

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง “การศึกษาการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสี ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1) สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองพัทลุง” ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
2. หลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
3. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
4. ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับศิลปะ
5. ประสบการณ์กับความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ
6. การจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสี
7. ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสี
8. งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (กรมวิชาการ 2544 : 1) มีหลักการจัดการศึกษาขั้นพื้นฐานเป็นไปตามนโยบายการจัดการศึกษาของประเทศเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มุ่งเน้นความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาและเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต โดยถือว่าผู้เรียนสำคัญที่สุด และมีจุดหมาย ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ดังนี้

1. เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัยในตนเองปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมอันพึงประสงค์
2. มีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน และรักการค้นคว้า
3. มีความรู้อันเป็นสากลรู้เท่าทันการเปลี่ยนแปลง และความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการ มีทักษะและศักยภาพในการจัดการ การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยี ปรับวิธีการคิด วิธีการทำงาน ได้เหมาะสมกับสถานการณ์
4. มีทักษะและกระบวนการ โดยเฉพาะทางคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ ทักษะการคิด การสร้างปัญญา และทักษะในการดำเนินชีวิต
5. รักการออกกำลังกาย ดูแลตนเองให้มีสุขภาพและบุคลิกภาพที่ดี
6. มีประสิทธิภาพในการผลิต และการบริโภคมีค่านิยมเป็นผู้ผลิตมากกว่าเป็นผู้บริโภค
7. เข้าใจในประวัติศาสตร์ของชาติไทย ภูมิใจในความเป็นไทย เป็นพลเมืองดี ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์เป็นประมุข
8. มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ภาษาไทย ศิลปะ วัฒนธรรม ประเพณี กีฬา ภูมิปัญญาไทย ทรัพยากรธรรมชาติและพัฒนาสิ่งแวดล้อม
9. รักประเทศชาติและท้องถิ่น มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามให้สังคม

หลักสูตรและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งเน้นส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ค้นหาว่าผลงานศิลปะสื่อความหมายกับตนเอง ค้นพบศักยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การสังเกตที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ

คุณภาพของผู้เรียน

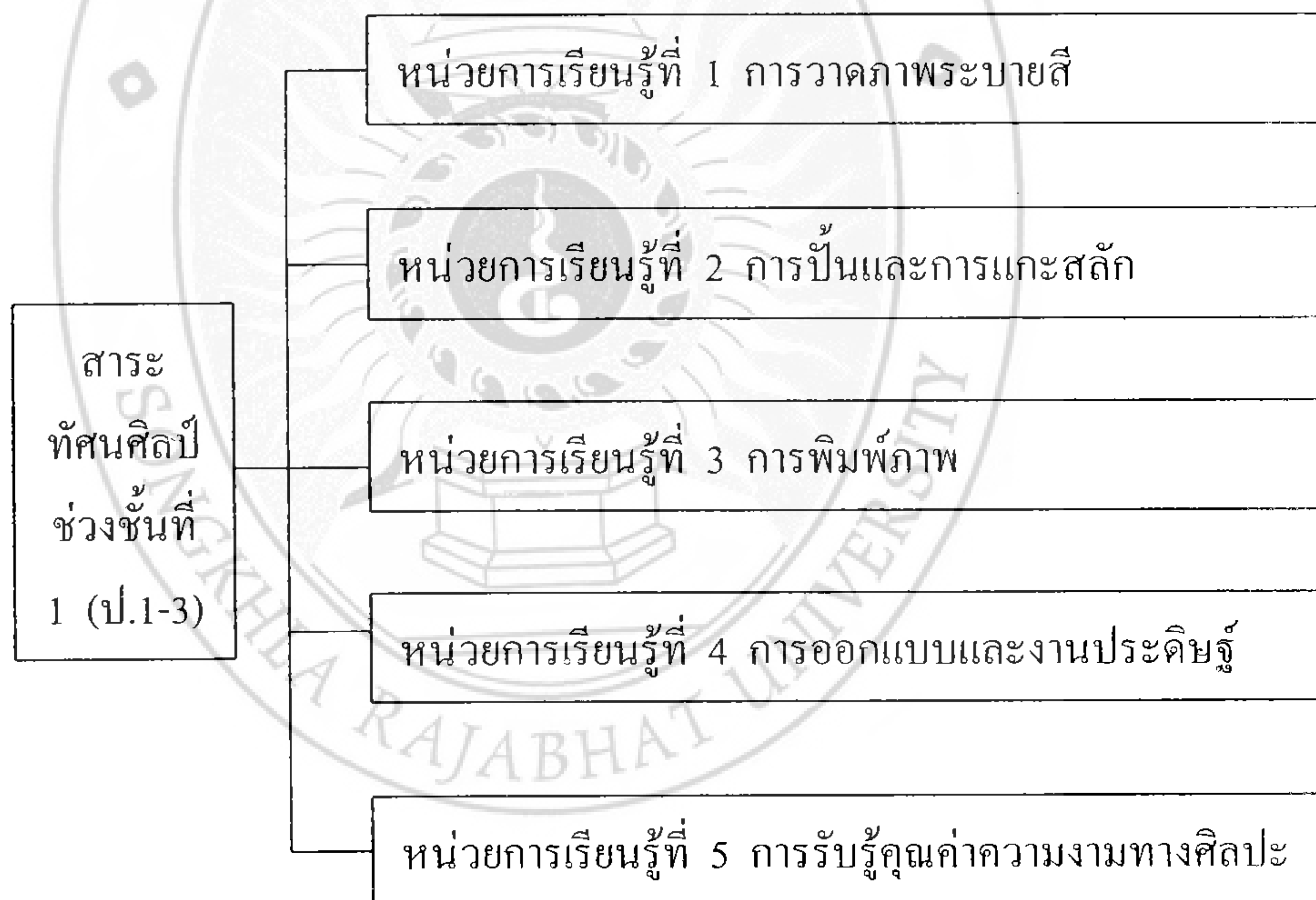
เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว ผู้เรียนจะเห็นคุณค่า ความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรม อันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง และแสดงออกอย่างสร้างสรรค์

มาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐานกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1 – ประถมศึกษาปีที่ 3) ประกอบด้วย 2 มาตรฐาน คือ

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1 – 3)



ภาพที่ 2 : โครงสร้างการจัดการเรียนรู้สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1- 3)

ที่มา : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1)

จากภาพที่ 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1) กำหนดหน่วยการเรียนรู้ไว้ 5 หน่วย ซึ่งรวมทั้ง 3 ระดับชั้น คือชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 สำหรับสาระที่กำหนดในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ซึ่งเป็นประชากรในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย หน่วยการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพระบายสี และเรื่องงานทัศนศิลป์ ดังโครงสร้างภาพที่ 3 และกำหนดรายละเอียดในหน่วยการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพระบายสี อันเป็นข้อมูลประกอบที่สำคัญในการวิจัย ดังโครงสร้างภาพที่ 4

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1)



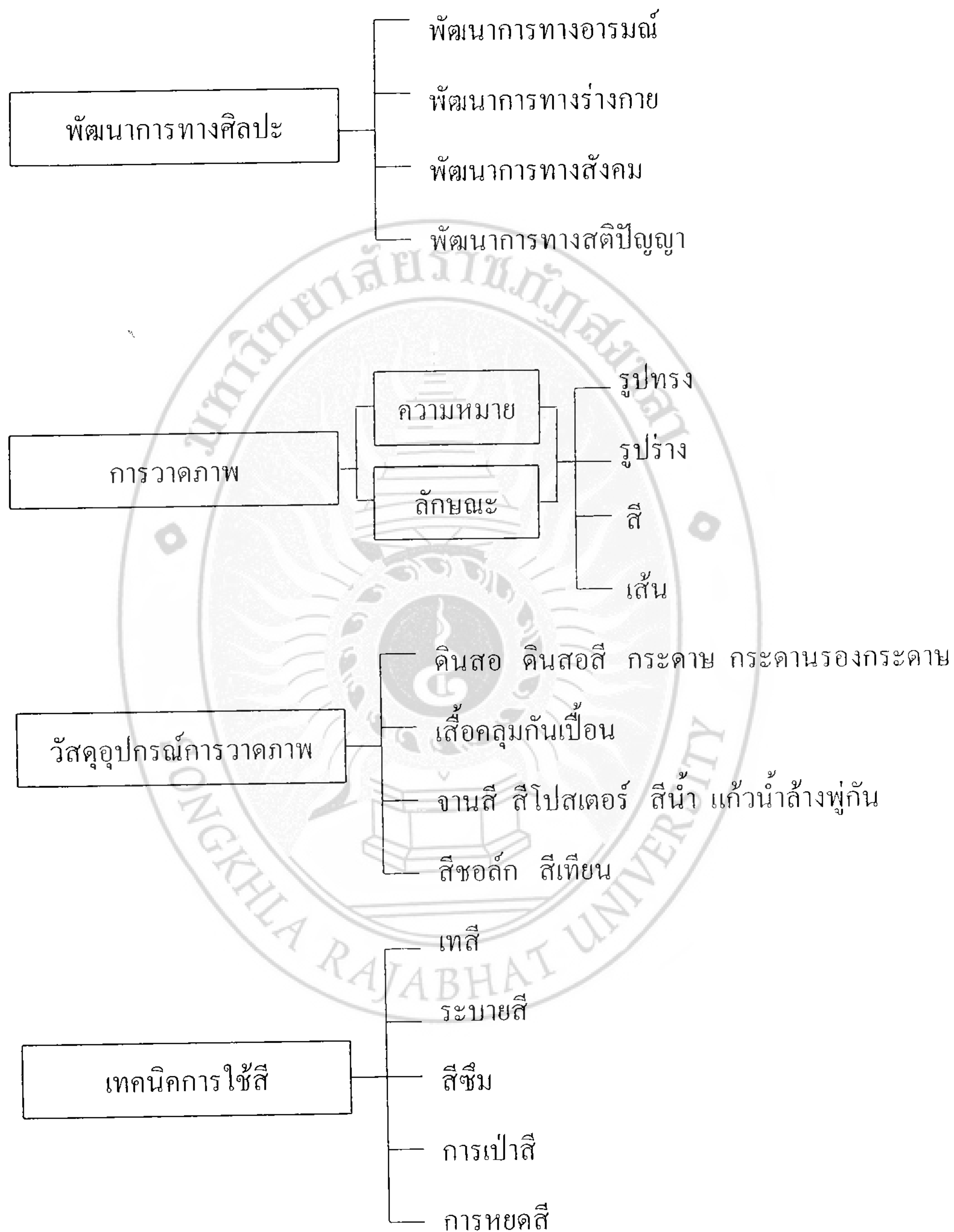
ภาพที่ 3 : โครงสร้างการจัดการเรียนรู้สาระที่ 1 : ทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 1 (ประถมศึกษาปีที่ 1)

ที่มา : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1)

โครงสร้างการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เรื่อง การวาดภาพระบายสี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์

(เทศบาล 1)



ภาพที่ 4 : โครงสร้างการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เรื่อง การวาดภาพระบายสี

ที่มา : กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1)

จากการศึกษาโครงสร้างการจัดการเรียนรู้ หน่วยที่ 1 เรื่องการวาดภาพของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ของโรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1) นั้น ผู้วิจัยมีความคาดหวังว่าการนำหลักการด้านการวาดภาพระบายสี และแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไปประกอบการสร้างชุดกิจกรรมเพื่อฝึกการวาดภาพระบายสีสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1) น่าจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 และการจัดการเรียนรู้ที่มีสื่อเพื่อการพัฒนาที่ตรงวัตถุประสงค์ สำหรับครูผู้สอนศิลปะโดยตรง

แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่เชื่อมโยงความสัมพันธ์ของความรู้ต่าง ๆ ที่มี นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านให้ความหมายไว้ดังนี้

ทอเรนซ์ (Torrance 1962 : 16) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็น กระบวนการของการคิดหรือความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อมีปัญหา แล้วบุคคลจะแปรความคิดนั้นออกมาเป็นการกระทำหรือผลิตภัณฑ์แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากการรวบรวมเอาความรู้ที่ได้จากประสบการณ์เดิม แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์ใหม่ สิ่งที่เกิดขึ้นใหม่นั้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งสมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจแสดงออกมาในรูปของวรรณคดี ศิลปะ หรือวิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการหรือวิธีการก็ได้

