

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบ
ประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

The development of Creative Thinking of Visual Arts
Through experiential Learning for Prathomsueksa 4 students

เกษฎากร ตันตราจิณ¹

พจมาลย์ สกนเกียรติ²

บทคัดย่อ

การศึกษาวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ
ประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 วัตถุประสงค์ของการวิจัย 1) เพื่อพัฒนาความคิด
สร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบ
ประสบการณ์ 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ ในงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา
ปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ผู้วิจัยเก็บรวบรวมข้อมูลจากกลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการ
วิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 15 ชั่วโมง จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ 2) แบบประเมินความคิด
สร้างสรรค์ 3) แบบวัดความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ผลการวิจัยพบว่า

1) ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน
พบว่านักเรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ต่ำกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80
จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100

2) นักเรียนมีความพึงพอใจในการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ ภาพรวมความ
พึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.27, S.D. = 0.80)

คำสำคัญ : การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์, การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์, ทัศนศิลป์

¹ นักศึกษาหลักสูตร ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาหลักสูตรและการสอน วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏจันทรเกษม

² ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในปัจจุบันเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปแล้วว่า การศึกษา คือ เครื่องมือสำคัญ ในการพัฒนาคนให้มีคุณลักษณะตามที่สังคมต้องการ โดยปัจจุบันสังคมไทย กำลังก้าวเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 ทำให้ การศึกษาของไทยถึงเวลาปรับเปลี่ยนให้สอดคล้องกับความต้องการและบริบทของสังคมได้อย่างมี ประสิทธิภาพ

สมเด็จพระติ ตั้งกิจวานิชย์ และคณะ (2556) ยังได้นำเสนอเรื่องวรรณกรรม ด้านการศึกษาร่วมสมัย ซึ่งไปในทิศทางเดียวกันว่า ทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการเป็นพลเมือง และการทำงานในศตวรรษที่ 21 นั้น ก่อนข้างแตกต่างจากศตวรรษที่ 20 บางทักษะแม้จะมีลักษณะถาวร กล่าวคือ มีความสำคัญมาในทุกยุคทุก สมัย ไม่ใช่เฉพาะในศตวรรษที่ 21 นั่นก็คือ ทักษะ 4C ได้แก่ 1) การคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking) 2) การสื่อสาร (Communication) 3) การทำงานเป็นทีม (Collaboration) และ 4) ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) จะพบว่าทักษะในศตวรรษที่ 21 จึงเป็นทักษะที่จำเป็นต่อการดำรงชีวิตของคนในยุคปัจจุบัน ในฐานะการเป็นพลเมืองของโลก ที่มีการดำรงชีวิตท่ามกลางโลกที่เปลี่ยนแปลง ซึ่งคนไทยยังติดกับดัก และ วังวนของการเป็นผู้ใช้ ผู้บริโภค และผู้ซื้อ ไม่สามารถเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ที่สามารถพัฒนาต่อยอด การใช้งาน และก้าวไม่ผ่านไปสู่การเป็นผู้คิดนวัตกรรม สร้างและผลิตภัณฑ์ นำไปใช้เพื่อดำรงชีวิตในสังคม อย่างมีคุณภาพอย่างเหมาะสม (ไพฑูริย์ สีนลรัตน์, 2549) ความคิดสร้างสรรค์จึงมีความสำคัญต่อชีวิตคนใน ยุคศตวรรษที่ 21 เป็นอย่างมาก ด้วยความเปลี่ยนแปลงของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวนั้น ล้วนเกิดจากการใช้ ความคิดสร้างสรรค์ของคน ซึ่งนอกจากจะทำให้โลกมีสิ่งใหม่เกิดขึ้นแล้วยังช่วยให้คนมีวิธีคิดแก้ปัญหา ต่างๆ ได้ ถ้าคนได้ฝึกการคิด และคิดได้อย่างสร้างสรรค์มาแล้ว ปัญหาทุกอย่างย่อมมีทางแก้ไข เช่น การ แข่งขันทางธุรกิจด้านการออกแบบผลิตภัณฑ์ เป็นต้น (คณะกรรมการวิชาการคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการ คุณค่าศูนย์วิชาการ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีพระจอมเกล้าธนบุรี, 2555)

