรียนปฏิบัติทีละขั้นตอน และครูเป็นผู้ออกแบบสื่อให้นักเรียน 3)ด้านเครื่องมือวัสดุ (1)แบบวัสดุสำหรับนักเรียน (2)แบบวัสดุสำหรับครู (3)แบบประเมินพฤติกรรมสตูดิโอ 8 ด้าน

Samantha Varian (2016) ได้ศึกษาการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก ในห้องเรียนร่วม มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลของศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกในการสนับสนุนความต้องการของนักเรียนในห้องเรียนร่วม และสร้างทักษะความมั่นใจ การสร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ระยะเวลา 7 สัปดาห์ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 12 คน ประกอบด้วยนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและนักเรียนปกติ ผลการวิจัยพบว่าศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกสนับสนุนความต้องการของผู้เรียนทุกคน ทั้งนักเรียนที่มีความต้องการพิเศษและนักเรียนปกติ ทำให้ทักษะความมั่นใจ การสร้างสรรค์และการคิดอย่างมีวิจารณญาณของผู้เรียนดีขึ้น อีกทั้งการจัดให้นักเรียนมีทางเลือกในห้องเรียนทำให้สามารถเรียนรู้คำศัพท์ทางศิลปะและเทคนิคใหม่ในเวลาที่กำหนด และช่วยพัฒนาความสามารถทางการวิจารณ์

สรุปได้ว่าจัดการเรียนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้ทางเลือกกับผู้เรียน นับผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยมีหลักการในการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นตอนสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นตอนสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นตอนคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้นตอนวัดผล (Assessment) โดยในแต่ละขั้นตอนจะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนทุกคนได้รับการศึกษาตามความถนัด ความสนใจและความต้องการของแต่ละคน ห้องเรียนศิลปะบนฐานทางเลือกมีข้อดีในการส่งเสริมการสร้างสรรคผลงานจากจุดแข็งของผู้เรียน ผู้เรียนสามารถทำงานได้อย่างรวดเร็ว ผู้เรียนเรียนรู้เกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ที่พวกเขาเป็นผู้เลือก เรียนรู้กระบวนการสร้างสรรค์งานของศิลปิน เรียนรู้ร่วมกับเพื่อน และมีความรับผิดชอบในการดูแลวัสดุ อุปกรณ์ในฐานะกิจกรรม

Wood และ Hall (2011) วิจัยเชิงคุณภาพเกี่ยวกับความเชื่อมโยงระหว่างการวาดภาพและการเล่นที่มีต่อมโนทัศน์ในการวาดภาพของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างนักเรียนอายุ 46 ปีจากโรงเรียนในประเทศอังกฤษจำนวน 14 คนโดยจัดกิจกรรมการวาดภาพร่วมกับบรรยากาศการเล่นของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่าผลของการจัดกิจกรรมสามารถพัฒนามโนทัศน์ของกลุ่มตัวอย่างให้ดีขึ้น การแสดงออกทางการวาดภาพเป็นข้อความภาพของการเล่นการตีความจินตนาการและเป็นมุมมองของเด็กในการทำความเข้าใจของสิ่งต่างๆที่อยู่ในชีวิตประจำวัน

Jackson (2009) ศึกษาวิธีการเรียนรู้การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษากลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนอายุระหว่าง 5-11 ปี ผลการวิจัยพบว่านักเรียนเกิดความคิดริเริ่มจินตนาการรู้จักแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานประดิษฐ์เนื่องจากผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดอย่างอิสระและยอมรับความคิดเห็นของนักเรียนนอกจากนี้การวิจารณ์ผลงานทำให้นักเรียนรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจและมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มขึ้นซึ่งก่อให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์

Garaigordobil (2006) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางการใช้ภาษาและความคิดสร้างสรรค์การร่างภาพของเด็กประถมศึกษาช่วงอายุ 10-11 ปี จำนวน 86 คน โดยใช้กิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือ (Play Program) 2 ชั่วโมงต่อสัปดาห์เป็นเวลา 1 ปี และวัดด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ผลการวิจัยพบว่าผลของกิจกรรมการเล่นแบบร่วมมือของกลุ่มตัวอย่างด้านการใช้ภาษาและความคิดสร้างสรรค์การร่างภาพเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ

Susan (1998) ได้ศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของเด็กที่ปรากฏในความเป็นศิลปินและความโดดเด่นของความคิดสร้างสรรค์วัตถุประสงค์ในการวิจัยเพื่อศึกษาพัฒนาการทางศิลปะของเด็กที่ปรากฏในความเป็นเลิศและความโดดเด่นของความคิดสร้างสรรค์โดยทำการสำรวจการทำงานศิลปะและความรู้สึกต่อการสร้างสรรค์งานศิลปะของเด็กกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอายุ 8-11 ปี จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยคือแบบสัมภาษณ์ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์ในการทำงานศิลปะและถ้าเด็กได้ฝึกทักษะในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะส่งผลต่อพัฒนาการในด้านอื่นๆ อย่างชัดเจน

Judith S. Koroscik, Georgianna Short, Carol Stavropoulos & Sylvie Fortin (2015) ทำการวิจัยเรื่อง Frameworks for Understanding Art: The Function of Comparative Art Contexts and Verbal Cues กรอบการทำความเข้าใจศิลปะ: เปรียบเทียบบริบทศิลปะและการชี้แนะทางวาจา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาตัวแปรบริบทที่มีอิทธิพลต่อความเข้าใจในงานศิลปะที่สำคัญได้รับการแนะนำให้กับนักศึกษามีผลงานศิลปะอื่น ๆ ในบริบทเปรียบเทียบสามแบบที่แตกต่างกัน (ศิลปินเดียวกันกับธีมเดียวกันกับสหวิทยาการ) สภาพแวดล้อมทางวาจา (การให้คำแนะนำและไม่ให้คำแนะนำ) ยังได้รับการจัดการเพื่อแสดงให้เห็นว่านักเรียนต้องฟังพาดพิงทางวาจาที่ชัดเจน เพื่อหาความสัมพันธ์ระหว่างงานศิลปะหรือไม่ ผลของการทดสอบการจับคู่แบบปรนัยและงานเขียนแบบปลายเปิด บ่งชี้ว่าตัวแปรบริบททั้งสองประเภทสามารถมีผลกระทบอย่างมากต่อเมื่อตรวจสอบสิ่งที่นักเรียนค้นพบและคิดเกี่ยวกับงานศิลปะ ความหมายทางวาจาสามารถกระตุ้นให้นักเรียนอธิบายรายละเอียดของความหมายทางศิลปะได้ บริบทศิลปะเปรียบเทียบที่มีแนวคิดที่คุ้นเคยสามารถลดการเกิดความเข้าใจผิดได้หากมีการระบุความคิดเหล่านั้นอย่างชัดเจนสำหรับ

นักเรียน การค้นพบเหล่านี้ วิธีการศึกษาแบบมีโครงสร้างถูกแทรกแซงและมีผลโดยตรงต่อการศึกษาของนักเรียน

สรุปได้ว่าความเข้าใจในศิลปะมีแนวทางในการส่งเสริมได้จากการเรียนรู้ศิลปะปฏิบัติการสร้างงานศิลปะโดยใช้การสืบหาโดยใช้การเรียนรู้กระบวนการเชิงประสบการณ์และคอนสตรัคติวิสต์เป็นการส่งเสริมวิธีการสร้างความรู้จากการสังเคราะห์เชิงจินตนาการและการสร้างภาพเชิงสร้างสรรค์เพื่อเข้าใจในกระบวนการสร้างสรรค์ มีแนวคิดเพื่อสร้างความเข้าใจ และการรับรู้ใหม่ ๆ ซึ่งเป็นไปตามเส้นทางจากภาพในจิตใจ ที่เป็นสื่อกลางในการกำหนดแนวความคิดในใจไปยังภาพที่มองเห็นได้อย่างรูปธรรม และด้านการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนที่มีบทบาทในการจัดการเรียนการสอนศิลปะปฏิบัติเป็นตัวแปรที่ส่งผลให้กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองของผู้เรียน ลดลง ผู้เรียนควรมีบทบาทในการช่วยกำหนดหลักสูตรของตนเอง เป็นผู้สร้างหรือกำหนดแนวคิดในการสร้างงานที่มีความหมายในรูปแบบของตนเอง ถือเป็น การสร้างสรรค์งานอย่างแท้จริง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งผลให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในกระบวนการสร้างสรรค์ และค้นพบความซาบซึ้งในศิลปะเชิงลึก

Elizabeth (2018) ได้ศึกษาเอกสารหลักสูตรเพื่อตรวจสอบในเรื่องของความซับซ้อนและนำไปสู่การจัดกิจกรรมศิลปะหลังเลิกเรียนที่มีกมอมข้ามและไม่ใส่ใจด้านการประเมินโดยใช้กระบวนการวิจัยเชิงคุณภาพมีการใช้เครื่องมือในการเก็บ รวบรวมข้อมูล ได้แก่ แบบสัมภาษณ์แบบสังเกตแบบประเมินการทำงานศิลปะกลุ่มตัวอย่างในงานวิจัยคือห้องเรียนจำนวน 1 ห้องเรียนที่อยู่ในหลักสูตรการเรีย นร่วมแบบสหสัมพันธ์โดยมีผู้เข้าร่วมหลักทั้งหมด 23 คนครูผู้สอน 1 คนผู้ก่อตั้งหลักสูตร 1 คนและครอบครัวของผู้เข้าร่วมอีก 9 ครอบครัวใช้ระยะเวลาในการเก็บข้อมูล 4 ภาคการศึกษาผลการวิจัยด้านผลผลิตคือกิจกรรมศิลปะหลังเลิกเรียนประกอบด้วยลักษณะเด่น 3 ประการคือ 1) ความสัมพันธ์ของผู้เข้าร่วมทั้งทางร่างกายและจิตใจ 2) ลักษณะกิจกรรมสามารถสร้างแรงจูงใจในการสร้างงานศิลปะ 3) กิจกรรมที่จัดต้องเป็นส่วนหนึ่งของชุมชนผลลัพธ์คือการพัฒนาแนวทางการสร้างกิจกรรมศิลปะหลังเลิกเรียนที่เน้นความเรียบง่ายความเป็นสื่อกลางในการพัฒนาทักษะและแนวคิด

### **สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย**

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง พบว่าคุณลักษณะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ด้านทักษะการเรียนรู้และการคิดนั้นมีความสำคัญที่เสริมสร้างทักษะการดำรงชีวิตในศตวรรษที่ 21 ควรเน้นที่การส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นบุคคลที่มีเครื่องมือในการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก มีความสามารถในการสกัดและคัดกรองข้อมูลที่ควรเรียนรู้ ครูจึงควรมุ่งสอนเกี่ยวกับกระบวนการแสวงหาความรู้ เพื่อให้ผู้เรียนมีความสนใจที่จะเรียนรู้ ที่ เกิดการรู้จักและมีทักษะการคิดขั้นสูง ซึ่งรวมถึง การคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหา การจัดการแก้ไขปัญหา การสังเคราะห์การคิดสร้างสรรค์ และการทำงานเป็นทีมร่วมกับผู้อื่น และการมีทักษะการคิดขั้นสูงในผู้เรียนสามารถส่งเสริมให้เกิดได้จาก



การสร้างสรรคศิลปะ โดยเป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่เชื่อมโยงกันและจัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบหรือโครงสร้าง จนก่อกำเนิดผลผลิตเป็นวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เป็นความสามารถในการคิดพัฒนาประดิษฐ์สร้างหรือจัดกระทำสิ่งใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นซึ่งเกิดจากความคิดของผู้สร้างเองโดยไม่ได้ลอกเลียนแบบ ซึ่งรูปแบบการจัดการศึกษาบริบทของระบบโรงเรียนมีความเหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมผู้เรียนให้มีการสร้างสรรค์ศิลปะ เนื่องจากมีความยืดหยุ่นหลากหลายให้ทุกคนได้รับการศึกษาตามความถนัดความสนใจและความต้องการของผู้เรียนทุกระดับ สอดคล้องกับหลักการในการจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มุ่งเน้นบทบาทผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการตอบสนองความคิดของตนเองและความสนใจผ่านการทำงานศิลปะอย่างอิสระ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ผู้เรียนกำกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และมีอิสระในการเลือกวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเอง เกิดความเข้าใจลึกซึ้งในเนื้อหาสาระ

จากการศึกษาทฤษฎีที่กล่าวมาข้างต้นสามารถสรุปเป็นตารางแสดงกระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกทั้ง 4 ขั้นตอน อัน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้น วัตถุประสงค์ (Assessment) ที่ก่อให้เกิดผลที่พึงประสงค์ในการวิจัย คือการสร้างสรรคศิลปะ ประกอบไปด้วย 1) ทักษะการคิดขั้นสูงในการสร้างสรรค์ คือความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นความสามารถคิดแปลกใหม่อาจจะเกิดจากการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ ที่ผู้เรียนพิจารณาความถนัดและความสนใจของตนเอง จากการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ความรู้ และมีแนวทางเลือกที่หลากหลายอย่างรอบคอบเพื่อนำไปสู่การตัดสินใจในการสร้างสรรค์ผลงานตามความสนใจได้อย่างเหมาะสม โดยมีการจดบันทึก และร่างแบบอย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถประเมินผลอย่างสมเหตุสมผล และ 2) ทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ เป็นความสามารถนำสิ่งที่ได้รับรู้มาทำให้เกิดผลงานหรือแนวคิดใหม่ทางศิลปะ ที่ไม่ซ้ำแบบใครและมีความแปลกใหม่ โดยพิจารณาจากทางเลือกที่หลากหลาย ได้แก่ รูปแบบ เทคนิค และการใช้วัสดุที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกกับการสร้างสรรค์ศิลปะ

กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือก	พฤติกรรม	การสร้างสรรค์ศิลปะ					
		ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	การวิเคราะห์	การตั้งคำถามที่ความรู้	การแสดงออกถึงลักษณะรูปแบบ เนื้อหา	การแสวงหา และนำมาประยุกต์ใช้	ความสมบูรณ์ของผลงาน
1.ขั้นสาธิต (Demonstration)	ตั้งคำถามกระตุ้นกระบวนการคิด	/	/				
	เปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นและถามคำถาม		/	/			
	สาธิตเทคนิควิธีการต่างๆ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์	/		/		/	
2.ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)	วางแผน ร่างแบบจากการศึกษาค้นคว้าข้อมูล เพิ่มเติม	/	/	/	/	/	
	เลือกวัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์ผลงานตั้งชื่อผลงาน		/	/		/	
	ลงมือปฏิบัติงานจริง	/			/	/	/
	แลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างการทำงาน	/	/			/	
	ค้นพบเทคนิควิธีการใหม่ๆ	/		/		/	
3.ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)	ทำความสะอาดอุปกรณ์						
	เก็บอุปกรณ์เข้าที่เดิม						
4.ขั้นวัดผล (Assessment)	ระบุปัญหาและหาแนวทางแก้ไข ปัญหาที่พบ	/	/	/			
	นำเสนอเทคนิคและวิธีการใหม่ๆ ที่ค้นพบ	/			/		
	ร่วมกันประเมินผลงาน/วิจารณ์ผลงานเชิงบวก						

### บทที่ 3

#### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีเป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods) จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ประกอบกับการเก็บข้อมูลเชิงคุณภาพในลักษณะการทำกรณีศึกษาแบบพหุเทศกรณี มีลำดับขั้นตอนในการดำเนินการวิจัยแบ่งเป็น 3 ระยะ ซึ่งสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยดังนี้

#### ระยะที่ 1 การศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

ขั้นตอนในระยะที่ 1 เป็นการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวมทั้งศึกษาข้อมูลเชิงคุณภาพจากการเก็บข้อมูลเชิงลึกจากกรณีศึกษาที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ เพื่อนำมาสังเคราะห์ และพัฒนาเป็นรูปแบบศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี การเก็บข้อมูลในระยะที่ 1 ประกอบด้วย 7 ขั้นตอน ดังนี้

1.1 ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เพื่อสังเคราะห์สรุปเป็นองค์ความรู้ในเบื้องต้นเกี่ยวกับศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

1.2 พัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในการวิจัย ประกอบด้วย การสังเกตการเรียนการสอน แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอน แบบสัมภาษณ์ผู้เรียน แบบประเมินการสร้างสรรค์งานศิลปะ และแบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์งานศิลปะ

1.3 นำเครื่องมือไปให้ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 3 คนตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) จากนั้นนำผลจากการตรวจสอบมาปรับปรุงเครื่องมือ

1.4 นำเครื่องมือส่งให้คณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ พิจารณา จากนั้นนำผลการพิจารณาปรับปรุงเครื่องมืออีกครั้ง

1.5 คัดเลือกกรณีศึกษาที่จะนำมาใช้ในการทำกรณีศึกษาแบบพหุเทศกรณี (Multi-case Study Research) โดยคัดเลือกกรณีศึกษาการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ ที่จัดการเรียนการสอนในบริบทประเทศไทย จำนวน 3 แห่ง โดยมีเกณฑ์การคัดเลือก ดังนี้

1) เป็นโรงเรียน/ ชั้นเรียน หรือกลุ่มการจัดการเรียนการสอนศิลปะในบริบทนอกชั้นเรียนปกติ ที่มีชื่อเสียงในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ

2) จัดการเรียนการสอนมาอย่างน้อย 5 ปี

1.6 เก็บข้อมูลโดยการทำกรณีศึกษาแบบพหุเทศกรณี (Multi-case Study Research) โดยใช้วิธีการสังเกตเชิงลึก สัมภาษณ์ผู้สอน สัมภาษณ์ผู้เรียน รวมทั้งวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เป็นผลผลิตจากการจัดการเรียนการสอน

1.7 นำข้อมูลเชิงปริมาณที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผสมกับข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการทำกรณีศึกษามาสังเคราะห์ และพัฒนาเป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

**ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี**

2.1 นำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

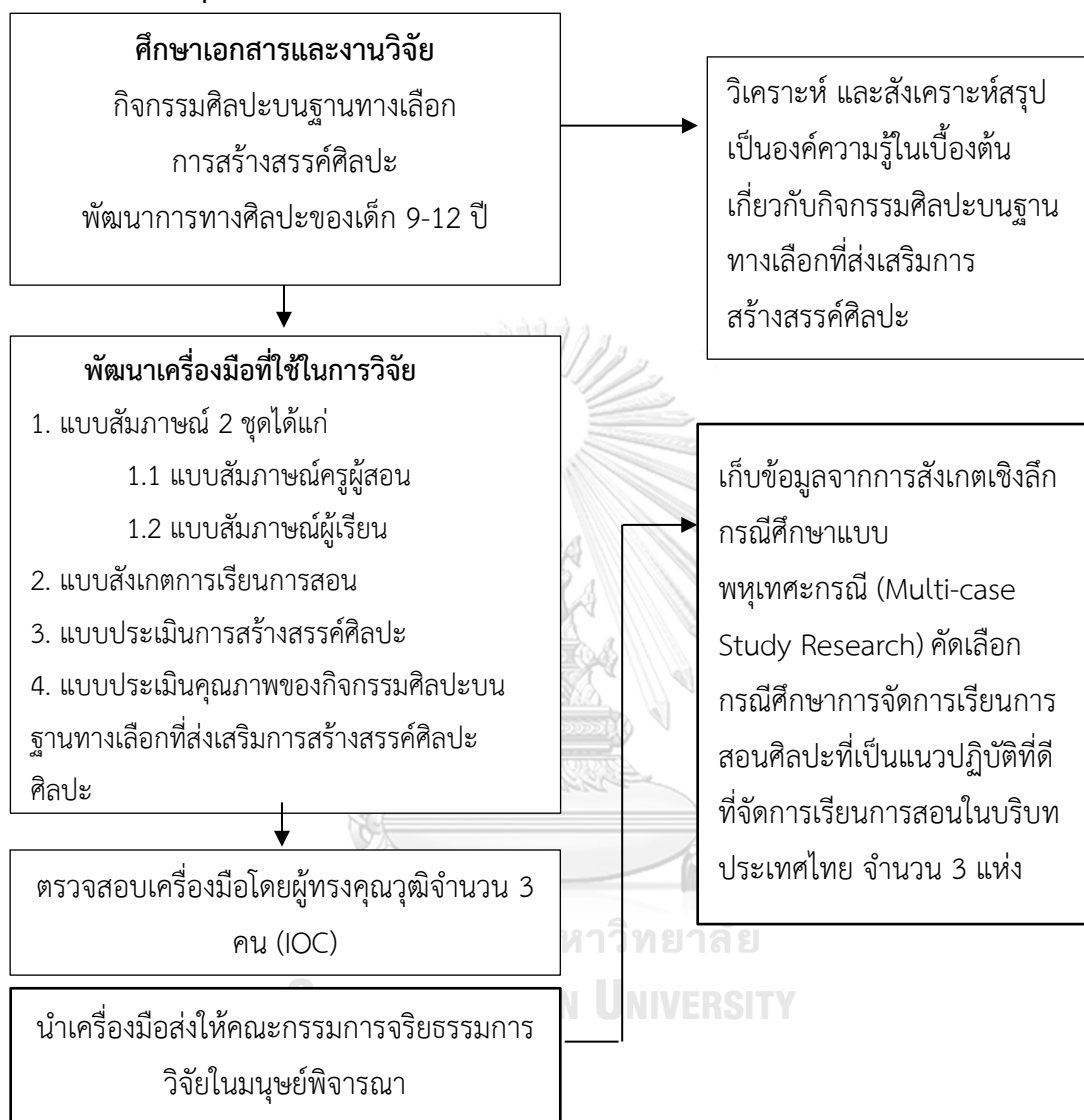
**ระยะที่ 3 การทดสอบประสิทธิภาพรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี**

ขั้นตอนในส่วนนี้เป็นการนำรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ที่พัฒนาขึ้นมาตรวจสอบคุณภาพ โดยการเก็บข้อมูลในระยะที่ 2 มีขั้นตอนในการดำเนินการ ดังนี้

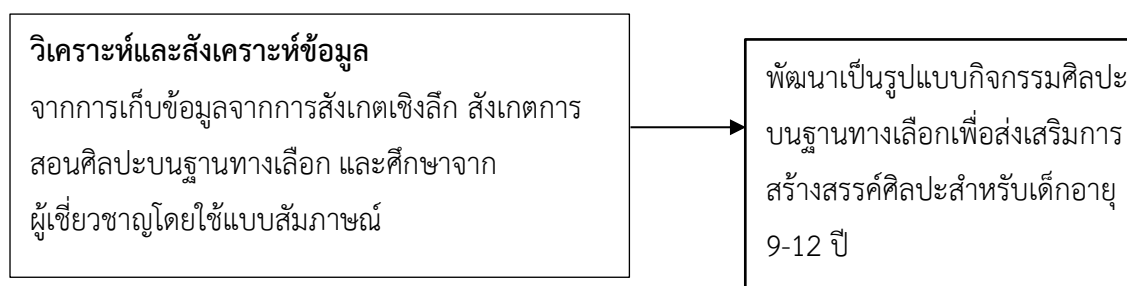
1. นำเสนอรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ที่พัฒนาขึ้น ให้กับผู้ทรงคุณวุฒิเพื่อประเมินคุณภาพ โดยผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 คน
2. นำผลการประเมินของผู้ทรงคุณวุฒิ รวมทั้งข้อเสนอแนะมาปรับปรุงรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ให้มีความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
3. ทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกกับกลุ่มตัวอย่าง
4. วิเคราะห์ผลจากการทดลอง
5. ปรับปรุงและพัฒนารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ให้สมบูรณ์

### แผนภูมิกระบวนการทำวิจัย

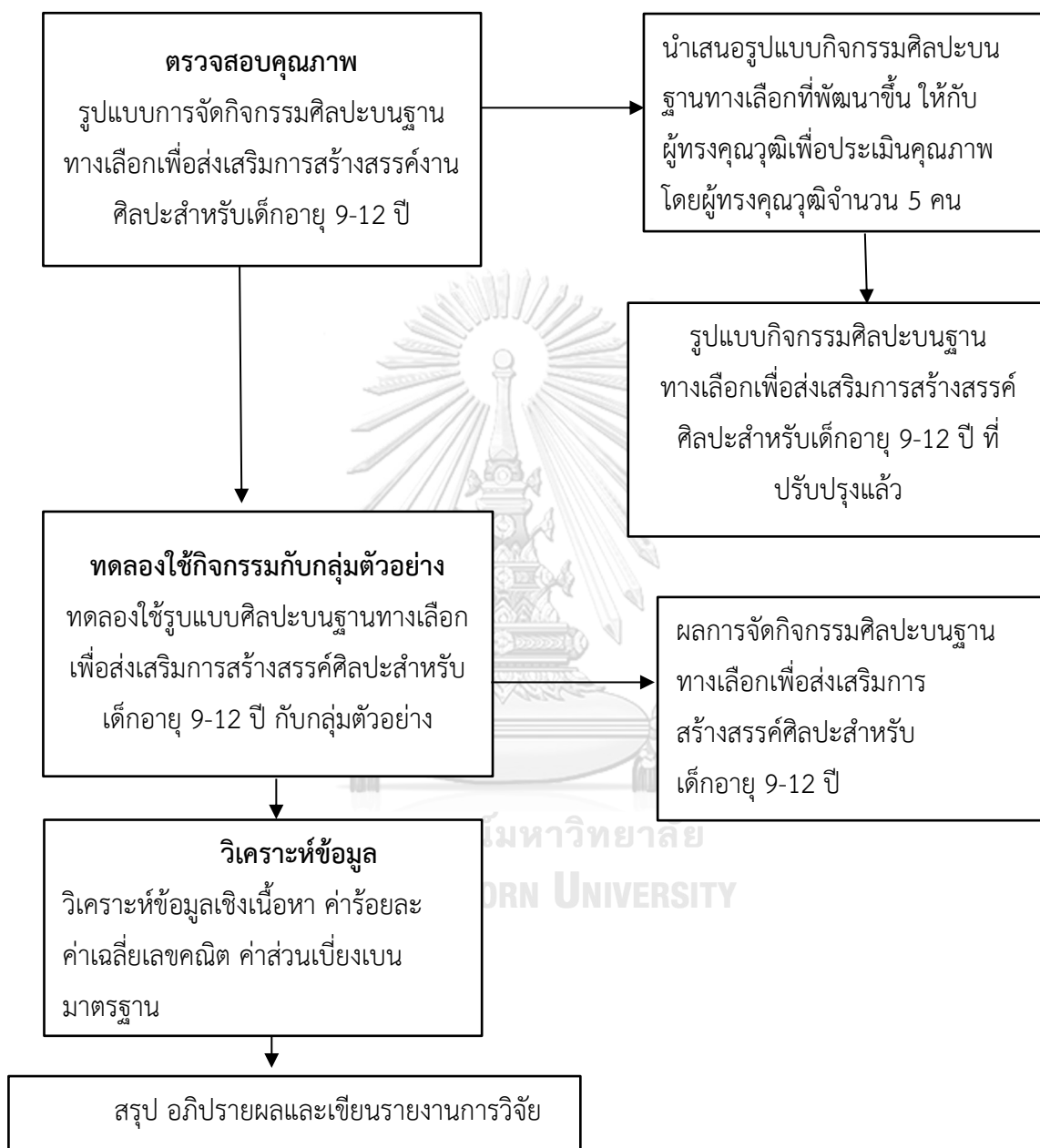
ระยะที่ 1 การศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมความคิดลุ่มลึกในศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



ระยะที่ 2 การพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



ระยะที่ 3 การทดสอบประสิทธิภาพรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



## ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยและพัฒนาที่ใช้เทคนิควิธีการแบบผสมผสาน โดยกำหนดประชากร และกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

1. ขั้นพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

1.1 ประชากรได้แก่ กรณีศึกษาที่ให้ข้อมูล

1.2 กลุ่มตัวอย่างจำนวน 2 กลุ่ม ได้แก่

1.2.1 กรณีศึกษา: ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดกิจกรรมศิลปะทั้งวิจิตรศิลป์และประยุกต์ศิลป์ จำนวน 3 ท่าน ที่จัดการเรียนการสอนในบริบทประเทศไทย ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) โดยกรณีศึกษามีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

1.2.1.1 มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะมาเป็นระยะเวลามากกว่า 5 ปี

1.2.1.2 มีประสบการณ์ด้านการวางแผนในการสร้างกิจกรรมศิลปะ เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี

1.2.1.3 มีความเชี่ยวชาญในเรื่องการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็ก เป็นระยะเวลา มากกว่า 5 ปี

1.2.1.4 เป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรองในระดับประเทศในด้านการจัดกิจกรรมศิลปะในระดับภูมิภาคหรือระดับประเทศ ไม่ต่ำกว่า 3 รางวัล

1.2.2 กรณีศึกษา: ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีของการจัดกิจกรรมศิลปะ จำนวน 3 คน จากการจัดการเรียนการสอนในบริบทประเทศไทย ที่ได้จากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling)