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan 1965 : 43) เชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถที่จะคิดโยงความสัมพันธ์ (Associate) กล่าวคือ เมื่อระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ ก็จะเป็นสะพานช่วยให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันได้ต่อไปอีก

เวสคอต และสมิท (Westcott and Smith 1967 : 2) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่นำประสบการณ์เดิมของตนออกมาแล้วนำประสบการณ์นั้นมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ จะเป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลก

สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ (2535 : 2) ได้กล่าวสรุปเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ว่า

1. ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องที่สลับซับซ้อนยากแก่การให้คำจำกัดความ ที่แน่นอนตายตัว

2. ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงผลงานนั้นต้องเป็นงานที่แปลกใหม่ มีคุณค่า กล่าวคือใช้ได้โดยมีคนยอมรับ ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในเชิงกระบวนการ (Process) คือ การเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันมากเข้าด้วยกัน ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคล บุคคลนั้นจะต้องเป็นคนที่มีความแปลกเป็นตัวของตัวเอง (Originality) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้น ๆ ได้ (Elaboration)

มาลี จุฑา (2542 : 192) กล่าวสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดให้ได้มาซึ่งสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ไม่ซ้ำแบบเดิม และมีการพัฒนาอยู่เสมอ เช่น ครูให้เด็กวาดภาพโดยอิสระเสรีตามความคิดของเด็ก จะได้ผลงานความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2543 : 6) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่ง ที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝัน หรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์ จะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544 : 22-24) แสดงความเห็นเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของความสามารถในการเชื่อมโยง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สามารถเชื่อมโยงสิ่งที่มีอยู่แล้วตั้งแต่สองสิ่งขึ้นไป หรือที่เรียกว่าสิ่งเร้ากับการตอบสนองให้สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่โดยความสัมพันธ์เช่นนั้นไม่เคยมีมาก่อน และแปลกใหม่ได้มากกว่าและมีประสิทธิภาพมากกว่าผู้ที่คิดในทิศทางเดียว ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546 : 7) สรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่มุม เรียกว่าความคิดแบบอเนกนัยทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว จากคำจำกัดความข้างต้น จะพบว่าความคิดสร้างสรรค์มี 3 ลักษณะคือ

1. เป็นลักษณะของความสามารถในกระบวนการทำงานของสมอง (Creative process) เช่น ความสามารถในการคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์ ความสามารถในการคิดบูรณาการนำประสบการณ์ ความรู้เดิมมาปรับใช้ในสถานการณ์ใหม่ และลักษณะการคิดแบบอเนกนัย เป็นต้น

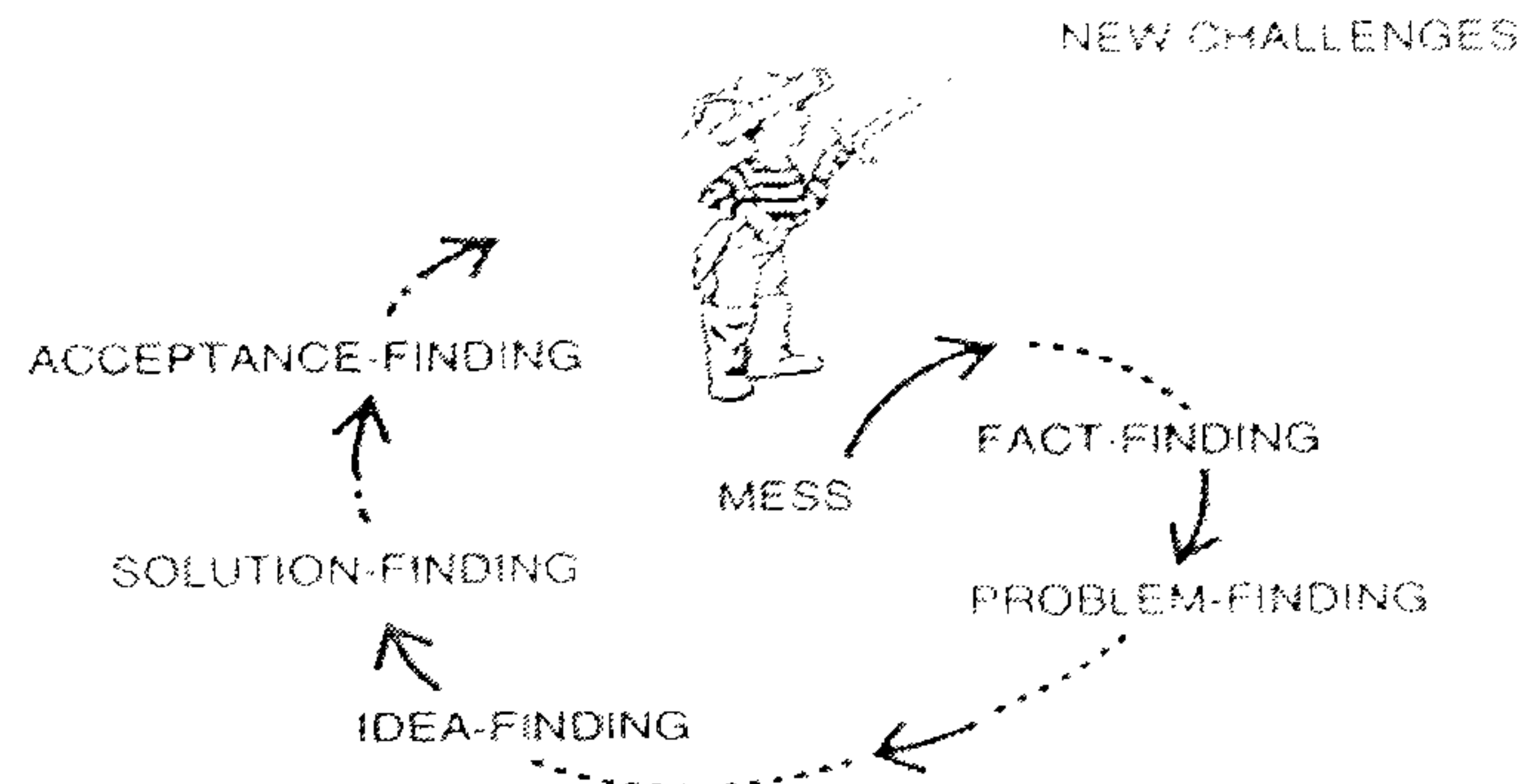
2. เป็นลักษณะของบุคลิกภาพของบุคคล (Creative Person) เช่น แนวคิดของวอลลาซ และโคแกนที่กล่าวถึงคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นคนที่มีความสามารถคิดสิ่งใด ๆ ได้ต่อเนื่อง สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ การศึกษาว่าใครมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด และมีความสามารถโดดเด่นในด้านใดบ้างนั้น อาจวัดได้โดยใช้แบบทดสอบทางความคิดสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้วัดกันอย่างแพร่หลาย คือเครื่องมือทดสอบของทอเรนซ์ที่มีอยู่หลายรูปแบบ โดยอาศัยตัววัดทางการสร้างสรรค์ 4 ด้าน คือความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น และความละเอียดลออ

3. เป็นลักษณะของผลิตผลหรือชิ้นงาน (Creative product) เช่น ผลงานสร้างสรรค์ทางศิลปะ และผลงานที่มีความริเริ่มแปลกใหม่ สิ่งประดิษฐ์ ซึ่งรวมถึงคำตอบในการแก้ไขปัญหา หรือการค้นพบแนวคิด หลักการ หรือทฤษฎีใหม่ ๆ เป็นต้น

กระบวนการคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์มีกระบวนการที่ก่อให้เกิดขึ้นตามขั้นตอนต่าง ๆ ดังที่ อาร์ พินช์มณี (2543 : 7-11) ได้กล่าวถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ (Creative Process) ว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ทอร์เรนซ์ อธิบายว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกรวดเร็วต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมุติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆเพื่อทดสอบสมมุติฐานที่ตั้งขึ้น ขั้นต่อไปจึงเป็นการรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมุติฐาน เพื่อเป็นแนวคิดและแนวทางใหม่ต่อไป

ความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์นั่นเอง และทอร์เรนซ์เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือ “The Creative Problem Solving Process” ดังภาพที่ 5



THE CREATIVE PROBLEM SOLVING PROCESS

ภาพที่ 5 : แสดงกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

ที่มา : (Torrance and Myers 1972 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2537 : 7)

จากแผนภูมิกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แบ่งออกได้เป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact-Finding) ในขั้นนี้เริ่มตั้งแต่เกิดความรู้สึกกังวลใจ ความสับสน วุ่นวาย (Mess) เกิดขึ้นในจิตใจแต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติและพิจารณาถึงความยุ่งยาก วุ่นวาย สับสน หรือสิ่งที่ทำให้กังวลใจนั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem-Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 เมื่อได้พิจารณาโดยรอบคอบแล้ว จึงสรุปว่า ความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายในใจนั้นก็คือการมีปัญหเกิดขึ้นนั่นเอง

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea-Finding) ขั้นนี้ก็ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐานขึ้นและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution-Finding) ในขั้นนี้ก็จะได้พบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance-Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้จากการพิสูจน์เรียบร้อยแล้วว่าจะแก้ปัญหาให้สำเร็จได้อย่างไร และต่อจากจุดนี้การแก้ปัญหาหรือการค้นพบยังไม่จบตรงนี้ แต่ที่ได้จากการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไปที่เรียกว่า New Challenges

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford 1967 : 60-64) ได้อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์ ออกเป็น 3 มิติ คือ เนื้อหา วิธีการคิด และผลของการคิด

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิด ซึ่งแบ่งออกเป็น 4 ด้าน คือ

1. ภาพ (Figural) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรม รับรู้และระลึกได้ เช่น ภาพต่าง ๆ
2. สัญลักษณ์ (Symbol) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปของเครื่องหมายต่าง ๆ เช่น ตัวอักษร ตัวโน้ต และสัญลักษณ์ต่าง ๆ
3. ภาษา (Semantic) หมายถึง ข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้
4. พฤติกรรม (Behavior) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นการแสดงออกของกิริยาอาการของมนุษย์รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การแสดงความคิดเห็น

มิติที่ 2 วิธีคิด (Operation) เป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของสมอง ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. การรู้จักและเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่รู้จักและมีความเข้าใจในสิ่งต่าง ๆ ได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลม ๆ ทำด้วยยางผิวเรียบ ก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล
2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่จะเก็บสะสมรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ ไว้ แล้วสามารถระลึกออกมาในรูปเดิมได้ตามที่ต้องการ เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ
3. ความคิดแบบอนกนัยหรือความคิดกระจาย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ หลายแง่หลายมุมแตกต่างกันไป เช่น “หนังสือพิมพ์ที่ใช้แล้วทำประโยชน์อะไรได้บ้าง” ให้บอกมาให้มากที่สุด ผู้ที่คิดได้มาก แปลก มีคุณค่าคือผู้ที่มีความคิดอนกนัย และกิลฟอร์ดได้อธิบายว่าความคิดอนกนัย ก็คือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง
4. คิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถสรุปข้อมูลได้ดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้ และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียง

คำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ หรือความคิดรวม (Convergent Thinking) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูล หรือ สิ่งเร้าที่กำหนด และคำตอบที่ถูกต้องก็มีเพียงคำตอบเดียว

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ ที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสม จากข้อมูลที่กำหนดให้

มิตินี้ 3 : ผลของการคิด หมายถึง มิตินี้แสดงผล (Product) ที่ได้จากการปฏิบัติงาน ทางสมอง หรือกระบวนการคิดของสมอง หลังจากทีสมองได้รับข้อมูลจากมิตินี้ 1 และ ตอบสนองต่อข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่ได้รับมิตินี้ 2 ผลที่ออกมาเป็นมิตินี้ 3 หรืออาจกล่าวได้อีกอย่างว่า ผลของการคิดเกิดจากการทำงานของมิตินี้ 1 และมิตินี้ 2 นั้นเอง ซึ่งผลของการคิดแบ่งออกเป็น 6 ลักษณะดังนี้