กลุ่มการเรียนรู้วิชาศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ส่งผลให้ผู้เรียนมีมุมมองที่สร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างเสรีทางความคิด การคิดสร้างสรรค์ จินตนาการตามความสนใจ และความถนัดตามธรรมชาติของเด็กแต่ละคน (กรมวิชาการ, 2551) การจัดกระบวนการเรียนรู้ของวิชาศิลปะ มีรูปแบบของกิจกรรมอยู่หลากหลายรูปแบบ ซึ่งเน้นการปฏิบัติ ที่สามารถต่อยอดความคิดทางศิลปะได้ใน อนาคต เพื่อให้ผู้เรียนใช้กระบวนการการคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ฝึกให้ ผู้เรียนเป็นเด็กช่างคิด ช่างทำ จินตนาการ สร้างสรรค์ ทดลอง ลงมือปฏิบัติจริง

การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายสำหรับผู้เรียน ปัจจุบันได้มีการ เปลี่ยนความคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้ (Conception of Learning) ซึ่งมีการยึดครูเป็นศูนย์กลาง และนักเรียน ไม่มีส่วนร่วม (Passive Receivers) ในการเรียนมาเป็นการเน้นด้านการคิด (Cognitive) มนุษยนิยม (Humanistic) สังคม (Social) และรูปแบบการเรียนที่เรียกว่า Constructivist Learning Models นอกจากนี้ ยังพบว่าสังคมปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว มีความจำเป็น ที่ต้องเพิ่มในเรื่องความยืดหยุ่นและ

ศักยภาพในการผสมผสานความรู้เดิมกับประสบการณ์ ในรูปแบบที่ใหม่และแตกต่างกันออกไป ดังนั้น การออกแบบการเรียนรู้จึงต้องเน้นการวัดความสามารถภาคปฏิบัติของการเรียน และใช้เทคนิคการเรียนรู้แบบประสบการณ์ (Experiential Techniques) ที่มีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะใหม่ๆ ให้แก่ผู้เรียน เช่น ทักษะความสามารถในการทำงานเป็นทีม เป็นต้น ซึ่งประสบการณ์เป็นแหล่งที่มาของการเรียนรู้และเป็นพื้นฐานสำคัญของการเกิดความคิด ความรู้ และการกระทำต่างๆ สามารถช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจที่ชัดเจนและมีความหมายต่อตนเอง เนื่องจากการเรียนรู้ที่เริ่มจากประสบการณ์ที่เป็น รูปธรรมเห็นได้ชัดเจน จึงสามารถนำไปสู่การเรียนรู้เชิงนามธรรม การที่ผู้เรียนได้รับประสบการณ์ตรงและค้นพบการเรียนรู้ด้วยตนเอง จะช่วยให้การเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกผูกพัน ความต้องการและความรับผิดชอบที่จะเรียนรู้ต่อไป (สมศักดิ์ ภู่วิภาดาบรรณ, 2544, น.41)

จากแนวคิดดังกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ผู้วิจัยคาดว่าจะพัฒนาความสามารถในความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ซึ่งผู้วิจัยต้องการที่จะพัฒนากิจกรรมทางทัศนศิลป์ให้กับผู้เรียน โดยให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ เช่น การวาดภาพ การระบายสี เป็นกิจกรรมส่วนหนึ่งในการฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และความรู้ความเข้าใจในการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ ซึ่งสามารถพัฒนาขึ้นได้ตามลำดับ

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อส่งเสริมความสามารถการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนรู้ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์

สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนมีความสามารถการคิดสร้างสรรค์ ในวิชาทัศนศิลป์ จากกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีคะแนนไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80
2. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้ ในวิชาทัศนศิลป์ โดยใช้กิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์อยู่ในระดับมาก

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร และกลุ่มตัวอย่าง
 - 1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 4 ห้อง จำนวน 120 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 1 ห้อง จำนวน 34 คน ได้มาจากการเลือกแบบการเจาะจง (Purposive Sampling)