2. ขั้นทดสอบประสิทธิภาพรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

2.1 ผู้ร่วมการวิจัยสำหรับสำหรับประเมินรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่พัฒนาขึ้น ได้แก่ ผู้ทรงคุณวุฒิจำนวน 5 ท่าน โดยผู้ทรงคุณวุฒิต้องมีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนด ดังนี้

2.1.1 มีประสบการณ์ด้านการสอนศิลปะศึกษา เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

2.1.2 มีประสบการณ์ด้านการสอนระดับประถมศึกษา ไม่ต่ำกว่า 5 ปี

2.1.3 เป็นที่ยอมรับและมีรางวัลรับรองในระดับประเทศในด้านนวัตกรรมและการสร้างสรรค์

2.2 กลุ่มตัวอย่างสำหรับการทดลองในการวิจัยพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ได้แก่ เด็กที่มีอายุ 9-12 ปี ที่ได้มาโดยวิธีการเลือกตัวอย่างแบบเจาะจงเข้าร่วมและให้ข้อมูลในการทดลองกิจกรรม จำนวน 20 คน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในระยะ ที่ 1 ประกอบด้วยเครื่องมือจำนวน 3 ชุด ดังนี้

1. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษาที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดกิจกรรมศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือกที่ส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ

1.1 แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษาที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี 2 ชุด ได้แก่

1) แบบสัมภาษณ์ครูผู้สอนที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี

เป็นแบบสัมภาษณ์เพื่อทราบแนวทาง การวางแผนการจัดกิจกรรม รูปแบบของกิจกรรมและวิธีการที่ทำให้ประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ โดยคำถามในการสัมภาษณ์มีจุดเน้นในเรื่องของวิธีการจัดกิจกรรมตามหลักการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก องค์ประกอบ ความเหมาะสมของระยะเวลา และสถานที่ในการจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะของเด็กอายุ 9-12 ปี

2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี

เป็นแบบสัมภาษณ์เพื่อทราบแนวทางในการสร้างสรรค์ศิลปะ มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการ รูปแบบ และเทคนิคที่ผู้เรียนเลือกศึกษา อุปกรณ์ที่ใช้ในการทำกิจกรรม เพื่อนำมาพัฒนากิจกรรม โดยคำถามในการสัมภาษณ์มีจุดเน้นในเรื่องการทำกิจกรรมตามหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ

1.2 แบบสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี

เป็นแบบสังเกตการจัดกิจกรรมที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) เพื่อเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม โดยสังเกตในเรื่องของวิธีการจัดกิจกรรม จุดประสงค์ของการจัดกิจกรรม การเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ในการทำกิจกรรม ลักษณะการเรียนการสอนและระยะเวลาในการทำกิจกรรม สังเกตผู้เข้าร่วมกิจกรรม ในด้านการเชื่อมโยงความรู้ พฤติกรรมการทำงาน และสังเกตลักษณะของสถานที่ที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรม

2. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญ

2.1 แบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ เป็นแบบสอบถามความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญที่มีต่อรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



3. เครื่องมือวิจัยที่ใช้ในการเก็บข้อมูลในระยะ ที่ 3 ประกอบด้วยเครื่องมือจำนวน 4 ชุด ดังนี้

3.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี เป็นแบบสัมภาษณ์เกี่ยวกับการสร้างสรรคศิลปะ หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ โดยคำถามในการสัมภาษณ์ จะมีจุดเน้นในเรื่องของ ความเข้าใจ ความรู้สึก และกระบวนการในการทำกิจกรรม เพื่อวิเคราะห์ พฤติกรรมที่แสดงออกถึงการใช้การสร้างสรรคศิลปะ

3.2 แบบสังเกตพฤติกรรมผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี เป็นแบบสังเกตพฤติกรรมการแสดงออกถึงการสร้างสรรคศิลปะของผู้ร่วมกิจกรรมระหว่างทำกิจกรรม ซึ่งประกอบด้วย การเชื่อมโยงความรู้เดิมของผู้ร่วมกิจกรรมกับกิจกรรม การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ รูปแบบเทคนิค วิธีการที่ใช้ในการสร้างสรรคผลงาน พฤติกรรมที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกัน เพื่อสังเกตการสร้างสรรคงานศิลปะที่แสดงออกมาแต่ละช่วงของการทำกิจกรรม

3.3 แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ เป็นแบบวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เป็นผลผลิตจากการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ที่แสดงออกถึงการสร้างสรรคงานศิลปะที่ปรากฏในผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม

3.4 แบบบันทึกการสะท้อนการเรียนรู้ เป็นแบบบันทึกความรู้สึก ประสบการณ์ที่ได้พบจากการศึกษา และการประยุกต์ใช้ที่แสดงการเชื่อมโยงความรู้เดิมกับความรู้ใหม่ที่ผู้เรียนเลือกศึกษา

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลเกี่ยวกับศิลปะบนฐานทางเลือก การสร้างสรรคศิลปะ และข้อมูลที่ใช้ในการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

1.1 เก็บข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ในประเด็นดังนี้

- 1) ศิลปะบนฐานทางเลือก
- 2) การสร้างสรรคศิลปะ

1.2 เก็บข้อมูลโดยการทำกรณีศึกษาแบบพหุเทศกรณี (Multi-case Study Research) โดยใช้วิธีการสังเกตเชิงลึก สัมภาษณ์ผู้สอน สัมภาษณ์ผู้เรียน รวมทั้งวิเคราะห์ผลงานศิลปะที่เป็นผลผลิตจากการจัดการเรียนการสอน จากกรณีศึกษา: ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี จำนวน 3 ท่านโดยเก็บข้อมูลจำนวน 2 ครั้ง ใช้เวลาประมาณ 120 นาที และกรณีศึกษา: ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีจำนวน 3 คน โดยเก็บข้อมูลจำนวน 2 ครั้ง ใช้เวลาประมาณ 120 นาที

**การวิจัยระยะที่ 2** ระยะพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

2.1 นำข้อมูลจากระยะที่ 1 มาสร้างรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

**การวิจัยระยะที่ 3** ระยะทดสอบคุณภาพรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

3.1 เก็บข้อมูลความคิดเห็นต่อรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยใช้แบบสอบถามและแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

3.2 ทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try Out)

3.3 เก็บข้อมูลจากการทดลองใช้รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยใช้แบบสัมภาษณ์ แบบสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรม และแบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะจากผลงาน

### การวิเคราะห์ข้อมูล

1. เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษา

1.1. แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษาที่เป็นแนวปฏิบัติที่ดี วิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ (Qualitative Analysis) จากการสัมภาษณ์และข้อมูลจากการสังเกตการสอน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหาและหาค่าร้อยละ (Percentage) และวิเคราะห์เชิงเนื้อหา การวิเคราะห์ข้อมูล โดย คัดเลือกและจำแนกข้อมูล จัดระเบียบข้อมูลให้เป็นระบบ เปรียบเทียบและวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อนำไปสรุปผล

2. เครื่องมือสำหรับทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรม

2.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีมาวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis) สรุปประเด็นและจัดประเภทข้อมูลนำเสนอเป็นตารางประกอบความเรียง

2.2 แบบสังเกตพฤติกรรมผู้ร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี มาวิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา (Content Analysis)

2.3 แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ

1) แบบมาตรฐานค่า วิเคราะห์ ข้อมูลโดยการหาค่าความถี่ (Frequency) ค่า

ร้อยละ (Percentage)

2) แบบประเมินผลงาน (Scoring Rubric)

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่ามัชฌิมเลขคณิตหรือค่าเฉลี่ยเลขคณิต ( $\bar{x}$ )
2. ค่าร้อยละ (Percentage)
3. ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)
4. วิเคราะห์ข้อมูลเชิงเนื้อหา
5. สถิติ t-test dependent





## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยผู้วิจัยทบทวนเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และมุ่งเน้นในลักษณะของการวิจัยแบบพหุเทศกรณีศึกษา (Multi-Site Multi-case Research) โดยเก็บข้อมูลเชิงลึกผ่านการสัมภาษณ์ และสังเกตการจัดการเรียนการสอน จากกรณีศึกษาโรงเรียน หรือชั้นเรียนที่มีชื่อเสียงในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก จำนวน 3 แห่ง จากนั้นนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์และพัฒนาเป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยบทนี้จะนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล เป็น 3 ตอนดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 9-12 ปี

**ตอนที่ 2** การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

**ตอนที่ 3** ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

**ตอนที่ 1** ผลการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 9-12 ปี

ผลการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ที่ได้จากการศึกษาข้อมูลและสังเคราะห์เอกสาร หนังสือ บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมทั้งการศึกษารณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ ซึ่งรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี แบ่งได้เป็น 4 ด้านได้แก่ แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก การจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก และการประเมินการสร้างสรรคตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก โดยผู้วิจัยรวบรวมและนำเสนอข้อมูลเป็นอินโฟกราฟิกส์ (Infographics) ดังนี้

## รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

### 1 แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก



- ผู้เรียนมีทางเลือกที่แท้จริงผ่านการทำงานศิลปะ
- สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบและความต้องการที่หลากหลาย
- เข้าใจความหมายในขั้นตอนการทำศิลปะ

#### หลักการที่ 1

ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน

เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อและวัสดุ

#### หลักการที่ 2

การจัดการเรียนรู้

- 1) ด้านผู้สอน
- 2) ด้านผู้เรียน
- 3) ด้านแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ

#### หลักการที่ 3

ห้องเรียน

- 1) โครงสร้างเวลา
- 2) การจัดเตรียมพื้นที่
- 3) การจัดการสื่อวัสดุ
- 4) การจัดเตรียมการสอน

#### หลักการที่ 4

การประเมินผล

มีรูปแบบการวัดผลที่หลากหลาย

### 2 การจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

#### 1. ขั้นสาธิต (DEMONSTRATION)

เป็นขั้นที่ครูใช้คำถามเพื่อนำเข้าสู่บทเรียน รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่างๆในงานศิลปะ

#### 2. ขั้นสตูดิโอ (STUDIO TIME)

เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือทำงานศิลปะ โดยให้อิสระกับผู้เรียนในการเลือกสื่อและหัวข้อตามความสนใจของผู้เรียน ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง

#### 3. ขั้นคลีนอัพ (CLEANUP)

เป็นขั้นที่ผู้เรียนทำความสะอาดอุปกรณ์และเก็บอุปกรณ์

#### 4. ขั้นวัดผล (ASSESSMENT)

เป็นขั้นที่ครูตั้งคำถามเกี่ยวกับเทคนิควิธีการที่ได้เรียนรู้และค้นพบในผลงานของผู้เรียน เป็นการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้กับเพื่อนในห้องเรียน

### 3 เนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

- ฐานรูปแบบงานศิลปะ
- ฐานตัวอย่างผลงานศิลปะ
- ฐานเทคนิคทางศิลปะ
- ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ



### 4 การประเมินการสร้างสรรคตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

- ทักษะการคิดขั้นสูงในการสร้างสรรค์
- ทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์

ภาพที่ 1 อินโฟกราฟิกส์ (Infographics) เรื่อง รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี (ผู้วิจัย, 2564)

ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ด้วยการศึกษาค้นคว้าและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ผนวกกับการสัมภาษณ์ผู้สอนและผู้เรียนจากกรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี และและสังเกตการจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียน โดยมีผลดังนี้

1.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ

จากการสัมภาษณ์กรณีศึกษา ทำให้ทราบว่า การจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ควรเป็นกิจกรรมที่เปิดกว้าง เน้นการสร้างสรรคที่ผู้เรียนเป็นผู้เลือก ตามความสนใจและความถนัด โดยไม่จำกัดเทคนิค และวิธีการในการสร้างสรรคผลงาน ผู้สอนควรเป็นผู้แนะนำ และส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน นำไปสู่การสร้างสรรคงานที่แตกต่างหลากหลายกันแต่ละบุคคล เป็นการจัดกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนค้นพบการสร้างสรรคงานทักษะและเทคนิคในการสร้างสรรคงานด้วยตนเอง โดยการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกควรจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนเลือกศึกษาได้ตามความสนใจ ผู้สอนควรสร้างแรงจูงใจที่ดีต่อการสร้างสรรคงาน สอบถามพูดคุย รวมถึงแลกเปลี่ยนข้อค้นพบที่เกิดขึ้นระหว่างการสร้างสรรคงาน ควรมีพื้นที่ในการแสดงความเป็นตนเองให้กับผู้เรียน ซึ่งจะสร้างความมั่นใจ ความภูมิใจในการทำงานศิลปะ และทำกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกอย่างมีความสุข สนุก และเป็นอิสระ โดยมีโครงสร้างเวลาที่เหมาะสมคือ 1-2 ชั่วโมง ในการทำกิจกรรม 1 ครั้ง หรือสามารถเป็นกิจกรรมต่อเนื่องระยะยาวรายสัปดาห์ได้ ตามความเหมาะสมของการเลือกสร้างสรรคงานของผู้เรียน ในชั้นการเรียนรู้ประกอบด้วย 3 ขั้นตอนหลัก คือ ขั้นนำ เป็นการสาธิตหรือพูดคุยถึงสิ่งผู้เรียนสนใจ โดยอาจเป็นการกำหนดหัวข้อให้ผู้เรียน หรือให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อได้เอง ขั้นที่ปฏิบัติ (Studio time) ผู้เรียนสร้างสรรคผลงานโดยเลือกใช้วัสดุ และเทคนิคที่เลือกด้วยตนเอง และกำหนดรวมถึงวางแผนผลงานให้เป็นไปตามเป้าหมายของผู้เรียน ขั้นสรุป เป็นการประเมินผลงาน โดยมุ่งเน้นการประเมินตนเอง และการประเมินกลุ่มที่เกิดการแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นของเพื่อนๆ ในชั้นเรียน การค้นพบเทคนิครวมถึงข้อค้นพบใหม่ๆ ที่เกิดขึ้นจากการสร้างสรรคผลงาน โดยอาจจะเป็นปัญหาที่เกิดขึ้น หรือสิ่งใหม่ๆ ที่ผู้เรียนไม่ทราบมาก่อนก็ได้เช่นกัน รวมไปถึงการเก็บรักษาอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่การทำงานศิลปะของผู้เรียน โดยเมื่อพิจารณาจำแนกตามประเด็นที่สัมภาษณ์สามารถสรุปผลได้ดังนี้

1.1.1 หลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ  
ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“เน้นการกำหนดหัวข้อทำให้กิจกรรมเป็นปลายเปิด เป็นกิจกรรมส่งเสริมทักษะที่ ต้องการจะให้เกิดขึ้นในการเรียนการสอน ทั้งทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์ เป็นองค์ประกอบ สำคัญในการสร้างกิจกรรม และความเหมาะสมของช่วงวัย และใช้ความสามารถในของแต่ละคนได้ อย่างเต็มที่ การเลือกเรื่องราวที่จะนำมาเป็นกิจกรรมในชั้นเรียน ต้องเป็นเรื่องราวที่เปิดกว้าง พบเจอ ในชีวิตประจำวัน รวมไปถึงสิ่งที่อยู่ในกระแส เทรนด์ และตั้งคำถามให้เกิดการต่อยอดในหัวข้อเพื่อให้ เกิดการสร้างสรรค์ และตั้งคำถามจากสิ่งที่ชอบ และสิ่งที่สนใจ”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564

“มุ่งเน้นการส่งเสริมจินตนาการให้กับผู้เรียนโดยเกิดจากการกำหนดหัวข้อในการ ทำงานที่เปิดกว้าง เช่น หัวข้อที่ใช้คำว่ามหัศจรรย์ เพื่อให้ผู้เรียนสร้างสรรค์และต่อยอดผลงานได้ตาม ความแตกต่างของแต่ละคน ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ที่ผู้เรียนได้ค้นพบเอง เกิดข้อสงสัยจาก สิ่งที่เจอให้เกิดเป็นประสบการณ์ตรง มีเป้าหมายและความเชื่อในงานศิลปะว่าผู้เรียนจะเป็นผู้ริเริ่ม และมีอิสรภาพในการสร้างสรรค์ผลงาน”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“เน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการที่หลากหลาย เช่น ให้เด็กทำการทดลองเทคนิคใหม่ๆ ด้วยตนเอง Experiment Art มุ่งให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์ และเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน ให้เด็กมี ความเข้าใจตัวเอง ให้เด็กได้ประสบการณ์ใหม่จากการมอง สังเกตและเปรียบเทียบ เน้นการ สร้างสรรค์ที่เปิดมุมมองใหม่ๆ ให้ผู้เรียน การสังเกต ตั้งคำถาม ทำให้จินตนาการถูกขับเคลื่อน จากการ ทดลองและลงมือปฏิบัติ ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

ดังนั้นหลักในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ ศิลปะ สามารถสรุปได้ว่า กิจกรรมเป็นลักษณะปลายเปิด มุ่งเน้นการส่งเสริมจินตนาการให้ผู้เรียน มี ความเหมาะสมกับช่วงวัย สนับสนุนการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีความเฉพาะตัวแต่ละบุคคลตาม ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียน เน้นกระบวนการปฏิบัติเพื่อให้ผู้เรียนได้มีประสบการณ์

### 1.1.2 องค์ประกอบสำคัญในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ประเด็นที่สรุปจากการสัมภาษณ์

“สาระสำคัญ หรือหัวข้อที่มาจากสิ่งที่เด็กเข้าใจหรือพอจะมีภาพจำอยู่แล้วมาเติม เรื่องราว มุ่งเน้นทักษะทางทัศนศิลป์ ให้ผู้เรียนเกิดความสุขสนาน และมุ่งเน้นกิจกรรมที่สนับสนุน ความเฉพาะตัวของแต่ละคน รวมไปถึงการให้ใช้อุปกรณ์ศิลปะหลากหลายแบบสิ่งสำคัญในการ ออกแบบกิจกรรมคือ การตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมกับช่วงวัย คำนึงถึงพัฒนาการของ เด็กในแต่ละช่วงวัย ”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564



“วัตถุประสงค์ คือ สร้างจุดแข็งของผลงานของผู้เรียน ที่เกิดจากการเสริมแรงจากความชอบ ความถนัด รวมถึงการเพิ่มทักษะให้เข้มข้น ใช้กระบวนการของศิลปิน ที่เป็นการทำซ้ำๆ จนเกิดความเชี่ยวชาญเน้นเป็นกิจกรรมปลายเปิด โดยยังมุ่งเน้นทักษะศิลปะที่เหมาะสมกับช่วงวัย และทักษะสร้างสรรค์”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“องค์ประกอบที่สำคัญคือ ผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจตัวตนของเด็ก มีมุมมองในการสร้างสรรค์ศิลปะที่หลากหลาย โดยในการจัดกิจกรรมจะยึดทักษะพื้นฐานทางศิลปะแต่ละช่วงวัยเป็นหลัก รวมทั้งมีสื่อและแหล่งเรียนรู้ศิลปะให้ผู้เรียนเข้าถึงได้อย่างง่ายดายอีกหนึ่งองค์ประกอบสำคัญคือ ห้องเรียน ห้องเรียนที่สถาบันนี้จะมีมุมทำงานของศิลปินจริงๆ ให้นักเรียนได้เห็นทั้งกระบวนการทำงานของศิลปิน พื้นที่ทำงาน รวมถึงการเก็บรักษาอุปกรณ์ศิลปะ เพื่อให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง รวมถึงสิ่งแวดล้อมต่างๆ รอบบ้าน หรือธรรมชาติก็ตาม เพื่อเป็นมุมมองให้ผู้เรียนได้สังเกตและเปรียบเทียบ รวมถึงนำมาต่อยอดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

ดังนั้นองค์ประกอบสำคัญในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก คือ การกำหนดหัวข้อที่ผู้เรียนเข้าใจ ส่งเสริมความชอบ ความถนัด และความสนใจในการสร้างสรรค์งาน มุ่งเน้นทักษะทางทัศนศิลป์ตามช่วงวัย และทักษะระดับสูงกว่าช่วงวัยตามความสนใจของผู้เรียน ผู้เรียนควบคุมกระบวนการทำงานด้วยตนเองเสมือนศิลปินที่ทดลอง ทำซ้ำ จนเกิดความเชี่ยวชาญหรือลักษณะงานที่แสดงตัวตนของผู้เรียนแต่ละคน ผู้สอนต้องเข้าใจผู้เรียน คอยให้คำปรึกษาและคำแนะนำ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีมุมมองใหม่ๆ ทางศิลปะที่หลากหลายเพื่อนำมาต่อยอดสร้างสรรค์งานศิลปะในรูปแบบที่มีลักษณะเฉพาะแต่ละบุคคล

### 1.1.3 การวางแผนก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“สิ่งสำคัญที่ต้องวางแผนก่อนสอน มีขั้นตอนสำคัญ 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กำหนดหัวข้อ คำนึงถึงสิ่งที่เด็กเข้าใจหรือมีประสบการณ์ร่วมอยู่แล้ว มาเติมแต่งเรื่องราว หรือตั้งคำถาม ขั้นที่ 2 การกำหนดทักษะที่ผู้เรียนจะได้รับจากกิจกรรม ได้แก่ ทักษะทางทัศนศิลป์ และทักษะความคิดสร้างสรรค์ โดยอาจจะแทรกความพิเศษลงไปในแต่ละกิจกรรม เช่น ความสนุกสนาน (Playfulness) การใช้อุปกรณ์ศิลปะหลายๆ แบบ (Mixed Art Materials) สนับสนุนความเฉพาะตัวของแต่ละคน (Personalised) เป็นต้น ขั้นที่ 3 ตรวจสอบความสอดคล้องของกิจกรรมกับพัฒนาการในแต่ละช่วงวัยของผู้เรียน โดยกิจกรรมมุ่งหวังผลลัพธ์ที่แสดงเอกลักษณ์แต่ละคนแต่ยังคงอยู่ในหัวข้อเดียวกัน”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564

“วางแผนให้มีกระบวนการเรียนรู้ 4 ชั้น ได้แก่ 1) ชั้นสาธิต 10-15 นาที 2) ปฏิบัติงาน 50 นาที 3) ทำความสะอาดอุปกรณ์ 4) ประเมินโดยการนำเสนอและแลกเปลี่ยนกันในชั้นเรียน เนื่องสถานการณ์ปัจจุบันต้องปรับรูปแบบการเรียนการสอนเป็นออนไลน์ จึงมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีการควบคุมกระบวนการด้วยตนเอง วางแผนกิจกรรมให้เกิดทักษะชีวิต การแก้ปัญหา และทักษะการสร้างสรรค์ จากวัสดุอุปกรณ์ที่หาได้ในบ้าน และจากที่ผู้สอนจัดส่งให้ผู้เรียน มุ่งเน้นให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานที่มีความท้าทายตนเอง ”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“เนื่องจากเป็นสถาบันศิลปะทางเลือก การเตรียมความพร้อมก่อนการสอนในทางออนไลน์ จะเน้นเป็นการเรียนการสอนรายบุคคล ซึ่งจะคำนึงถึงความพร้อมของผู้เรียนแต่ละคนเป็นหลัก โดยมองข้อดีของการจัดการเรียนการสอนออนไลน์คือ การสร้างความรับผิดชอบในตนเองเพราะผู้เรียนจะต้องทำเองทุกกระบวนการ โดยโจทย์จะเน้นไปตามความสนใจ เป็นการสร้างทางเลือกที่เน้นความสนใจเป็นหลัก โดยผู้สอนเน้นให้คำปรึกษา และแนะนำ รวมทั้งรวบรวมแหล่งข้อมูลความรู้ทั้งทักษะศิลปะ และเทคนิคต่างๆ ในงานศิลปะ โดยกรอบเวลาจะยืดหยุ่น ได้ทั้งทำงานต่อเนื่องหลายสัปดาห์และรายครั้ง โดยมุ่งเน้นกระบวนการทำงานด้วยตนเองและการจัดการตนเองในการสร้างสรรค์งานศิลปะ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

ดังนั้นการวางแผนก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรคำนึงถึงพื้นฐานและความพร้อมของผู้เรียนที่เกี่ยวข้องกับทักษะศิลปะ และการใช้งานอุปกรณ์ศิลปะ การกำหนดวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในกิจกรรม โดยอีกหนึ่งปัจจัยสำคัญคือ กระบวนการเรียนรู้ที่จะเกิดขึ้นในระหว่างทำกิจกรรม ที่เน้นให้ผู้เรียนกำหนดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก ควรระวังเรื่องการจัดสรรและข้อจำกัดของเวลาในการสร้างสรรค์งาน และมุ่งเน้นการสร้างทางเลือกที่เน้นความสนใจ สนับสนุนความเฉพาะตัวของแต่ละคน ส่งเสริมทักษะชีวิต และการแก้ปัญหาจากสถานการณ์ในการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการจัดการเรียนการสอนในปัจจุบันซึ่งเน้นรูปแบบการเรียนการสอนออนไลน์เป็นหลัก

#### 1.1.4 บทบาทของผู้สอนในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียน

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“มีการตั้งคำถามด้วยโจทย์ที่กำหนดให้ผู้เรียน เช่น กิจกรรมกลางวันกลางคืน จะตั้งคำถามในขั้นนำว่า เวลากลางวันและกลางคืน สามารถเกิดขึ้นพร้อมกันได้หรือไม่ โดยมีการพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันในห้องเรียน ให้ผู้เรียนถามได้อย่างอิสระ และหากผู้เรียนไม่มีแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานผู้สอนจะมีการสาธิตเพื่อให้เห็นภาพรวมของตัวกิจกรรม”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564

“ผู้สอนมีหน้าที่ให้คำปรึกษา ให้อิสระเด็กได้สำรวจตัวเอง ค้นพบความชอบ และจัดสรรเวลาให้เหมาะสมกับผู้เรียน ในแต่ละขั้นตอนการเรียนรู้ เพราะการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียนกำหนดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองมีข้อจำกัดของเวลา และกระบวนการของการทำงานของแต่ละคนที่ไม่เท่ากัน ตัวอย่างเช่นการทำงานเสร็จไม่พร้อมกัน ควรจัดสรรเวลาอย่างไรให้เหมาะสม ให้เกิดกระบวนการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ เช่นผู้เรียนที่ทำเสร็จก่อน อาจให้นำเสนอมุมมองหรือข้อค้นพบที่ได้จากการทำงาน เพื่อให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียนได้เห็นข้อค้นพบ ปัญหา รวมถึงเทคนิคการสร้างงาน เมื่อให้อิสระกับผู้เรียนกระบวนการทำงานจึงจำเป็นต้องใช้เวลา โดยแตกต่างจากชั้นเรียนศิลปะปกติ ที่อาจจะแบ่งการทำงานเป็นรายครั้งแล้วทำเป็นชิ้น ”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“บทบาทของผู้สอน เป็นการให้คำปรึกษาและส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน ให้ไปถึงจุดหมายในการสร้างสรรค์งาน มีมุมมองที่หลากหลายในการสร้างงานศิลปะ จัดการเวลาให้เหมาะสมกับกระบวนการของผู้เรียน พุดคุยแลกเปลี่ยนข้อคิดเห็นเพื่อให้ผู้เรียนรู้สึกผ่อนคลาย และมีแรงจูงใจในการทำกิจกรรมศิลปะ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

กล่าวได้ว่าบทบาทของผู้สอนในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนนั้น มุ่งเน้นการสนับสนุนผู้เรียนและส่งเสริมให้ผู้เรียนไปถึงเป้าหมายในการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นหลัก เป็นการให้คำปรึกษา และแนะนำให้ผู้เรียนเข้าถึงองค์ความรู้และแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ ทางศิลปะได้ง่ายขึ้น ส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียนด้วยการพูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นข้อค้นพบ และปัญหาที่พบในการทำงานได้อย่างอิสระ อีกทั้งผู้สอนมีบทบาทกำหนดโครงสร้างเวลาในการจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับความต้องการของผู้เรียน

#### 1.1.5 การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“บรรยากาศในการเรียน จะมีการสร้างสื่อ เพื่อเสริมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเข้าสู่บทเรียน และเรียนรู้เทคนิคที่เกิดขึ้น ทำให้เกิดข้อสงสัยในการสร้างสรรค์งาน การจัดสภาพแวดล้อมทางหนึ่งคือเรื่องของอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ที่หลากหลาย โดยมองว่าการแสดงออกทางศิลปะของแต่ละคน มีเครื่องมือในการแสดงศิลปะไม่เหมือนกัน เช่น ตัวผู้สอนเองถนัดภาพประกอบ หรือการใช้สีน้ำอธิบายตัวเอง เครื่องมือและอุปกรณ์ที่เข้ากับตัวเรา ซึ่งควรให้เกิดการเรียนรู้ในเรื่องอุปกรณ์ที่หลากหลายตั้งแต่เด็กๆ เพื่อให้เค้าได้เลือกช่องทางที่เหมาะสมกับตัวเองที่สุด และทำให้ได้ผลงานที่หลากหลายมาก เพราะ แต่ละคนมีวิธีในการไปถึงเป้าหมายของโจทย์ไม่เหมือนกัน รวมถึงทำให้เราเข้าใจความเหมาะสมเรื่องการใช้อุปกรณ์กับเด็กแต่ละช่วงวัยด้วย ”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564