1. หน่วย (Units) หมายถึง สิ่งที่มีคุณสมบัติเฉพาะตัวและแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน แมว สุนัข กระดานดำ บ้าน เป็นต้น
2. จำพวก (Classes) หมายถึง ประเภท หรือจำพวก หรือกลุ่มของหน่วย ที่มีคุณสมบัติ หรือลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์เลี้ยงลูกด้วยนม ได้แก่ สุนัข ช้าง หรือประเภทผลไม้ ได้แก่ เงาะ กล้วย ลำไย ลิ้นจี่ เป็นต้น
3. ความสัมพันธ์ (Relations) หมายถึง ผลของการเชื่อมโยงความคิดของประเภทหรือ หลายประเภทเข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์นี้อาจจะอยู่ในรูป ของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น คนคู่กับบ้าน นกคู่กับรัง ปลาคู่กับน้ำ เสือคู่กับป่า เป็นต้น เป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย
4. ระบบ (Systems) หมายถึง การเชื่อมโยงกลุ่มของสิ่งเร้าโดยอาศัยกฎเกณฑ์หรือ ระเบียบแบบแผนบางอย่าง เช่น 1, 5, 7, 9 ซึ่งเป็นระบบเลขคี่ เป็นต้น
5. การแปลงรูป (Transformation) หมายถึง การเปลี่ยนแปลง ปรับปรุง ดัดแปลง ตีความหมาย ขยายความ ให้นิยามใหม่ หรือการจัดองค์ประกอบของสิ่งเร้าหรือข้อมูลที่ออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การเปลี่ยน รูปสี่เหลี่ยมเป็นเส้นตรงสี่เส้น
6. การประยุกต์ (Implications) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูลที่กำหนดไว้ เช่น เห็นกระดาษ ก็คาดว่าเป็นกระดาษ เป็นต้น

โครงสร้างทางสติปัญญา จะซับซ้อนขึ้นตามอายุและวุฒิภาวะ กิลฟอร์ด อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์อยู่ในมิติที่ 2 คือวิธีการคิด เป็นลักษณะการคิดแบบอเนกนัย กล่าวคือ เมื่อมีเนื้อหาหรือข้อมูลผ่านเข้ามาในการรับรู้ ผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถคิดตอบสนองได้หลากหลาย ทั้งในเชิงปริมาณและคุณภาพ เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ 2546 : 19-24) ประกอบด้วย

ความคิดริเริ่ม (Originality)

ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency)

ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม (Originality)

ความคิดริเริ่ม หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ซึ่งแตกต่างไปจากความคุ้นเคย ความคิดริเริ่มแปลกใหม่ในที่นี้ อาจแสดงออกในรูปลักษณะทางผลผลิต หรือกระบวนการคิดก็ได้ เช่น การตีความการรับรู้เนื้อหาต่าง ๆ ที่ผ่านเข้ามาสู่ประสาทสัมผัส ตัวอย่างเช่น เมื่อเห็นรูป □ การตีความตามความเคยชินจะรับรู้ว่าเป็นรูปสี่เหลี่ยม แต่หากพยายามคิดให้แตกต่างออกไป จะเห็นว่ารูป □ อาจเป็นสองมุมฉาก L L เป็นเส้นตรงสี่เส้น ||| หรือเป็นการเรียงตัวของจุดก็ได้ ...ซึ่งเป็นการมองเห็นความสัมพันธ์ใหม่ ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิม มาคิดดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดเครื่องบินได้สำเร็จก็ได้ เช่น แนวคิดจากการทำเครื่องร้อน เป็นต้น

ทอเรนซ์ (Torrance 1962 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี 2543 : 34) ได้ศึกษาค้นคว้าเรื่องลักษณะความคิดริเริ่ม และสรุปว่า ความคิดริเริ่มเป็นความคิดที่น่าตื่นเต้น หรือที่เขาเรียกว่า “Adventurous Thinking” ซึ่งเป็นความคิดแตกออกไปจากความคิดเก่าหรือความคิดเดิม หรือจากแบบพิมพ์และนำไปสู่ความคิดใหม่ โดยอาศัยความไม่มีอคติ หรือไม่ปิดบังและสกัดกั้นความคิด แต่ยอมเปิดรับความคิดและประสบการณ์ใหม่ ๆ ซึ่งจะนำไปสู่ความคิดที่ไม่ซ้ำความคิดเดิม ความคิดริเริ่มเป็นกระบวนการทางสมองที่สามารถคิดให้แตกต่างไปจากสิ่งธรรมดา หรือสิ่งที่เกิดขึ้นแล้ว ไม่ยอมคล้อยตามความคิด (Non-conformity) ของผู้อื่นอย่างง่ายดาย แต่จนกว่าจะมีเหตุผลสมควร และพร้อมกันนั้นก็ยังสามารถขยายความคิดของผู้อื่นให้เด่นชัดและมีน้ำหนักขึ้นอีกด้วย

พฤติกรรมด้านความคิดริเริ่ม

บุคลิกภาพของผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ จะเป็นผู้เปิดกว้าง ยอมรับความคิดและประสบการณ์แปลกใหม่ กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าทดลอง มีความเชื่อมั่นในแนวคิดใหม่ของตนเอง มีความอยากรู้อยากเห็น ตลอดจนมีความอิสระในการคิดและการกระทำ โดยไม่ยึดมั่นกับกฎเกณฑ์ใดมากเกินไป

ความคล่องแคล่วในการคิด หรือความคิดคล่องตัว (Fluency)

ความคล่องแคล่วในการคิด หรือความคิดคล่องตัว หรือหมายถึง ความสามารถในการผลิตความคิดที่แตกต่าง และหลากหลายภายใต้กรอบจำกัดของเวลา เป็นความสามารถเบื้องต้นซึ่งจะนำไปสู่การคิดอย่างมีคุณภาพ และการคิดเพื่อแก้ปัญหาอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป เป็นปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

1. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง
2. ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ภายในเวลาที่กำหนด
3. ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่นำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ หมายความว่าบุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูง จะมีความคิดสร้างสรรค์
4. ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้ ซึ่งอาจเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที

ความคล่องแคล่วในการคิดมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และจะนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้มาก หลาก ๆ อย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกับว่า ความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ได้ทั้งหมด มาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกับว่า ความคิดอันใดจะ

เป็นความคิดที่ดีที่สุด และให้ประโยชน์คุ้มค่าที่สุด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณา เช่น ประโยชน์ที่ใช้ เวลา การลงทุน ความยากง่าย บุคลากร เป็นต้น

ความคิดคล่องตัว นอกจากจะช่วยให้เด็กได้เลือกคำตอบที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุดแล้ว ยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจเป็นไปได้ให้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาใด ๆ ก็ตาม มักจะพยายามหาวิธีการแก้หลาย ๆ วิธี โดยให้โอกาสในการเลือกเป็นอันดับลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้อย่างวิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจถ้าวิธีที่ 2 ไม่สามารถแก้ได้ เหล่านี้เป็นต้น

ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิด มีส่วนสัมพันธ์กับความคิดในการดัดแปลงและความอิสระในการคิด ผู้มีความสามารถในการคิดดัดแปลงสูงย่อมแสดงถึงความสามารถในการยืดหยุ่นสูงด้วย แบ่งออกเป็น

1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายประเภทอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างหลายประเภท ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงประเภทเดียวหรือสองประเภทเท่านั้น
2. ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ตัวอย่างเช่น ในข้อ 1 ในเวลา 5 นาที ท่านลองคิดว่าท่านสามารถจะใช้หว่าทำอะไรได้บ้าง คำตอบ กระบุง กระจาด ตะกร้า กล้องใส่ดินสอ กระออมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู้ โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ เก้าอี้นอนเล่น โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กีบเสียบผม ค้ามไม้เทนนิส ค้ามไม้แบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดเป็นประเภทก็จะจัดได้ 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ - ตู้ เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ - กระบุง กระจาด ตะกร้า กระออม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา - ตะกร้อ ค้ามไม้เทนนิส ค้ามไม้แบดมินตัน

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ - กีบเสียบผม

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน - กล้องใส่ดินสอ

เพราะฉะนั้น จะเห็นได้ว่าความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริม ให้ความคิดคล่องแคล่ว มีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อนหรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และหลักเกณฑ์ขึ้น

นับได้ว่าความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภท ตลอดจนสามารถเตรียมทางเลือกไว้หลาย ๆ ทาง ความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ดีขึ้น

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดละเอียดลออ หมายถึง การคิดตกแต่งในรายละเอียด เพื่อขยายความคิดหลักให้สมบูรณ์ ความละเอียดลออสัมพันธ์กับความสามารถในการสังเกต ไม่ละเลยในรายละเอียดเล็ก ๆ น้อย ๆ ที่ผู้อื่นอาจมองข้ามไป แม้ว่าลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัวก็ตาม แต่ลักษณะความคิดละเอียดลออก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้วก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และตรงจุดนี้ที่เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ที่มุ่งเน้นผลิตผลสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

อารี พันธุ์ณี (2543 : 39) กล่าวว่าความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่เป็นพิเศษให้สำเร็จ ซึ่งไม่เพียงแต่ประกอบด้วยสิ่งแปลกใหม่แต่เพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่ในความแปลก ความใหม่ และความพิเศษนั้นจะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วย ดังนั้นบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงแต่มีความคิดใหม่เท่านั้น แต่จะต้องพยายามคิดและประสานความคิดติดตามให้ตลอด หรือให้เกิดความสำเร็จด้วย ตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีท่าทีว่าจะเป็นคนวิเศษ ไม่เพียงแต่ชอบ และคิดในเรื่องความงดงามของบทกลอนเท่านั้น แต่จะต้องสร้างผลงานบทกวีขึ้นมาด้วย หรือหากบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในการประดิษฐ์ต่าง ๆ แทนที่จะเล่นเฉย ๆ กับลวด ก็จะคิดและสร้างให้เป็นวิเศษขึ้นมาได้ พัฒนาการด้านความละเอียดลออมีความสัมพันธ์กับอายุและเพศ กล่าวคือเด็กจะมีพัฒนาการด้านความละเอียดลออสูงขึ้นตามวัย และเพศหญิงจะมีความละเอียดลออมากกว่าเพศชาย เป็นต้น

จะเห็นได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากองค์ประกอบหลายประการ เป็นสิ่งที่มีมาพร้อมกับคนทุกคน ทุกเพศตั้งแต่กำเนิด โดยบุคคลสามารถส่งเสริมให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาขึ้นได้ด้วยการฝึกอบรมอย่างถูกวิธี

นอกจากนี้ กิลฟอร์ด และ ฮอปฟเนอร์ (Guiford and Hopfner 1971 : 125-143) ยังได้ศึกษาถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เพิ่มเติมและพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบคือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ ความไวต่อปัญหา (Sensitivity to Problem) ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition) ความซึมซาบ (Penetration) และความสามารถในการทำนาย (Prediction)

สรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดโยงสัมพันธ์ ทั้งความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ซึ่งเกิดจากความสามารถอันเป็นกระบวนการทางสมอง ในการสร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ โดยบูรณาการความรู้และประสบการณ์ เพื่อปรับใช้กับสถานการณ์ใหม่ แสดงออกในงานวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชายและหญิง ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลบ้านกุสาวรรค์ (เทศบาล 1) จังหวัดพัทลุง

ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับศิลปะ

ทฤษฎีการสอนศิลปะ

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539 : 124 - 136) ได้กล่าวถึงทฤษฎีการสอนที่นิยมใช้ เพื่อจัดกิจกรรมการเรียนรู้รายวิชาศิลปะ ไว้ดังนี้