2. ตัวแปร

2.1 ตัวแปรต้น คือ

1) การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

2.2 ตัวแปรตาม คือ

1) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ในวิชาทัศนศิลป์

2) ความพึงพอใจของผู้เรียน ต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

3. เนื้อหา

เนื้อหาตามแผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ดังนี้

1. หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนศิลป์น่ารู้

1.1 ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

1.2 การวิเคราะห์ทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

1.3 การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

1.4 การรู้คุณค่าของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์

2. หน่วยที่ 2 ศิลปินน้อยท่าทราย

2.1 วัสดุอุปกรณ์การระบายสีโปสเตอร์

2.2 เทคนิคการระบายสีโปสเตอร์

2.3 สีกับการสร้างสรรค์ (วรรณะของสี)

2.4 การสร้างสรรค์ผลงานจินตนาการ

2.5 การรู้คุณค่าผลงานการสร้างสรรค์

4. ระยะเวลาดำเนินการวิจัย

ระยะในการดำเนินการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

3. แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการจัดการเรียนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

การเก็บรวบรวมข้อมูล

วิธีดำเนินการวิจัยโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนการเคหะท่าทราย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 34 คน มีวิธีดำเนินการวิจัยดังนี้

1. ขั้นเตรียม

1.1 ชี้แจงให้นักเรียนทราบถึงวิธีการเรียนรู้ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์

2. ขั้นทดลอง การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2561

2.1 เริ่มใช้แผนการจัดการเรียนรู้ประสบการณ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์

2.2 ครูผู้สอนประเมินความสามารถทางการคิดสร้างสรรค์ จากแบบฝึก และผลงานทัศนศิลป์ ของนักเรียน

2.3 ให้นักเรียนตอบแบบสอบถามความพึงพอใจในงานทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ จำนวน 1 ชุด

3. ขั้นสรุป

3.1 รวบรวมข้อมูลทั้งหมดนำไปประมวลผลเพื่อแปลผลและวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผู้วิจัยนำคะแนนจากแบบฝึก และผลงานศิลปะ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์ และคะแนนความพึงพอใจ ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 34 คน ทั้งหมดนี้วิเคราะห์ โดยใช้สถิติพื้นฐาน ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการหาประสิทธิภาพ 80/80

2. ประมวลผลโดยใช้ โปรแกรมสำเร็จรูป แปลผล และวิเคราะห์ข้อมูล

3. ประมวลผลและอภิปรายผล ตารางและการพรรณนา

สรุปผลการวิจัย

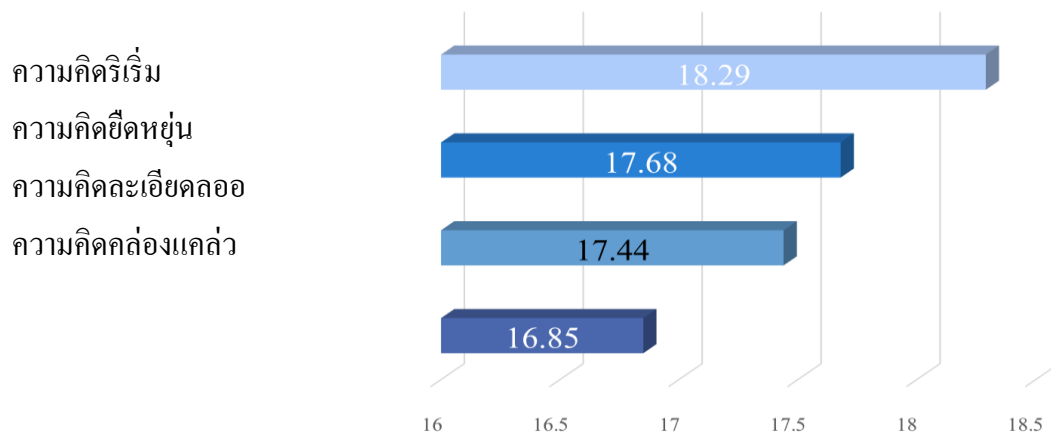
ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ พบว่า