“เป็นการจัดกิจกรรมรูปแบบฐาน กิจกรรมฐานทักษะพื้นฐานทางศิลปะ เช่น วาด เส้น ระบายสี ปั้น และหนังสือที่เกี่ยวข้องกับศิลปะ รวมไปถึงการให้สืบค้นข้อมูลเพิ่มเติมทาง คอมพิวเตอร์ และสนับสนุนหาสื่อตามความต้องการ รายบุคคลตามความสนใจของเด็ก องค์กรความรู้ที่ นอกเหนือจากเนื้อหาศิลปะ ที่จะนำมาประยุกต์กับการสร้างสรรค์งาน หรือทักษะทางเทคโนโลยี การ สร้างสรรค์ผ่านสื่อ อื่นๆ AI Photoshop เป็นต้น”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“การจัดอุปกรณ์และแหล่งเรียนรู้ศิลปะให้ผู้เรียน อาทิเช่น การ์ตูน หนังสือนิทาน จิกซอร์ เพื่อให้ผู้เรียนเตรียมความพร้อม หรือเลือกใช้เพื่อเป็นสื่อ และสิ่งที่จูงใจให้ผู้เรียนสนใจ และมีไอเดียในการทำงานในขั้นตอนต่อไป รวมถึงการให้ผู้เรียนเรียนรู้อุปกรณ์ และการรักษาอุปกรณ์โดย ทำเป็นตัวอย่าง ให้นักเรียนเห็นจนคุ้นชิน โดยสภาพแวดล้อมที่นอกเหนือจากหนังสือนิทานต่างๆ ผู้สอนได้มีแฟ้มภาพจัดเป็นหมวดหมู่ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกได้ตามความสนใจ และได้เห็นความ หลากหลายทั้งทางเทคนิค และรูปแบบงาน ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เลือกจากหมวดที่ผู้เรียนชอบ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรเลือกใช้สื่อ แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ และอุปกรณ์ที่หลากหลาย เพื่อเป็นช่องทางให้ผู้เรียนเลือกใช้ ในการสร้างสรรค์งานได้อย่างหลากหลาย และตามความต้องการและความสนใจของผู้เรียน ทั้ง กิจกรรมฐานทักษะทางศิลปะ หนังสือ นิทาน เกมส์ รวมถึงการสืบค้นข้อมูลผ่านทางอินเทอร์เน็ต หรือ โปรแกรมต่างๆ เพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียนที่หลากหลาย

### 1.1.6 ปัญหาที่พบในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“ปัญหาในการจัดกิจกรรมที่พบส่วนใหญ่ ผู้เรียนบางคนไม่กล้าเป็นตัวเอง ไม่มีความ มั่นใจ มีคำถามว่าทำอันนี้ได้ไหม ทำอันนี้ผิดไหม และเนื่องจากบางงานผู้สอนมีตัวอย่างงานให้ดู จะทำ ตามผู้สอนเป็นส่วนใหญ่”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564

“พบปัญหาเรื่องการจัดการเวลา เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ให้ผู้เรียนเลือกสร้างสรรค์ ผลงานเอง ทำให้ขั้นตอนการทำงานของรักเรียนแต่ละคน อาจจะไม่เท่ากัน ผู้สอนจึงมีแนวทางการ แก้ปัญหาโดยการวางแผนชิ้นงานต่อเนื่อง อาจจะไม่ต้องเสร็จในครั้งเดียว หากมีนักเรียนเสร็จก่อน เพื่อนๆ จะเปิดพื้นที่ให้ร่วมกันแบ่งปันเทคนิค และเล่าให้เพื่อนๆ ฟัง เป็นประสบการณ์ที่เกิดขึ้นใน ห้องเรียน ”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“ปัญหาหลักๆ จะเกิดจากจำนวนผู้สอน และผู้เรียนที่ไม่สมดุลกัน ทำให้การทำงานของแต่ละคนอาจจะไม่เต็มศักยภาพ เช่น ผู้เรียนคนหนึ่งอยากทำภาพพิมพ์ ซึ่งเป็นกระบวนการที่ต้องใช้พื้นที่ค่อนข้างเยอะ และขั้นตอนมาก ทำให้ผู้สอนต้องแบ่งหน้าที่ดูแลให้ชัดเจน และอีกปัญหาเรื่องของช่วงวัยที่ค่อนข้างหลากหลายในชั้นเรียน อาจจะทำให้ต้องควบคุมและดูแลอย่างทั่วถึง แต่ในปัญหาที่พบก็จะมีข้อดีเช่นกัน เช่นที่ช่วยสอนน้องรักษาอุปกรณ์และทำความสะอาดพื้นที่ในการทำงาน ศิลปะด้วย ได้มีที่เป็นตัวอย่าง ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

ดังนั้นข้อควรระวังในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ควรวางแผนงานในกรอบเวลาที่เหมาะสม การให้คำแนะนำผู้เรียนในการสร้างสรรคงานแต่ละขั้นตอนที่ผู้เรียนเลือกอย่างหลากหลาย รวมถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ สร้างสรรคงานรูปแบบของตนเอง ไม่ซ้ำแบบใคร

### 1.1.7 การจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในรูปแบบออนไลน์

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“มีติอออนไลน์ ควรมีเวลาวางแผนงาน รวมถึงการจัดการส่งอุปกรณ์ไปให้เด็กๆ มีข้อจำกัดในการจัดหาอุปกรณ์ที่มีที่บ้านเท่านั้น อาจจะเป็นพวกอุปกรณ์พื้นฐาน หรือสิ่งของรอบตัว การใช้โปรแกรมให้เหมาะสมกับการเรียน เสมือนการเดินเข้าไปดูแต่ละคน เป็นการให้คำปรึกษา รายบุคคล เช่นผู้สอนเลือกใช้โปรแกรม zoom โดยมีตัวเลือก breaking out room เพื่อเป็นพื้นที่ปลอดภัยสำหรับผู้เรียน และในการคิดหัวข้องาน จะมุ่งเน้นการลดความซับซ้อนของกระบวนการทำงาน ”

ผู้สอนท่านที่ 1 วันที่ 12 ตุลาคม 2564

“การจัดการเรียนการสอนออนไลน์ ผู้สอนยังคงยึดหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก โดยจะทำการจัดส่งอุปกรณ์ศิลปะให้กับผู้เรียน และให้ผู้เรียนสืบค้นและใช้ฐานข้อมูลในสื่อออนไลน์มากขึ้น และคอยถามและให้คำปรึกษากับผู้เรียนอย่างสม่ำเสมอ รวมถึงวางแผนงานให้เหมาะสมกับกรอบเวลาและ ข้อจำกัดที่มีจากการเรียนออนไลน์”

ผู้สอนท่านที่ 2 วันที่ 14 ตุลาคม 2564

“การจัดการเรียนการสอนแบบออนไลน์ ทำให้เด็กๆ สนใจสิ่งรอบตัวมากขึ้น ได้นำศิลปะเข้าไปใช้ในชีวิตประจำวัน มองเป็นข้อดีเรื่องของการเปลี่ยนแปลงไปตลอดเวลา ทำให้เราต้องปรับตัวและทดลองอะไรใหม่ๆ ตลอดเวลา ข้อแนะนำสำหรับช่วงวัยนี้ คือเป็นวัยที่เค้าสามารถเรียนรู้เทคโนโลยี และใช้สื่อได้อย่างคล่องแคล่วแล้ว จึงควรส่งเสริมการใช้สื่อ และการเข้าถึงเนื้อหาโดยให้ผู้เรียนใช้ฐานข้อมูลในโลกออนไลน์และนำมาแบ่งปันกัน เพราะการเรียนในห้องเรียนกับเรา เค้าไม่มี

โอกาสได้เปิดดูหรือสืบค้นข้อมูลได้ตลอดเวลา หรือสอนการสร้างสร้งงานผ่านแอปพลิเคชัน หรือโปรแกรมที่สามารถสร้างสร้งงานศิลปะ”

ผู้สอนท่านที่ 3 วันที่ 20 พฤศจิกายน 2564

ดังนั้นแนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในรูปแบบออนไลน์ ควรมีการวางแผนงาน รวมถึงการวางแผนเรื่องวัสดุอุปกรณ์ที่ผู้เรียนสามารถหาได้ง่าย อาจเป็นสิ่งของรอบตัว หรือของที่มีอยู่ในบ้าน โดยใช้สิ่งของในชีวิตประจำวันมาสร้างสร้งงาน เพื่อลดความซับซ้อนในการจัดหาอุปกรณ์ รวมถึงผู้สอนควรเตรียมความพร้อมทางด้านอุปกรณ์ หรือสื่อให้เหมาะสมกับการเรียนในรูปแบบออนไลน์ โดยประยุกต์ใช้ช่องทางในออนไลน์ หรือโปรแกรมต่างๆ มาช่วยเสริมการสร้างสร้งงานของผู้เรียนได้ และการสนับสนุนการเรียนรู้ของผู้เรียนที่ผู้สอนที่ยังคงสามารถให้คำปรึกษาและคำแนะนำผ่านรูปแบบออนไลน์

จากผลการสัมภาษณ์กรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสร้งศิลปะทั้ง 7 ประเด็น ได้แก่ 1) หลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสร้งศิลปะ 2) องค์ประกอบสำคัญในการจัดกิจกรรม 3) การวางแผนก่อนการจัดกิจกรรม 4) บทบาทของผู้สอนที่ต่อกระบวนการเรียนรู้ของผู้เรียน 5) การจัดสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม 6) ปัญหาที่พบในการจัดกิจกรรม และ 7) การจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในรูปแบบออนไลน์ โดยนำมาวิเคราะห์เชื่อมโยงกับรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ประกอบด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก การจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก และการประเมินการสร้างสร้งตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก สรุปได้ดังตารางที่ 10 ดังนี้



จากตารางที่ 10 พบว่า ผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะเสนอว่า ด้านแนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก การกำหนดหัวข้อปลายเปิด และการส่งเสริมทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์มีความจำเป็นมากที่สุด โดยด้านการจัดการเรียนรู้ของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเองมากที่สุด ด้านเนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ ความรู้พื้นฐานทางศิลปะ และความเหมาะสมกับช่วงวัยมากที่สุด ในด้านการประเมินการสร้างสรรคตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกควรเน้นทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์มากที่สุด

1.2 ผลการสัมภาษณ์ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ แบ่งเป็น 3 ประเด็นดังนี้

### 1.2.1 ด้านการจัดการเรียนรู้

“ครูให้เริ่มเล่นเกม ทายภาพ และถามให้คิดว่ารู้จักตัวละครอะไรบ้าง และเคยเห็นมาศคอตอะไรบ้าง ครูให้ตัวเลือกในการสร้างสรรคงานคือรูปร่าง และให้คิดเนื้อเรื่องเพิ่มเติม รู้สึกสนุกมากที่ได้เลือกสร้างตัวละครด้วยตนเอง ”

ผู้เรียนคนที่ 1

“ได้คิดเรื่องความอันตรายว่าจะเป็นอะไรได้บ้าง ครูให้ทำด้วยเทคนิคอะไรก็ได้ไม่มีการบังคับ ได้ทดลองทำตามเทคนิคที่ชอบคือลายเส้นขาวดำ ต้องร่างแบบและคิดเรื่องราวก่อนลงมือปฏิบัติจริง ”

ผู้เรียนคนที่ 2

“ครูให้เลือกกว่าอยากทำอะไร ชวนคิดเกี่ยวกับสัตว์ในจินตนาการ และเริ่มเลือกจากภาพของสัตว์ที่มีอยู่จริง และคิดสร้างสรรคให้เป็นสัตว์ในจินตนาการ ได้เลือกใช้สีน้ำในการวาด รู้สึกว่ามีอิสระในการเลือกได้เอง”

ผู้เรียนคนที่ 3

### 1.2.2 ด้านการมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

“ได้เล่นเกม และพูดคุยกับครูเกี่ยวกับประสบการณ์เดิมที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบตัวละคร โดยครูช่วยหาหนังสือเกี่ยวกับตัวละครญี่ปุ่นให้ดูเพิ่มเติม และครูช่วยให้คำแนะนำ ทุกครั้งที่มีข้อสงสัย ครูวาดไปพร้อมๆ กัน และนำผลงานมาพูดคุยกันตอนท้ายสนุกมาก ”

ผู้เรียนคนที่ 1

“ครูให้คำปรึกษาเมื่อมีข้อสงสัย และคอยถามถึงกระบวนการเป็นระยะ และระหว่างปฏิบัติงานครูจะคอยสังเกตและถามถึงความต้องการในการสร้างสรรคตลอด ทำให้มั่นใจใน



การทำงาน และเมื่อทำงานเสร็จจะมีช่วงเวลาให้นำเสนอผลงานเพื่อแลกเปลี่ยนผลงานและ  
ข้อค้นพบที่ได้จากการเรียนรู้ให้เพื่อนๆ ในชั้นเรียน”

ผู้เรียนคนที่ 2

“ครูจะคอยนั่งอยู่ด้วยตลอดการเรียน ทำให้ปรึกษาได้ตลอดเวลา ”

ผู้เรียนคนที่ 3

### 1.2.3 ด้านการใช้แหล่งเรียนรู้

“ได้ดูตัวอย่างจากภาพตัวละครที่มีอยู่จริง ที่พบเจอได้ในชีวิตประจำวัน และดูรูปร่าง  
การ์ตูนจากหนังสือการ์ตูน ได้ใช้สื่อจากตัวอย่างที่ครูเตรียมให้ดู และใช้สีน้ำที่เป็นเทคนิคที่  
ชอบ ”

ผู้เรียนคนที่ 1

“ได้เลือกหนังสือภาพสัตว์กลางคืนมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ได้เปลี่ยน  
บรรยากาศมาเรียนที่ห้องสมุด ทำให้เดินเลือกหนังสือที่น่าสนใจได้เยอะมาก และการที่ครู  
เตรียมอุปกรณ์และวัสดุให้เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ที่หลากหลายทำให้ทำงานง่ายขึ้น ”

ผู้เรียนคนที่ 2

“ครูมีตัวอย่างภาพถ่ายหลายหมวดให้เลือกใช้ และมีพื้นที่ในการทำงานที่กว้างขวาง  
อุปกรณ์ครบถ้วน ครูช่วยเหลือในการใช้สีด้วยเทคนิคต่างๆ มีพื้นที่ในการทำความสะดวกทำให้  
ให้เลือกใช้สีอะไรก็ได้ และครูมีหนังสือเกี่ยวกับศิลปะให้เลือกใช้เยอะ ”

ผู้เรียนคนที่ 3

จากการสัมภาษณ์พบว่า ด้านการจัดการเรียนรู้ครูมีการถามตอบ ชวนคิด เพื่อให้ได้  
หัวข้อหรือเรื่องราวในผลงานที่เปิดกว้าง และมีการให้ทางเลือกจากครูผู้สอน โดยผู้เรียนได้  
เลือกทดลอง วางแผน และออกแบบได้เอง โดยในส่วนของปฏิบัติงานมีการร่างภาพ ค้นหา  
ข้อมูลเพิ่มเติมจากตัวอย่างงาน เทคนิคการคิดงาน ในด้านการมีส่วนร่วมมักจะมีการ  
แลกเปลี่ยนความคิดในผลงาน สิ่งที่ยากรู้เพิ่มเติม และถาม-ตอบข้อสงสัย และด้านการใช้  
แหล่งเรียนรู้ การเลือกใช้สีและวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายช่วยทำให้การทำงานง่ายและตอบ  
โจทย์ตามความคิด การมีพื้นที่ในการทำงานที่เหมาะสม และ แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะที่  
หลากหลาย เช่น หนังสือ ภาพถ่าย และสิ่งต่างๆ ที่พบได้ในชีวิตประจำวัน เป็นต้น

1.3 ผลจากแบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการ  
จัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ แบ่งเป็น 3 ประเด็นดังนี้

### 1.3.1 ด้านผู้สอน

#### ชั้นเรียนที่ 1 กิจกรรมออกแบบตัวละคร

เริ่มต้นด้วยกิจกรรมเข้าสู่บทเรียนด้วยการทายภาพเกี่ยวกับตัวละครหรือการ์ตูนที่เป็นที่นิยมในปัจจุบัน โดยการสังเกตจากสี ลายเส้น และส่วนประกอบของตัวละคร มีการถามเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานเพื่อให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนความรู้ และความสนใจของผู้เรียน เน้นคำถามปลายเปิดที่เกี่ยวกับตัวละคร เช่น เห็นตัวละครในไหนได้บ้าง ชอบตัวละครนั้นเพราะอะไร ชอบส่วนไหนของตัวละคร ในขั้นตอนการสอน ผู้สอนยกตัวอย่างตัวละครในหลากหลายมิติ เช่น ตัวละครจากภาพยนตร์จากค่ายต่าง ๆ ตัวละครจากหนังสือ และตัวละครจากธุรกิจ (LINE MCdonald BearBrick) ขึ้นต่อมาผู้สอนสอบถามถึงการสร้างตัวละครใช้เครื่องมืออะไรได้บ้าง โดยเสนอเป็นตัวเลือกในการสร้างตัวละคร เช่น การสร้างจากเรื่องราว ลักษณะนิสัย คำพูด แนวคิดตามจินตนาการ สิ่งของ,สิ่งมีชีวิตรอบตัว รูปร่างและรูปทรงต่างๆ การผสมผสานกัน โดยหลังจากให้ตัวเลือกในการสร้างสรรค์แล้วผู้สอนกำหนดโจทย์ในการออกแบบตัวละครให้ผู้เรียน โดยกำหนดลักษณะนิสัย เรื่องราวที่มา โดยผู้สอนสนับสนุนการทำงานของนักเรียนโดยค้นคว้าเพิ่มเติมตามความสนใจของผู้เรียน

ชั้นเรียนที่ 2 ผู้สอนเริ่มต้นจากการให้ผู้เรียนเริ่มลงมือปฏิบัติงาน เนื่องจากเป็นกิจกรรมที่ต่อเนื่องจากครั้งที่แล้วซึ่งเป็นการคิดและออกแบบภาพร่างในหัวข้อ อันตราย โดยผู้สอนเน้นการสอบถามผู้เรียนเกี่ยวกับเทคนิคที่เลือกใช้ในการสร้างสรรค์ โดยผู้สอนจะเดินไปตามโต๊ะของผู้เรียน เพื่อสังเกตและพูดถึงเทคนิคที่หลากหลายที่ผู้เรียนเลือกใช้ และยกตัวอย่างเทคนิคการใช้สี เพื่อเป็นข้อเสนอให้ผู้เรียนได้เลือกอย่างเหมาะสม ระหว่างที่ผู้เรียนปฏิบัติงาน ผู้สอนจะให้คำแนะนำรายบุคคลกับนักเรียน และช่วยเหลือในการสืบค้นให้กับผู้เรียน เมื่อผู้เรียนปฏิบัติงานเสร็จ ผู้สอนจะให้ผู้เรียนเล่าและนำเสนอผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการประเมินตนเองและแลกเปลี่ยนเทคนิคและปัญหาที่คาบพบในการสร้างสรรค์ผลงาน

ชั้นเรียนที่ 3 ผู้สอนเริ่มต้นการจัดการสอนด้วยการสอบถามความต้องการของผู้เรียนให้ผู้เรียนได้เลือกสิ่งที่น่าสนใจ โดยมีโจทย์คือสิ่งมีชีวิตในจินตนาการ ผู้สอนแนะนำ และสนับสนุนผู้เรียนโดยมีตัวเลือกเป็นแฟ้มภาพเกี่ยวกับสัตว์และสิ่งมีชีวิต โดยให้ผู้เรียนเลือกตามความสนใจ เมื่อผู้เรียนเริ่มลงมือปฏิบัติงาน ผู้สอนให้คำแนะนำเกี่ยวกับเทคนิคในการสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนเลือกใช้เทคนิคที่ต่างกัน ทั้งสีน้ำ สีไม้ และปากกา ผู้สอนให้คำแนะนำในการสังเกตและดึงจุดเด่นจากสัตว์ที่ได้รับแรงบันดาลใจมาใช้ ผู้เรียนสร้างสรรค์ในงาน ผู้สอนเน้นให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติเองก่อนเป็นหลัก และสนับสนุนเมื่อผู้เรียนต้องการความช่วยเหลือ ในขั้นปฏิบัติงานช่วงท้าย 30-45 นาที ผู้สอนให้ผู้เรียนจัดการกับอุปกรณ์ด้วย

ตนเอง ให้ผู้เรียนเตรียมและเก็บรักษา สี และอุปกรณ์ต่างๆ ในการทำงานด้วยตนเอง โดยหลังจากเก็บอุปกรณ์ ผู้สอนสรุปกิจกรรมโดยให้นักเรียนแต่ละคนเล่าและอธิบายผลงานของตนเอง เพื่อเป็นการประเมินผลงาน และแลกเปลี่ยนกันในห้องเรียน

### 1.2.2 ด้านผู้เรียน

#### ชั้นเรียนที่ 1 กิจกรรมออกแบบตัวละคร

ผู้เรียนถาม-ตอบ และแลกเปลี่ยนความรู้กับผู้สอน โดยในระหว่างการทำงานผู้เรียนเลือกวิธีการออกแบบตัวละครจากจินตนาการ โดยผู้สอนมีหน้าที่เป็นที่ปรึกษา โดยผู้เรียนเล่าความสนใจให้ผู้สอนฟังเป็นระยะ ด้านเครื่องมือและอุปกรณ์ในการทำงาน ผู้เรียนเลือกตามความสนใจคือ ดินสอสี และปากกาเมจิก โดยเมื่อผู้เรียนทำงานเสร็จ ผู้เรียนนำเสนอผลงานโดยเล่าถึงแนวคิดที่มา ลักษณะนิสัย โดยผู้เรียนสื่อเรื่องราวโดยเลือกจากความสนใจได้เป็นตัวละครเจ้าหญิงที่มีเพื่อนสนิทเป็นสุนัขจิ้งจอกที่อยู่ใต้อุโมงค์ โดยผสมผสานเรื่องราวให้มีพลังพิเศษโดยเลือกตำนานของญี่ปุ่นที่สนใจ และใช้รูปร่างในการประกอบร่างโครงของเจ้าหญิง โดยมีความสนใจจะนำภาพนี้ไปต่อยอดเป็นผลงานที่สร้างสรรค์ด้วยคอมพิวเตอร์ ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้เรียนโดยถาม-ตอบ และมีความตั้งใจอย่างมากในกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน

#### ชั้นเรียนที่ 2 กิจกรรม ความอันตราย

ผู้เรียนมีเจตยในการสร้างสรรค์งานจากหัวข้อ อันตราย โดยผู้เรียนกำหนดชื่อภาพเทคนิค เนื้อหาของผลงานด้วยตนเอง โดยมีการทำแบบร่างก่อนทำงาน โดยสามารถสร้างสรรค์จากประสบการณ์ส่วนตัว หรือมีแรงบันดาลใจ และอ้างอิงจากแหล่งต่างๆ ที่ผู้เรียนสนใจ ในระหว่างการสร้างสรรค์ผลงานผู้เรียนมีการเลือกใช้สื่อทั้งจากหนังสือ และสื่อบันทึกเพิ่มเติม รวมไปถึงการแลกเปลี่ยน สอบถามจากผู้สอน ผู้เรียนมีความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน สังเกตได้จากเรื่องราวในภาพของผู้เรียนแต่ละคนมีความแตกต่างกัน หลากหลาย รวมไปถึงการเลือกใช้เทคนิคที่แตกต่างกัน เนื่องจากในห้องเรียนมีฐานอุปกรณ์อย่างชัดเจน ทำให้ผู้เรียนสามารถจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานได้อย่างดี ทั้งการนำมาใช้และการเก็บรักษา เมื่อผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานเสร็จ ผู้เรียนจะได้แลกเปลี่ยนข้อค้นพบ และเทคนิคในการทำงานของตนเองให้เพื่อนในชั้นเรียน โดยผลงานของผู้เรียนจะมีเรื่องราวที่เกี่ยวข้องทั้ง ประสบการณ์ส่วนตัว จินตนาการ และความสนใจที่ผู้เรียนอ้างอิงถึง

#### ชั้นเรียนที่ 3 กิจกรรมสัตว์ในจินตนาการ

ในขั้นตอนแรกผู้เรียนส่วนหนึ่งเลือกจากความสนใจโดยเลือกจากความถนัด และเลือกจากเทคนิคเป็นอันดับแรก เช่น การเลือกใช้เทคนิคปากกา ในขณะที่ผู้เรียนบางส่วนเลือกจากเรื่องราวที่มีความเกี่ยวข้องกับหัวข้อ โดยใช้ภาพของสัตว์ที่สนใจนำมาเป็นแรง

บันดาลใจ เมื่อผู้เรียนเริ่มปฏิบัติงาน จะสอบถาม และขอคำแนะนำจากผู้สอนเป็นระยะ โดยปรึกษารายบุคคลเป็นหลัก ระหว่างปฏิบัติงานผู้เรียนมีการจัดการกับอุปสรรคได้ด้วยตนเอง และปรึกษาผู้สอนเกี่ยวกับเทคนิคที่เลือก โดยเมื่อผู้เรียนทำงานเสร็จ จะเป็นการประเมินตนเอง โดยประเมินความพึงพอใจในผลงาน

### 1.2.3 ด้านห้องเรียน

#### ชั้นเรียนที่ 1 กิจกรรมออกแบบตัวละคร

เนื่องจากการสังเกตการเรียนการสอนในรูปแบบออนไลน์ ห้องเรียนเน้นไปที่องค์ประกอบทางสื่อเป็นหลัก โดยผู้สอนจัดทำสื่อการสอน และค้นคว้าภาพตัวอย่างตามความสนใจของผู้เรียนเป็นหลัก และภาพตัวอย่างตัวละครที่เป็นที่นิยม รวมไปถึงหนังสือภาพประกอบเกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร โดยพื้นที่ในการทำงานของผู้เรียนจะเป็นบ้านของผู้เรียน วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในการทำงานจึงขึ้นอยู่กับผู้เรียนเป็นหลัก ทั้งความหลากหลายและความสนใจของผู้เรียน

#### ชั้นเรียนที่ 2 กิจกรรมหัวข้ออันตราย

องค์ประกอบของห้องเรียนจัดในรูปแบบฐาน มีฐานอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะที่หลากหลายโดยใช้เป็นรถเข็นเพื่อง่ายต่อการหยิบจับ และเคลื่อนย้าย มีหนังสือให้สืบค้น เนื่องจากเป็นห้องเรียนที่เชื่อมต่อกับห้องสมุด ฐานการสืบค้นที่ผู้สอนจัดเตรียมอุปกรณ์คอมพิวเตอร์ในการค้นหา และสื่อภาพตัวอย่างที่เกี่ยวข้องกับหัวข้ออันตราย การจัดห้องเรียนโต๊ะทำงานของผู้เรียนนั่ง 2 คน ตรงข้ามกัน เป็นการนั่งเป็นแถวเรียงกันอย่างเป็นระเบียบ กระจ่ายกันในพื้นที่ห้องเรียนเพื่อให้ผู้สอนและผู้เรียนสามารถเดินไปตามฐานต่างๆ ที่ต้องการ

#### ชั้นเรียนที่ 3 กิจกรรมสัตว์ในจินตนาการ

องค์ประกอบของห้องเรียนประกอบไปด้วย สื่อภาพตัวอย่างที่หลากหลาย วัสดุและอุปกรณ์ทางศิลปะ รวมถึงพื้นที่ในการสืบค้นข้อมูลโดยมีผู้สอนช่วยเหลือและดูแลการสืบค้น การจัดห้องเรียนเป็นโต๊ะยาว ผู้เรียนนั่งตำแหน่งใดก็ได้ตามความต้องการ ผู้สอนจะเดินไปตามมุมที่ผู้เรียนนั่งเมื่อต้องการคำแนะนำและความช่วยเหลือ


จากการสังเกตพบว่า ด้านผู้สอนบุคลิกภาพของผู้สอนมีความเป็นกันเอง มีน้ำเสียงที่ชัดเจน เข้าถึงผู้เรียนได้อย่างดี มีการแนะนำและอำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนระหว่างการจัดกิจกรรม ผู้สอนมีการสร้างแรงจูงใจในระหว่างทำกิจกรรม ด้วยการตั้งคำถามชวนคิด และพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็น และเสนอทางเลือกรวมถึงแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้กับผู้เรียนตามความสนใจ ด้านผู้เรียน มีกระบวนการทำงานเป็นของตนเอง มีการเข้าถึงข้อมูลตามความสนใจของผู้เรียน โดยได้รับคำแนะนำ และช่วยเหลือจากผู้สอน ผู้เรียนเลือกใช้เทคนิคและอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองผ่านความสนใจ และความถนัด ด้านห้องเรียน จัดการได้อย่างเหมาะสม มีองค์ประกอบของฐานข้อมูล