1. ทฤษฎีเหมือนจริง (Native Realism) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า “ไม่มีข้อแตกต่างกันระหว่างรูปวัตถุและภาพที่เด็กรับรู้” เด็กสามารถเห็นได้เหมือนผู้ใหญ่ ความเชื่อเช่นนี้ไม่ได้คำนึงถึงความแตกต่างเฉพาะบุคคล ของเด็กแต่ละคน เมื่อเด็กถูกเร่งเร้าให้สร้างสรรค์รูปทรง ในลักษณะเหมือนจริง โดยฝึกฝนทางด้านทักษะให้เหมือนกับที่ผู้ใหญ่ฝึกฝนทางศิลปะนั้น ความเหมือนจริงจึงเป็นเป้าหมายหลักของการแสดงออก การเรียนคือ การให้นักเรียนฝึกทักษะตามที่ครูต้องการ กล่าวคือ ครูจะเป็นผู้กำหนดให้นักเรียนทำตาม ซึ่งไม่เหมาะสมกับการสอนศิลปะระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษา แต่เหมาะกับระดับอุดมศึกษา ซึ่งมีแนวโน้มการเรียนเพื่อมุ่งรักษาถ่ายทอดวัฒนธรรม เช่น วิชาจิตรกรรมไทย หรือวาดภาพเหมือน เป็นต้น เป็นทฤษฎีที่ต้องการให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ เข้าใจวิธีการ และมีแบบแผนเป็นการเรียนเพื่อฝึกทักษะและความรู้โดยตรง เป็นการดำรงไว้เพื่อการอนุรักษ์โดยแท้จริง

2. ทฤษฎีแห่งปัญญา (Intellectual Theory) ทฤษฎีนี้เชื่อว่า “เมื่อเด็กเขียนสิ่งใดจะเขียนตามที่รู้” เป็นความรู้ในหลักความคิดรวบยอด เป็นผลจากการสังสมประสบการณ์ของแต่ละคน กระตุ้นให้คิดคำนึงถึงประสบการณ์ในสิ่งนั้น ๆ สี แสงเงา รูปทรงหรือลักษณะผิวมีสภาพเป็น

ส่วนประกอบ ผลงานวิจัยของ กูดโน้ฟ (Florence Goodenough อ้างถึงในวิรุณ ตั้งเจริญ 2539 : 131) พบว่า การเขียนภาพคนของเด็ก ขึ้นอยู่กับประสบการณ์ นักเรียนเรียนตามที่ตนรู้ เหมาะแก่การสอนทุกระดับเป็นทฤษฎีที่ให้นักเรียนได้แสดงความรู้ความสามารถตามที่ตนเข้าใจซึ่งสอดคล้องกับการเรียนรู้และความแตกต่างระหว่างบุคคล การเรียนแบบนี้เป็นการส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และการแสดงออกของเด็กโดยตรง เด็กสามารถแสดงรายละเอียดที่ตนรู้แตกต่างกันตามความคิดรวบยอดของตน ซึ่งมักถูกนำไปแทรกหรือผสมผสานกับแนวคิดทฤษฎีอื่น ๆ เพราะประสบการณ์ทางศิลปะควรมีลักษณะบูรณาการหลายด้าน เช่น การเสนอความคิดรูปแบบสร้างสรรค์ การแสดงอารมณ์ การบันทึกสภาพแวดล้อม เป็นต้น

3. ทฤษฎีพัฒนาการรับรู้ (Perceptual Development) ทฤษฎีนี้เป็นของเกสโตลท์ ซึ่งมีความเชื่อว่าเด็กเขียนตามที่ตนเห็นตามความเป็นจริง เด็กจะเห็นแต่เค้าโครงใหญ่และเห็นส่วนรวมมากกว่า ไม่สนใจรายละเอียด โดยเฉพาะการเขียนภาพพบว่า เด็กปฐมวัยเขียนภาพวัตถุสิ่งแวดล้อมเป็นรูปทรงง่าย ๆ ไม่มีรายละเอียดอะไรมากนัก ทฤษฎีนี้เหมาะกับการสอนเด็กระดับอนุบาลและประถมศึกษา เด็กจะถ่ายทอดความรู้สึกออกมาเป็นแบบง่าย ๆ ส่วนความละเอียด ความซับซ้อนจะเพิ่มขึ้นตามวัยของเด็กเอง

4. ทฤษฎีความรู้สึกและการเห็น (The Haptic & Visual Child Theory) ทฤษฎีนี้เป็นความเชื่อของวิกเตอร์ โลเวนเฟลด์ (Viktor Lowenfeld) ซึ่งมีแนวความเชื่อว่า ความเข้าใจและการรับรู้ จากสิ่งแวดล้อมของเด็กจะมีผลแก่อารมณ์ของเด็ก ซึ่งจะเป็แรงผลักดันให้เด็กแสดงออกตามอารมณ์ของตน ทฤษฎีนี้เชื่อว่า ความรู้สึกสัมผัสที่เด็กมีต่อสภาพแวดล้อมนั้นเป็นความรู้สึกที่บริสุทธิ์ใจและควรเปิดเผย จากการวิจัย โลเวนเฟลด์เชื่อว่าเด็กที่มีเสรีจะแสดงออกทางร่างกายและอารมณ์อย่างเปิดเผย

ผลงานสร้างสรรค์ศิลปะ

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539 : 17-18) กล่าวถึงการแสดงผลงานสร้างสรรค์ศิลปะที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้านต่อไปนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านรูปทรง เด็กในระดับปฐมวัยเขียนภาพขึ้นมาจากการรับรู้หรือความเข้าใจที่มีต่อประสบการณ์ต่อสิ่งนั้น ๆ เด็กเขียนรูปทรงขึ้นมา โดยไม่สนใจกับคำว่า “ผิด” หรือ “ถูก” “ดี” หรือ “ไม่ดี” แต่เขียนขึ้นมาจากความพอใจส่วนตัว รูปทรงในผลงานศิลปะของเด็กจึงเป็นรูปทรงที่สร้างสรรค์อยู่ตลอดเวลา ไม่ใช่การลอกแบบหรือเลียนแบบ

2. ความคิดสร้างสรรค์ทางการใช้สี การใช้สีในภาพเขียนของเด็กก็เช่นกัน ถ้าเราสังเกตในขณะที่เด็กเขียนภาพ เด็กจะไม่ได้นึกถึงทฤษฎี ไม่ได้นำสีมาเปรียบเทียบกัน หรือไม่ได้



วางแผนล่วงหน้าแต่อย่างใด แต่เด็กมีประสาทสัมผัสเกี่ยวกับความงามที่สะสมไว้ เขาจะเลือกสีแต่ละสีมาอย่างรวดเร็ว และขีดเขียนหรือระบายไปอย่างทันทีทันใด และสำหรับโครงสีของภาพเด็กก็ไม่เคยกังวลใจว่า มันจะเหมือนกับสิ่งต่าง ๆ ตามธรรมชาติหรือสิ่งแวดล้อมหรือไม่ แต่ท้ายที่สุดเมื่อภาพเสร็จสิ้นลง สภาพสีส่วนรวมก็มักจะแสดงความประสานกลมกลืนกันอย่างเป็นเอกภาพ และแสดงถึงการสร้างสรรค์สีที่ไม่ซ้ำกันในแต่ละภาพอีกด้วย

3. ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านการจัดภาพ การจัดภาพของเด็กจะไม่ค่อยคำนึงถึงการซ้อนกันหรือวางทับกันนัก แต่จะเป็นการแก้ปัญหาให้เหมาะสมบนพื้นระนาบหรือบนสนามภาพที่แบน ไม่ใช่การสร้างภาพลวงให้เกิดมิติลึก มีลักษณะสร้างสรรค์ภาพให้เหมาะสม บนพื้นภาพมากกว่าการพยายามเลียนแบบธรรมชาติ

4. ความคิดสร้างสรรค์ด้านจินตนาการ สำหรับความคิดสร้างสรรค์ทางด้านจินตนาการ หมายถึงทั้งรูปทรง สี การจัดภาพ และเนื้อหา

กิจกรรมศิลปะ

มาเรีย มอนเตสซอรี แพทย์สตรีชาวอิตาลี (อ้างถึงใน พิระพงษ์ กุลพิศาล 2536 : 33 - 35) กล่าวว่า “เด็กจะใช้ความรู้สึกนึกคิดของตนเองดูซึมรับเอาความรู้เข้าสู่ตัวเองโดยตรง ซึ่งใครก็ไม่สามารถอธิบายกระบวนการเหล่านี้ได้” สอดคล้องกับธรรมชาติของเด็กเล็ก ๆ เพราะการส่งเสริมให้เด็กได้รวบรวมประสบการณ์จากการสัมผัสเข้ามาจัดรวมกันไว้อย่างมีเอกภาพ เช่น เมื่อให้เด็กวาดภาพ เด็กก็จะนำเอาประสบการณ์ย่อย ๆ ของเส้น สี รูปร่างต่าง ๆ มาประกอบเข้าด้วยกันตามความรู้สึกและจินตนาการของตนเอง กิจกรรมศิลปะ เป็นกิจกรรมทางความรู้สึกที่มีวัสดุที่ใช้และกลวิธีต่าง ๆ เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดเป็นผลงานออกมา ลักษณะผลงานที่จะให้เด็กสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะมี 3 ประเภทคือ

1. กิจกรรมศิลปะสองมิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งให้เด็กสร้างสรรค์ภาพบนระนาบวัสดุที่แบน ๆ เช่น กระจก กระดาษ ผ้า ผนังปูน พื้นทราย พื้นดิน ฯลฯ โดยใช้กลวิธีวาดเส้น ระบายสี พิมพ์ หรือกดประทับให้เป็นสี ปะติดด้วยกระดาษสี เป็นต้น ซึ่งกิจกรรมประเภทนี้ได้แก่ การวาดภาพด้วยนิ้วมือหรือมือ การพิมพ์ภาพด้วยเศษวัสดุต่าง ๆ การวาดภาพเส้นด้วยดินสอ สีเทียน ระบายสีด้วยสีเทียน สีฝุ่น สีโปสเตอร์ สีน้ำ เป็นต้น ผลงานศิลปะประเภทนี้ดูแล้วแบนราบมีเฉพาะมิติของความกว้าง - ยาว

2. กิจกรรมศิลปะสามมิติ หมายถึง กิจกรรมที่มุ่งให้เด็กสร้างสรรค์ภาพ ให้มีลักษณะลอยตัว นูน หรือเว้าลงไปในพื้นที่โดยใช้วัสดุและกลวิธีต่าง ๆ ที่เหมาะสมกับวัสดุนั้น ๆ เช่น การปั้นทราย ดินเหนียว ดินน้ำมัน กระดาษ แป้ง โดยประกอบวัสดุต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

ว.พ.
372.52
0147
2554

129542

กลวิธีที่จะให้เด็กทำกิจกรรมประเภทนี้ไม่ควรมีขั้นตอนที่ซับซ้อน ต้องสามารถทำได้อย่างรวดเร็ว ง่ายและไม่เสี่ยงต่ออันตราย เช่น วัสดุที่จะนำมาประกอบด้วยกันนั้น ควรเป็นวัสดุประเภทกล่อง กระดาษ เมล็ดพืช ลูกปัด เศษไม้ ใบไม้ โดยใช้กาวที่ติดง่าย เป็นต้น

3. กิจกรรมศิลปะผสมผสานสองมิติ สามมิติ หมายถึงกิจกรรมที่ให้เด็กสร้างสรรค์ภาพ โดยใช้วัสดุและกลวิธีทางกิจกรรมศิลปะสองมิติ และสามมิติรวมเข้าด้วยกัน เช่น ใช้สีโปสเตอร์ ระบายบนรูปปั้นดินเหนียว หรือให้เด็กระบายสี หรือฉีกกระดาษสี (ที่ฉีกหรือตัดเป็นรูปต่าง ๆ) ตกแต่งกล่องกระดาษ เป็นต้น

นอกจากนี้ วิรุณ ตั้งเจริญ (2531 : 284 - 287) ได้แบ่งขั้นพัฒนาการการแสดงออกทางศิลปะของเด็กไว้ 3 ระดับ ดังนี้