ลำดับ	คะแนนรวม/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์จำนวน 9 ครั้ง									
	ความคิดริเริ่ม		ความคิด คล่องแคล่ว		ความคิด ยืดหยุ่น		ความคิด ละเอียดละออ		รวม 4 หัวข้อ	
	36	คิดเป็น ร้อยละ	36	คิดเป็น ร้อยละ	36	คิดเป็น ร้อยละ	36	คิดเป็น ร้อยละ	144 คะแนน	คิดเป็น ร้อยละ
1	20	55.55	21	58.33	23	63.88	19	52.77	84	58.33
2	19	52.77	22	61.11	20	55.55	18	50	83	57.64
3	21	58.33	19	52.77	20	55.55	18	50	77	53.47
4	17	47.22	21	58.33	20	55.55	18	50	95	50.69
5	5	13.88	5	18.88	8	22.22	4	11.11	19	13.19
6	19	52.77	21	58.33	22	61.11	21	58.33	82	56.94
7	19	52.77	18	50	15	41.66	19	52.77	75	52.08
8	19	52.77	15	41.66	18	50	17	47.22	68	47.22
9	20	55.55	17	47.22	19	52.77	17	47.22	72	50.00
10	20	55.55	19	52.77	20	55.55	18	50	75	52.08
11	7	19.44	8	22.22	11	30.55	12	33.33	31	21.53
12	28	77.77	24	66.66	22	61.11	22	61.11	99	68.75
13	20	55.55	21	58.33	21	58.33	22	61.11	79	54.86
14	17	47.22	17	47.22	19	52.77	16	44.44	66	45.83
15	10	27.77	8	22.22	11	30.55	9	25	33	22.92
16	7	19.44	7	19.44	4	11.11	7	19.44	29	20.14
17	20	55.55	19	52.77	17	47.22	17	47.22	76	52.78
18	20	55.55	21	58.33	21	58.33	19	52.77	84	58.33
19	19	52.77	18	50	20	55.55	18	50	73	50.69
20	22	61.11	18	50	20	55.55	20	55.55	83	57.64
21	23	63.88	21	58.33	19	52.77	21	58.33	87	60.42
22	18	50	14	38.88	20	55.55	18	50	67	46.53
23	21	58.33	18	50	19	52.77	20	55.55	78	54.17
24	18	50	10	27.77	9	25	12	33.33	34	23.61
25	20	55.55	18	50	21	58.33	20	55.55	83	57.64

ลำดับ	คะแนนรวม/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์จำนวน 9 ครั้ง									
	ความคิดริเริ่ม		ความคิด คล่องแคล่ว		ความคิด ยืดหยุ่น		ความคิด ละเอียดลออ		รวม 4 หัวข้อ	
	36	คิดเป็น ร้อยละ	36	คิดเป็น ร้อยละ	36	คิดเป็น ร้อยละ	36	คิดเป็น ร้อยละ	144	คะแนน คิดเป็น ร้อยละ
26	20	55.55	18	50	20	55.55	18	50	70	54.17
27	22	61.11	20	55.55	19	52.77	20	55.55	85	59.03
28	8	22.22	5	13.88	7	19.44	13	36.11	32	22.22
29	21	58.33	16	44.44	19	52.77	22	61.11	84	58.33
30	20	55.55	16	44.44	20	55.55	20	55.55	81	56.25
31	22	61.11	21	58.33	22	61.11	20	55.55	86	59.72
32	18	50	18	50	19	52.77	20	55.55	72	50.00
33	22	61.11	19	52.77	20	55.55	19	52.77	84	58.33
34	20	55.55	20	55.55	16	44.44	19	52.77	77	53.47
คะแนน เฉลี่ย	18.29		16.85		17.68		17.44		16.59	

จากผลการศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ พบว่ามีนักเรียนที่ไม่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ร้อยละ 80 มีจำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์พบว่าเมื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์จากผลงาน 1-9 ในแผนการเรียนรู้ พบว่าคะแนนเฉลี่ยภาพรวมจากมากไปหาน้อย มีความคิดริเริ่ม เป็นลำดับที่ 1 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 18.29 คิดยืดหยุ่น เป็นลำดับที่ 2 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 17.68 คิดคล่องแคล่วและคิดละเอียดลออ เป็นลำดับที่ 3 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 17.44 และความคิดคล่องแคล่วเป็นลำดับที่ 4 ซึ่งมีคะแนนเฉลี่ยคิดเป็น 16.85

ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน พบว่า คะแนนเฉลี่ยภาพรวมจากมากไปหาน้อย แสดงเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้