ความรู้ทางศิลปะ มีวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้เรียน การจัดพื้นที่ เช่น โต๊ะ เก้าอี้ วัสดุอุปกรณ์ มีความเหมาะสม รวมไปถึงด้านห้องเรียนในรูปแบบออนไลน์ ที่มีองค์ประกอบด้านสื่อการสอน และปรับเปลี่ยนการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ให้เป็นสิ่งที่เข้าถึงได้ง่าย เช่น สิ่งของเครื่องใช้ภายในบ้าน สิ่งของภายในครัว เป็นต้น โดยการจัดการห้องเรียนในการสอนศิลปะ บนฐานทางเลือกมีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมแม้ในรูปแบบออนไลน์

## ตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปี

ผู้วิจัยทำการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกจากการทำกรณีศึกษา และนำมาพัฒนาเป็นแผนกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่มุ่งเน้นบทบาทผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการตอบสนองความคิดของตนเองและความสนใจผ่านการทำงานศิลปะอย่างอิสระ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนกำกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และมีอิสระในการเลือกวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเอง มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระ ในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่เชื่อมโยงกันและจัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบหรือโครงสร้าง จนก่อกำเนิดผลผลิตเป็นวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับผู้เรียน โดยผู้วิจัยวิเคราะห์รายละเอียดของกิจกรรมที่สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือกและความคิดเห็นของกรณีศึกษาได้เป็นแผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก 4 เรื่อง 1) พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum) 2) อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) 3) สีส้นรอบตัว (Creative color wheels) 4) เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) โดยมีรายละเอียดดังตารางที่ 11 ดังนี้


**ตารางที่ 11** วิเคราะห์การออกแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปีตามแนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือกและความคิดเห็นของกรณีศึกษา

กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	คำอธิบายกิจกรรม	ที่มาของกิจกรรม	
				แนวคิดการจัดการเรียนรู้ ศิลปะบนฐานทางเลือก	ความคิดเห็นของกรณีศึกษา
1	พิพิธภัณฑ์ ของฉัน (my Little Museum)	เพื่อศึกษาความเฉพาะตัว ของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้ เลือกสร้างสรรค์กิจกรรม จากความชอบ ความสนใจ และประสบการณ์ส่วนตัว	 <p>คำอธิบายกิจกรรม</p> <p>เป็นการบันทึกความสนใจ ความถนัดและ ประสบการณ์ส่วนตัวของผู้เรียนผ่าน เทคนิคและวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะที่ หลากหลายในรูปแบบพิพิธภัณฑ์จำลอง มี ความเข้าใจและมีประสบการณ์เกี่ยวกับ พิพิธภัณฑ์</p>	เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน มุ่งเน้นให้มีกระบวนการที่หลากหลาย ✓ สนับสนุนความเฉพาะตัวแต่ละบุคคล ✓ ส่งเสริมทักษะปฏิบัติ และทักษะสร้างสรรค์ ✓ กำหนดหัวข้อปลายเปิด ✓	แนวคิดการจัดการเรียนรู้ ศิลปะบนฐานทางเลือก สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบ ✓ เข้าใจขั้นตอนการทำงานศิลปะ ✓ ให้ผู้เรียนมีทางเลือกอย่างแท้จริง ✓ เปิดโอกาสให้เลือกหัวข้อและวัสดุ ✓

กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	คำอธิบายกิจกรรม	ที่มาของกิจกรรม	
				แนวคิดการจัดการเรียนรู้ ศิลปะพื้นฐานทางเลือก	ความคิดเห็นของกรณีศึกษา
2	อยู่เหนืกัน นะ เจ้าสัตว์ ประหลาด (Finding my imaginary creature)	มีความเข้าใจในแนวคิดการ ออกแบบตัวละคร ผ่านการ สังเกตสิ่งของหรือ ธรรมชาติรอบตัว และมี ทักษะปฏิบัติตามเทคนิคที่ ผู้เรียนสนใจ	เป็นกิจกรรมออกแบบตัวละครตาม จินตนาการของผู้เรียน โดยนำเสนอจุดเด่น ของตัวละคร ที่ได้จากการสังเกต สิ่งแวดล้อมรอบตัว และสร้างสรรค้ให้เกิด เป็นสัตว์ในจินตนาการของผู้เรียน	เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน	✓
				มุ่งเน้นให้มีกระบวนการที่หลากหลาย	✓
				สนับสนุนความเฉพาะตัวแต่ละบุคคล	
				ส่งเสริมทักษะปฏิบัติและทักษะ สร้างสรรค์	✓
				กำหนดหัวข้อปลายเปิด	✓
				สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบ	✓
				เข้าใจขั้นตอนการทำงานศิลปะ	✓
				ให้ผู้เรียนมีทางเลือกอย่างแท้จริง	✓
				เปิดโอกาสให้เลือกหัวข้อและวัสดุ	

กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	คำอธิบายกิจกรรม	ที่มาของกิจกรรม	
				แนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก	ความคิดเห็นของกรณีศึกษา
3	สีล้อรอบตัวฉัน (Creative Color Wheels)	มีความเข้าใจในการ เรื่องวงจรสี	 <p>เป็นกิจกรรมที่เรียนรู้เรื่องวงจรสี โดยผู้เรียนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย อาทิ สิ่งของรอบตัว อาหาร ฯลฯ ในการนำเสนอผลงาน</p>	เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน	✓
				มุ่งเน้นให้มีกระบวนการที่หลากหลาย	✓
				สนับสนุนความเฉพาะตัวแต่ละบุคคล	
				ส่งเสริมทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์	
				กำหนดหัวข้อปลายเปิด	✓
				สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบ	✓
				เข้าใจขั้นตอนการทำงานศิลปะ	✓
				ให้ผู้เรียนมีทางเลือกอย่างแท้จริง	
				เปิดโอกาสให้เลือกหัวข้อและวัสดุ	



กิจกรรม ที่	ชื่อกิจกรรม	วัตถุประสงค์	คำอธิบายกิจกรรม	ที่มาของกิจกรรม								
				แนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก	ความคิดเห็นของกรณีศึกษา	ส่งเสริมทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์	กำหนดหัวข้อปลายเปิด					
4	เมืองมหัศจรรย์ (My Amazing City)	ผู้เรียนศึกษาเทคนิคการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับโลก โดยเลือกใช้ลักษณะเทคนิคของศิลปินที่กำหนดให้มา สร้างสรรค์ในผลงาน	 <p>ศึกษาและออกแบบสร้างสรรค์เมืองที่มีองค์ประกอบที่หลากหลาย โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากลักษณะงาน จุดเด่น หรือเทคนิคของศิลปินระดับโลกที่ผู้เรียนสนใจเลือกศึกษา</p>	เปิดโอกาสให้เลือกหัวข้อและวัสดุ	ให้ผู้เรียนมีทางเลือกอย่างแท้จริง	เข้าใจขั้นตอนการทำงานศิลปะ	สนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบ	กำหนดหัวข้อปลายเปิด	ส่งเสริมทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์	สนับสนุนความเฉพาะตัวแต่ละบุคคล	มุ่งเน้นให้มีกระบวนการที่หลากหลาย	เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

### แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

จากการวิเคราะห์รูปแบบของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก การศึกษาเอกสาร การทำกรณีศึกษาแบบพหุเทศะกรณี ในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ทำให้ได้กิจกรรมที่มีองค์ประกอบสำคัญ 4 ด้าน คือ

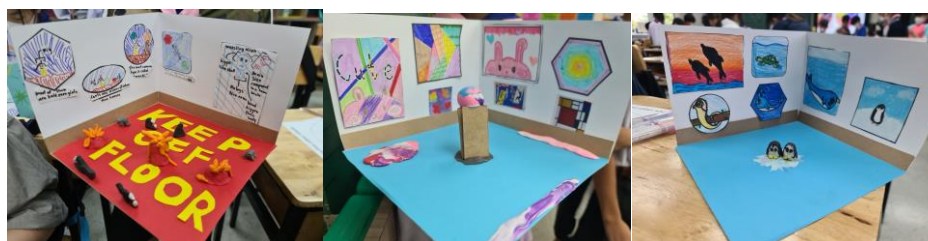
1. แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อและวัสดุ มีการกำหนดหัวข้อปลายเปิด มุ่งเน้นให้มีกระบวนการที่หลากหลายในการสร้างสรรคงาน สนับสนุนความเฉพาะตัวแต่ละบุคคล และส่งเสริมทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค ผู้เรียนเข้าใจความหมายในขั้นตอนการทำงาน และมีทางเลือกที่แท้จริงผ่านการทำงานศิลปะ และมีความเชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน
2. การจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรคำนึงถึงพื้นฐานและความพร้อมของผู้เรียนกำหนดวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในกิจกรรม ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง วางแผน ปฏิบัติงาน และสนุกกับกระบวนการ ค้นพบและแบ่งปันในชั้นเรียน ผู้สอนมีบทบาทสนับสนุนและส่งเสริมผู้เรียน ประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนรู้ 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสาธิต ขั้นสตูดิโอ ขั้นคลีนอัพ และขั้นวัดผล
3. เนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เป็นกิจกรรมที่เน้นพัฒนาการตามช่วงวัยและความรู้พื้นฐานทางศิลปะเป็นหลัก เป็นหัวข้อที่ผู้เรียนเข้าใจหรือมีประสบการณ์ร่วม เป็นฐานกิจกรรมให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง ประกอบไปด้วย 4 ฐาน ได้แก่ ฐานรูปแบบงานศิลปะ ฐานตัวอย่างผลงานศิลปะ ฐานเทคนิคทางศิลปะ และฐานวัสดุอุปกรณ์ศิลปะ
4. การประเมินการสร้างสรรคตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ประกอบด้วยทักษะการคิดขั้นสูงในการสร้างสรรค คือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ หรือมีความสามารถคิดแปลกใหม่ อาจเกิดจากการนำความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดสิ่งใหม่ ที่ผู้เรียนพิจารณาจากความถนัดและความสนใจของตนเอง และ ทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ เป็นความสามารถที่ใช้ความรู้ทำให้เกิดผลงานหรือแนวคิดทางศิลปะ ที่ไม่ซ้ำแบบใครและมีความแปลกใหม่ โดยพิจารณาจากทางเลือกที่หลากหลาย ได้แก่ รูปแบบ เทคนิค และการใช้วัสดุในการสร้างสรรคผลงานศิลปะ

โดยนำรูปแบบกิจกรรมไปพัฒนาเป็นกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก 4 กิจกรรม กิจกรรมละ 2 ครั้งต่อสัปดาห์ ครั้งละ 60 นาที ซึ่งแต่ละกิจกรรมมุ่งเน้นให้ครบองค์ประกอบทั้ง 4 ด้าน โดยมีรายละเอียดตามแผนการจัดกิจกรรมดังนี้

### แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

กิจกรรมที่ 1 เรื่อง พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum)

เวลา 60 นาที



ภาพที่ 2 ผลงานเรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน

#### แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรม

กิจกรรมนี้สนับสนุนความสนใจ และความถนัดของผู้เรียน โดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์และทักษะทางทัศนศิลป์ โดยบันทึกความสนใจแต่ละบุคคล แสดงออกผ่านผลงานในรูปแบบพิพิธภัณฑ์จำลอง ซึ่งหมายถึง พื้นที่หรือสถานที่ ซึ่งจัดแสดงสิ่งของต่างๆ เพื่อให้ความรู้และความเพลิดเพลินแก่ผู้เข้าชม เปรียบเสมือนพื้นที่ให้ผู้เรียนได้แสดงออกถึง ความชอบ ประสบการณ์ หรือความสนใจในผลงานอย่างอิสระ โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายทั้งรูปแบบ เทคนิค และวัสดุอุปกรณ์

#### วัตถุประสงค์

- (1) เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและมีประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์
- (2) เพื่อศึกษาความเฉพาะตัวของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้เลือกสร้างสรรค์ผลงานจากความชอบ ความสนใจ และประสบการณ์ส่วนตัว
- (3)

#### สาระสำคัญ

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> ฐานรูปแบบงานศิลปะ | <input checked="" type="checkbox"/> ฐานตัวอย่างผลงานศิลปะ   |
| <input checked="" type="checkbox"/> ฐานเทคนิคทางศิลปะ | <input checked="" type="checkbox"/> ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ |
- เนื้อหา

ศึกษาและเรียนรู้รูปแบบงานศิลปะประเภทต่างๆ ผ่านสื่อการเรียนรู้ตัวอย่างพิพิธภัณฑ์ โดยผู้เรียนจะนำรูปแบบต่างๆ มาสร้างสรรค์ในงานตนเอง เช่น งานปั้น งานปะติด งานระบายสี ฯลฯ โดยเนื้อหาของผลงานผู้เรียนจะได้ค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจเป็นหลัก และนำสิ่งเหล่านั้นมาใช้ในการทำงาน ประกอบการศึกษาด้วยตนเองตามฐาน 3 ฐานเพื่อเป็นตัวเลือกให้ผู้เรียนศึกษาเพิ่มเติม

พิพิธภัณฑ์หรือพิพิธภัณฑสถาน คือ สถาบันที่จัดตั้งขึ้นเพื่อรวบรวม สงวนรักษา ศึกษา ค้นคว้า วิจัย และจัดแสดงวัตถุที่เป็นหลักฐานเกี่ยวข้องกับมนุษย์และสิ่งแวดล้อม ทั้งทางวัฒนธรรม และวิทยาศาสตร์ เพื่อประโยชน์ในการศึกษา และความเพลิดเพลิน ให้รวมถึงหอศิลป์ อนุสรณ์สถาน ทางประวัติศาสตร์ สวนสัตว์ สวนพฤกษชาติ วนอุทยาน สถานสัตว์น้ำ และสถานอื่นๆ ที่จัดแสดง สิ่งมีชีวิต

พิพิธภัณฑ์ศิลปะ (Art Museums) นั้น หมายถึง สถานที่จัดแสดงด้านศิลปวัตถุทุกประเภท ทั้งด้านวิจิตรศิลป์ (Fine Art) และด้านประยุกต์ศิลป์ (Applied Art)

หน้าที่ของพิพิธภัณฑ์

1. สำรอง และรวบรวม แสวงหาวัตถุพิพิธภัณฑ์ เป็นไปตามความสนใจของเจ้าของ พิพิธภัณฑ์ หรือแบ่งตามประเภทพิพิธภัณฑ์

2. จำแนกประเภท ศึกษาค้นคว้า เมื่อรวบรวมวัตถุแล้ว ต้องตรวจสอบว่า วัตถุชิ้นนั้น เป็นอะไร และจำแนกประเภท และศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับวัตถุนั้นๆ

3 การอนุรักษ์ และรักษาความปลอดภัย

4. การจัดแสดงเผยแพร่ คือ การให้ความรู้แก่ผู้เข้าชมเกี่ยวกับเรื่องราวต่างๆ เป็นการถ่ายทอดเรื่องราว ผ่านหลักฐานทั้งหมด ที่มีอยู่ไปในการจัดแสดง ที่เรียกกันว่า "นิทรรศการ"

ก่อนจัดแสดงนิทรรศการ ต้องรู้อะไรบ้าง

นิทรรศการคืออะไร?

การนำเสนอเรื่องราวตามหัวข้อที่ได้กำหนดไว้ ด้วยการใช้วัตถุ สิ่งของ ที่เกี่ยวข้องกับ เนื้อหาจัดแสดง ร่วมกับสื่อทัศนูปกรณ์ต่างๆ เช่น ภาพถ่าย ลายเส้น การจัดฉากจำลอง การใช้สี แสง-เงา เพื่อเสริมให้เกิดภาพที่เข้าใจง่ายขึ้น โดยมีป้ายคำบรรยายประกอบ เป็นสื่อที่มุ่งเน้นให้ผู้ชมได้สาระและความเพลิดเพลินในเวลาเดียวกัน

นิทรรศการมีหน้าที่อย่างไร ?

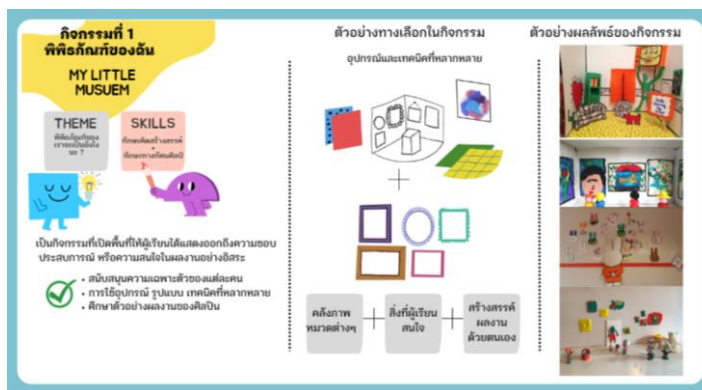
เป็นพื้นที่ในการส่งความรู้ผ่านสื่อจัดแสดง เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ และจดจำ เรื่องราวได้

สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับรูปแบบงานศิลปะ
2. สื่อวีดิทัศน์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์
3. กล้องวีสดูอุปกรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้ได้ทุกกิจกรรมตามความเหมาะสม เช่น

กระดาษสี กาว กรรไกร กระดาษวาดภาพ ดินสอ สีชนิดต่างๆ (สีไม้ สีน้ำ สีชอล์ก) เป็นต้น วัสดุอุปกรณ์เพิ่มเติม ได้แก่ กระดาษแข็ง ขนาด 20x20 cm จำนวน 3 แผ่น

#### 4. PowerPoint

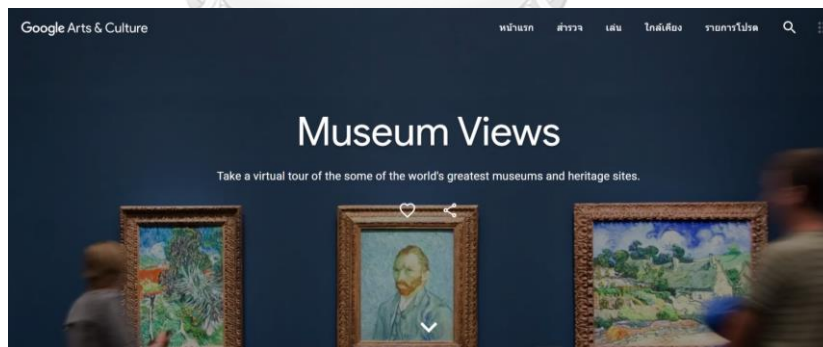


ภาพที่ 3 สื่อการเรียนรู้เรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน

#### กระบวนการจัดกิจกรรม

##### ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน สร้างสัมพันธ์ภาพอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับความเข้าใจ และประสบการณ์เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์  
“นักเรียนรู้จักหรือเคยไปพิพิธภัณฑ์บ้างหรือไม่”  
“พิพิธภัณฑ์ประกอบไปด้วยอะไรบ้าง”
2. ครูนำเสนอตัวอย่างพิพิธภัณฑ์ องค์ประกอบ และรูปแบบผลงานที่แสดงในพิพิธภัณฑ์

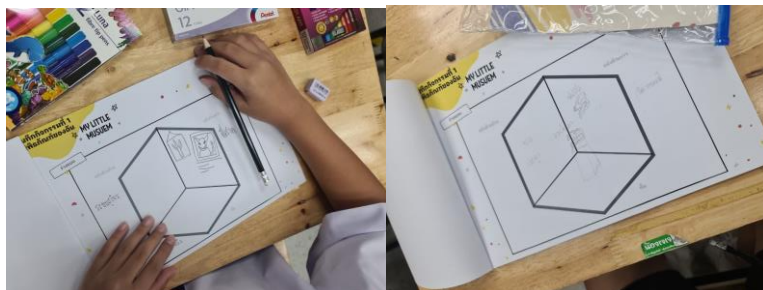


##### การทัวร์ชมเสมือนจริง

สร้างที่ตปถยคาพมพทวโรรณมของสถนทที่มชอเลองในทว่ร Street View 360°

3. ครูยกตัวอย่างการจัดวางองค์ประกอบของพิพิธภัณฑ์จำลอง โดยเปรียบเสมือนศิลปินผู้สะสมผลงานที่ผู้เรียนสนใจ ผู้สอนยกตัวอย่างความสนใจของเกี่ยวกับ ดอกไม้ โดยนำเสนอในรูปแบบงานศิลปะต่างๆ
  4. ครูเปิดฐานเทคนิคทางศิลปะ และฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ
- ##### ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

5. ผู้เรียนบันทึกความสนใจผ่านสมุดบันทึก และวางแผนและร่างแบบพิพิธภัณฑ์ในรูปแบบที่สนใจ



ภาพที่ 4 ขั้นตอนร่างแบบเรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน

6. ลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ โดยผู้เรียนสามารถค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจเพิ่มเติมได้จากฐานที่ผู้สอนกำหนดให้ด้วยตนเอง



ภาพที่ 5 ขั้นสตูดิโอเรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน

7. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน



#### ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

8. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

#### ขั้นวัดผล (Assessment)

9. ผู้เรียนบันทึกประสบการณ์และข้อค้นพบที่ได้จากกิจกรรมลงในบันทึกการสะท้อนการเรียนรู้
10. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิค หรือวิธีการใหม่ๆ ที่ค้นพบ

#### การวัดและการประเมินผลกิจกรรม

1. แบบประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะ
2. แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

### แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

กิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด(Finding my imaginary creatures) เวลา 60นาที



ภาพที่ 6 ผลงานเรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด

#### แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์และทักษะทางทัศนศิลป์ โดยออกแบบตัวละครตามจินตนาการของผู้เรียน โดยนำเสนอจุดเด่นของตัวละคร ที่ได้จากการสังเกต รูปร่าง รูปทรงจากสิ่งแวดล้อมรอบตัว และสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นสัตว์ในจินตนาการของผู้เรียน โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายทั้งรูปแบบ เทคนิค และวัสดุอุปกรณ์

#### วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจในการออกแบบตัวละคร
- เพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์และเลือกใช้องค์ประกอบที่มีอยู่แล้ว เช่น วัสดุอุปกรณ์ในบ้าน หรือ วัสดุธรรมชาติรอบตัวมาสร้างสรรค์เป็นตัวละครของตนเองได้

#### สาระสำคัญ

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ฐานรูปแบบงานศิลปะ            | <input type="checkbox"/> ฐานตัวอย่างผลงานศิลปะ              |
| <input checked="" type="checkbox"/> ฐานเทคนิคทางศิลปะ | <input checked="" type="checkbox"/> ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ |

การออกแบบตัวละคร คือ การสร้างตัวละครขึ้นมาใช้งานจากจินตนาการ โดยผ่านแนวคิด หรือหัวข้อที่ถูกกำหนดขึ้น หลักการออกแบบตัวละคร ประกอบด้วย เนื้อเรื่อง แนวคิด และข้อมูลของตัวละคร

รูปร่าง (Shape) หมายถึง การนำเส้นมาประกอบกัน เป็นเส้นรอบนอกของวัตถุ เกิดเป็น ความกว้างและความยาว ไม่มีความลึกหรือความหนา ลักษณะ 2 มิติ ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา

รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างของสิ่งของต่างๆ ที่ประกอบด้วย ความกว้าง ความยาว และความหนา มีลักษณะ 3 มิติ

#### สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับฐานเทคนิคทางศิลปะ และฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ
2. ภาพตัวอย่างรูปร่าง และรูปทรงจากสิ่งแวดล้อมที่ค้นพบ
3. กล่องวัสดุอุปกรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้ได้ทุกกิจกรรมตามความเหมาะสม เช่น กระดาษสี กาว กรรไกร กระดาษวาดภาพ ดินสอ สีชนิดต่างๆ (สีไม้ สีน้ำ สีชอล์ก) เป็นต้น

## 4. PowerPoint

### กิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ ประหลาด

**THEME**  
ถ้ารูปร่างและ  
บุคลิกของเรา  
มีลักษณะ  
เหมือนสัตว์ชนิด  
อย่างไร?

**SKILLS**  
ทักษะคิดสร้างสรรค์  
+  
ทักษะทางทัศนศิลป์

เป็นกิจกรรมออกแบบตัวละครตามจินตนาการ  
นำเสนอจุดเด่นของตัวละคร ที่ได้จากการสังเกตสิ่งแวดล้อม  
รอบตัว และสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นสัตว์ในจินตนาการ

- การใช้วัสดุอุปกรณ์ รูปแบบลักษณะงาน  
เทคนิคทางศิลปะที่หลากหลาย
- เชื่อมโยงกับชีวิตประจำวัน

ตัวอย่างทางเลือกในกิจกรรม



ตัวอย่างผลลัพธ์ของกิจกรรม





รูปร่าง  
รูปร่าง



รูปร่าง  
รูปร่าง  
ในธรรมชาติ



ภาพถ่าย  
สิ่งแวดล้อม  
รอบตัว

## ภาพที่ 7 สื่อการเรียนรู้เรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด

## กระบวนการจัดกิจกรรม

## ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน สร้างสัมพันธ์ภาพอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง รูปร่างในธรรมชาติ  
“วันนี้เราจะมาตามหารูปร่าง รูปทรงรอบตัวเรา”  
“นักเรียนลองยกตัวอย่างรูปร่างหรือรูปทรงที่อยู่ใกล้ตัวว่ามีอะไรบ้าง”  
“หากรูปร่างรูปทรงเหล่านี้ มีชีวิตขึ้นมาจะมีหน้าตาเป็นอย่างไรบ้าง”
2. ผู้สอนยกตัวอย่างรูปร่างรูปทรงที่ค้นพบ
3. ผู้สอนนำเสนอ PowerPoint เกี่ยวกับการออกแบบตัวละคร
4. ผู้สอนสาธิตและยกตัวอย่างการสร้างตัวละครจากรูปร่างและรูปทรงที่ค้นพบ



5. ผู้สอนเปิดฐานเทคนิคทางศิลปะ และฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ

## ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

6. ผู้เรียนค้นหารูปร่างและรูปทรงที่สนใจ และวางแผนและร่างแบบลงในบันทึก



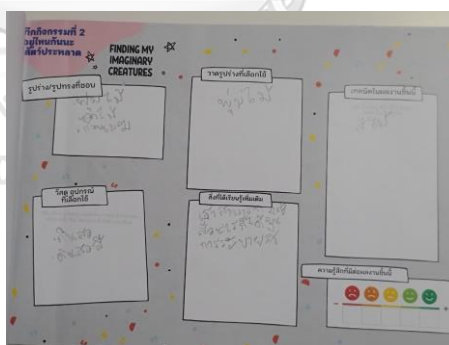


ภาพที่ 8 ชั้นสตูดิโอเรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด

7. ลงมือปฏิบัติตามแผนที่วางไว้ โดยผู้เรียนสามารถค้นคว้าในสิ่งที่ตนเองสนใจเพิ่มเติมได้จากฐานที่ผู้สอนกำหนดให้ด้วยตนเอง



8. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน  
ชั้นคลีนอัพ (Cleanup)
9. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย  
ชั้นวัดผล (Assessment)
10. ผู้เรียนบันทึกประสบการณ์และข้อค้นพบที่ได้จากกิจกรรมลงในบันทึกการสะท้อนการเรียนรู้



11. ผู้เรียนนำเสนอผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ เพื่อแลกเปลี่ยนเทคนิค หรือวิธีการใหม่ๆ ที่ค้นพบ  
การวัดและการประเมินผลกิจกรรม
  1. แบบประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะ
  2. แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

### แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

กิจกรรมที่ 3 เรื่อง สีล้อรอบตัว (Creative Color Wheels)

เวลา 60 นาที



ภาพที่ 9 ผลงานเรื่องสีล้อรอบตัว

#### แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์และทักษะทางทัศนศิลป์ โดยการสร้างสรรค์วงจรัสสี โดยนำเสนอในรูปแบบที่สนุกและสร้างสรรค์ไม่ซ้ำใคร ให้ผู้เรียนเข้าใจและใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกในการสร้างงานศิลปะ โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายทั้งรูปแบบ เทคนิค และวัสดุอุปกรณ์

#### วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถอธิบายความแตกต่างของวรรณะสีที่มีผลต่อความรู้สึก
- เพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์และเลือกใช้อุปกรณ์ที่มีอยู่แล้ว เช่น วัสดุอุปกรณ์ในบ้าน หรือ

วัสดุธรรมชาติรอบตัวมาสร้างสรรค์เป็นวงจรัสสีได้

#### สาระสำคัญ

- |   |   |
|---|---|
| <input type="checkbox"/> ฐานรูปแบบงานศิลปะ            | <input type="checkbox"/> ฐานตัวอย่างผลงานศิลปะ              |
| <input checked="" type="checkbox"/> ฐานเทคนิคทางศิลปะ | <input checked="" type="checkbox"/> ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ |

วงจรัสสี คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ เริ่มตั้งแต่ แม่สี 3 สี แล้วเกิดเป็นสีใหม่ขึ้นมา จนครบวงจรัส จะได้สีทั้งหมด 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือ

- 1.1 สีชั้นที่ 1 (Primary Colours) คือ แม่สี 3 สี ได้แก่ สีแดง เหลือง และน้ำเงิน
- 1.2 สีชั้นที่ 2 (Secondary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี
- 1.3 สีชั้นที่ 3 (Tertiary Colours) คือ สีที่เกิดจากการผสมกันเป็นคู่ๆ ระหว่างแม่สี 3 สี กับสีชั้นที่ 2 จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 6 สี
- 1.4 สีกลาง (Neutral Colour) คือ สีที่เกิดการผสมสีทุกสี ในวงจรัสสี หรือ แม่สี 3 สี ผสมกัน จะได้สีเทาแก่สีทั้ง 3 ชั้น เมื่อนำมาจัดอยู่เป็นวงจรัสจะได้ลักษณะเป็นวงล้อสี

#### สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. เอกสารความรู้เกี่ยวกับฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ
2. เอกสารความรู้เกี่ยวกับวงจรัส และวรรณคดี
3. กล่องวัสดุอุปกรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้ได้ทุกกิจกรรมตามความเหมาะสม เช่น กระจาดสี กาว กรรไกร กระจาดวาดภาพ ดินสอ สีชนิดต่างๆ (สีไม้ สีน้ำ สีชอล์ก) เป็นต้น
4. PowerPoint



ภาพที่ 10 สื่อการเรียนรู้เรื่องสีสีนรอบตัว

#### กระบวนการจัดกิจกรรม

##### ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน สร้างสัมพันธ์ภาพอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับวงจรัส
  - “นักเรียนรู้จักสีอะไรบ้าง และสีที่นักเรียนชอบมีสีอะไรบ้าง”
  - “นักเรียนทราบหรือไม่ว่าสีมีกี่วรรณะ มีอะไรบ้าง”
  - “สีสีนรอบๆตัว เรามีผลกับความรู้สึกเราหรือไม่ อย่างไร”
2. ผู้สอนยกตัวอย่างการใช้สีในสิ่งของ เครื่องใช้ในชีวิตประจำวัน
3. ผู้สอนนำเสนอ PowerPoint เกี่ยวกับวงจรัส
4. ผู้สอนสาธิตและยกตัวอย่างการเลือกสีจากวัสดุที่ค้นพบ
5. ผู้สอนเปิดฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ

##### ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

6. ผู้เรียนจดบันทึกข้อค้นพบในสมุดบันทึก
7. ผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน
8. ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษามา



ภาพที่ 11 ชั้นสตูดิโอเรื่องสีล้อมรอบตัว

#### ชั้นคลีนอัพ (Cleanup)

9. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

#### ชั้นวัดผล (Assessment)

10. ผู้เรียนบันทึกประสบการณ์และข้อค้นพบที่ได้จากกิจกรรมลงในบันทึกการสะท้อนการเรียนรู้

#### การวัดและการประเมินผลกิจกรรม

1. แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ
2. แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

#### แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

กิจกรรมที่ 4 เรื่อง เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)

เวลา 60 นาที



ภาพที่ 12 ผลงานเรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต

#### แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรม

กิจกรรมนี้มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีกระบวนการคิดสร้างสรรค์และทักษะทางทัศนศิลป์ โดยการสร้างสรรค์ผลงานภายใต้หัวข้อเมืองมหัศจรรย์ โดยนำเสนอในรูปแบบ เทคนิค และวัสดุอุปกรณ์ที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินที่มีชื่อเสียงระดับโลก ให้ผู้เรียนเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับเทคนิคและวิธีการของศิลปิน โดยให้ผู้เรียนเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบหรือสิ่งที่น่าสนใจที่ได้จากการค้นพบในงานของศิลปินที่ผู้เรียนสนใจ โดยนำมาใช้สร้างสรรค์ในผลงานตนเอง โดยผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายเป็นกระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่

เชื่อมโยงกันและจัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบหรือโครงสร้าง จนก่อกำเนิดผลผลิตเป็นวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับผู้เรียน

### วัตถุประสงค์

- เพื่อให้ผู้เรียนสามารถระบุลักษณะงาน จุดเด่นหรือองค์ประกอบที่ค้นพบในงานของศิลปินได้
- เพื่อให้ผู้เรียนประยุกต์และเลือกใช้องค์ประกอบที่ได้รับแรงบันดาลใจจากศิลปินที่เลือก

### สาระสำคัญ

- ฐานรูปแบบงานศิลปะ
- ฐานตัวอย่างผลงานศิลปิน
- ฐานเทคนิคทางศิลปะ
- ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ

ความรู้ความเข้าใจรูปแบบและประเภทงานศิลปะ จากการศึกษาภาพผลงานที่มีชื่อเสียงของศิลปินตะวันตก ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ รูปแบบของงานศิลปะ แบ่งเป็น 3 รูปแบบ คือ รูปแบบเหมือนจริง (Realistic) รูปแบบเบี่ยงเบน (Distortion) และรูปแบบตามความรู้สึก (Abstraction)

วิธีการถ่ายทอดแนวคิดในงานทัศนศิลป์ลักษณะการถ่ายทอดแนวคิดในงานทัศนศิลป์มี 3 ลักษณะ ได้แก่ การถ่ายทอดงานจิตรกรรม (Painting) การถ่ายทอดงานประติมากรรม (Sculpture) และการถ่ายทอดงานสถาปัตยกรรม (Architecture)

### สื่อการเรียนรู้/แหล่งการเรียนรู้

1. ชุดบัตรภาพผลงานศิลปินตะวันตก ประกอบด้วย รายละเอียดผลงาน ประเภทงานศิลปะ

รูปแบบงานศิลปะ และ เทคนิคทางศิลปะ

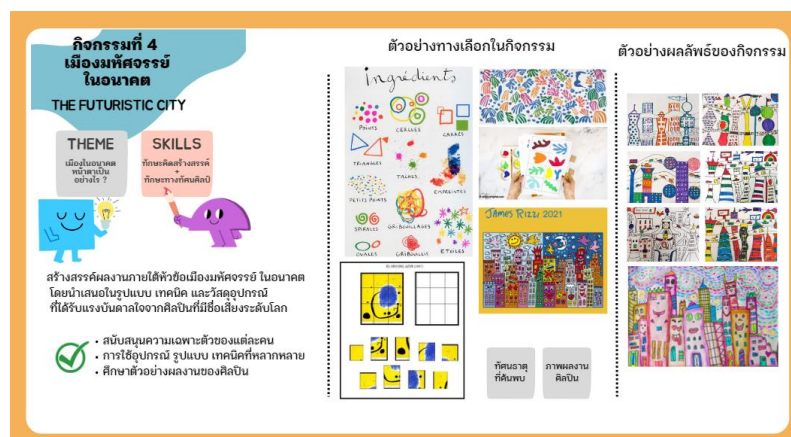
**ชุดบัตรภาพ**  
**FLASH CARD**  
ผลงานที่มีชื่อเสียงของศิลปินตะวันตก  
จำแนกตามลักษณะศิลปะ ในยุคใหม่ และศิลปะร่วมสมัย  
ประกอบด้วย ชื่อผลงาน รูปแบบงาน ลักษณะงาน  
และรายละเอียดของผลงาน บรรจุ 1 กล่อง 40 ชิ้นงาน

**Portrait of Dora Maar**  
ภาพเหมือนของดอรา มาร์  
ผลงานของ: ปาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)  
ปีสร้าง: ค.ศ. 1937  
ทำมาจาก: สีน้ำมันบนผ้าใบ  
ผลงานอยู่ที่: Musée Picasso  
ในปารีส ประเทศฝรั่งเศส  
ภาพเหมือนเขียนขึ้นในลักษณะศิลปะคิวบิกของปิกัสโซ  
ของดอรา มาร์ วาดจาก 2 มุม สวมเสื้อจากดอรา มาร์ที่ไม่  
เข้ากับ ชุดที่เห็น 2 ด้าน เป็นภาพรวมภาพที่โครงสร้าง  
คนเป็นรูปทรง สามเหลี่ยม ที่ถูกเอียงระลอกจากทรง  
เรขาคณิตที่มีมิติมาจากภาพสี่เหลี่ยมเชิงรูปทรงเรขาค  
นิก (Cubism) ในภาพนี้ผู้ดูถูกใจผู้ดูจะเห็น  
เห็นใบหน้าและเท้าทางข้างที่เหมือนกัน มีสีที่ทึบดำ  
และสีฟ้าที่มืดมน อุณหภูมิภาพที่เหนือจริง (Surrealist)

**ศิลปะคิวบิก**

ภาพที่ 13 สื่อการเรียนรู้เรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต

2. อุปกรณ์ทางศิลปะ
3. กล่องวัสดุอุปกรณ์ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกใช้ได้ทุกกิจกรรมตามความเหมาะสม เช่น กระดาษสี กาว กรรไกร กระดาษวาดภาพ ดินสอ สีชนิดต่างๆ (สีไม้ สีน้ำ สีชอล์ก) เป็นต้น
4. PowerPoint



ภาพที่ 14 สื่อการเรียนรู้เรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต

#### กระบวนการจัดกิจกรรม

##### ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้สอนกล่าวทักทายผู้เรียน สร้างสัมพันธ์ภาพอย่างเป็นมิตร พร้อมใช้คำถามเข้าสู่บทเรียนเกี่ยวกับศิลปะ  
“นักเรียนรู้จักศิลปะระดับโลกคนใดบ้าง”
2. ผู้สอนเปิดฐานตัวอย่างผลงานศิลปะ โดยใช้บัตรภาพผลงานของศิลปะ
3. ผู้สอนยกตัวอย่างผลงานของศิลปะ และตั้งคำถามเพื่อแลกเปลี่ยนข้อค้นพบ  
“นักเรียนเห็นอะไรในงานของศิลปินท่านนี้บ้าง”
4. ผู้สอนนำเสนอ PowerPoint เกี่ยวกับลักษณะและเทคนิคของศิลปะ
5. ผู้สอนสาธิตและยกตัวอย่างการเลือกองค์ประกอบ จุดเด่นในงานของศิลปะ
6. ผู้สอนเปิดฐานเทคนิคทางศิลปะ ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ และฐานรูปแบบงานศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนเลือกนำมาใช้ในการสร้างสรรค์งาน

##### ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

7. ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานในหัวข้อ “เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต”
8. ผู้เรียนร่างแบบและจดบันทึกรายละเอียด จุดเด่น และองค์ประกอบที่ค้นพบลงในใบงานที่ผู้สอนจัดเตรียมให้



ภาพที่ 15 ชั้นสตูดิโอเรื่องเมืองมหัศจรรย์ในอนาคต

9. ผู้เรียนเรียนรู้เทคนิค และวิธีการสร้างผลงานของศิลปินที่ตนเองสนใจผ่านฐานตัวอย่าง ผลงานศิลปิน โดยมีครูเป็นผู้ให้คำปรึกษา
10. ผู้เรียนลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากการเลือกวัสดุอุปกรณ์ และเทคนิคที่ได้วางแผนและศึกษามา



#### ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

11. นักเรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่ให้เรียบร้อย

#### ขั้นวัดผล (Assessment)

12. ผู้เรียนบันทึกประสบการณ์และข้อค้นพบที่ได้จากกิจกรรมลงในบันทึกการสะท้อนการเรียนรู้

#### การวัดและการประเมินผลกิจกรรม

1. แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ
2. แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

### ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปี

#### 3.1 ผลการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

จากการสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม โดยใช้แบบสัมภาษณ์แบบมีโครงสร้าง เพื่อประเมินการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี หลังทำกิจกรรม พบว่า ผู้ร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจ และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น เกิดข้อค้นพบใหม่ๆ จากการทำงานในเทคนิค และวิธีการที่ไม่เคยทำมาก่อนในชั้นเรียน โดยได้เลือกใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายตามความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรมเอง ได้ใช้แหล่งเรียนรู้ที่เลือกตามความสนใจ การได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนตามหัวข้อที่สนใจ และการปฏิบัติงานที่กำหนดได้ด้วยตัวเอง โดยเมื่อพิจารณาจำแนกประเด็นตามที่สัมภาษณ์รวมทั้งยกตัวอย่างผลการสัมภาษณ์จากผู้ร่วมกิจกรรมจำนวน 3 คน ซึ่งสามารถสรุปผลได้ดังนี้

##### 3.1.1 การมีส่วนร่วมในชั้นเรียน

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“ครูให้สอบถามได้ตลอดเวลาเมื่อมีข้อสงสัยที่เกิดขึ้นระหว่างการเรียนการสอน และการปฏิบัติงาน ได้เล่าให้เพื่อนฟังถึงผลงานของเรา และชมผลงานเพื่อนๆ ในชั้นเรียน แล้วเห็นผลงานที่หลากหลาย”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 1

“ได้แลกเปลี่ยนความรู้และประสบการณ์เรื่องพิพิธภัณฑ์กับครูและเพื่อนๆ รู้สึกว่าเป็นเรื่องที่น่าสนใจ และรู้สึกสนุกมากในการทำกิจกรรมเพราะได้เลือกเอง”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 2

“ได้สอบถามสิ่งที่ยังไม่เข้าใจ ครูเดินดูผลงานระหว่างทำ ทำให้มีเวลาได้สอบถามแบบส่วนตัว ทำให้ทำงานได้ง่ายขึ้น และเมื่อมีปัญหาเรื่องอุปกรณ์ครูและเพื่อนๆ พร้อมช่วยเหลือกัน”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 3

##### 3.1.2 การปฏิบัติงาน

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“ได้วางแผนก่อนจะเริ่มทำผลงานจริงจากการบันทึกลงสมุด ทำให้มีโอกาสได้เลือกส่วนที่ชอบที่สุด ที่จะตัดสินใจใช้กับผลงานจริง ทำให้เวลาทำงานจริงมีความมั่นใจมากขึ้น และดูจากต้นแบบที่ได้วางแผนไว้แล้ว”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 1

“ได้ร่างแบบจากความสนใจส่วนตัวของผู้ร่วมกิจกรรม ได้ใช้สีที่ชอบ คือ สีน้ำ ในการทำงาน เพราะส่วนใหญ่ที่ชั้นเรียนปกติจะใช้สีชอล์กเป็นหลัก และได้ใช้ตัวอย่างผลงานศิลปะที่มีชื่อเสียงมาสร้างสรรคในผลงาน และนำมาทำในรูปแบบของตนเอง ”



ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 2

“เลือกใช้เทคนิคที่ชอบ ได้ร่างแบบก่อนการทำงาน ทำให้เกิดข้อผิดพลาดในงานน้อย ได้ใช้อุปกรณ์เยอะกว่าปกติ ”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 3

### 3.1.3 แหล่งเรียนรู้และสภาพแวดล้อม

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“มีทางเลือกหลากหลายสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานทั้ง ดินปั้น สี กระดาษสี ภาพผลงานศิลปะ ได้เลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ตามความต้องการ อุปกรณ์และเครื่องมือครบถ้วนสำหรับการสร้างงานทำให้ได้งานที่ตอบโจทย์ตามความคิดของผู้ร่วมกิจกรรม”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 1

“ได้เรียนรู้หนังสือประกอบกิจกรรม ช่วยให้เข้าใจหัวข้อต่างๆ ของกิจกรรมมากขึ้น ทำให้สามารถทำงานได้ด้วยตนเอง ในระหว่างเวลาว่างได้ ”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 2

“ชอบดูอุปกรณ์ส่วนตัวแต่ละคนทำให้เก็บของ และหาใช้ได้ง่าย ”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 3

### 3.1.4 ข้อค้นพบและการแก้ปัญหา

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“ได้เรียนรู้เรื่องพิพิธภัณฑ์ซึ่งเป็นเรื่องใหม่ที่ไม่เคยเรียนมาก่อน และรู้จักศิลปินที่มีชื่อเสียง และลักษณะผลงานที่โดดเด่นที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานของผู้ร่วมกิจกรรมได้ เป็นการนำมาใช้และต่อยอดผลงาน ให้ผลงานมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น ”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 1

“ได้ทำงานป็น เป็นสิ่งที่ได้เรียนรู้เพิ่มเติม พบปัญหาเรื่องเวลาในการทำงานไม่เพียงพอ แก้ปัญหาจากการใช้เวลาว่าง นอกเวลาทำเพิ่มเติม เพราะทุกๆกิจกรรม สามารถทำได้ด้วยตนเอง”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 2

“ได้วิธีการใหม่ๆ ในผลงานจากการใช้หลายๆ เทคนิค ทั้งงานปั้น ปะติด และระบายสี ”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 3

### 3.1.5 ความรู้สึกหลังการร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ประเด็นที่สรุปได้จากการสัมภาษณ์

“มีความสนุกสนานกับทุกกิจกรรมที่ได้ทำ เป็นกิจกรรมที่ทำไม่ยาก และเชื่อมกับชีวิตประจำวัน อยากให้ครูมาสอนอีกเทอมหน้า”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 1

“ชอบผลงานทุกชิ้นที่ได้ทำ และดีใจที่ได้เรียน เหมือนได้เรียนพิเศษวิชาศิลปะได้ฟรี”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 2

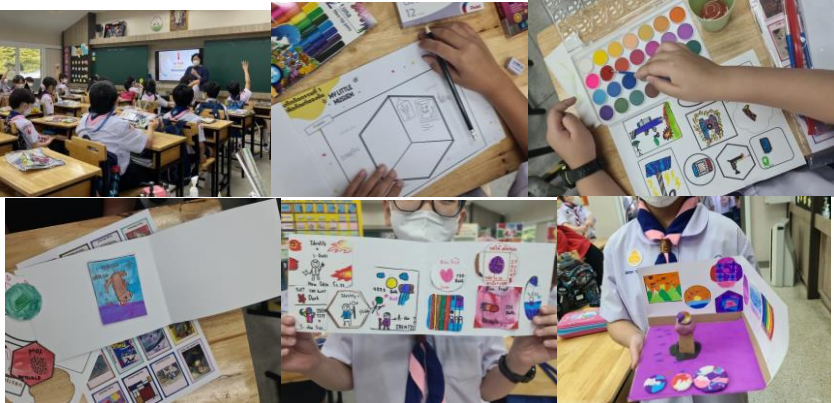
“เป็นกิจกรรมที่ทำให้มีความสุข ทำให้ได้คิดผลงานของตัวเองทั้งหมด รู้สึกภูมิใจในผลงานของตนเอง เป็นกิจกรรมที่ได้มากกว่าความรู้”

ผู้ร่วมกิจกรรมคนที่ 3

### 3.2 ผลการสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมที่มีอายุ 9-12 ปี โดยวิธีการสังเกตแบบมีส่วนร่วมพบว่าพฤติกรรมของผู้เรียนมีความเข้าใจ สามารถตอบคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน จากขั้นตอนการสาธิต (Demonstration) มีการวางแผนการทำงาน จัดลำดับขั้นตอนในการปฏิบัติงานด้วยตนเองอย่างเหมาะสม ถูกต้อง และการใช้ข้อมูลหรือเนื้อหาเพื่อมาสร้างสรรค์ผลงาน และลงมือปฏิบัติในชั้นสตูดิโอ (Studio Time) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดข้อค้นพบในการทำงานจากการลงมือปฏิบัติ พบปัญหาและหาแนวทางการแก้ไขได้จากการปรึกษา และลองเปลี่ยนวิธีการทำงานใหม่ มีความสุขในการทำกิจกรรมโดยสังเกตจากการพูดคุย รอยยิ้มและเสียงหัวเราะของผู้ร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมวิจัยมีความรับผิดชอบในการดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์ส่วนตัวคือถุงอุปกรณ์ในชั้นคลีนอัพ (Cleanup) ผู้ร่วมกิจกรรมมีความภาคภูมิใจต่อผลงานของตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกันในชั้นเรียน โดยมีประเด็นในการสังเกตพฤติกรรมของผู้ร่วมกิจกรรมดังนี้ 1) การวางแผนและการปฏิบัติงาน 2) การใช้แหล่งเรียนรู้ในการทำกิจกรรม 3) การเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) การค้นพบปัญหา และแนวทางแก้ไข 4) การเกิดกระบวนการเรียนรู้ของศิลปิน 5) ความรับผิดชอบในการดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์ 6) การประเมินตนเอง โดยสามารถสรุปได้ดังตารางที่ 12

ตารางที่ 12 ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก
<p>เรื่อง พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum)</p> 
<p><b>ผลจากการสังเกต</b></p> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>ขั้นสาธิต (Demonstration)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. ผู้เรียนถาม-ตอบ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ที่มีเกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์</li> <li>2. ผู้เรียนทุกคนตั้งใจฟังการบรรยายความรู้เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์</li> </ol> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. ผู้เรียนเริ่มวางแผน คิดค้นคว้าความสนใจของตนเอง เพื่อนำเสนอเป็นพิพิธภัณฑ์ศิลปะของตนเอง</li> <li>4. ผู้เรียนส่วนใหญ่บันทึกแบบร่างลงในสมุดบันทึกอย่างเป็นระบบ</li> <li>5. ผู้เรียนยกมือปรึกษาผู้สอน และนำเสนอความคิดของตนเพื่อให้ได้รับคำแนะนำเพิ่ม</li> <li>6. ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ตามความถนัดและความสนใจ</li> <li>7. ผู้เรียนมีการต่อแถวเพื่อหยิบวัสดุและอุปกรณ์ส่วนกลาง อย่างเป็นระเบียบ</li> </ol> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>8. ผู้เรียนปฏิบัติงานเป็นรายบุคคล ทุกคนสามารถทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่อย่างเป็นระเบียบ</li> <li>9. ผู้เรียนคืนวัสดุและอุปกรณ์ส่วนกลางอย่างเป็นระเบียบ</li> </ol> <p><input checked="" type="checkbox"/> <b>ขั้นวัดผล (Assessment)</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>10. ผู้เรียนทุกคนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้อย่างครบถ้วน</li> <li>11. ผู้เรียนทุกคนสามารถระบุสิ่งที่ชอบ เทคนิค วัสดุอุปกรณ์ สิ่งที่ได้เรียนรู้ในผลงานของตนเอง</li> <li>12. ผู้เรียนสามารถประเมินผลงานของตนเอง พร้อมระบุความพึงพอใจที่มีต่อผลงานของตนเอง</li> </ol>
<p>ตารางที่ 12 (ต่อ) ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก</p>
<p>ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก</p>

เรื่อง อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures)



#### ผลจากการสังเกต

##### ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้เรียนสนใจและตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับรูปร่างรอบตัว
2. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการถาม-ตอบ
3. มีความตั้งใจเชื่อมโยงข้อมูลเรื่องรูปร่างและรูปทรงที่อยู่ในชีวิตประจำวัน

##### ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

4. ผู้เรียนส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง โดยร่างแบบลงในสมุดบันทึกกิจกรรม
5. ผู้เรียนบางส่วนขอคำปรึกษาผู้สอน
6. ผู้เรียนมีการแนะนำและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างกัน
7. ผู้เรียนบางส่วนเลือกใช้รูปร่างจากสิ่งที่มีอยู่ในห้องนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง
8. ผู้เรียนส่วนใหญ่ทำงานได้ทันตามเวลาที่กำหนด
9. มีผู้เรียนบางส่วนนำอุปกรณ์รายบุคคลกลับบ้านและลืมนำมาในชั้นเรียน เพื่อนๆ ในชั้นเรียน จึงแบ่งปันอุปกรณ์ให้เพื่อนได้ใช้

##### ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

10. ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่อย่างเป็นระเบียบ

##### ขั้นวัดผล (Assessment)

11. ผู้เรียนร้อยละ 80 บันทึกสะท้อนการเรียนรู้

ตารางที่ 12 (ต่อ) ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

### เรื่อง สีล้อรอบตัว (Creative Color Wheels)



#### ผลจากการสังเกต

##### ขั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้เรียนสนใจและตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับวงจรัสสี
2. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการถาม-ตอบ

##### ขั้นสตูดิโอ (Studio Time)

3. ผู้เรียนส่วนใหญ่ระบุที่มาของสีที่เลือกลงในสมุดบันทึกกิจกรรม
4. ผู้เรียนบางส่วนขอคำปรึกษาผู้สอน
5. ผู้เรียนมีการแนะนำและแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างกัน
6. ผู้เรียนบางส่วนเลือกใช้สีที่ได้มาจากสิ่งมีชีวิต สัตว์ ผลไม้ การ์ตูน และอื่นๆ
7. ผู้เรียนส่วนใหญ่ทำงานได้ทันตามเวลาที่กำหนด

##### ขั้นคลีนอัพ (Cleanup)

8. ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่อย่างเป็นระเบียบ

##### ขั้นวัดผล (Assessment)

9. ผู้เรียนทุกคนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

ตารางที่ 12 (ต่อ) ผลการสังเกตการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

ผลการใช้แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก

กิจกรรมที่ 4 เรื่อง เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)



ผลจากการสังเกต

ชั้นสาธิต (Demonstration)

1. ผู้เรียนสนใจและตั้งใจฟังผู้สอนบรรยายเกี่ยวกับองค์ประกอบของเมือง
2. ผู้เรียนส่วนใหญ่มีความกระตือรือร้นและมีส่วนร่วมในการถาม-ตอบเกี่ยวกับศิลปิน
3. ผู้เรียนร่วมแบ่งปันประสบการณ์และความรู้เกี่ยวกับศิลปิน

ชั้นสตูดิโอ (Studio Time)

4. ผู้เรียนส่วนใหญ่เริ่มเข้าใจบทบาทหน้าที่ของตนเอง โดยร่างแบบลงในสมุดบันทึกกิจกรรม
5. ผู้เรียนบางส่วนขอคำปรึกษาผู้สอน
6. ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกภาพผลงานศิลปะจากศิลปินที่มีชื่อเสียงนำมาต่อยอดในผลงาน
7. ผู้เรียนบันทึกส่วนที่ชอบในผลงานของศิลปินลงในแบบบันทึก
8. ผู้เรียนมีการแนะนำและแลกเปลี่ยนความคิดระหว่างกัน
9. ผู้เรียนบางส่วนเลือกสร้างสรรค์เป็นผลงานของตนเอง โดยไม่ได้ใช้แรงบันดาลใจจากศิลปิน
10. ผู้เรียนส่วนใหญ่ทำงานได้ทันตามเวลาที่กำหนด
11. มีผู้เรียนบางส่วนนำอุปกรณ์รายบุคคลกลับบ้านและลืมนำมาในชั้นเรียน เพื่อนๆ ในชั้นเรียนจึงแบ่งปันอุปกรณ์ให้เพื่อนได้ใช้
12. ผู้เรียนส่วนใหญ่ใช้สื่อภาพผลงานศิลปิน

ชั้นคลีนอัพ (Cleanup)

13. ผู้เรียนทำความสะอาดและเก็บอุปกรณ์เข้าที่อย่างเป็นระเบียบ

ชั้นวัดผล (Assessment)

14. ผู้เรียนทุกคนบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

### 3.3. ผลการประเมินการสร้างสรรคศิลปะ

ผู้วิจัยดำเนินการใช้แผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก จำนวน 4 แผน กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม รายวิชาเลือกเสรี “เรียน ๆ เล่น ๆ แบบศิลปิน” ในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ซึ่งประกอบไปด้วยแผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเรื่อง 1) พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum) 2) อยู่นั่นนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) 3) สีล้อรอบตัว (Creative color wheels) 4) เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) โดยมีผลการประเมินการสร้างสรรคตามรายการประเมินผลงานทั้ง 5 ด้าน จากการวิเคราะห์ผลงาน พบว่า มีระดับการสร้างสรรคศิลปะอยู่ในระดับดีมาก โดยมีผลการประเมินการสร้างสรรคศิลปะที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงาน โดยใช้แบบประเมินการสร้างสรรคผลงาน เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics) ในการประเมินผลงานของนักเรียนทั้ง 4 กิจกรรม มีผลการประเมินการสร้างสรรคศิลปะในแต่ละด้าน ดังนี้

3.3.1 ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.60$ ) ผู้เรียนมีการร่างและออกแบบก่อนลงมือ ทำงานจริง โดยจดบันทึกอย่างเป็นระบบ สามารถระบุแนวคิดและการสื่อความหมายเกี่ยวกับผลงานได้อย่างชัดเจน มีความน่าสนใจและแปลกใหม่ มีการระบุความคิดและถ่ายทอดสิ่งที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิดลงในสมุดบันทึก ไม่ซ้ำแบบเพื่อนในชั้นเรียน

3.3.2 ทักษะทางศิลปะ อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.41$ ) ผู้เรียนมีความสามารถในการทำงานตรงตามแผนงาน และแบบร่างที่กำหนดได้ครบถ้วนสมบูรณ์ มีการเลือกใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนเลือกใช้เทคนิควิธีการทำงานตามความสนใจ และความถนัดของตนเอง