1. วัยที่แสดงออกด้วยการขีดเขียน (Scribbling Stage) เด็กอายุ 2 - 4 ปี จะเริ่มขีดเขียน ภาพลักษณะที่ขีดเขียน ช่างเหยิง มีการควบคุมการขีดเขียนช้า ๆ กัน และจากระยะเริ่มแรกก็จะค่อย ๆ พัฒนาไปสู่การผสมกันระหว่างการเคลื่อนไหวที่เป็นไปเองอย่างอัตโนมัติกับภาพที่ปรากฏให้มองเห็นได้ เริ่มคิดและเข้าใจเส้นที่ตนเองขีดเขียนลงไปในระยะ 3 - 4 ปี เด็กจะพยายามสร้างความสัมพันธ์ระหว่างการขีดเขียนกับ โลกภายนอกเข้าด้วยกัน และสามารถสร้างเป็นภาพให้เกิดขึ้นได้แทนที่จะเป็นเพียงแค่แสดงการเคลื่อนไหวของเส้นเหมือนในระยะแรก โดยภาพส่วนรวมแล้วเด็กในวัยนี้ ภาพวาดจะมีความสำคัญในแง่ของการบันทึกความคิด และความรู้สึกของเด็กโดยตรง

2. วัยที่แสดงออกด้วยสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) เด็กวัยนี้อยู่ในช่วงอายุ 4 - 9 ปี ในระยะแรก ๆ จะเป็นระยะเริ่มต้นของการพัฒนาสัญลักษณ์ สัญลักษณ์ที่ปรากฏจะขึ้นอยู่กับ การรับรู้ต่อสภาพแวดล้อมโดยตรง เด็กจะขีดเขียนตามที่ตนรู้ ไม่ใช่ตามที่มองเห็นวัตถุสิ่งแวดล้อม สอดคล้องกับ มะลิฉัตร เอื้ออนันท์ (2545 : 6-8) กล่าวว่า พัฒนาการทางด้านศิลปะและการคิด ของเด็กช่วงวัยนี้ มีลักษณะดังนี้

2.1 ภาพวาดของเด็กเป็นเสมือนการบันทึกข้อมูลถึงสิ่งที่ตนได้รับรู้ ทำความรู้จัก เด็กวาดภาพสิ่งต่างๆ ด้วยการใช้รูปแบบเรขาคณิต เป็นหนทางในการที่เด็กสื่อความหมายระหว่าง ตัวเองกับโลกรอบ ๆ ตัวของเด็ก

2.2 เด็กจะเริ่มใส่ใจต่อขนาดของสิ่งที่ตนวาด จนในวัย 5 - 7 ปี จึงจะมี ปรากฏการณ์ของเส้นฐาน เด็กมักวาดภาพสิ่งต่าง ๆ ยืนเรียงอยู่บนเส้นเดียวกัน ในลักษณะว่า เส้นนั้นเป็นพื้น

2.3 สามารถลอกเส้นเฉียงได้ในราว 5 ปี หรืออาจทำได้ในราว 4 ปี ถ้ามีผู้สาธิตให้ดู (ส่วนเส้นตั้งนั้นสามารถเขียนได้ตั้งแต่ 1 ½ - 2 ปี เส้นนอนในราว 2 - 2 ½ ปี) เด็กสามารถลอกรูปสี่เหลี่ยมในวัยประมาณ 4 ปี และรูปสามเหลี่ยมในวัยประมาณ 5 ปี ลอกรูปสี่เหลี่ยมข้าวหลามตัดได้ช้าที่สุด คือในราว 7 ปี (รูปกลมเป็นรูปที่เด็กสามารถลอกได้ก่อนในวัยประมาณ 3 ปี)

2.4 รูปคนในภาพวาดของเด็ก (ประมาณ 5-7 ปี) อาจเป็นเพียงรูปกลมแสดงถึงส่วนหัวที่มีเส้นแสดงแขนขาออกมาหรือลากเส้นตัดผ่านรูปกลม เด็กวัยประมาณ 5-6 ปี มักจะวาดเส้นแสดงขาแขนในลักษณะลากออกมาตรง ๆ ทื่อ ๆ หรือลากเส้นแขนในแนวนอน ลากเส้นขาในแนวตั้ง บางครั้งปลายเส้นแขนขา ก็จะแสดงรายละเอียดโดยวาดเป็นเส้นเล็ก ๆ ส่อถึงการที่เด็กเริ่มใส่ใจอวัยวะย่อย ๆ เช่น นิ้วมือ

2.5 เด็กวัยนี้จะถ่ายทอดรูปคนทางด้านหน้า และแสดงอารมณ์ในด้านบวก ยิ้มแย้มแจ่มใส จะวาดภาพในลักษณะที่ตนรู้ สิ่ง que เห็นยังไม่มีควมสำคัญต่อเด็กจนกว่าจะสูงวัยกว่านี้ การวาดภาพที่รู้ก็คือวาดในลักษณะสัญลักษณ์ คือ เด็กได้บันทึกข้อมูลของรูปแบบสิ่ง que ตนเรียนรู้จากประสบการณ์ในลักษณะตายตัว เช่น รู้ว่าคนมีหน้ากลม ๆ มีคิ้ว ตา จมูก ปาก ไม่ว่าจะวาดรูปผู้ใด ก็จะถ่ายทอดคล้าย ๆ กัน รู้ว่าบ้านคือสิ่ง que มีลักษณะเป็นรูปสี่เหลี่ยม มีส่วนหลังคาเป็นรูปสามเหลี่ยม ต่อให้เห็นบ้านที่เห็นมิได้มีลักษณะเช่นนั้น ก็ยังคงถ่ายทอดบ้านในแบบสัญลักษณ์เช่นเดิม หรือสำหรับเด็กในวัยนี้หัวใจมีลักษณะเป็นรูปคล้ายใบพลู สีแดง แบบที่เห็นในบัตรอวยพร ถ้าบอกให้เด็กรู้ว่าหัวใจตามความเป็นจริงมีรูปดัง que เห็นในภาพแสดงอวัยวะภายในของคน เด็กจะรับฟังข้อมูล แต่ก็ยังคงวาดแบบเดิมอยู่นั่นเอง

2.6 วัยนี้เด็กจะไม่ใส่ใจต่อข้อมูลหรือคำสั่ง ยังคงยึดติดอยู่กับข้อมูลเดิมที่ได้รับ

2.7 การที่เด็กแสดงออกตามที่ตนรู้ ทำให้เด็กในระยะแรกของช่วงวัยนี้ (ประมาณ 5-8 ปี) จะแสดงออกทางศิลปะอย่างกล้าหาญ เช่น วาดภาพด้วยเส้นที่เฉียบขาด วาดอย่างมั่นใจ (ซึ่งพัฒนาสูงสุดในวัยประมาณ 5 - 5 ½ ปี)

2.8 เด็กที่อยู่ในปลายของช่วงวัยนี้ สามารถเข้าถึงการรับรู้ การตัดสินใจ และความประทับใจอย่างลาง ๆ บ้างแล้ว แต่จะพัฒนาอย่างช้า ๆ ค่อยเป็นค่อยไป ในราว 7 ปี เด็กเริ่มเรียนรู้ที่จะใช้สัญลักษณ์ถ่ายทอดความรู้สึกรู้สึกนึกคิด มีปฏิกิริยาตอบโต้ต่อระบบสัญลักษณ์ ได้ถูกต้องเที่ยงตรงมากขึ้นอย่างช้า ๆ ปฏิกิริยาตอบรับต่อระบบสัญลักษณ์เริ่มอยู่เหนือสัญชาตญาณ ในการรับรู้ประทับใจ ซึ่งทำให้เด็กสามารถจำแนกหมวดหมู่ สามารถเข้าใจถึงความสัมพันธ์

ของสิ่งต่าง ๆ ได้บ้าง แม้จะไม่ลึกซึ้งนัก สามารถคิด ทำความเข้าใจกับจำนวน และเด็กวัย 5 ปี สามารถเข้าใจว่า แม้ว่ารูปแบบของสิ่งหนึ่งเปลี่ยนไป เช่น ก้อนดินเหนียว(ปั้นเป็นรูปอื่น) แต่มวลจะไม่เปลี่ยน และในวัย 7 ปี จึงจะสามารถเข้าใจว่า แม้ว่ารูปแบบของเหลวเปลี่ยนไป แต่น้ำหนักจะไม่เปลี่ยน และในวัย 7 ปี จึงจะสามารถเข้าใจว่า แม้ว่ารูปแบบของเหลวเปลี่ยนไป ถ้าเทลงในภาชนะรูปอื่น แต่ความจุหรือปริมาตรจะไม่เปลี่ยนและแม้ว่าสิ่งหนึ่งที่มีขนาดโต ถูกแบ่งให้เป็นชิ้นเล็ก ๆ ปริมาณโดยรวมของสิ่งนั้นจะไม่เปลี่ยน

3. วัยที่แสดงออกด้วยการเลียนแบบ (Realistic Stage) เด็กอายุ 9-11 ปี เป็นระยะที่เด็กชอบอยู่เป็นกลุ่มเป็นพวก แสดงออกซึ่งความรู้สึกรู้จักคิดของตน มีความคิดฝันมากขึ้น การแสดงออกทางศิลปะพยายามใช้เส้นเลียนแบบวัตถุสิ่งแวดล้อมที่ตนเองเห็น จะเขียนภาพคน โดยเน้นความแตกต่างระหว่างเพศชายและหญิง พยายามเน้นความรู้สึกรู้จักด้วยการใช้สี เริ่มเห็นว่าสีเป็นสิ่งสำคัญในการแสดงออกมากขึ้น การวาดภาพเริ่มแสดงลักษณะการประดิษฐ์ ตกแต่งภาพเพิ่มขึ้น เด็กมองภาพจริงจากสิ่งแวดล้อม รูปทรงจะวางซ้อนกันตามที่ตามองเห็น

ประสบการณ์กับความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ

ความสำคัญของประสบการณ์ต่อความคิดสร้างสรรค์

ชาลนุรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546 : 76-79) กล่าวว่า “ประสบการณ์” หมายถึง สิ่งที่เคยพบเห็นหรือความสามารถตลอดจนทักษะในการปฏิบัติงานด้านใดด้านหนึ่งอย่างชำนาญ ประสบการณ์มีอิทธิพลทั้งในทางบวกและทางลบ กล่าวคือ ผู้มีประสบการณ์หลากหลายจะมีผลต่อการคิดได้กว้างไกล ซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์ หากมีประสบการณ์ในเรื่องเดียวกันซ้ำ ๆ ก็จะกลายเป็นความเชี่ยวชาญ แต่ในทางตรงข้าม ประสบการณ์เดิมก็อาจเป็นอุปสรรคต่อการสร้างสรรค์ได้ เพราะบุคคลมีแนวโน้มที่จะนำเอากฎเกณฑ์หรือวิธีการต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้จากการแก้ปัญหาในอดีตมาใช้ในการแก้ปัญหาใหม่ ๆ โดยทั่วไปบุคคลจะมีประสบการณ์ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรงหมายถึง การพบเห็น ได้รับ หรือกระทำด้วยตนเอง ส่วนทางอ้อมหมายถึง การผ่านการถ่ายทอดจากสื่อทั้งบุคคล หนังสือ วิทยุ โทรทัศน์ หรือภาพยนตร์ เป็นต้น

จอห์น คิวอี้ (อ้างถึงในจักรสิน พิเศษสาทร 2521 : 228 - 229) ได้เสนอหลักการจัดประสบการณ์เพื่อใช้ในการศึกษาดังนี้

1. ประสบการณ์ต้องต่อเนื่องกัน กล่าวคือ ประสบการณ์ที่เลือกสรรมาต้องส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดประสบการณ์ใหม่ ๆ ที่ดีที่จะนำไปสู่ความเจริญงอกงาม ประสบการณ์ไม่ได้เกิดขึ้นหรือสิ้นสุดในตัวเอง แต่ควรเป็นเครื่องมือสำหรับประสบการณ์อื่น ๆ ด้วย

2. ประสบการณ์ต้องมีปฏิสัมพันธ์กันหรือมีปฏิสัมพันธ์ คือประสบการณ์ต้องเกี่ยวเนื่องหรือมีความสัมพันธ์กับผู้เรียน ควรมีความเชื่อมโยงระหว่างอดีต และปัจจุบัน เป็นพื้นฐานต่อการงอกงามในอนาคต

เทวี ประสาท (2546 : 67-80) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถปรากฏออกมามากหรือน้อยขึ้นอยู่กับทักษะ ประสบการณ์ และขั้นตอนพัฒนาการของเด็ก