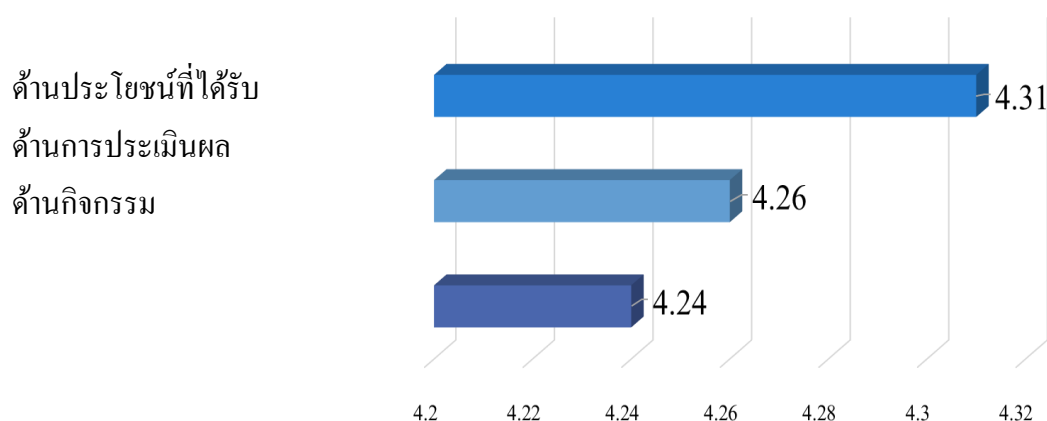


ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ พบว่า

ลำดับ	คะแนนรวม/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์จำนวน 9 ครั้ง		
	Mean	S.D.	แปลผล
ด้านกิจกรรม	4.24	0.80	มาก
ด้านการประเมินผล	4.26	0.80	มาก
ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.31	0.81	มาก
คะแนนเฉลี่ยรวม	4.27	0.80	มาก

จากผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ พบว่าภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก (Mean = 4.27 S.D. = 0.80) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน เรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ (Mean = 4.31, S.D. = 0.81) ด้านการประเมินผล (Mean = 4.26, S.D. = 0.80) และด้านกิจกรรม (Mean = 4.24, S.D. = 0.80)

ระดับความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน แสดงเป็นแผนภูมิได้ ดังนี้