3.3.3 การแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา อยู่ในระดับดีถึงดีมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามแนวคิดและแบบร่างที่ผู้เรียนเลือกตามความสนใจ

3.3.4 การเลือกและนำมาประยุกต์ใช้ อยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.40$ ) ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกใช้สื่อวัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลาย เช่น สีน้ำ สีไม้ สีชอล์ก ดินน้ำมัน กระดาษสี ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ เป็นต้น

3.3.5 ความสมบูรณ์ของผลงาน อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.54$ ) มีการทำงานตามแผน และเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

เมื่อหาค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการสร้างสรรคศิลปะ พบว่า มีระดับการสร้างสรรคศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.50$ ) สูงกว่าเกณฑ์ค่ากลาง อย่างมีนัยสำคัญที่ทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = .00) สรุปได้ดังตารางที่ 13

ตารางที่ 13 ค่าเฉลี่ยและค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานของระดับการสร้างสรรค์ศิลปะ

รายการประเมินผลงาน	ค่าเฉลี่ยระดับ การ สร้างสรรค์ ศิลปะ ( $\bar{X}$ )	ค่าส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D)	แปล ความหมาย	
1.ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	3.60	0.120	ระดับดีมาก	
2.ทักษะทางศิลปะ	3.41	0.249	ระดับดี	
3.การแสดงออกลักษณะ รูปแบบ เนื้อหา	3.63	0.363	ระดับดีมาก	
4.การเลือกและนำมา ประยุกต์ใช้	3.40	0.252	ระดับดี	
5.ความสมบูรณ์ของผลงาน	3.54	0.257	ระดับดีมาก	
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	3.50		ระดับดีมาก	
<b>ผลการทดสอบทางสถิติ</b>				
<b>N</b>	<b>Mean</b>	<b>T</b>	<b>Df</b>	<b>Sig.</b>
20	3.468	6.87	19	.00




จากการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก พบว่าในภาพรวมผู้เรียนมีระดับการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.50) โดยเมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดพบว่า ในด้านการแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา อยู่ในระดับดีมากที่สุด ( $\bar{X}$  =3.63) รองลงมาคือความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.60) และด้านความสมบูรณ์ของผลงานอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.54) ในด้านทักษะศิลปะอยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  =3.41) และด้านการเลือกและนำมาประยุกต์ใช้อยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  =3.40) ตามลำดับ

เมื่อวิเคราะห์ผลงานนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แผนกิจกรรมที่ 1 เรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน (My little museum) พบว่า ในภาพรวมการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.55) มีผลงานนักเรียนจำนวน 10 คน อยู่ในระดับดีมาก ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานมีแนวคิดเชื่อมโยงกับผลงาน มีการร่างแบบและสามารถลงมือทำตามแผนงานได้ ด้านทักษะทางศิลปะผลงานมีการใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลาย เช่นการใช้ สี ลวดลาย จุด เส้น เพื่อสร้างสรรค์เป็นรูปร่างต่างๆ ที่ผู้เรียนสนใจ รวมทั้งมีการเลือกใช้เทคนิควิธีการและสื่อที่หลากหลาย เช่น การใช้สีในเทคนิคต่างๆ การปั้น การปะติด ตกแต่งด้วยกระดาษสี ส่วนใหญ่ผู้เรียนมีการแสดงออกถึงลักษณะรูปแบบเนื้อหาที่สอดคล้องกับแนวคิดตามหัวข้อที่ผู้เรียนสนใจ เช่น ธรรมชาติ เกมส์ อาวุธ ปืนจาง การ์ตูน เป็นต้น แต่มี











ผลงานบางส่วนยังขาดความสมบูรณ์ของผลงานเนื่องจากไม่สามารถทำเสร็จได้ตามกรอบเวลาที่กำหนด จึงมีองค์ประกอบต่างๆ ที่ไม่สมบูรณ์ มีการเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่ไม่หลากหลาย รายละเอียดของผลงานจึงไม่ครบถ้วนสมบูรณ์ดังตารางที่ 14

ตารางที่ 14 ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 1 พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum)

ลำดับ	ผลงาน	ระดับ	ลำดับ	ผลงาน	ระดับ
1		ดีมาก (3.8)	2		ดีมาก (4)
3		ดี (3)	4		ดีมาก (4)
5		ดี (3.8)	6		ดีมาก (4)
7		ดี (3.4)	8		ดีมาก (4)
9		ดี (3.2)	10		ดีมาก (3.6)
11		ดี (3.4)	12		ดีมาก (3.6)

ตารางที่ 14(ต่อ) ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 1 พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum)

ลำดับ	ผลงาน	ระดับ	ลำดับ	ผลงาน	ระดับ
13		ดี (3.4)	4		ดีมาก (4)
15		ดีมาก (4)	16		พอใช้ (2)
17		ดี (3.4)	18		ดี (3.2)
19		พอใช้ (2.2)	20		ดีมาก (4)
ค่าเฉลี่ย			3.55		

แผนกิจกรรมที่ 2 เรื่อง อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) พบว่า ในภาพรวมการสร้างสรรคศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.64$ ) ด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผู้เรียนส่วนใหญ่สำรวจและสังเกตรูปร่างรอบตัวและนำมาสร้างผลงาน ผลงานผู้เรียนลำดับที่ 2 และ 5 มีการตั้งชื่อตัวละครมีความหมายเชื่อมโยงกับแนวคิด โดยร่างแบบและเลือกส่วนที่ชอบที่สุดมาสร้างสรรค์ ทักษะทางศิลปะผลงานมีความโดดเด่นในเรื่องการใช้สีวรรณะร้อน และเย็นด้วยกัน อีกทั้งการเลือกใช้เทคนิคสีน้ำและสีไม้ในผลงานในด้านการแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา ผู้เรียนทุกคนสามารถสื่อความหมายโดยระบุเป็นรายละเอียดของตัวละคร ที่บันทึกลงในสมุดกิจกรรมได้ครบถ้วน ผลงานที่โดดเด่นในด้านการเลือก และประยุกต์ใช้รูปร่างรอบตัวที่พบได้ในชีวิตประจำวัน จากผลงานของผู้เรียนลำดับที่ 10 ที่เลือกใช้ขวดบรรจุแอลกอฮอล์ นำมาสร้างเป็นตัวละคร และ

นำเสนอบรรยากาศประกอบฉากเพื่อแสดงถึงแนวคิด และเรื่องราวที่ผู้เรียนระบุไว้อย่างเป็นระบบ ด้านความสมบูรณ์ของผลงาน พบว่าผู้เรียนบางส่วนยังไม่สามารถทำงานได้เสร็จตามกรอบเวลาที่กำหนด ดังตารางที่ 15

**ตารางที่ 15** ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures)

ลำดับ	ผลงาน	ระดับ	ลำดับ	ผลงาน	ระดับ
1		ดีมาก (4)	2		ดีมาก (4)
3		ดี (3.4)	4		ดี (3.4)
5		ดีมาก (4)	6		ดี (3.5)
7		ดีมาก (3.6)	8		ดี (3.4)
9		ดี (3.2)	10		ดีมาก (4)
11		ดี (3.2)	12		ดี (3.4)



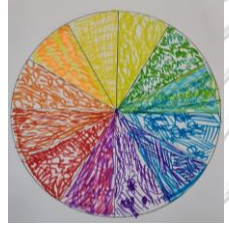







ตารางที่ 15 (ต่อ) ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures)

ลำดับ	ผลงาน	ระดับ	ลำดับ	ผลงาน	ระดับ
13		ดีมาก (3.6)	14		ดีมาก (3.6)
15		ดี (3)	16		พอใช้ (2.4)
17		ดีมาก (3.8)	18		ดีมาก (3.8)
19		ดีมาก (3.8)	20		ดีมาก (4)
ค่าเฉลี่ย			3.64		


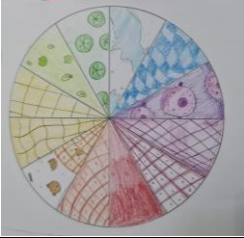


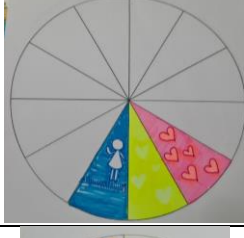


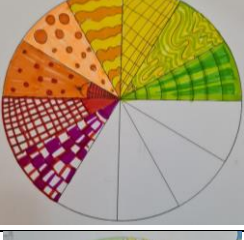


แผนกิจกรรมที่ 3 เรื่อง สีล้อรอบตัว (Creative color wheels) พบว่า ในภาพรวมการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดี ( $\bar{X} = 3.20$ ) ในด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถระบุแนวคิดและความหมายของสีที่ต้องการสร้างสรรค์ได้ เช่น การ์ตูน ผลไม้ ธรรมชาติ ดอกไม้ อารมณ์ เป็นต้น ผู้เรียนร่างแบบและระบุแนวคิดในการทำงานก่อนทำงานจริง ด้านทักษะทางศิลปะ ผลงานส่วนใหญ่ผสมสีในวงจรัสได้อย่างถูกต้องครบถ้วน ผู้เรียนมีการเลือกใช้ทัศนธาตุที่หลากหลาย เช่น จุด เส้น น้ำหนักสี ในการสร้างรูปร่าง และลวดลายประกอบวงจรัส มีเทคนิควิธีการที่โดดเด่นทั้งการใช้สีผสมสีน้ำ การปั้นดินน้ำมันตกแต่งวงจรัส สีปากกาสร้างเป็นลวดลาย ในด้านการแสดงออก

ลักษณะรูปแบบ เนื้อหา ผู้เรียนสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามแผนและแบบร่างที่กำหนดไว้ ผลงานส่วนใหญ่ยังมีการเลือกและประยุกต์ใช้ไม่หลากหลาย และผู้เรียนบางส่วนไม่สามารถทำงานได้ทันตามกรอบเวลาที่กำหนด เนื่องจากผู้เรียนมีการหยุดเรียน 2 ครั้ง เนื่องด้วยสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา 2019

ตารางที่ 16 ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 3 สีเส้นรอบตัว (Creative color wheels)

ลำดับ	ผลงาน	คะแนน	ลำดับ	ผลงาน	คะแนน
1		พอใช้ (2.5)	2		ดีมาก (4)
3		ดีมาก (3.8)	4		ดีมาก (3.8)
5		พอใช้ (2.4)	6		ดีมาก (3.6)
7		ดี (3.2)	8		ดีมาก (3.6)
9		ดี (3.2)	10		ดี (3.4)






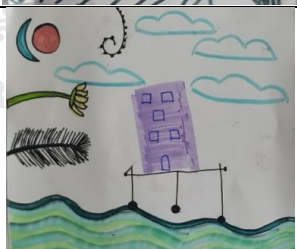


ตารางที่ 16 (ต่อ) ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 3 สีเส้นรอบตัว (Creative color wheels)

ลำดับ	ผลงาน	คะแนน	ลำดับ	ผลงาน	คะแนน
11		พอใช้ (1.8)	12		ดีมาก (4)
13		ดีมาก (4)	14		ดี (3.4)
15		ปรับปรุง (1.4)	16		ดีมาก (3.8)
17		ดี (3.2)	18		พอใช้ (2.4)
19		พอใช้ (2.4)	20		ดีมาก (3.6)
ค่าเฉลี่ย			3.20		




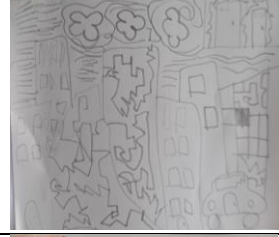








แผนกิจกรรมที่ 4 เรื่อง เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) พบว่า ในภาพรวมการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.63$ ) ในด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถระบุแนวคิดและลักษณะงานที่เป็นแรงบันดาลใจจากผลงานศิลปินที่เลือกได้ เช่น วินเซนต์ แวนโก๊ะ คีธ แฮริง ฌอน มิโร เป็นต้น ผู้เรียนร่างแบบและระบุแนวคิดในการทำงานก่อนทำงานจริง ด้านทักษะทางศิลปะผลงานส่วนใหญ่ใช้ทัศนธาตุที่หลากหลายทั้ง จุด เส้น เพื่อสร้างเป็นองค์ประกอบของเมืองต่างๆ ทั้งตึก ยานพาหนะ ท้องฟ้า แม่น้ำ ต้นไม้ และอื่นๆ ผู้เรียนมีการเลือกใช้

เทคนิคในการสร้างสร้างงานที่ได้แรงบันดาลใจจากศิลปิน เช่น การใช้จุด เส้น วาดให้ต่อเนื่องคล้ายกับสายลม สายน้ำ หรือก้อนเมฆที่เป็นลักษณะเด่นในการทำงานของวินเซนต์ แวนโก๊ะ การสร้างรูปร่างเรขาคณิต หรือรูปร่างอิสระ ของฉอน มิโร และลวดลายต่างๆ มีเทคนิควิธีการหลากหลาย ทั้งการใช้สีไม่ผสมสีน้ำ สีปากกาสร้างเป็นลวดลาย เส้นดินสอ ในด้านการแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา ผู้เรียนสามารถสื่อความหมายได้ตรงตามแผนและแบบร่างที่กำหนดไว้ ผลงานส่วนใหญ่มีการเลือกและประยุกต์ใช้ลักษณะการทำงานของศิลปินที่หลากหลาย ผู้เรียนทุกคนสามารถทำงานได้ทันตามกรอบเวลาที่กำหนด ดังตารางที่ 17

**ตารางที่ 17** ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)

ลำดับ	ผลงาน	ระดับ	ลำดับ	ผลงาน	ระดับ
1		ดี (3.4)	2		ดี (3.2)
3		ดี (3.4)	4		ดีมาก (3.8)
5		ดีมาก (4)	6		ดีมาก (4)
7		ดี (2.8)	8		ดีมาก (4)

ตารางที่ 17 (ต่อ) ผลการประเมินผลงานการสร้างสรรค์ศิลปะกิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)

ลำดับ	ผลงาน	ระดับ	ลำดับ	ผลงาน	ระดับ
9		ดีมาก (3.6)	10		ดีมาก (3.8)
11		ดีมาก (3.6)	12		ดีมาก (3.6)
13		ดีมาก (3.8)	14		ดี (3.4)
15		ดีมาก (3.8)	16		ดีมาก (3.8)
17		ดี (3.2)	18		ดีมาก (3.8)
19		ดีมาก (3.6)	20		ดีมาก (3.6)
ค่าเฉลี่ย			3.63		



เมื่อวิเคราะห์รายกิจกรรมสามารถเปรียบเทียบผลการประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะของผู้ร่วมกิจกรรมที่รายละเอียดดังตารางที่ 18

**ตารางที่ 18** ค่าเฉลี่ยระดับการสร้างสรรค์ศิลปะรายกิจกรรม

กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก	ค่าเฉลี่ยระดับการสร้างสรรค์ศิลปะ ( $\bar{X}$ )	แปลความหมาย
กิจกรรมที่ 1 พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum)	3.55	ระดับดีมาก
กิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures)	3.64*	ระดับดีมาก
กิจกรรมที่ 3 สีสีนรอบตัว (Creative color wheels)	3.20	ระดับดี
กิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)	3.63	ระดับดีมาก
<b>ค่าเฉลี่ย</b>	3.50	ระดับดีมาก

จากตารางพบว่าในภาพรวมของทุกกิจกรรมผู้เรียนมีระดับการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.50) โดยเมื่อพิจารณาถึงรายละเอียดพบว่า กิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) มีระดับการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดีมากที่สุด ( $\bar{X}$  =3.64) รองลงมากิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.63) และกิจกรรมที่ 1 พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum) ระดับดีมาก ( $\bar{X}$  =3.55) และกิจกรรมที่ 3 สีสีนรอบตัว (Creative color wheels) อยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  =3.40) ตามลำดับ

### 3.4 ผลการวิเคราะห์แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสะท้อนการเรียนรู้หลังจบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในแต่ละกิจกรรมทั้ง 4 เรื่อง สรุปความคิดเห็นได้ดังตารางที่ 19

**ตารางที่ 19** สรุปแบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

กิจกรรม	ความคิดเห็น
กิจกรรมที่ 1 พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เราสามารถวาดและประดิษฐ์ของที่ชอบด้วยสิ่งเล็กๆ</li> <li>- ได้วาดสิ่งที่ชอบหลายอย่าง เกมส์ การ์ตูน</li> <li>- ได้ความรู้ใหม่เกี่ยวกับพิพิธภัณฑ์</li> <li>- สนุก ที่ได้ปั้นและตกแต่งห้องพิพิธภัณฑ์</li> <li>- ได้ทำหลายอย่าง ปั้น ปะติด วาด และใช้สีน้ำ</li> <li>- ได้ใช้ความคิดในการสร้างพิพิธภัณฑ์</li> <li>- วาดรูปแบบงานตามความรู้สึก</li> </ul>

ตารางที่ 19 (ต่อ) สรุปแบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้

กิจกรรม	ความคิดเห็น
<p>กิจกรรมที่ 2 อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้สังเกตสิ่งรอบตัว</li> <li>- ชอบที่ได้คิดเนื้อเรื่องให้ตัวละคร</li> <li>- นำของใช้รอบตัวมาเป็นแบบสร้างผลงานได้</li> <li>- ได้ตั้งชื่อตัวละคร</li> <li>- รู้สึกอยากให้ครูมาสอนอีกเทอมหน้า</li> <li>- ได้ความรู้เกี่ยวกับรูปร่างรูปทรง</li> <li>- ได้ฝึกคิดสิ่งของให้กลายเป็นสิ่งมีชีวิต</li> <li>- รู้จักรูปร่าง และรูปทรงมากขึ้น</li> <li>- ได้ลองใช้ลวดลายในตัวละคร</li> </ul>
<p>กิจกรรมที่ 3 สีเส้นรอบตัว (Creative color wheels)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ได้ลองผสมสี</li> <li>- สนุกที่ใช้สีน้ำ</li> <li>- ฝึกคิดสิ่งที่แทนสี</li> <li>- ผสมสีไม่กับสีน้ำ</li> <li>- ได้ใช้เทคนิคการไล่สี</li> <li>- ได้ลองคิดสีเรื่องสีกับอารมณ์</li> <li>- ได้ช่วยกันคิดสีกับเพื่อน</li> <li>- ได้ผสมสีจากดินน้ำมัน</li> </ul>
<p>กิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- ชอบที่วาดได้อิสระ</li> <li>- ใช้ผลงานศิลปะเป็นภาพของตัวเอง</li> <li>- ได้คิดเมืองในแบบของเราเอง</li> <li>- ได้เลือกใช้ผลงาน</li> <li>- ได้รู้จักศิลปะมากขึ้น</li> <li>- ได้ลองเลียนแบบเส้นคล้ายแวนโก๊ะ</li> <li>- ได้ดูผลงานศิลปะหลายคน</li> <li>- สนุกที่ได้นำผลงานมารวมกับเพื่อน</li> </ul>

## บทที่ 5

### สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก 2) เพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้คือ กรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดี เด็กอายุ 9-12 ปี ที่เป็นอาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมจำนวน 20 คน เป็นการวิจัยแบบผสมผสาน (mixed methods) โดยมีการดำเนินการวิจัยและเก็บรวบรวมข้อมูลเป็น 3 ระยะดังนี้

การวิจัยระยะที่ 1 ผู้วิจัยได้วิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกโดยมีการดำเนินการดังนี้

1) ศึกษาข้อมูลและสังเคราะห์เอกสาร หนังสือ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก 2) สัมภาษณ์และสังเกตการจัดการเรียนสอนจากกรณีศึกษาที่มีแนวปฏิบัติที่ดี 3) วิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก 4) นำการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกไปเชื่อมโยงกับการพัฒนากิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

การวิจัยระยะที่ 2 ผู้วิจัยได้พัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยมีการดำเนินการดังนี้ 1) พัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี 2) นำกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้ทรงคุณวุฒิตรวจสอบความเหมาะสม

การวิจัยระยะที่ 3 ผู้วิจัยนำกิจกรรมที่ปรับปรุงแล้ว มาทดสอบประสิทธิภาพด้วยการทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสาธิตจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ฝ่ายประถม ภาคการศึกษาต้นที่กำลังศึกษาอยู่ในปีการศึกษา 2565 จำนวน 20 คน ภายในระยะเวลาของการทดลอง 4 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที โดยมีขั้นตอนในการทดลองและเก็บข้อมูลดังนี้ 1) ทำกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ประกอบด้วย 4 แผนกิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมที่ 1 เรื่องพิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum) กิจกรรมที่ 2 เรื่องอยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) กิจกรรมที่ 3 สีเส้นรอบตัว (Creative color wheels) กิจกรรมที่ 4 เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) 2) สังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรม 3) สัมภาษณ์ความคิดเห็นผู้เข้าร่วมกิจกรรม 4) ประเมินการสร้างสรรคศิลปะที่ได้จากการวิเคราะห์ผลงานของผู้ร่วมกิจกรรม 5) สะท้อนการเรียนรู้

หลังจากเข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วยเครื่องมือ 3 ระยะ

ระยะที่ 1 เครื่องมือสำหรับเก็บข้อมูล เพื่อหาข้อสรุปเกี่ยวกับรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ประกอบด้วย (1) แบบสัมภาษณ์ผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (2) แบบสัมภาษณ์ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (3) แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดีในระยะที่ 2 ใช้แบบประเมินคุณภาพของกิจกรรม ระยะที่ 3 เครื่องมือทดสอบประสิทธิภาพของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ประกอบด้วย (1) แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรม (2) แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรม (3) แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ (4) แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ เพื่อประเมินคุณภาพของกิจกรรมที่จัดขึ้น (6) นำข้อมูลเชิงคุณภาพที่ได้จากการสัมภาษณ์ และสังเกตพฤติกรรมของกลุ่มตัวอย่างมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา

### สรุปผลการวิจัย

จากการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีสรุปเป็นประเด็นสำคัญ 3 ประเด็นได้แก่ 1) ผลการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 9-12 ปี 2) การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี 3) ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยมีรายละเอียดดังนี้

#### ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก 9-12 ปี

รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ที่ได้จากการศึกษาข้อมูลและสังเคราะห์เอกสาร หนังสือ บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องรวมทั้งการศึกษาคณะศึกษามีแนวปฏิบัติที่ดี มาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ได้เป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี กล่าวโดยภาพรวมคือ ควรเป็นกิจกรรมที่เปิดกว้าง เน้นการสร้างสรรคที่ผู้เรียนเป็นผู้เลือกตามความสนใจและความถนัด โดยไม่จำกัดเทคนิค และวิธีการในการสร้างสรรคผลงาน ผู้สอนควรเป็นผู้แนะนำ และส่งเสริมการเรียนรู้ของผู้เรียน นำไปสู่การสร้างสรรคงานที่แตกต่างหลากหลายกันแต่ละบุคคล ควรจัดสภาพแวดล้อมให้เอื้ออำนวยต่อการเรียนรู้ มีแหล่งเรียนรู้ที่หลากหลายให้ผู้เรียนเลือกศึกษาได้ตามความสนใจ มีองค์ประกอบ 4 ด้าน ดังนี้

1. แนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ผู้เรียนควรมีทางเลือกที่แท้จริงผ่านการทำงานศิลปะ ผู้เรียนเปรียบเสมือนศิลปิน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อและวัสดุ เป็นหัวข้อปลายเปิด ผู้สอนควรสนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบและความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน สนับสนุนความเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสม คือ การจัดเตรียมพื้นที่ การเตรียมสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มีการจัดเตรียมการสอนโดยมีโครงสร้างเวลาที่เหมาะสมกับกิจกรรม และควรมีการวัดประเมินผลที่หลากหลาย

2. การจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรคำนึงถึงพื้นฐานและความพร้อมของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้สอนมีบทบาทสนับสนุนและส่งเสริมผู้เรียน กำหนดวัตถุประสงค์และผลลัพธ์ที่คาดว่าจะเกิดขึ้นในกิจกรรม โดยการจัดการเรียนรู้มีกระบวนการ 4 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) เป็นขั้นที่ผู้สอนใช้คำถาม หรือกิจกรรมต่างๆ เพื่อนำเข้าสู่บทเรียน รวมถึงการสาธิตเทคนิควิธีการต่าง ๆ 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) เป็นขั้นที่ผู้เรียนลงมือทำงานศิลปะโดยให้อิสระกับผู้เรียนในการเลือกสื่อ วัสดุในการทำงานตามความสนใจและความถนัดของผู้เรียน ครูทำหน้าที่เป็นที่ปรึกษา เพื่อให้ผู้เรียนค้นพบแนวทางของตนเอง 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) เป็นขั้นที่ผู้เรียนดูแลทำความสะอาดอุปกรณ์และเก็บอุปกรณ์ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) เป็นขั้นที่ตั้งคำถามเกี่ยวกับเทคนิควิธี การที่ได้เรียนรู้และค้นพบในผลงานของผู้เรียน เป็นการแบ่งปันประสบการณ์การเรียนรู้

3. เนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย เป็นหัวข้อที่ผู้เรียนเข้าใจ และมีประสบการณ์ร่วม ความรู้พื้นฐานทางศิลปะจัดเป็นฐานความรู้แบ่งออกเป็น 4 ฐาน ได้แก่ 1) ฐานรูปแบบงานศิลปะ 2) ฐานตัวอย่างผลงานศิลปิน 3) ฐานเทคนิคทางศิลปะ 4) ฐานวัสดุอุปกรณ์ทางศิลปะ

4. การประเมินการสร้างสรรค์ตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรเป็นการประเมินที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ เกิดข้อค้นพบและมีการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน ให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์ศิลปะ กล่าวคือทักษะการคิดขั้นสูง และทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ ประกอบด้วยเกณฑ์การประเมิน 5 ด้าน 1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เป็นทักษะการคิดขั้นสูงที่พัฒนาได้ยากที่สุดและมีความสำคัญในการสร้างสรรค์ผลงานให้มีความแปลกใหม่ ทำท่าย เป็นทักษะที่ต้องอาศัยการตัดสินใจในการเลือกเทคนิค วิธีการทางศิลปะใหม่ๆ ที่เกิดจากการเรียนรู้ด้วยตนเอง 2) ทักษะทางศิลปะเป็นทักษะหลักในการผลิตผลงานศิลปะผ่านการใช้ทัศนธาตุด้วยวิธีการที่หลากหลาย 3) การแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา เป็นทักษะที่สำคัญสำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก โดยผู้เรียนเลือกตามความสนใจ และความถนัด 4) การแสวงหาและนำมาประยุกต์ใช้ เป็นทักษะที่ต้องอาศัยความรู้ความเข้าใจเดิมเป็นฐานและความรู้ความเข้าใจใหม่เพิ่มเติม โดยเกิดจากการ

ค้นคว้าและฝึกฝนจากแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ การเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงาน เป็นทักษะที่ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ และอาศัยความเข้าใจจากการทดลองเทคนิควิธีการต่าง ๆ อย่างหลากหลาย 5). ความสมบูรณ์ของผลงาน เป็นการฝึกความรอบคอบการเก็บรายละเอียดในการทำงานการวางแผนการทำงานและเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

## ตอนที่ 2 การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

จากการการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีด้วยการวิเคราะห์รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกจากการทำกรณีศึกษา และนำมาพัฒนาเป็นแผนกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่มุ่งเน้นบทบาทผู้เรียนเป็นสำคัญ ให้ผู้เรียนมีทางเลือกในการตอบสนองความคิดของตนเองและความสนใจผ่านการทำงานศิลปะอย่างอิสระ ซึ่งในการจัดการเรียนรู้ ผู้เรียนกำกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนสามารถวิเคราะห์จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง และมีอิสระในการเลือกวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบของตนเอง มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระ ในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ทศนศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่เชื่อมโยงกันและจัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบหรือโครงสร้าง จนก่อกำเนิดผลผลิตเป็นวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับผู้เรียน โดยผู้วิจัยวิเคราะห์รายละเอียดของกิจกรรมที่สอดคล้องกับรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก และความคิดเห็นของกรณีศึกษา ได้เป็นแผนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก 4 เรื่อง 1) พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum) เพื่อศึกษาความเฉพาะตัวของผู้เรียน ซึ่งผู้เรียนได้เลือกสร้างสรรค์กิจกรรมจากความชอบ ความสนใจ และประสบการณ์ส่วนตัว 2) อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) สร้างความเข้าใจในแนวคิดการออกแบบตัวละคร เกิดการสำรวจผ่านการสังเกตรูปร่างที่มาจากสิ่งของหรือธรรมชาติรอบตัว และมีทักษะปฏิบัติตามเทคนิคที่ผู้เรียนสนใจ 3) สีล้อรอบตัว (Creative color wheels) เป็นกิจกรรมที่เรียนรู้เรื่องวงจรสี โดยผู้เรียนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย 4) เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) ศึกษาและออกแบบสร้างสรรค์เมืองที่มีองค์ประกอบที่หลากหลาย โดยได้รับแรงบันดาลใจมาจากลักษณะงาน จุดเด่น หรือเทคนิคของศิลปินระดับโลกที่ผู้เรียนสนใจเลือกศึกษา