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539 : 112-113) ให้ทัศนะว่าการศึกษาคิดสร้างสรรค์ต้องให้ความสำคัญต่อ “คุณภาพของประสบการณ์” โดยเฉพาะงานศิลปะ ซึ่งเป็นสิ่งที่พร้อมด้วยเสรีภาพ มีอิสระในตัวเอง ไม่ผูกพันกับสิ่งอื่นใด ศิลปะเป็นสื่อกลางทำให้เด็กแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างกว้างขวาง กิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะจะช่วยขยายโลกแห่งจินตนาการของเด็กให้กว้างไกลออกไปเกิดความกระตือรือร้นที่จะทำซ้ำประสบการณ์นั้นทุกครั้ง สัญลักษณ์ที่เด็กสร้างขึ้นจะไปเชื่อมโยงกับสิ่งที่อยู่ในใจ แล้วเกิดเป็นรูปทรงที่เป็นสัญลักษณ์ มันไม่ใช่ภาพที่เกิดจากความทรงจำ แต่เป็นมโนภาพที่มีความเหมือนจริงตามอัตวิสัยของเขา และก็เป็นรูปธรรมด้วย

ดังนั้นประสบการณ์เป็นสิ่งที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งด้านศิลปะ ประสบการณ์รอบตัวในชีวิตประจำวัน ผลักดันให้เกิดความคิดและจินตนาการอย่างกว้างขวาง เพราะประสบการณ์เป็นข้อมูลของการแสดงออกโดยตรง มีผลต่อการสร้างสรรค์ศิลปะของเด็ก สองลักษณะด้วยกัน คือ

1. ประสบการณ์ตรง เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้ปะทะหรือสัมผัสด้วยตัวของเขาเอง ได้พบเอง กระทำเองได้ยืนเอง ซึ่งนับว่าเป็นประสบการณ์พื้นฐานที่มีความสำคัญต่อการรับรู้ต่ออารมณ์ และความรู้สึกนึกคิดของเด็กทางด้านศิลปะ ซึ่งประสบการณ์ตรงนี้เป็นผลให้การแสดงออกเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพยิ่ง

2. ประสบการณ์รอง เป็นประสบการณ์ที่ได้รับการถ่ายทอด หรือรับช่วงมาจากทอดหนึ่ง เช่น ครูเล่าเรื่องให้ฟัง อ่านหนังสือ ฟังวิทยุ ทางด้านศิลปะ ประสบการณ์รองอาจจะไม่ใช่ความรู้สึกสัมผัสโดยตรง การแสดงออกจึงอาจจะไม่ได้ความรู้สึกเท่ากับประสบการณ์ตรง แต่ประสบการณ์หลายอย่างก็ไม้อาจจะรับรู้ได้โดยตรง ซึ่งก็ต้องยอมรับว่าประสบการณ์รองมีคุณค่าด้วย

ประสบการณ์ที่มีผลต่อการแสดงออกทางศิลปะของเด็ก

1. บ้านและตัวเด็กเอง เช่น เหตุการณ์ในบ้าน บุคคลต่าง ๆ ในบ้าน พฤติกรรมของตนเอง ความเข้าใจตนเอง คนที่เข้ามาเกี่ยวข้องกับในบ้าน ฯลฯ
2. เหตุการณ์ที่ผิดปกติหรือชวนตื่นเต้น เช่น น้ำท่วม การเปลี่ยนแปลงในสังคม การแข่งขันฟุตบอล เหตุการณ์ที่นาน ๆ จะเกิดขึ้นสักครั้ง
3. เทศกาลต่าง ๆ เช่น วันขึ้นปีใหม่ วันลอยกระทง วันทอดกฐิน วันหยุดราชการ วันวิสาขบูชา วันสงกรานต์ ฯลฯ
4. โลกในความคิดคำนึงที่เด็กไม่เคยพบเห็นโดยตรง เช่น ใต้ท้องทะเล คนป่า โลกในอนาคต ดาวอังคาร เหตุการณ์ที่ไกลตัว ฯลฯ
5. จินตนาการจากเพลง นิทาน วรรณกรรม โคลงกลอน เป็นจินตนาการที่เกิดจากการอ่านหรือฟังของเด็กในเรื่องราวหรือเนื้อหาสาระที่ชวนประทับใจ ฯลฯ

ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ศิลปะจากประสบการณ์

ประสบการณ์ที่เด็กสะท้อนออกมาสร้างสรรค์ศิลปะ จะเป็นประสบการณ์ที่เด็กแต่ละคน มีความพึงพอใจเป็นที่ตั้ง พื้นฐานแนวคิดหลักของทฤษฎีนี้เชื่อว่า เมื่อมนุษย์มีประสบการณ์เดิม จำนวนหนึ่งแล้ว ได้รับประสบการณ์ใหม่ มนุษย์ก็สามารถตอบสนองประสบการณ์ใหม่นั้น เกิดเป็นรูปแบบแปลกใหม่ตามลักษณะเฉพาะของตน และต่อสู้เพื่อนำไปสู่การแสดงออก จากความคิดนี้ จอห์น คับเบิลยู แฮฟีล (John W. Haefele อ้างถึงใน อารี สุทธิพันธ์ 2525 : 67) ได้เสนอเป็นสูตรความคิดสร้างสรรค์ขึ้น คือ $A+B-C$

โดยให้ A และ B แทนความคิดรวบยอด และประสบการณ์ของมนุษย์ จะให้ A เป็นประสบการณ์เดิม หรือประสบการณ์ใหม่ก็ได้ เมื่อ A และ B ผสานกันแล้ว จะส่งผลให้เกิด C ซึ่งเป็นรูปแบบใหม่ และรูปแบบใหม่หรือผลนี้ จะไม่สอดคล้องกับสูตรทางคณิตศาสตร์แต่อย่างใด เช่น $2 + 2$ อาจให้ผลลัพธ์ 1 เป็นต้น ดังนั้นสูตรนี้มีตัวแปรและความยืดหยุ่นเกี่ยวข้องกับด้วยเสมอไม่ตายตัวเหมือนคณิตศาสตร์ ในฐานะที่เรามีประสบการณ์เดิมอยู่จำนวนหนึ่ง ประกอบกับความยืดหยุ่นดังกล่าวแล้ว เราก็สามารถขยายความหรือเพิ่มเติมความเข้าใจของเราได้ดังนี้

$$A^n + B^n \rightarrow C$$

ตัวกำลัง n ที่กำหนดเพิ่มขึ้นนี้ หมายถึง จำนวนเงื่อนไขต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดรวบยอด และประสบการณ์เดิม ซึ่งอาจจะมีมากกว่าเงื่อนไขเดียวก็ได้ หากคิดว่ามีมากกว่า ก็เติมตัวเลขกำกับไว้ เช่น n_1, n_2, n_3, n_4 ตามลำดับ

และตัวกำลัง n ที่กำหนดเพิ่มขึ้นนี้อาจหมายถึง ตัวร่วมต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดเป็นความคิดรวบยอด และประสบการณ์ A และ B ซึ่งเมื่อรวมกันแล้ว อาจได้ C ต่างไปจาก A และ B ก็ได้

ตัวอย่างเช่น

ให้ A^{n1} เป็นลูกกลมลูกหนึ่ง ซึ่งสามารถกลิ้งได้

ให้ A^{n2} เป็นลูกกลมลูกหนึ่ง กลิ้งได้ตามกรอบหรือช่องที่เป็นตัวกำหนดให้กลิ้ง

ให้ A^{n3} เป็นลูกกลมลูกหนึ่ง ซึ่งเวลากลิ้งสามารถหมุนหรือป้อนได้

ให้ B^{n1} เป็นแผ่นระนาบเรียบ สามารถให้ลูกกลมกลิ้งได้

ให้ B^{n2} เป็นแผ่นระนาบขรุขระสามารถให้ลูกกลมกลิ้งได้

ให้ B^{n3} เป็นแผ่นระนาบแห้งและชื้น สามารถให้ลูกกลมกลิ้งได้

ดังนั้น เมื่อ $A^{n1} + A^{n2} + A^{n3} + B^{n1} + B^{n2} + B^{n3}$ เป็นปากกาถูกลิ้น ขณะเดียวกันเราก็อาจกลับกันได้ว่า ปากกาถูกลิ้นเป็นผลของ $A^n + B^n$ นั่นเอง

เมื่อผู้เรียนได้รับการสนับสนุนให้สร้างสรรค์ศิลปะ การสร้างสรรค์ศิลปะอย่างต่อเนื่องเท่ากับเป็นทางหนึ่งซึ่งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องเช่นกัน ฐานข้อมูลที่มีอยู่จะเป็นเหมือน “ตัวเขี่ยความคิด” ให้เราคิดในเรื่องใหม่ ๆ ได้เพิ่มขึ้นจากเดิม (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ 2545 : 10) ประสบการณ์ทางการแสดงออกและสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นสิ่งที่มีความสำคัญกับเด็กมาก เพราะเด็กจะต้องเป็นผู้แก้ปัญหา และทำตามแนวคิดในงานนั้นจนสำเร็จ การจัดประสบการณ์ทางศิลปะให้แก่เด็ก ต้องคำนึงถึงประสบการณ์เดิมเป็นพื้นฐาน (วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ 2521 : 61-62)

เมื่อเด็กเริ่มปฏิบัติงาน เด็กจะทราบว่าตนเองยังต้องการความรู้และประสบการณ์ ความอดทนพยายามอีกมาก งานศิลปะมีทางช่วยให้เด็กได้หาประสบการณ์ ได้ใช้ความรู้และความสามารถ ความรู้สึกนึกคิดและความพอใจในการสร้างสรรค์งาน ถ้าพ่อแม่หรือครูได้ส่งเสริมให้เด็กได้ทำสิ่งแปลก ๆ ใหม่ต่อไปอีก จะเกิดงานศิลปะที่แปลกใหม่ขึ้น

การจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสี

การวาดภาพระบายสี

การวาดภาพ หมายถึง การลาก ขูด จีด เขียนด้วยวัสดุ หรือเครื่องเขียนต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา ชอล์ก ฯลฯ บนระนาบรองรับ ซึ่งเป็นดิน โลหะ กระดาษหรือวัสดุอื่น ๆ ที่มีผิวหน้าเรียบ แบน โค้ง โดยทำให้เห็นเป็นรูปร่างด้วยเส้น รูปร่างที่เกิดจากเส้นนี้อาจเกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก ฯลฯ ทั้งนี้อาจมีน้ำหนักอ่อนแก่ของเส้นเท่ากัน หรือไม่เท่ากันก็ได้ รูปร่างที่เกิดจากเส้นนี้มีลักษณะสองมิติ คือ กว้างและยาว หากผู้วาดภาพต้องการให้มีลักษณะสามมิติ คือ กว้าง ยาวและลึก ก็กระทำได้โดยการลากเส้นหลาย ๆ เส้นตามวิธีการแรเงา (อารี สุทธิพันธ์ 2528 : 108)

การระบายสี หมายถึง การระบายสีลงไปในภาพให้ทั่วบริเวณที่ต้องการจะระบาย โดยวิธีใดก็ได้ จะใช้อุปกรณ์ หรือไม่ใช้ก็ถือเป็นการระบายสีทั้งสิ้น (วิโรจน์ ชาทอง และทำนอง จันทิมา 2527 : 6) ดังนั้น การวาดภาพระบายสี จึงเป็นกิจกรรมศิลปะประเภทหนึ่ง ที่ถ่ายทอดความรู้ ความคิดและจินตนาการออกมาเป็นรูปภาพ โดยใช้วิธีการลาก ขูด จีด เขียนด้วยวัสดุ หรือเครื่องเขียนต่าง ๆ บนระนาบรองรับซึ่งเป็นวัสดุที่มีผิว หน้าเรียบ แบน โค้ง โดยทำให้เห็นเป็นรูปร่างด้วยเส้น ให้เป็นรูปร่าง 2 มิติ หรือ 3 มิติก็ได้ แล้วระบายสีลงในภาพนั้น ให้ทั่วบริเวณที่ต้องการ