อภิปรายผลการวิจัย

ตอนที่ 1 ผลการศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ พบว่ามีนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนต่ำกว่าร้อยละ 80 ไม่ผ่านเกณฑ์ จำนวน 34 คน คิดเป็นร้อยละ 100 จากคะแนนดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า คะแนนที่ได้จากการประเมินผลงานครั้งที่ 1-9 มีคะแนนที่ต่ำกว่าเกณฑ์เนื่องจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 เป็นห้องเรียนที่รวบรวมนักเรียนที่มีลักษณะแตกต่างทั้งในด้านร่างกาย ด้านสติปัญญา ด้านอารมณ์ และด้านสังคม ทำให้นักเรียนส่วนใหญ่ได้รับการเรียนการสอนในเพียงแค่พื้นฐานการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ เช่น การวาดเส้น การระบายสีไม้ เป็นต้น ซึ่งไม่เคยได้รับการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์มาก่อน ทำให้นักเรียนไม่ได้มีพื้นฐานทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ ชโลธร ใจหาญ (2558) ได้ศึกษาพัฒนาทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบโครงงาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สรุปผลการวิจัยพบว่า ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะของนักเรียนจำนวน 31 คน แบ่งเป็น 5 กลุ่ม นักเรียนที่มีทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้ โดยภาพรวมมีคะแนนคิดเป็นร้อยละ 78.00 ไม่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ตามที่กำหนดไว้ ซึ่งมีสาเหตุจากลักษณะนิสัยของผู้เรียนและความตั้งใจของกลุ่มผู้เรียน ไม่สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้เสร็จตามเวลาที่กำหนด ซึ่งผู้วิจัยได้จัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตามแผนการจัดการเรียนรู้มีวิธีการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ที่เน้นการจัดกิจกรรมที่เน้นการปฏิบัติ มีกระบวนการและขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน 9 ชิ้น ซึ่งในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 1-3 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 28-43 เป็นการปูพื้นฐานในการสร้างกระบวนการคิดและสร้างสรรค์ จึงมีความยากสำหรับนักเรียน ทำให้ส่วนใหญ่ไม่สามารถสร้างสรรค์งานได้ แต่เมื่อการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 4-6 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 42-65 นักเรียนเริ่มมีความเข้าใจในเรียนรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เพิ่มขึ้นและคงที่ การสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 7 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 42-57 มีคะแนนที่ต่ำลง เนื่องจากการเพิ่มเนื้อหาในเรื่องวรรณคดี ที่มีความซับซ้อน แต่หลังจากนั้นในการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นที่ 8-9 ที่มีค่าร้อยละอยู่ที่ประมาณ 62-72 จึงกลับมาที่มีคะแนนเพิ่มขึ้นและมีคะแนนมากที่สุด ซึ่งจากการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ครบทั้ง 9 ชิ้น นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่อง นักเรียนจึงมีการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำมาสร้างผลงานทัศนศิลป์และได้คะแนนที่เพิ่มขึ้นตามลำดับซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ดิวอี้ (Dewey, 1897) ซึ่งได้เสนอแนวคิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ ว่าเป็นการเรียนรู้ที่เกิดจากการกระทำจริง ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ใหม่ หรือผู้เรียนปรับเปลี่ยนตนเองในการปฏิบัติตามบทบาทใหม่ การเรียนรู้จากประสบการณ์เป็นวงจรของการลองกระทำ โดยเริ่มจากการรับรู้ปัญหาแล้วเริ่มหาทางแก้ปัญหา จากนั้นลองกระทำจนเกิดประสบการณ์ จากผลของการกระทำและในที่สุดผู้เรียนจะสร้างความรู้ด้วยตนเอง โดยการยืนยันในความรู้เดิมหรือเกิดการปรับเปลี่ยนความรู้เดิมเป็นความรู้ใหม่ กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์ที่เป็นวงจรนี้ จะทำให้การสร้างความรู้ในรูปของการปรับเปลี่ยนความรู้ กลายเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมาย มีคุณค่าและนำไปใช้เป็นประโยชน์ได้ในชีวิตประจำวัน ซึ่งประโยชน์สูงสุดของวงจรการลองกระทำ คือการทำให้มี

ประสบการณ์การคิดและกระทำ และคิดไตร่ตรองจนเกิดความหมายครั้งแล้วครั้งเล่า จนเกิดการเรียนรู้ ส่วนในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 จำนวน 34 คน โดยกำหนดประเด็นการวัด 4 ด้าน พบว่า คะแนนเฉลี่ยภาพรวมจากมากไปหาน้อย คือ ความคิดริเริ่ม(คะแนนเฉลี่ย = 18.29) เนื่องจาก นักเรียนมีความเข้าใจในบทเรียนได้ดี นักเรียนสามารถคิดค้นแปลงความรู้จากบทเรียนนำไปใช้สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ความคิดยืดหยุ่น(คะแนนเฉลี่ย = 17.68) นักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์รูปแบบงานที่จะทำได้อย่างหลากหลายแปลกใหม่ ความคิดละเอียดลออ(คะแนนเฉลี่ย = 17.44) เนื่องจากนักเรียนมีประสบการณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานที่มากขึ้น ทำให้นักเรียนสามารถสร้างสรรค์รูปแบบงาน และเชื่อมโยงสัมพันธ์องค์ประกอบต่างๆในผลงานทัศนศิลป์ได้บางส่วน ความคิดคล่องแคล่ว(คะแนนเฉลี่ย = 16.85) นักเรียนพึงได้รับการกระตุ้นทางกระบวนการคิด จึงทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ที่ไม่รวดเร็วมาก

ตอนที่ 2 ผลการศึกษาความพึงพอใจของผู้เรียนต่อการจัดการเรียนรู้แบบประสบการณ์ วิชาทัศนศิลป์ พบว่าภาพรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก(Mean = 4.27 S.D. = 0.80) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย คือ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ(Mean = 4.31, S.D. = 0.80) เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์สามารถนำไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในหลากหลายด้าน ด้านการประเมินผล(Mean = 4.26, S.D. = 0.80) เนื่องจาก และด้านกิจกรรม(Mean = 4.24, S.D. = 0.80) ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ แคทลียา ปักโคทานัง และ จุมพล ราชวิจิตร (2558) ศึกษาความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่าความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด และ ชโลธร ใจหาญ (2558) ศึกษาความพึงพอใจต่อการพัฒนาทักษะการประดิษฐ์วัสดุเหลือใช้โดยใช้การเรียนรู้แบบโครงงานสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยพบค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.17 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