### ตอนที่ 3 ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

การนำกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เป็นอาสาสมัครเข้าร่วมกิจกรรมและยินดีให้ข้อมูลในการทดลองกิจกรรมจำนวน 20 คน จากการทำกิจกรรมพบว่า ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี แสดงความคิดเห็นว่า มีความเข้าใจ และเกิดความภาคภูมิใจในผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้น เกิดข้อค้นพบใหม่ๆ จากการทำงานในเทคนิค และวิธีการที่ไม่เคยทำมาก่อนในชั้นเรียน โดยได้เลือกใช้อุปกรณ์ที่หลากหลายตามความสนใจของผู้ร่วมกิจกรรมเอง ได้ใช้แหล่งเรียนรู้ที่เลือกตามความสนใจ การได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนตามหัวข้อที่สนใจ และการปฏิบัติงานที่กำหนดได้ด้วยตัวเอง รวมไปถึงพฤติกรรมของผู้เข้าร่วมกิจกรรม แสดงออกถึงการมีความเข้าใจ สามารถตอบคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน จากขั้นตอนการสาธิต (Demonstration) มีการวางแผนการทำงาน จัดลำดับขั้นตอนในการปฏิบัติงานด้วยตนเองได้อย่างเหมาะสม ถูกต้อง และการใช้ข้อมูลหรือเนื้อหาเพื่อมาสร้างสรรค์ผลงานและลงมือปฏิบัติในชั้นสตูดิโอ (Studio Time) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดข้อค้นพบในการทำงานจากการลงมือปฏิบัติ พบปัญหาและหาแนวทางการแก้ไขได้จากการปรึกษา และลองเปลี่ยนวิธีการทำงานใหม่ มีความสุขในการทำกิจกรรมโดยสังเกตจากการพูดคุย รอยยิ้มและเสียงหัวเราะของผู้ร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมวิจัยมีความรับผิดชอบในการดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์ส่วนตัวคือถุงอุปกรณ์ในชั้นคลีนอัพ (Cleanup) ผู้ร่วมกิจกรรมมีความภาคภูมิใจต่อผลงานของตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกันในชั้นเรียน

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เข้าร่วมกิจกรรมในภาพรวมมีการสร้างสรรค์ศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.50$ ) สูงกว่าเกณฑ์ค่ากลาง อย่างมีนัยสำคัญที่ทางสถิติที่ระดับ .05 ได้จากการวิเคราะห์ผลงาน โดยใช้แบบประเมินการสร้างสรรคศิลปะ โดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนแบบรูบริกส์ (Scoring Rubrics) ในการประเมินผลงานของนักเรียนทั้ง 4 กิจกรรมและข้อมูลจากการบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ มีผลการประเมินการสร้างสรรคศิลปะในแต่ละด้าน ดังนี้ 1) ด้านการแสดงออก ลักษณะรูปแบบ เนื้อหา อยู่ในระดับดีมากที่สุด ( $\bar{X} = 3.63$ ) ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามแนวคิดและแบบร่างที่ผู้เรียนเลือกตามความสนใจ รองลงมาคือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.60$ ) ผู้เรียนมีการร่างและออกแบบก่อนลงมือ ทำงานจริง โดยจดบันทึกอย่างเป็นระบบ สามารถระบุแนวคิดและการสื่อความหมายเกี่ยวกับผลงานได้อย่างชัดเจน มีความน่าสนใจและแปลกใหม่ มีการระบุความคิดและถ่ายทอดสิ่งที่เชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิดลงในสมุดบันทึก ไม่ซ้ำแบบเพื่อนในชั้นเรียน ในด้านความสมบูรณ์ของผลงานอยู่ในระดับดีมาก ( $\bar{X} = 3.54$ ) ผู้เรียนมีการ

ทำงานตามแผน และเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด ถัดมาคือด้านทักษะศิลปะอยู่ในระดับดี ( $\bar{X}$  =3.41) ผู้เรียนมีความสามารถในการทำงานตรงตามแผนงาน และแบบร่างที่กำหนดได้ครบถ้วน สมบูรณ์ มีการเลือกใช้ทัศนธาตุอย่างหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนเลือกใช้เทคนิค วิธีการทำงานตามความสนใจ และความถนัดของตนเอง และด้านการเลือกและนำมาประยุกต์ใช้อยู่ใน ระดับดี ( $\bar{X}$  =3.40) ตามลำดับ ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลาย เช่น สีน้ำ สีไม้ สีชอล์ก ดินน้ำมัน กระดาษสี ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ เป็นต้น

### อภิปรายผลการวิจัย

การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

จากการศึกษารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในงานวิจัยนี้ สามารถพัฒนาทักษะการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปีได้ในด้านทักษะการคิดขั้นสูง ที่ผู้เรียนพิจารณาจากการนำความรู้ที่ได้มาสร้างสรรค์ในผลงาน โดยพิจารณาจากความถนัดและความสนใจที่ผู้เรียนระบุและบันทึกในแบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ และพัฒนาทักษะปฏิบัติทางทัศนศิลป์ ที่ผู้เรียนสามารถเลือกจากทางเลือกที่หลากหลาย ได้แก่ รูปแบบ เทคนิค และการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ศิลปะ และในด้าน เพราะ ผู้เรียนสามารถนำความรู้มาประยุกต์ใช้และลงมือปฏิบัติในงานของตนเองได้ เพราะกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกมีแนวคิดและหลักการที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนกำหนดกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ลงมือปฏิบัติและค้นพบเทคนิค หรือผลผลิตใหม่ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของแผนการศึกษาชาติที่เสนอกรอบแนวทางการพัฒนาการศึกษาโดยมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแต่ละระดับ การศึกษาได้รับการพัฒนาขีดความสามารถเต็มตามศักยภาพที่มีอยู่ในตัวตนของแต่ละบุคคล เช่นเดียวกับกับ ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2558) ที่กล่าวถึงการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เป็นบุคคลที่มีเครื่องมือในการสร้างความรู้ด้วยตนเองเป็นหลัก มีความสามารถในการสกัดและคัดกรองข้อมูลที่ควรเรียนรู้ ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของไพฑูรย์ สีนลรัตน์ (2557) โดยรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีส่วนส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดทักษะในศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนแบบนี้จะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติเอง มีความสามารถในการกำกับกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เกิดการเรียนรู้ที่ลุ่มลึกในสาระ (Deep Knowledge) สามารถคิดวิเคราะห์ ถักทอ (Weaving) ความรู้และปรับประยุกต์ใช้แก้ไข ในแนวทางการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี ประกอบด้วย 4 ด้าน ได้แก่ ด้านแนวคิด และหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ที่ผู้เรียนควรมีทางเลือกที่แท้จริงผ่านการทำงาน



ศิลปะ ให้ผู้เรียนเลือกหัวข้อและวัสดุ กำหนดหัวข้อปลายเปิด ผู้สอนควรสนับสนุนการเรียนรู้หลายรูปแบบและความต้องการที่หลากหลายของผู้เรียน สนับสนุนความเฉพาะตัวของแต่ละบุคคล ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีทักษะปฏิบัติและทักษะสร้างสรรค์โดยใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะ ดังที่ วิชัย วงษ์ใหญ่ (2558) กล่าวว่าการศึกษาที่เน้นการเรียนรู้ด้วยตัวเอง (Self-Directed Education) เชื่อในศักยภาพตามธรรมชาติของเด็ก ความสนใจใคร่รู้สิ่งรอบข้าง แล้วหาทางเรียนรู้จากทรัพยากรต่างๆ ที่มีอยู่รอบตัว เชื่อว่าความเก่งกาจของผู้เรียนมาจากตัวของผู้เรียนเอง ด้านการจัดการเรียนรู้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรคำนึงถึงพื้นฐานและความพร้อมของผู้เรียน ให้ผู้เรียนมีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง ใช้หลักการจัดการเรียนรู้ของ Douglas and Jaquith (2009) การจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญประกอบด้วยกระบวนการจัดการเรียนการสอน 4 ขั้นตอนได้แก่ 1) ขั้นสาธิต (Demonstration) 2) ขั้นสตูดิโอ (Studio Time) 3) ขั้นคลีนอัพ (Cleanup) และ 4) ขั้นวัดผล (Assessment) ซึ่งสอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยของ วสุ สกุนรัตน์ (2557) การจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติด้วยตนเองนั้น กระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความร่วมมือในการแสวงหาความรู้ไปสู่การค้นพบคำตอบร่วมกัน มีความพร้อมจากความร่วมมือในการเผชิญต่อปัญหา ด้านเนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เป็นกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับช่วงวัย เป็นหัวข้อที่ผู้เรียนเข้าใจ และมีประสบการณ์ร่วม ดังที่ วุฒิ วัฒนสิน (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะ คือการให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงเกิดการรวบรวมความคิดจินตนาการประสบการณ์และความคิดสร้างสรรค์แสดงออกมาโดยผ่านสื่อทางศิลปะ เช่นเดียวกับ Epstein และคณะ (2008) อธิบายว่าการสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่สามารถเรียนรู้และพัฒนาได้ด้วยกลยุทธ์ที่เรียกว่า สมรรถนะการสร้างสรรค์ ในด้านการเพิ่มพูนความรู้ ประสบการณ์ (Broadening) ในด้านนี้ บุคคลที่มีการสร้างสรรค์สูงมักแสวงหาการฝึกฝนประสบการณ์และความรู้ นอกเหนือจากความเชี่ยวชาญ

องค์ประกอบรูปแบบกิจกรรมด้านการประเมินการสร้างสรรค์ตามแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก ควรเป็นการประเมินที่หลากหลายให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ เกิดข้อค้นพบและการแลกเปลี่ยนในชั้นเรียน ให้ผู้เรียนเกิดการสร้างสรรค์ศิลปะ ดังที่ Koster (2001) ได้สรุปถึงการส่งเสริมและประเมินความคิดระดับสูงในทางศิลปะไว้ว่ากิจกรรมศิลปะที่มีประสิทธิภาพควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นนักคิดทางศิลปะและการประเมินผลควรมีความหลากหลายนอกจากการประเมินผลด้านความรู้หรือผลการปฏิบัติงานของนักเรียน

รูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เกิดจากการสังเคราะห์องค์ความรู้ทางด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะศึกษาบนฐานทางเลือก ร่วมกับความเข้าใจในองค์ประกอบที่เหมาะสมกับการพัฒนากิจกรรม ทำให้สามารถพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี โดยประกอบด้วย 4 กิจกรรม 1) พิพิธภัณฑ์ของฉัน (My Little Museum) 2) อยู่ไหนกันนะเจ้าสัตว์ประหลาด (Finding my imaginary creatures) 3) สีสนรอบตัว (Creative

color wheels) 4) เมืองมหัศจรรย์ในอนาคต (Futuristic City) ลักษณะของกิจกรรมที่ออกแบบขึ้น จะมีความเหมาะสมกับผู้เรียน มีเป้าหมายเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทาง ศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระ ในศิลปะแขนง ต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้าง และนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ กระบวนการแสวงหาความรู้ เป็นการนำเอาความรู้ที่มีอยู่เชื่อมโยงกันและจัดระบบใหม่ไปสู่รูปแบบหรือโครงสร้าง จนก่อกำเนิดผลผลิต เป็นวิธีการใหม่หรือสิ่งใหม่ เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับผู้เรียน สอดคล้องกับบดินู จีระเดชา (2541) ที่กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมให้ผู้ทำกิจกรรมได้เกิดการค้นคว้าทดลองและสื่อ ความคิดของตนเองให้แก่ผู้อื่น และสิ่งที่อยู่รอบตัวเป็นการพัฒนาความคิดการสังเกตเพิ่มพูนทักษะการ เรียนรู้เกิดการพัฒนาทั้งทางด้านร่างกายและสมอง เช่นเดียวกับข้อค้นพบในงานวิจัยของอัศวิน ศิลป เมธากุล (2550) ที่ว่ากิจกรรมศิลปะนั้นจะต้องปฏิบัติทั้งภาคทฤษฎีและปฏิบัติเพื่อฝึกให้เกิดความ ซำนาญทั้งด้านฝีมือและความคิด การเรียนศิลปะจะขาดการฝึกฝนไม่ได้เลยดังนั้นทุกครั้งที่เรียนเนื้อหา จนจบก็ต้องปฏิบัติกิจกรรมออกมา เพื่อแสดงให้เห็นว่าเข้าใจซาบซึ้งเนื้อหา นั้น โดยแสดงออกมาเป็น ผลงาน

ผลการทดลองใช้กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็ก อายุ 9-12 ปี พบว่าระดับการสร้างสรรคศิลปะอยู่ในระดับดีมาก ผู้เข้าร่วมกิจกรรมมีความเข้าใจ สามารถตอบคำถามและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นในชั้นเรียน จากขั้นตอนการสาธิต (Demonstration) มีการวางแผนการทำงาน จัดลำดับขั้นตอนในการปฏิบัติงานด้วยตนเองได้อย่าง เหมาะสม ถูกต้อง และการใช้ข้อมูลหรือเนื้อหาเพื่อมาสร้างสรรค์ผลงานและลงมือปฏิบัติในขั้นสตูดิโอ (Studio Time) ผู้เข้าร่วมกิจกรรมเกิดข้อค้นพบในการทำงานจากการลงมือปฏิบัติ พบปัญหาและหา แนวทางการแก้ไขได้จากการปรึกษา และลองเปลี่ยนวิธีการทำงานใหม่ มีความสุขในการทำกิจกรรม โดยสังเกตจากการพูดคุย รอยยิ้มและเสียงหัวเราะของผู้ร่วมกิจกรรม ผู้เข้าร่วมวิจัยมีความรับผิดชอบ ในการดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์ส่วนตัวคือถุงอุปกรณ์ในชั้นคลีนอัพ (Cleanup) ผู้ร่วมกิจกรรมมีความ ภูมิใจต่อผลงานของตนเอง และมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับผู้สอน และผู้ร่วมกิจกรรมด้วยกันในชั้นเรียน โดยในการสร้างสรรค์ศิลปะด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีการร่างและออกแบบก่อนลงมือ ทำงานจริง โดยจัดบันทึกอย่างเป็นระบบ สามารถระบุแนวคิดและการสื่อความหมายเกี่ยวกับผลงาน ได้อย่างชัดเจน มีความน่าสนใจและแปลกใหม่ มีการระบุความคิดและถ่ายทอดสิ่งที่เชื่อมโยงสัมพันธ์ กับแนวคิดลงในสมุดบันทึก ไม่ซ้ำแบบเพื่อนในชั้นเรียน ด้านทักษะทางศิลปะ ผู้เรียนมีความสามารถ ในการทำงานตรงตามแผนงาน และแบบร่างที่กำหนดได้ครบถ้วนสมบูรณ์ มีการเลือกใช้ทัศนธาตุอย่าง หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน ผู้เรียนเลือกใช้เทคนิควิธีการทำงานตามความสนใจ และความ

ถนัดของตนเอง ด้านการแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา อยู่ในระดับดีถึงดีมาก ผู้เรียนส่วนใหญ่สามารถสื่อความหมายได้ตรงตามแนวคิดและแบบร่างที่ผู้เรียนเลือกตามความสนใจ ด้านการเลือกและนำมาประยุกต์ใช้ อยู่ในระดับดี ผู้เรียนส่วนใหญ่เลือกใช้สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลาย เช่น สีน้ำ สีไม้ สีชอล์ก ดินน้ำมัน กระดาษสี ภาพตัวอย่างผลงานศิลปะ ด้านความสมบูรณ์ของผลงาน พบว่าผู้เรียนสามารถทำงานได้ตามกรอบเวลาที่กำหนด สอดคล้องกับข้อค้นพบในงานวิจัยของ Jackson (2009) ที่ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า นักเรียนเกิดความคิดริเริ่มจินตนาการรู้จักแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานประดิษฐ์เนื่องจากผู้สอนเปิดโอกาสให้นักเรียนคิดอย่างอิสระและยอมรับความคิดเห็นของนักเรียน นอกจากนี้การวิจารณ์ผลงานทำให้นักเรียนรู้สึกเกิดความภาคภูมิใจและมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานเพิ่มขึ้นซึ่งก่อให้เกิดวัฒนธรรมการเรียนรู้สร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ สิริชัย ดีเลิศ (2556) กล่าวว่า การสร้างสรรค์ผลงานมาจากความชอบ ความถนัด รสนิยมโดยในผลงานศิลปะหนึ่งชิ้นต้องจำแนกระหว่างความสร้างสรรค์งานศิลปะที่ทั้งความเป็นอัตลักษณ์ที่ชัดเจนและรูปแบบหรือสไตล์ของศิลปินแต่ละคน สร้างมาจากแนวความคิดหรือตัวตนของตัวเองกับบริบทและประสบการณ์ทำให้กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานอีกทั้งยังสอดคล้องกับการประเมินคุณค่าผลงานของตนเองและผู้อื่นกระตุ้นให้เกิดความอยากเรียนรู้อย่างต่อเนื่องอย่างเป็นระบบจากความคิดที่มีคุณค่าไปสู่การปฏิบัติและคุณค่าของผลงานไปสู่ความคิดความซาบซึ้งและยังกระตุ้นการรับรู้ความคิดจินตนาการและการสร้างความเชื่อมั่น (Wendy ML Libby, 2000)

จากการอภิปรายผลการวิจัยที่กล่าวมาข้างต้น จะเห็นได้ว่ากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี มีความเหมาะสมที่จะนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมศิลปะทั้งในและนอกระบบ เป็นกิจกรรมระยะสั้น ที่มีหัวข้อปลายเปิด เป็นหัวข้อที่ผู้เรียนเข้าใจ และมีประสบการณ์ร่วม เนื้อหาในการทำกิจกรรมเข้าใจง่ายสามารถเชื่อมโยงได้กับในชีวิตประจำวัน ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ด้วยกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นผลทำให้ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ เกิดข้อค้นพบแลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการปฏิบัติงาน และสามารถนำมาใช้เป็นแนวทางสำหรับผู้สอนได้จัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาผู้เรียนให้มีการสร้างสรรค์ทางศิลปะ มีกระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยนำความรู้และทักษะที่มีอยู่มาประยุกต์ใช้ ซึ่งเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพในอนาคต สอดคล้องกับทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง ทำให้เห็นว่าการพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี บรรลุวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้คือ ได้รูปแบบกิจกรรม และได้พัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

## ข้อเสนอแนะ

### ข้อเสนอแนะเพื่อนำผลวิจัยไปใช้

1. การศึกษาในครั้งนี้ใช้ข้อมูลที่ได้จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องซึ่งเอกสารที่ค้นพบส่วนใหญ่เป็นการอ้างอิงการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกที่จัดในบริบทต่างประเทศเป็นหลัก ซึ่งการจัดการเรียนการสอนศิลปะในประเทศไทย ยังคงเป็นการเรียนรู้ที่ผู้สอนเป็นผู้กำหนด รวมถึงการเก็บข้อมูลจากกรณีศึกษาที่จัดการเรียนรู้ศิลปะในบริบทนอกระบบเป็นหลัก ทำให้ข้อสรุปอาจไม่สอดคล้องกับสภาพห้องเรียนในชั้นเรียนปกติในปัจจุบัน

2. ผู้สอนสามารถกำหนดหัวข้ออื่นๆ ที่สอดคล้องกับเนื้อหาสาระสำคัญของกิจกรรมได้ เนื่องจากรูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเป็นแม่แบบ ที่ผู้สอนสามารถเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจเพิ่มเติมได้

### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ข้อค้นพบงานวิจัยในครั้งนี้ โดยอิงตามจุดประสงค์งานวิจัยที่เน้นทักษะการสร้างสรรค์ศิลปะเป็นหลัก ควรมีการศึกษาในทักษะด้านอื่นๆ อาจทำให้ได้ข้อค้นพบและแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกที่หลากหลาย

2. ควรมีการวิจัยการจัดการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในช่วงวัยอื่นๆ เพื่อออกแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลายและเหมาะสมกับผู้เรียนแต่ละช่วงวัย

3. ควรมีการพัฒนาารูปแบบกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกในรูปแบบออนไลน์เพื่อเป็นแนวทางในการเรียนรู้ที่ตอบรับกับบริบทสถานการณ์การแพร่ระบาดของโรคติดเชื้อไวรัสโคโรนา (COVID-19)

## บรรณานุกรม

- กนต์ธีรธา หิรัญยะมาน. (2552). การสร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนาการรับรู้ทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 [ปริญญามหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2559). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579. บริษัท พรินทวาทกราฟฟิค จำกัด.
- คณศ ศीलส์ตย์. (2556). การสร้างสรรค์ทางศิลปะ. สำนักวิทยบริการและเทคโนโลยีสารสนเทศ มทร.ศรีวิชัย. <https://arit.rmutsv.ac.th/en/blogs/55-การสร้างสรรค์ทางศิลปะ-247>
- ฉลอง ไชยมัชฌิม. (2554). ปัญหาการบริหารหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ของครูโรงเรียนประถมศึกษา กลุ่มสถานศึกษาที่ 2 อำเภอนาคู สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาภาพลันธุ์ เขต 3 [มหาวิทยาลัยนอร์ทกรุงเทพ, กรุงเทพมหานคร].
- ชลุต นิมเสมอ. (2553). องค์ประกอบของศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 7). อมรินทร์.
- ชัยยุทธ คชรินทร์. (2546). ความเชื่อมั่นของการประเมินผลงานศิลปะที่ใช้กฎเกณฑ์การให้คะแนนต่างกัน [ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาการวัดผลการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย, มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ].
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2558). 80 นวัตกรรมจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ (พิมพ์ครั้งที่ 6). ไทยวัฒนาพานิช.
- ณชนก หล่อสมบูรณ์. (2560). ผลการจัดการเรียนรู้ศิลปศึกษาบนฐานทางเลือกที่มีต่อทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณในการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- ดนุ จีระเดชากุล. (2541). นันทนาการสำหรับเด็ก. ไทยวัฒนาพานิช.
- ทวีเดช จีวบาง. (2549). ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ (พิมพ์ครั้งที่ 2). โอเดียนสโตร์.
- ทิตนา แคมมณี. (2545). รูปแบบการเรียนการสอน: ทางเลือกที่หลากหลาย. นิชิน แอดเวอร์ไทซิงกรุ๊ป.
- ทิตนา แคมมณี. (2554). ทักษะการคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ สร้างสรรค์ และการคิดอย่างมีวิจารณญาณ: การบูรณาการในการจัดการเรียนรู้. วารสารราชบัณฑิตยสถาน, 36(2), 188-204.
- ทิตนา แคมมณี. (2558). ศาสตร์การสอน องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 19). สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

- ปิยะพงศ์ โชติพันธ์. (2556). การสอนเพื่อพัฒนาทักษะการคิดขั้นสูง. *จูลสาร PBL วลัยลักษณ์*, 6(1), 8.
- ภัทราวดี มากมี. (2559). การพัฒนาโมเดลการวัดประสิทธิผลองค์การภาครัฐในเขตอาเซียน: การวิเคราะห์โมเดลสมการ โครงสร้างพระระดับ. *วารสารสมาคมนักวิจัย*, 21(1), 34 -48.
- พิเชษฐ์ พิณิจ. (2558). *แห่งความเข้าใจที่ลุ่มลึกในวาระแห่งการเรียนรู้และการเรียนการสอน*. Pichet PINIT. <http://pichet-pinit.in.th/wp-content/uploads/2015/10.pdf>
- พิรพงศ์ กุลพิศาล. (2545). *สมองลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ*. เคล็ดไทย.
- เพ็ญศรี ทวีสุวรรณ. (2532). *ผู้เรียนการศึกษานอกระบบ, เอกสารการสอนชุดวิชาหลักการเรียนรู้และเทคนิคการฝึกอบรมหน่วยที่ 1-8*. โรงพิมพ์มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.
- ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. (2558). *ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวให้พ้นกับดักของตะวันตก (พิมพ์ครั้งที่ 7)*. โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ภัทราวดี มากมี, วิริยะ ผดาศรี และศรีสมัย ดวงมณี. (2558). ปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ระดับชั้นประถมศึกษาในจังหวัดชลบุรีตามการรับรู้ของครูผู้สอน. *วารสารพัฒนาการเรียนการสอน*, 9(2), 20 – 32.
- ยุวดี พันธุ์สุจริต. (2554). *การวิเคราะห์โมเดลทางเลือกของความยืดหยุ่นผูกพันกับโรงเรียนที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนผ่านการเรียนรู้แบบลุ่มลึก [วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย]*.
- ราชวิทยาลัยกุมารแพทย์แห่งประเทศไทย. (2557). *เด็กวัยเรียน 6-12 ปี*. <http://www.thaipediatrics.org/Media/media-2017101012.pdf>
- เรวัฒน์ ชำนาญ. (2556). *Creative-ฉลาดคิด ฉลาดสุข*. ฐานการพิมพ์.
- เลิศ อานันทนง. (2518). *ศิลปะกับเด็ก*. กราฟิคอาร์ต.
- วสุ สกุลรัตน์. (2557). *ผลของการจัดกิจกรรมการเรียนนอกระบบโรงเรียนโดยใช้ความร่วมมือระหว่างบุคคลต่างวัยในกิจกรรมศิลปะที่มีต่อการเสริมสร้างสัมพันธภาพระหว่างบุคคล [วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, สาขาวิชาการศึกษานอกระบบโรงเรียนภาควิชาการศึกษาดลอดชีวิต คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]*.
- วิจารณ์ พานิช. (2555). *วิธีการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21*. มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2550). ผู้เรียนเป็นสำคัญ. ใน *สารานุกรมวิชาชีพระเฉลิมพระเกียรติพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวเนื่องในโอกาสฉลองสิริราชสมบัติครบ 60 ปี* (หน้า 271–276). สำนักงานเลขาธิการคุรุสภา.
- วิศิศา ชื่นอารมณ. (2546). *การพัฒนาแบบประเมินผลการปฏิบัติงาน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะด้านทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่สอง [จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย]*. กรุงเทพฯ.

- วิบูลย์ชัย ไยบัวเทศ. (2551). *การพัฒนารูปแบบการสอนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมศิลปศึกษาแบบ สอดแทรกคุณธรรมจริยธรรมสำหรับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 1-3* [วิทยานิพนธ์ปริญญา มหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].
- วิบูลลักษณ์ สารวิจิตร. (2549). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวิชาศิลปะด้านทัศนศิลป์. วารสาร ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี, 17(2), 220-234.*
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). *ศิลปะระดับมัธยมศึกษา. มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์วิทยาเขตปัตตานี.*
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์. (2561). *คิดยกกำลังสอง: ทักษะสำหรับโลกอนาคต.* [http://jenjira-su.blogspot.com/2018/03/blog-post\\_88.html](http://jenjira-su.blogspot.com/2018/03/blog-post_88.html)
- สมหวัง พิธิยานุวัฒน์. (2551). *วิธีวิทยาการประเมิน:ศาสตร์แห่งคุณค่า.* สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สรรเสริญ แก้วกำเนิด. (2558). *ความก้าวหน้าปฏิรูปการศึกษา.* กระทรวงศึกษาธิการ. <http://moe.go.th/ความก้าวหน้าปฏิรูปการศ-3>
- สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. (2557). *การคิดขั้นสูง.* สำนักงานราชบัณฑิตยสภา. <http://www.royin.go.th/knowledges/การคิดขั้นสูง>
- สิริชัย ดีเลิศ. (2556). *อัตลักษณ์แห่งตัวตนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ. Veridian E-Journal, 6(3), 336-345.*
- อัศวิน ศิลปะเมธากุล. (2550). *การประเมินศิลปะเด็ก. วารสารวิทยบริการ, 18(2), 7.*
- อารี สุทธิพันธุ์. (2551). *ผลึกความคิดศิลปะ.* ศูนย์สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อำไพ ตีรณสาร. (2536). *ขยายมุมมองการเรียนรู้ศิลปะ. วารสารครุศาสตร์, 22(1), 64-76.*
- อุดม เขยกิจวงศ์. (2551). *การส่งเสริมการศึกษานอกระบบและการศึกษาตามอัธยาศัย: กรณีศึกษาที่ไม่ จำกัดวัย และสถานที่ (พิมพ์ครั้งที่ 1). แสดงดาว.*
- อุ้นตา นพคุณ. (2523). *การศึกษานอกระบบโรงเรียน. โรงพิมพ์เจริญผล.*
- อุษณีย์ อนุรุทธ์วงศ์. (2555). *ทักษะความคิด:พัฒนาอย่างไร. อินทร์ณน.*
- Anderson, L. W., & Krathwohl, D., R. E. (2001). *A taxonomy for learning, teaching assessing: A revision of Bloom 's Taxonomy of educational objectives.* Longman.
- Anderson, R. D., & others. (2001). *children' s thinking though science.* Prentice-Hat.
- Besemer, S., & Traffinger, D., J. (1981). *Analysis of creative products: review and synthesis. Journal of Creative Behavior, 15, 21.*
- Bloom, B. S. (1961). *Taxonomy of educational objectives.* David Mckey Company.