แนวคิดของการเขียนภาพ

เพื่อฝึกให้ผู้เรียนได้ใช้ทักษะกล้ามเนื้อ ประสาทสัมผัสระหว่างตากับมือ และความคิดของตนจากการเรียนรู้ประสบการณ์ สิ่งแวดล้อม เกี่ยวกับ “ธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในจังหวัดพัทลุง” มาใช้ในการวาดภาพ วัดได้โดยทดสอบการวาดภาพระบายสี โดยใช้เกณฑ์การประเมินความสามารถในการร่างภาพ การใช้เนื้อที่ของกระดาษ การใช้สี และเรื่องราวการสื่อความหมายของภาพ สร้างเป็นแบบวัดความสามารถการวาดภาพระบายสี แนวคิดของการเขียนภาพมีอยู่ 3 ประการ (นงเยาว์ เข้มเล็ก 2539 : 23) ดังนี้

1. เพื่อบันทึกสิ่งที่น่าสนใจรอบตัวที่มองเห็น ซึ่งอาจบันทึกทั้งหมด หรือเลือกเฉพาะบางส่วน บางตอน ที่เห็นว่ามีความหมายก็ได้ ภาพเขียนตามแนวคิดนี้ จะมีรูปร่างคล้ายของจริงตามมุมมองของผู้วาด ตามตำแหน่งของสิ่งที่วาดตั้งอยู่ ซึ่งอาจสูงกว่าระดับสายตา ต่ำกว่าระดับสายตา หรือตรงระดับสายตาพอดี ผู้วาดอาจจะวาดเฉพาะสิ่งที่เขาต้องการลงไปในภาพเท่านั้น ภาพเขียนในลักษณะนี้ เป็นเพียงภาพที่ดูรู้เรื่องว่าเป็นภาพอะไร อยู่ที่ไหน มีสัดส่วนเป็นอย่างไร

2. เพื่อถ่ายทอดสิ่งที่ผู้วาดคิด หรือจินตนาการ ภาพเขียนตามแนวคิดนี้มีรูปแบบไม่เหมือนของจริง อาจมีขนาดสัดส่วนแตกต่างไปจากสัดส่วนที่เห็นจริง อาจมีลักษณะประดิษฐ์ตกแต่งเป็นลวดลายที่ได้รับอิทธิพลจากธรรมชาติ หรือเป็นลวดลายเรขาคณิต อาจมีลักษณะพร่ามัวไม่ชัดเจน เพื่อกระตุ้นให้ผู้พบเห็นต้องใช้ความคิด หรือทำให้ฉงน แต่ถ้าผู้มีความคิดคล้ายกับผู้วาด หรือมีจินตนาการแนวเดียวกันสามารถชื่นชมการเขียนภาพตามแนวนี้ได้

3. เพื่อสื่อความหมายให้เข้าใจตรงกัน ภาพเขียนตามแนวคิดนี้มีรูปแบบเรียบง่าย และเด่นชัด มีลักษณะเป็นสัญลักษณ์หรือเครื่องหมายต่าง ๆ ที่ผู้ดูเข้าใจได้ทันที หรือเมื่อเห็นแล้วรู้อาจจะต้องปฏิบัติอย่างไร เช่น เครื่องหมายจราจร เป็นต้น

พัฒนาการทางการวาดภาพ

กิจกรรมวาดภาพระบายสีเป็นกิจกรรม มีความสำคัญมากที่ครูผู้สอนควรทำการศึกษาถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ดังที่นักวิชาการได้กล่าวถึงการวาดภาพระบายสี ดังนี้

อารี รังสินันท์ (2527 : 42) กล่าวว่า พัฒนาการทางการวาดภาพจะสัมพันธ์กับพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กในวัยต้น ซึ่งจะพัฒนาเป็นขั้นตอน 11 ระยะ คือ

ระยะที่ 1 เป็นระยะที่ขีดเขียน ซึ่งยังไม่สามารถแยกความแตกต่างได้

ระยะที่ 2 เป็นระยะที่เขียนรูปทรงเรขาคณิตหยาบ ๆ ส่วนมากเป็นวงกลม สีเหลี่ยม พร้อมทั้งให้ชื่อด้วย เช่น ประตู หน้าต่าง แอปเปิล เป็นต้น

ระยะที่ 3 เป็นระยะที่สามารถวาดรูปสิ่งของโดยการใช้เส้น และสีเหลี่ยม หรือวงกลมเท่านั้น

ระยะที่ 4 เป็นระยะที่วาดภาพโดยใช้วงกลม และเส้น สามารถทำภาพสัตว์ หรือภาพคนที่ตนสนใจ

ระยะที่ 5 เป็นระยะที่ตั้งชื่อภาพที่ตนเองเขียนขึ้นเป็นสิ่งที่ต่าง ๆ ที่ต่อเนื่องกันไป

ระยะที่ 6 เป็นระยะที่มุ่งวาดเฉพาะของสิ่งใดสิ่งหนึ่งในช่วงเวลาหนึ่ง งานที่วาดเด่นชัดขึ้น มีความเอาใจใส่มากขึ้น และมีรายละเอียด

ระยะที่ 7 เป็นระยะการวาดภาพต่อเนื่องกัน แต่ความสัมพันธ์ของภาพชัดเจนขึ้น และสามารถดูออกหรือเข้าใจได้

ระยะที่ 8 เป็นระยะวาดภาพสังเคราะห์บางส่วน แสดงความสัมพันธ์ซึ่งกันและกันในภาพ

ระยะที่ 9 เป็นระยะที่วาดภาพบริสุทธิ์เพียงภาพเดียว

ระยะที่ 10 เป็นระยะที่วาดภาพผสมกันหลาย ๆ ภาพ

ระยะที่ 11 เป็นระยะที่พัฒนาการวาดภาพเป็นชุด ๆ ต่างกัน

จึงสรุปว่า การวาดภาพในวัยเด็ก จะพัฒนาควบคู่ไปกับความเจริญเติบโตในด้านที่เกี่ยวข้องกับระบบการเคลื่อนไหวและระบบประสาท ดังนั้นการแสดงออกจึงสะท้อนให้เห็นการเจริญเติบโตของร่างกาย สติปัญญา จิตใจ อารมณ์และสังคมของเด็กได้ หากเด็กมีประสบการณ์มากขึ้นและมีความรู้สึกมั่นใจในการแสดงออก ย่อมช่วยให้เด็กพัฒนาการวาดภาพในระดับที่สูงขึ้นต่อไป และในทางกลับกัน เมื่อเด็กต้องใช้ความสังเกตความคิดจากการสำรวจ ตรวจสอบสิ่งแวดล้อมเพื่อนำมาเป็นข้อมูลในการวาดภาพ แสดงรูปทรง การออกแบบ และการระบายสี การสังเกตการใช้ความคิด จินตนาการต่อสิ่งต่าง ๆ ในขณะเดียวกันก็จะพัฒนาทักษะการเคลื่อนไหวมือในการปฏิบัติงานซึ่งจะเป็นพื้นฐานของความพร้อมในการเรียนต่อไป

พัฒนาการทางการวาดภาพของเด็กปฐมวัย

โดยทั่วไปการวาดภาพของเด็กจะมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง เจริญเติบโตทั้งด้านการมองเห็น การรับรู้สิ่งแวดล้อม ความคิดภายในและการแสดงออกที่แตกต่างกัน เงื่อนไขเหล่านี้ได้ผลักดันให้รูปแบบ และเนื้อหาในการแสดงออกทางการวาดภาพของเด็กเปลี่ยนแปลงไปเรื่อย ๆ ภาพแต่ละภาพที่เด็กวาดจึงล้วนแต่มีความหมายต่อเด็กทั้งสิ้น จึงมีผู้ศึกษาเกี่ยวกับลักษณะการวาดภาพของเด็กไว้ดังต่อไปนี้

นัตรชดา เขียรปรีชา (2537 : 17 - 19) ได้ทำการศึกษาขั้นพัฒนาการด้านศิลปะของเด็ก โดยแบ่งขั้นพัฒนาการไว้ดังนี้

1. ขั้นขีดเขียน (The Scribbling Stage) อายุ 2 - 4 ปี
2. ขั้นเริ่มเป็นสัญลักษณ์หรือขั้นเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-Schematic Stage) อายุ 4 - 7 ปี
3. ขั้นใช้สัญลักษณ์หรือขั้นเขียนภาพได้คล้ายของจริง (Schematic Stage) อายุ 7 - 9 ปี
4. ขั้นเขียนภาพของจริง (Drawing Realistic) อายุ 9 - 10 ปี
5. ขั้นเขียนภาพเหมือนของจริง (Pseudo Realistic) อายุ 11 - 12 ปี
6. ขั้นความคิดสร้างสรรค์ (Period of Decision) อายุ 12 - 16 ปี

ในที่นี้จะกล่าวเฉพาะ ขั้นพัฒนาการในระยะ 2 - 4 ปี และในระยะ 4 - 7 ปี ซึ่งมีขั้นพัฒนาการดังต่อไปนี้

1. ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) อายุประมาณ 2 - 4 ปี ในขั้นนี้เด็กจะสนุกกับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ และเป็นการเพิ่มความสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา การขีดเขียนของเด็กจะเป็นไปตามลำดับขั้นที่สามารถทำนายได้ ซึ่งในขั้นนี้ยังแบ่งออกเป็นขั้นย่อย ๆ 4 ขั้น ดังนี้

1.1 ขั้นการขีดเขียนไม่เป็นระเบียบ (Disordered Scribbling) หมายถึง การลากเส้นของเด็กจะยุ่งเหยิงสับสนไม่คำนึงว่าเป็นรูปอะไร แสดงให้เห็นว่าการควบคุมทางกล้ามเนื้อของเด็กยังไม่เจริญพอ จึงไม่สามารถบังคับมือให้เป็นไปตามต้องการได้

1.2 ขั้นเส้นนอน (Longitudinal Scribbling) หมายถึง ขั้นที่เด็กขีดเขียนเส้นในแนวนอนยาว ๆ ได้ เป็นขั้นที่พัฒนาว่าขั้นที่ขีดเขียนไม่เป็นระเบียบ

1.3 ขั้นวงกลม (Circular Scribbling) หมายถึง ขั้นที่เด็กสามารถขีดเขียนได้เป็นวงกลม เด็กเคลื่อนไหวได้ทั้งแขน แสดงว่ากล้ามเนื้อเริ่มแข็งแรงขึ้น

1.4 ขั้นตั้งชื่อ (Naming Scribbling) หมายถึง ขั้นที่เด็กเขียนอะไรลงไปก็จะให้ชื่อสิ่งที่เขียนนั้นว่าชื่ออะไร คืออะไร เด็กเริ่มใช้ความคิดคำนึงในขณะที่เขียนภาพคน สัตว์ หรือวัตถุ สิ่งที่เด็กเขียนจะไม่เป็นภาพที่ถูกต้องหรือมีรูปร่างในสายตาของผู้ใหญ่ แต่จะมีความหมายสำหรับเด็ก ขั้นนี้จะเป็นขั้นหัวเลี้ยวหัวต่อในการวาดภาพของเด็กต่อไป

2. ขั้นเริ่มเป็นสัญลักษณ์หรือขั้นเขียนภาพให้มีความหมาย (Pre-Schematic Stage) อายุประมาณ 4 - 7 ปี เป็นขั้นเริ่มต้นของการแสดงออกที่มีความหมาย ภาพสิ่งของสิ่งเดียวกันอาจจะเขียนได้หลาย ๆ แบบ ในระยะนี้โลกที่เด็กเห็นหรือรู้จักจึงแตกต่างจากโลกที่เด็กเขียนภาพ การพัฒนาความคิดเกี่ยวกับคนและสิ่งของยังไม่เด่นชัด ทำให้ภาพที่เด็กวาด บรรยายถึงสิ่งเหล่านี้ อยู่ในรูปแบบทางเรขาคณิต เช่น การวาดรูปคนเด็กจะเขียนวงกลมแทนศีรษะ เส้นตามแนวขวางแทนแขน และเส้นตามแนวตั้งแทนขา แต่ยังไม่มียรายละเอียดส่วนต่าง ๆ ของร่างกาย