ข้อค้นพบในงานวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ สามารถสร้างและพัฒนาได้ ถ้านักเรียนได้รับการฝึกฝนที่เป็นลำดับขั้นตอน
2. แผนการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ทำให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติ สร้างความกระตือรือร้นในการคิดสร้างสรรค์ ในงานทัศนศิลป์
3. ถึงแม้ว่านักเรียนบางคนไม่ได้มีทักษะการวาดภาพที่ดี นักเรียนแต่ละคน ล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สามารถแสดงออกถึงความคิด ความรู้สึก จินตนาการ โดยการสื่อความหมายจากการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ได้
4. ผลงานจากแผนการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทั้งหมด 9 ชิ้น สามารถบอกเล่าเรื่องราวที่ต่อเนื่องและเห็นถึงพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้งาน

1.1 แผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน มีเนื้อหา กระบวนการ และขั้นตอนในการปฏิบัติค่อนข้างมาก ควรวางแผนในหลายๆด้านก่อนทำการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น สื่อการสอน อุปกรณ์เครื่องเขียน และควบคุมเวลาการจัดกิจกรรม เป็นต้น

1.2 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ครูผู้สอนพยายามเน้นการใช้การเรียนรู้แบบประสบการณ์ ซึ่งครูผู้สอนต้องไม่เป็นผู้บอก และชี้นำความคิดมากเกินไป จนทำให้นักเรียนไม่เกิดการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์

1.3 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ที่มีการใช้อุปกรณ์อื่นๆนอกจากอุปกรณ์เครื่องเขียน ครูผู้สอนมีการมอบหมายให้นักเรียนนำอุปกรณ์อื่นๆมาเองล่วงหน้า เพื่อเพิ่มความรับผิดชอบและวินัยให้แก่ตัวนักเรียนเอง

1.4 ครูผู้สอนควรมีการสังเกตการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนทั้งข้อดีและข้อแก้ไข นำมาสรุปและอภิปรายหน้าชั้นเรียน เพื่อให้กำลังใจและสร้างแรงจูงใจกับนักเรียน

2. ข้อเสนอแนะเพื่อการทำวิจัยต่อไป

2.1 ควรศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์เป็นกลุ่ม แบ่งปันความคิด จินตนาการกับผู้อื่น โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบกระบวนการกลุ่ม

2.2 ควรศึกษาและพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิด การกระตุ้นตนเองให้ได้คิด ได้ศึกษาค้นคว้า เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง โดยใช้การเรียนรู้แบบนำตนเอง

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- คณะกรรมการวิชาการคิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการคุณค่าศูนย์วิชาบูรณาการ หมวดวิชาศึกษาทั่วไป มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์. (2555). **คิดสร้างสรรค์เพื่อการจัดการคุณค่า**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- แคลเลีย ปักโคทานังและจุมพล ราชวิจิต. (2558, ตุลาคม - ธันวาคม). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะ โดยการใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. **วารสารศึกษาศาสตร์ คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น**. 9(4) : 28-35.
- ชโลธร ใจหาญ. (2558). **การใช้การเรียนรู้แบบโครงงานเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลรัตนบุรี**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- ไพฑูรย์ สินดารัตน์. (2549). **การศึกษาเชิงสร้างสรรค์และผลิตภาพ**. กรุงเทพมหานคร : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สมเกียรติ ตั้งกิจวานิชย์และคณะ. (2556). **ปฏิรูปการศึกษาขั้นพื้นฐานเพื่อการเรียนรู้แห่งศตวรรษที่ 21**. กรุงเทพฯ : สำนักงานสถิติแห่งชาติ
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาพรรณ. (2544). **การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง และการประเมินตามสภาพจริง**. พิมพ์ครั้งที่ 4. เชียงใหม่ : โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- Dewey, John. (1897) **How to cite this piece: 'My pedagogic creed', *The School Journal*, Volume LIV, Number 3**, New York : Teachers Collage