- Brown University. (2008). *Teaching for Artistic Behavior: Choice-Based Art*. The Education Alliance.
- Case, J., & Marshall, D. (2004). Between deep and surface engagement in high goal do learning in engineering educational contexts. *Studies in Higher Education*, 29, 605-615.
- Center for enhancing learning and teaching, R. G. U. (n.d.). *Surface, deep and strategic learning*. Robert Gordon University. Retrieved June 1, 2016 from <http://www.rgu.ac.uk/celt/pgcertlt/how/how5a.html>
- Chapman, L. H. (1978). *Approaches to art in education*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Click, F. (1994). *The Astonishine Hypothesis: The Scientific Search for the Soul*. simon & Schuster Ltd.
- Day, M., & Hurwitz, A. (2012). *Children and their Art: Art Education for Elementary and Middle School* (9<sup>th</sup> ed.). Wadsworth.
- De Bono, E. (1982). *Lateral Thinking: a textbook of creativity*. Penguin.
- Douglas, K. (2012). Visit to a Choice-based Art Classroom. *Arts and activities*, 131(1), 11.
- Douglas, K., & Jaquith, D. (2009). *Engaging learners through artmaking: Choice-based art education in the classroom*. Teachers College Press.
- Edwards, B. (1999). *The new drawing on the right side of the brain*. Jeremy.
- Elias, R. Z. (2005). Students ' approaches to study in introductory accounting course. *Journal of Education for Business*, 80, 194 - 199.
- Epstein, J. L. et. al. (2002). *School, Family, and Community Partnerships :Your Handbook for Action* (2<sup>nd</sup> ed.). Corwin Press, Inc.
- Floyd, K. s., Haring, S. J., & Santiago, J. (2009). The effect of engagement and perceived course value on deep and surface learning strategies. *The International Journal of an Emerging Transdiscipline*, 12, 181-190.
- Gardner, H., & Winner, E. (1982). U-Shaped Behavioral Growth. First intimations of artistry. In S. Strauss (Ed.). Academic Press.
- Georgianna, S. (1995). Understanding Domain Knowledge for Teaching: Higher-Order Thinking in Pre-Service Art Teacher Specialists. *Studies in Art Education*, 36(3), 154-169.



- Golomb, C. (2007). Patterns of artistic development in children. *American Journal of Art therapy, 39*, 68-69.
- Gray, P. (2017). *Self-Directed Education-Unschooling and Democratic Schooling*. Oxford Research Encyclopedia of Education.
- Guilford, J. P. (1950). Creativity. *America Psychologist, 5*, 11.
- Guilford, J. P. (1971). *The nature of human intelligence*. McGraw-Hil Book.
- Hathaway. *The learner-directed classroom: Developing creative thinking skills through art*. Teachers College Press.
- Holman, C. Z. (2003). *The effectiveness of art activities in developing school readiness skills* [University of Prince Edward Island Canada].
- Houghton, W. (2004). *Engineering Subject Centre Guide: Learning and Teaching Theory for Engineering Academics*. HEA Engineering Subject Centre.
- Imply. (2013). *Van Gogh Rubric & Essay*. <http://artroom104.blogspot.com/2013/01/van-gogh-rubric-essay-more-common-core.html>
- Joo, Y. (2014). *Teaching Strategies for Implementing Choice-Based Art Curriculum* [Master's Thesis, Georgia State University].
- Karpati, A., & Kay, L. (2013). Visual Expression of Beauty and Ugliness in Adolescent Art. *International Journal of Education through Art, 9*(2), 23.
- Koster, J. B. (2001). *Bringing Art into the Elementary Classroom*. Wadsworth.
- Laroche, G. A. (2015). Social Learning and Drawing: What Children Learn by Copying the Images of Their Peers. *Art Education, 68*(3), 19-25.
- Lovenfeld, V., & Britthain, W. L. (1975). *The Development of Creativity. In Creative and Mental Growth*. Macmillan.
- Lowenfeld, V. a. B., & L., W. (1964). *Creative and Mental Growth* (4<sup>th</sup> ed.). Macmillan.
- Mehmet Ali Genç. (2016). Evaluation of Gifted and Talented Students' Reflective Thinking in Visual Arts Course. *Universal Journal of Educational Research, 4*(9), 239-248.
- Moczerad, H. (2015). *Choice-Based Art : Students Who Create, No Replicate* [Master's Thesis, Western Michigan University].

- National council for Curriculum and Assessment. (1999). *Arts Education Curriculum*.  
NCCA. [http://www.ncca.ie/uploadedfiles/Curriculum/VisArt\\_Curr.pdf](http://www.ncca.ie/uploadedfiles/Curriculum/VisArt_Curr.pdf)
- Partnership for 21<sup>st</sup> Century Learning. (2015). *Framework for 21<sup>st</sup> Century Learning*.  
[www.p21.org/our-work/p21-framework](http://www.p21.org/our-work/p21-framework)
- Phan, H. P. (2009). Relations between goals, self-efficacy, critical thinking and deep processing strategies: a path analysis. *Educational Psychology, 29*, 777-799.
- Raiyn, J. (2016). The Role of Visual Learning in Improving Students' High-Order Thinking Skills. *Journal of Education and Practice, 7*(24).
- Reason, R. D., Cox, B. E., Mcintosh, K., & Terenzini, P. T. (2010, May 31). Deep learning as an individual, conditional, and contextual influence on first - year student outcome. Presented at the Annual Forum of the Association for Institution Research, Chicago, IL.
- Sternberg, R. J. (2004). *Handbook of intelligence*. Cambridge University Press.
- Teaching for Artistic Behavior. (2017). *About Us*. TAB. <http://teachingforartisticbehavior.org/resources/sample-page/about-us/>[2017
- Torrance, E. P. (1966). *Rewarding Creative Behavior: Experience in classroom Activity*. Prentice-Hall.
- Trilling, B., & Fadel, C. (2009). *21<sup>st</sup> century skill : learning for life in our time*. Jossey-bass.
- Varian, S. (2016). *Choosing Creatively : Choice-Based Art Education in an Inclusive Classroom* [Master's Thesis, Moore College of Art & Design].
- YOUNG, J. G. (1985). What Is Creativity? *The Journal of Creative Behavior, 19*(2), 77-87.



ภาคผนวก

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
**CHULALONGKORN UNIVERSITY**



ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์จากผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน ในการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหาปรับปรุงเนื้อหา แก่สำนวนภาษาของเครื่องมือ ดังมีรายชื่อต่อไปนี้

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อินทิรา พรหมพันธุ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อำไพ ตีรณสาร

อาจารย์พิเศษประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)  
ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะ

ข้อ	คำถาม
1	ท่านมีวิธีการใดในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกให้ประสบความสำเร็จ
2	ท่านเลือกใช้หลักการใดในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกอย่างไร
3	ท่านมีองค์ประกอบสำคัญใดบ้างในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก
4	ท่านมีการวางแผนก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกอย่างไร
5	ท่านมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร <ul style="list-style-type: none"> <li>- มีการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดหรือไม่ อย่างไร</li> <li>- เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีแสดงความคิดเห็น และตั้งคำถามหรือไม่</li> <li>- ท่านมีการสาธิตเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร</li> </ul>
6	ท่านมีการจัดสภาพแวดล้อมอย่างไรในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก
7	ท่านประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกหรือไม่อย่างไร
8	ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกสามารถส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะได้หรือไม่ อย่างไร
9	ท่านมีข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะอย่างไร



ภาคผนวก ข

ผลการตรวจสอบความตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY

**การวิเคราะห์แบบประเมินความสอดคล้องความตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ของเครื่องมือวิจัย  
การพัฒนากิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี**

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

IOC คือ ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อความถามกับวัตถุประสงค์

$\sum R$  คือ ผลรวมคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

โดยค่า IOC ที่ยอมรับได้ต้องไม่ต่ำกว่า 0.5

**เครื่องมือในงานวิจัยนี้ประกอบด้วย**

1. แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ
2. แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ
3. แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ
4. แบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)
5. แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
6. แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี
7. แบบประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะ
8. แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้: กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี



ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 1	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 10	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 11	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>					<b>0.97</b>	<b>ใช้ได้</b>

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 1	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ (ต่อ)

ข้อที่ 10	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 11	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
รวม					0.94	ใช้ได้

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ

ข้อสังเกต	รายการประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของคะแนน	ค่า IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้าน พฤติกรรม ของผู้สอน	ข้อที่ 1 ตั้งคำถาม	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 2 ยกตัวอย่างผลงาน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 3 ให้คำแนะนำ	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 4 เปิดโอกาสถาม-ตอบ	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ด้าน พฤติกรรม ของผู้เรียน	ข้อที่ 1 ตั้งคำถาม	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 2 ตอบคำถาม	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 3 วางแผน และร่างแบบก่อนทำงาน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 4 ใช้แหล่งเรียนรู้ กิจกรรมฐาน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 5 แลกเปลี่ยนสิ่งที่ ค้นพบในชั้นเรียน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	ข้อที่ 6 ข้อสังเกตอื่น ๆ	1	1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
รวม					0.97	ใช้ได้	

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือก เพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

รายการประเมิน		ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวม ของ คะแนน	ค่า IOC	แปล ผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหา สาระ	มีศิลปะเป็นแกนหลักในการ จัดการเรียนรู้	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	มีหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบน ฐานทางเลือกอย่างครบถ้วน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	เหมาะสมกับผู้เรียนอายุ 9-12 ปี	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ด้าน กิจกรรม การเรียน การสอน	กิจกรรมสอดคล้องกับ วัตถุประสงค์	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	กิจกรรมสอดคล้องตามเนื้อหา	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	กิจกรรมเหมาะสมกับเวลาเรียน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	กิจกรรมสามารถส่งเสริมการ สร้างสรรค์ศิลปะ	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ด้านสื่อ การสอน	สื่อการสอนเหมาะกับกิจกรรม	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	สื่อการสอนกระตุ้นความสนใจของ ผู้เรียน	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
การวัดและ ประเมินผล	แบบวัดและประเมินผลมีความ สอดคล้องกับวัตถุประสงค์	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
	แบบวัดและประเมินผลสามารถ วัดและประเมินการสร้างสรรค ศิลปะของนักผู้เรียนได้	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>						<b>1.00</b>	<b>ใช้ได้</b>

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 1	1	1	0	2.00	0.67	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 9	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>					<b>0.97</b>	<b>ใช้ได้</b>

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 1	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 6	1	1	0	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 7	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 8	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>					<b>1.00</b>	<b>ใช้ได้</b>

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบประเมินการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 1	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>					<b>1.00</b>	<b>ใช้ได้</b>

ตารางแสดง ค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ : กิจกรรมศิลปะบนฐาน  
ทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์งานศิลปะสำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

รายการ ประเมิน	ผู้ทรงคุณวุฒิ			ผลรวมของ คะแนน	ค่า IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ข้อที่ 1	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 2	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 3	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 4	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
ข้อที่ 5	1	1	1	3.00	1.00	ใช้ได้
<b>รวม</b>					<b>1.00</b>	<b>ใช้ได้</b>



## แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)

### ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ

**คำชี้แจง** แบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้  
 ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์  
 ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะ

#### ตอนที่ 1 -ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลาที่สัมภาษณ์.....

ชื่อ - นามสกุล.....เพศ.....อายุ.....ปี

วุฒิการศึกษา  ปริญญาตรี  ปริญญาโท  ปริญญาเอก  อื่น ๆ โปรดระบุ.....

สาขาวิชาที่จบการศึกษา.....

ตำแหน่ง.....สถานที่ทำงาน .....ประสบการณ์ในการทำงาน.....

#### ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของครูผู้สอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะ

1. ท่านมีวิธีการใดในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกให้ประสบความสำเร็จ

---

2. ท่านเลือกใช้การจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพราะเหตุใด

---

3. ในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกของท่านมีองค์ประกอบสำคัญใดบ้าง

---

4. ท่านมีการวางแผนก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกอย่างไร

---

5. ท่านมีบทบาทในกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร
  - 5.1 มีการตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นกระบวนการคิดหรือไม่ อย่างไร
  - 5.2 มีการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีแสดงความคิดเห็น และตั้งคำถามหรือไม่ อย่างไร
  - 5.3 มีการการสาธิตเพื่อเป็นแนวทางในการสร้างสรรค์ผลงานให้ผู้เรียนหรือไม่ อย่างไร

---

6. ท่านมีการจัดสภาพแวดล้อมในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกอย่างไร

---

7. ท่านประสบปัญหาในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกบ้างหรือไม่ และท่านแก้ไขปัญหาอย่างไร

---

8. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกสามารถส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะได้หรือไม่ อย่างไร

---

9. ท่านคิดว่าการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกมีข้อดีที่แตกต่างจากการสอนศิลปะที่มีหลักเกณฑ์เป็นพื้นฐานอย่างไร

---

10. ท่านมีข้อเสนอแนะในการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะอย่างไร

---

### แบบสัมภาษณ์กรณีศึกษา : ผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)

#### ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ

**คำชี้แจง** แบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้  
 ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์  
 ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะ

#### ตอนที่ 1 -ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลาที่สัมภาษณ์.....

ชื่อ - นามสกุล..... เพศ.....

อายุ.....ปี ระดับชั้น.....

#### ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เรียนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice) ในการจัดการเรียนการสอนศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะ

1. ครูมีวิธีการสอนอย่างไร

---

2. นักเรียนมีการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างไรบ้าง

---

3. ระหว่างเรียนนักเรียนมีส่วนร่วมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน และครูผู้สอน หรือไม่อย่างไร

---

4. นักเรียนมีการใช้องค์ความรู้ด้านเนื้อหา เช่น ทฤษฎีศิลปะ เทคนิค และวิธีการสร้างสรรค์ผลงานอย่างไร

---

5. นักเรียนใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะในการค้นคว้าข้อมูลหรือไม่ อย่างไร

---

6. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับสภาพแวดล้อมในชั้นเรียน

---

7. นักเรียนมีแนวทางในการเลือกวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะอย่างไร

---

8. การจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือกช่วยให้นักเรียนค้นพบเทคนิค หรือวิธีการใหม่ๆ หรือไม่อย่างไร

---

9. นักเรียนคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก มีความแตกต่างจากการจัดการเรียนรู้ศิลปะในโรงเรียนหรือไม่ อย่างไร

---

10. ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือกนักเรียนชอบกระบวนการเรียนรู้ใดมากที่สุด เพราะเหตุใด

---

11. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม เช่น นักเรียนอยากให้มื่ออะไรเกิดขึ้นในชั้นเรียน เพราะเหตุใด

---



**แบบสังเกตการจัดการเรียนการสอนที่มีแนวปฏิบัติที่ดี (Best Practice)**  
**ในการจัดการเรียนการสอนบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ**

สถานที่สังเกต.....วันที่.....เวลา.....

ผู้สอน.....ผู้สังเกต.....

คำชี้แจง : ใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องพฤติกรรมที่เกิดขึ้น

พฤติกรรม เวลา (นาที)	ผู้สอน				ผู้เรียน				
	ตั้ง คำถาม	ยกตัวอย่าง ผลงาน	ให้ คำแนะนำ อำนวยความสะดวก	เปิด โอกาส ถาม- ตอบ	ตั้ง คำถาม	ตอบ คำถาม	วางแผน และร่าง แบบ ก่อน ทำงาน	ใช้แหล่ง เรียนรู้ กิจกรรม ฐาน	แลกเปลี่ยน สิ่งที่ค้นพบ กับเพื่อนใน ชั้นเรียน
0-10									
11-20									
21-30									
31-40									
41-50									
51-60									

ข้อสังเกตอื่น ๆ สภาพทั่วไปของชั้นเรียน (บันทึกในรูปแบบแผนผัง)

บรรยากาศในชั้นเรียน พฤติกรรมของผู้เรียน การเตรียมสื่อ อุปกรณ์ในการจัดการเรียนรู้ การจดบันทึก การประเมินตนเอง การประเมินกลุ่ม และ ฯลฯ

แบบประเมินคุณภาพของกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคงานศิลปะ  
สำหรับเด็ก

อายุ 9-12 ปี (สำหรับผู้เชี่ยวชาญ)

คำชี้แจง : โปรดทำเครื่องหมาย ( / ) ลงในช่องประเมินความคิดเห็น และเสนอแนะข้อมูลเพิ่มเติมที่  
เห็นสมควร

ระดับเกณฑ์การประเมิน

5	อยู่ในเกณฑ์	ดีมาก
4	อยู่ในเกณฑ์	ดี
3	อยู่ในเกณฑ์	ปานกลาง
2	อยู่ในเกณฑ์	น้อย
1	อยู่ในเกณฑ์	ปรับปรุง

รายการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน				
	5	4	3	2	1
1. ด้านเนื้อหาสาระ					
มีศิลปะเป็นแกนหลักในการจัดการเรียนรู้					
มีหลักการจัดกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกอย่างครบถ้วน					
เหมาะสมกับผู้เรียนอายุ 9-12 ปี					
2. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน					
กิจกรรมสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
กิจกรรมสอดคล้องตามเนื้อหา					
กิจกรรมเหมาะสมกับเวลาเรียน					
กิจกรรมสามารถส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ					
3. ด้านสื่อการสอน					
สื่อการสอนเหมาะสมกับกิจกรรม					
สื่อการสอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียนได้					
4. การวัดและประเมินผล					
แบบวัดและประเมินผลมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์					
แบบวัดและประเมินผลสามารถวัดและประเมินการ สร้างสรรคศิลปะของนักผู้เรียนได้					

**แบบสัมภาษณ์ผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี**

**คำชี้แจง**

แบบสัมภาษณ์แบ่งเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

ตอนที่ 2 ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

**ตอนที่ 1** -ข้อมูลเกี่ยวกับผู้ให้สัมภาษณ์

วันที่สัมภาษณ์.....เวลาที่สัมภาษณ์.....

ผู้เข้าร่วมกิจกรรมคนที่.....อายุ.....ปีระดับชั้น.....

**ตอนที่ 2** ความคิดเห็นของผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์ศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

1. ระหว่างเรียนหรือทำกิจกรรม นักเรียนได้รับคำแนะนำจากครูผู้สอนอย่างไรบ้าง

---

2. นักเรียนมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นกับเพื่อน/ครูผู้สอน หรือไม่อย่างไร

---

3. นักเรียนมีการวางแผนปฏิบัติงานอย่างไร

---

4. นักเรียนใช้แหล่งเรียนรู้ทางศิลปะใดบ้างในการค้นคว้า

---

5. นักเรียนมีความคิดเห็นอย่างไรกับสภาพแวดล้อมในการเรียนรู้ศิลปะบนฐานทางเลือก

---

6. นักเรียนมีการทำความสะอาดพื้นที่ในการเรียนหรือไม่ อย่างไร

---

7. นักเรียนค้นพบเทคนิค วิธีการใหม่ๆ ในผลงานหรือไม่ ระบุสิ่งที่พบ และเหตุผล

---

8. ระหว่างเรียน หรือทำกิจกรรมนักเรียนพบปัญหาหรือไม่ และมีแนวทางการแก้ไขปัญหอย่างไร

---

9. ผลงานของนักเรียนเป็นไปตามที่วางแผนไว้หรือไม่ อย่างไร

---

10. ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

---

แบบสังเกตพฤติกรรมผู้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรคศิลปะ  
สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

ข้อมูลการสังเกต

สถานที่สังเกต.....วันที่.....เวลา.....

ผู้รับการสังเกต.....ผู้สังเกต.....

ประเด็นในการสังเกต

ข้อ	ประเด็นในการสังเกต
1	ผู้เรียนวางแผนและร่างแบบก่อนการทำงาน
2	ผู้เรียนใช้แหล่งเรียนรู้ใดบ้างในการค้นคว้า
3	ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการถาม-ตอบหรือไม่ อย่างไร
4	ผู้เรียนมีการเรียนรู้แบบร่วมมือ คือ การแลกเปลี่ยนเทคนิคที่ค้นพบหรือไม่ อย่างไร
5	ผู้เรียนค้นพบปัญหา และแนวทางแก้ไขปัญหาหรือไม่อย่างไร
6	ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ของศิลปินในการจัดการกับสื่อและวัสดุหรือไม่ อย่างไร
7	ผู้เรียนมีการประเมินตนเอง การประเมินกลุ่มหรือไม่ อย่างไร
8	ผู้เรียนมีความรับผิดชอบในการดูแลรักษาวัสดุอุปกรณ์หรือไม่ อย่างไร

เวลา	สภาพที่สังเกตได้	หมายเหตุ
	 จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย CHULALONGKORN UNIVERSITY	

### แบบประเมินการสร้างสรรคผลงานศิลปะ

**คำชี้แจง** แบบประเมินผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะมีลักษณะเป็นแบบมาตรฐานค่า ค้วยวิธีการให้คะแนน

แบบรูบรีคส์ (rubrics) ในการประเมินผลงานของนักเรียนในแต่ละด้าน

#### วิธีการประเมิน

พิจารณาเกณฑ์การให้คะแนนผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะประเมินผลงานตามเกณฑ์การประเมินที่สอดคล้องกับความคิดเห็นของท่าน โดยใส่หมายเลขลงในช่องว่าง

- |                             |                    |
|-----------------------------|--------------------|
| เกณฑ์การประเมิน 4 ระดับ คือ | 4 หมายถึง ดีมาก    |
|                             | 3 หมายถึง ดี       |
|                             | 2 หมายถึง พอใช้    |
|                             | 1 หมายถึง ปรับปรุง |

#### ลักษณะของผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ

1. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการนำเสนอแนวคิดและสื่อความหมายในแง่มุมที่แปลกใหม่มีการดัดแปลงและประยุกต์ให้แตกต่างจากรูปแบบเดิมที่คุ้นเคยรวมทั้งการแสดงออกถึงรายละเอียดที่สนับสนุนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิด แสดงออกถึงการตัดสินใจเลือกวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน โดยมีการจัดบันทึก และร่างแบบอย่างเป็นระบบ รวมถึงสามารถประเมินผลอย่างสมเหตุสมผล

2. ทักษะทางศิลปะ หมายถึง ความสามารถในการผลิตผลงานได้ตรงกับแผนงาน หรือแบบร่างที่กำหนดได้ครบถ้วนสมบูรณ์ และความสามารถในการใช้ทัศนธาตุ (เส้น จุด รูปร่าง รูปทรง สี น้ำหนักอ่อน-แก่ และพื้นที่ว่าง ) มาสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่างๆ

3. การแสดงออกลักษณะรูปแบบ เนื้อหา หมายถึง ความสามารถในการสื่อความหมายของผลงาน ตามแนวความคิดของผู้เรียนที่เลือกตามความสนใจ และความถนัด

4. การเลือกและนำมาประยุกต์ใช้ หมายถึง การผลิตผลงานโดยมีการเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะที่หลากหลาย และมีการแก้ปัญหาในการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการทดลองเทคนิควิธีการต่างๆ อย่างหลากหลาย

5. ความสมบูรณ์ของผลงาน เป็นการฝึกความรอบคอบการเก็บรายละเอียดในการทำงานการวางแผนการทำงานและเสร็จสมบูรณ์ตามเวลาที่กำหนด

เกณฑ์การประเมินการสร้างสรรค์ศิลปะ

เกณฑ์การประเมิน				
รายการประเมินผลงาน	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
1. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	1. นำเสนอแนวคิดและสื่อแปลกใหม่ 2. มีรายละเอียด (องค์ประกอบและทัศนธาตุ) ที่สนับสนุนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิด แนวคิดได้ถูกต้อง สมบูรณ์	1. นำเสนอแนวคิดและสื่อความหมายในแง่มุมที่แตกต่างจากแผนงานที่กำหนดไว้ 2. มีรายละเอียด (องค์ประกอบและทัศนธาตุ) ที่สนับสนุนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิดได้ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	1. นำเสนอแนวคิดและสื่อความหมายในแง่มุมที่คุ้นเคย 2. มีรายละเอียด (องค์ประกอบและทัศนธาตุ) ที่สนับสนุนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิดได้ถูกต้องเป็นบางส่วน	1. เติมนำเสนอแนวคิดเพื่อนแนวคิดไม่ตรงกับหัวข้อที่กำหนด 2. มีรายละเอียด (องค์ประกอบและทัศนธาตุ) ที่สนับสนุนและเชื่อมโยงสัมพันธ์กับแนวคิดน้อยมากหรือไม่ปรากฏ
2. ทักษะทางศิลปะ (การร่างแบบวางแผนการทำงาน การใช้ทัศนธาตุที่หลากหลาย)	1. สร้างสรรค์ผลงานตามแบบแผนตามแบบที่กำหนดไว้ 2. ใช้ทัศนธาตุตั้งแต่ 3 อย่างขึ้นไป	1. สร้างสรรค์ผลงานตามแบบแผนที่กำหนดไว้ 2. ใช้ทัศนธาตุน้อยกว่า 3	ใช้ทัศนธาตุอย่างใดอย่างหนึ่งในการสร้างสรรค์ผลงาน	ไม่ปฏิบัติ
3. การแสดงออกลักษณะรูปแบบเนื้อหา	สื่อความหมายของผลงานตามแบบร่าง และแนวคิดของผู้เรียนที่เลือกตามความสนใจ และความถนัด ครบถ้วน	สื่อความหมายของผลงานตามแบบร่าง และแนวคิดของผู้เรียนที่เลือกตามความสนใจ และความถนัด	พบการสื่อความหมายของผลงานตามแบบร่าง และแนวคิดของผู้เรียนที่เลือกตามความสนใจ และความถนัดได้เพียงบางส่วน	ไม่พบการสื่อความหมายของผลงาน ตามแบบร่าง และแนวคิดของผู้เรียนที่เลือกตามความสนใจ และความถนัด

รายการประเมินผลงาน	เกณฑ์การประเมิน				1(ปรับปรุง) ไม่ปฏิบัติ
	4 (ดีมาก)	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1(ปรับปรุง)	
4. การเลือกและนำมาประยุกต์ใช้	มีการเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะเป็นทางการหลาย	มีการเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะเป็นส่วนมาก	มีการเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะได้	มีการเลือกใช้สื่อ วัสดุ และการค้นคว้าแหล่งเรียนรู้ทางศิลปะได้น้อย	ไม่ปฏิบัติ
5. ความสมบูรณ์ของผลงาน	ทุกส่วนของผลงาน ชัดเจน มีรายละเอียดตามที่กำหนด เสร็จสมบูรณ์ตามกำหนดระยะเวลา	ผลงานส่วนใหญ่มีรายละเอียดตามที่กำหนด เสร็จตามเวลาที่กำหนด	ผลงานมีรายละเอียดเล็กน้อยตามที่กำหนด และ เสร็จตามเวลาที่กำหนด	ผลงานไม่มีรายละเอียด	ผลงานไม่มีรายละเอียด

แบบบันทึกสะท้อนการเรียนรู้ : กิจกรรมศิลปะบนฐานทางเลือกเพื่อส่งเสริมการสร้างสรรค์งานศิลปะ

สำหรับเด็กอายุ 9-12 ปี

คำชี้แจง : จัดบันทึกเนื้อหาสาระสำคัญที่เรียนรู้ในแต่ละฐานกิจกรรมที่ได้เรียนรู้และสะท้อนออกมาใน

รูปแบบความคิดรวบยอด



ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม..... จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย  
CHULALONGKORN UNIVERSITY



## ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวสุภาพรรณ วงศ์ศักดิ์ศิริกุล
วัน เดือน ปี เกิด	10 มีนาคม 2537
สถานที่เกิด	จังหวัดนครสวรรค์
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาขั้นพื้นฐานจากโรงเรียนนครสวรรค์ ในปี พ.ศ. 2555 จากนั้นสำเร็จการศึกษาหลักสูตรครุศาสตรบัณฑิต (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีพ.ศ. 2560 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปี พ.ศ.2562
ที่อยู่ปัจจุบัน	399/230 สารุประดิษฐ์49 สารุประดิษฐ์ แขวงบางโพงพาง เขตยานนาวา กทม 10120
ผลงานตีพิมพ์	การประชุมวิชาการครุศาสตร์วิชาการครั้งที่ 12 "การศึกษาฐานสมรรถนะในยุค New Normal"
รางวัลที่ได้รับ	รางวัลเหรียญทองแดงจากการประกวดนวัตกรรมสายอุดมศึกษา งานมหกรรมวิจัยแห่งชาติ 2565