การใช้สี ในขั้นนี้การใช้สีของเด็กยังไม่เป็นไปตามธรรมชาติ สีที่เด็กใช้เขียนภาพกับสีที่เด็กเห็นจริง ๆ จะไม่เหมือนกัน ทั้งนี้เพราะเด็กใช้สีตามอารมณ์แล้วแต่ว่าสีไหนจะสะดุดตาเด็ก หรือเด็กชอบสีไหนเป็นพิเศษก็จะใช้สีนั้น ซึ่งไม่จำเป็นจะต้องสอดคล้องกับความเป็นจริง บริเวณว่างหรือช่องไฟเด็กยังไม่เข้าใจว่าควรเขียนรูปตรงไหน ขนาดเท่าใดจึงจะเหมาะสม แต่จะวาดลงไปโดยไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ตรงไหนมีบริเวณว่าง เด็กจะเขียนสิ่งต่าง ๆ ลงไป

ลัดดา ลีตระกูล (2531 : 18 - 20) ได้แบ่งชั้นของการวาดภาพของเด็ก ดังนี้

1. ชั้นการขีดเขียนเบื้องต้น (Basic Scribbles) เป็นลักษณะการขีดเขียนของเด็กก่อนอายุ 2 ขวบ ภาพที่ขีดเขียนจะเป็นไปตามธรรมชาติ หรือตามปกติวิสัยโดยมิได้สอน ลักษณะการขีดเขียนพื้นฐานนี้มี 20 ชนิด ได้แก่ เส้นตรงตามแนวตั้ง แนวนอน เส้นทแยงมุม วงกลม เส้นโค้ง เส้นที่เป็นคลื่นหรือฟันปลา และจุด

2. ชั้นวางตำแหน่ง (Placement Stage) ในระยะที่เด็กมีอายุ 2 - 3 ขวบ อยู่ในระยะการขีดเขียนตามปกติวิสัย ภาพเขียนบนแผ่นกระดาษจะอยู่ในตำแหน่ง 17 ตำแหน่ง ดังนี้

2.1 เขียนเต็มไปหมดทั้งหน้ากระดาษ

2.2 เริ่มจากศูนย์กลาง บางทีก็เล็กบางทีก็ใหญ่ แต่อยู่ตรงกลางกระดาษ

2.3 มีช่องว่างอยู่แต่ในกรอบ โดยมีขอบกระดาษวางไว้เป็นกรอบ

2.4 เขียนอยู่ในแนวเส้นตั้งหรือเส้นนอน โดยใช้กระดาษเพียงครึ่งหนึ่ง

2.5 ภาพทั้งสองอยู่คนละด้านแต่สมดุลกัน

2.6 ภาพอยู่ในแนวเส้นทแยงมุม ลักษณะการเขียนจะอยู่ในกรอบรูปสามเหลี่ยม

2.7 ภาพจะอยู่ในแนวทแยงมุม เส้นจะลั่นออกมาทางครึ่งหนึ่งของเส้นทแยงมุม

2.8 ภาพอยู่ในแกนกลางของเส้นทแยงมุม กระจายไปอย่างราบเรียบสม่ำเสมอ

2.9 ภาพที่เขียนออกมาจะปรากฏ 2 ใน 3 ส่วนของกระดาษ จะเห็นเส้นที่

เขียนแยกจากกันอย่างเด่นชัด

2.10 ภาพจะอยู่ในกระดาษเพียง $\frac{1}{4}$ โดยอยู่มุมใดมุมหนึ่งของกระดาษ

2.11 ภาพจะแผ่กระจายมุมหนึ่งเป็นรูปพัด อีกมุมหนึ่งว่างเปล่า

2.12 ภาพจะอยู่ในแนวโค้งโดยใช้มุม 2 ด้าน

2.13 ภาพจะอยู่ในแนวโค้งโดยใช้มุมทั้ง 3 ของกระดาษ

2.14 ภาพจะปรากฏในรูปปิรามิด โดยเริ่มจากมุม 2 มุม อีก 2 มุมว่างเปล่า

2.15 ภาพจะวาดลักษณะเป็นแถบระหว่างกระดาษ

2.16 เส้นภาพจะแผ่กระจายเป็นรูปพัด โดยเริ่มจากตอนล่างของกระดาษ

3. ขั้นรูปร่าง (Shape Stage) ในระยะเวลาระหว่าง 3 - 4 ขวบ เด็กวาดภาพที่เป็นเส้นเดี่ยวแสดงรูปร่างของภาพที่วาดได้ เรียกว่า แผนภาพ (Diagram) ซึ่งมี 6 ลักษณะใหญ่ ได้แก่ วงกลม วงรี สี่เหลี่ยมจัตุรัส (และสี่เหลี่ยมผืนผ้า) สามเหลี่ยม กากบาทรูปตัว X และภาพแปลกๆ (Odd Forms) ซึ่งอาจเกิดจากความไม่สมบูรณ์ของแผนภาพ

4. ขั้นออกแบบ (Design Stage) เด็กยังคงอยู่ระหว่าง 3 - 4 ขวบ เมื่อใดที่เด็กสามารถวาดภาพได้ ก็ถือว่าเกือบอยู่ในขั้นออกแบบได้แล้ว ถ้าเด็กนำแผนภาพ ลักษณะต่าง ๆ ผสมผสานกัน 2 ลักษณะ เป็นภาพใหม่ เรียกลักษณะภาพนี้ว่า ภาพรวม (A Combine) เช่น $X + () = (X)$ และเมื่อภาพนั้นเกิดจากการนำแผนภาพตั้งแต่ 3 ลักษณะมาผสมผสานกัน แบบที่เกิดขึ้นใหม่นี้เรียกว่า ภาพผสม (An Aggregate) เช่น $X + () + = (X)$

5. ขั้นแสดงรูปภาพ (Pictorial Stage) ระหว่างอายุ 4 - 5 ขวบ เด็กจะเข้าขั้นแสดงรูปภาพ ซึ่งผู้ใหญ่พอจะดูออก ในขั้นนี้แบ่งเป็น 2 ระยะ คือ ภาพวาดระยะแรก (Early Pictorial Drawings) และภาพวาดระยะหลัง (Later Pictorial Drawings) ซึ่งจะเป็นภาพที่ชัดเจนขึ้นตามลำดับ มักเป็นภาพคน บ้าน สัตว์ ต้นไม้ ภาพในระยะนี้ ปรากฏเส้นขีดเขียนและรูปแผนภาพด้วย เช่น เส้นควั่นที่ปรากฏในระยะขีดเขียน รูปสี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เป็นตัวบ้านและหลังคา เป็นต้น

นอกจากนั้น เลิศ อานันทนะ (2523 : 18) ได้กล่าวถึงลักษณะรูปร่างของเด็กโดยทั่วไปว่าเป็นไปตามความสนใจและประสบการณ์ของแต่ละคน รวมทั้งรูปแบบของการแสดงออกทางศิลปะจะมีความสัมพันธ์กับระดับอายุและเซาว์ปัญญาของเด็ก ดังนี้

1. ภาพวาดของเด็กระดับอายุ 2 - 4 ปี ความเจริญทางร่างกายและสติปัญญายังมีน้อย กล้ามเนื้อมือ และประสาทตายังไม่สัมพันธ์สอดคล้องกันดี รวมทั้งโลกทัศน์ของเด็กวัยนี้มีขอบเขตการรับรู้และประสบการณ์มีไม่มากนัก ลักษณะการแสดงออกจึงเป็นเพียงการขีดเขียนเส้นรอบนอกของโครงสร้างสิ่งที่หยาบ ๆ ยังไม่สามารถบังคับมือให้แสดงเป็นรูปร่างหรือเรื่องราวที่มีรายละเอียดได้

2. ภาพวาดของเด็กระดับอายุ 5 - 6 ปี เด็กวัยนี้มีประสบการณ์จากที่บ้าน และโรงเรียนมาบ้างแล้ว ประกอบกับความเจริญเติบโตทั้งทางร่างกาย อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญามีมากขึ้น การแสดงออกจึงมีลักษณะเป็นสัญลักษณ์ที่สามารถสื่อความหมายได้ชัดเจน เช่น ภาพวาดของตนเอง ครู พ่อแม่ พี่น้อง และเพื่อน ๆ เป็นต้น

กิจกรรมสร้างสรรค์จากการวาดภาพ

อารี พันธุ์ณี (2545 : 195-196) กล่าวว่า การวาดภาพเป็นการแสดงหลักฐานทางภาษาภาพอย่างหนึ่งที่สามารถสื่อให้ทราบถึงเรื่องราว และเหตุการณ์ที่เกี่ยวข้องกับมนุษย์ และทำหน้าที่บันทึกสภาพความเป็นไปในการดำเนินชีวิต ตลอดจนความเชื่อที่มนุษย์จินตนาการ มนุษย์ผู้มีตามองเห็นและใช้เครื่องมือวาดเขียนได้สามารถเขียนภาพได้ทุกคน ถึงแม้ว่าจะมีความแตกต่างกันทางภาษาก็อาจเข้าใจภาษาภาพนั้นได้ การวาดภาพมีหลายลักษณะ ดังนี้

1. การวาดภาพตามใจชอบ หมายถึง การให้โอกาสเด็กได้มีอิสระเลือกวาดภาพที่เด็กพอใจและสามารถวาดได้ ซึ่งส่วนมากเด็กในวัยก่อนเรียนมักจะวาดรูปคน บ้าน สัตว์ หรือภาพที่เด็กประทับใจ เป็นต้น

2. การวาดภาพจากประสบการณ์ หมายถึง การให้เด็กเลือกวาดภาพจากประสบการณ์ที่เด็กได้รับ เช่น ทะเล สวนสัตว์ ของขวัญวันเกิด สัตว์เลี้ยง ของเล่น เป็นต้น ซึ่งชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีในงานวิจัยนี้ ประกอบด้วยชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีที่ผู้เรียนสามารถนำประสบการณ์จากธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมในจังหวัดพัทลุง ตั้งแต่ บ้าน โรงเรียน สถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของจังหวัดเช่น ทะเลสาบลำปำ เขาปู่เขาย่า น้ำตก เป็นต้น เป็นแนวทางการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมวาดภาพระบายสีดังกล่าว

3. การวาดภาพจากการฟังนิทาน หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากนิทาน ที่ครูเล่าให้ฟัง หรือจากเทปนิทาน ซึ่งเด็กจะแสดงทั้งความรู้สึกนึกคิดทางด้านสติปัญญา และความรู้สึกทางด้านจิตใจ ถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้

4. การวาดภาพจากเสียงเพลง หมายถึง การให้เด็กได้ฟังเพลง แล้ววาดภาพตามความนึกคิดของเด็ก เป็นภาพที่เด็กประทับใจจากการฟังเพลง

5. การวาดภาพจากการแสดงบทบาทสมมุติ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากการที่เด็กได้แสดงบทบาทสมมุติแล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพ

6. การวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด หมายถึง การที่เด็กเพิ่มเติมเสริมต่อ ให้เป็นภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดมาให้ ซึ่งสิ่งเร้าอาจแบ่งเป็น

6.1 ต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์ เช่น เส้นในลักษณะต่าง ๆ ตัวอย่าง เช่น เส้นโค้ง เส้นตรง เส้นคู่ขนาน ฯลฯ

6.2 ต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่สมบูรณ์ เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม สามเหลี่ยม เป็นต้น

การต่อเติมในลักษณะเช่นนี้ เป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดี เด็กเกิดจินตนาการ ชั่วๆ และท้าทายให้อยากลองทำให้เสร็จเป็นรูปเป็นร่าง ด้วยความคิดที่เป็นอิสระ และด้วยความพอใจของตน นอกจากนั้นยังส่งเสริมความคิดแปลก ไม่ซ้ำกัน เด็กแต่ละคนจะวาดภาพตามความคิดของตน ซึ่งเป็นการเริ่มต้นในการกล้าคิดและยอมรับความแตกต่างของตนจากเพื่อนคนอื่น ๆ สร้างเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล้าคิดในสิ่งที่แปลก ๆ อันนำไปสู่การคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่อไป

ความสำคัญของการวาดภาพกับความเจริญเติบโตของเด็ก

เด็กปฐมวัยกับพฤติกรรมการวาดภาพเป็นสิ่งคู่กัน เด็กวัยนี้ชอบวาดภาพ ทั้งนี้เพราะอยู่ในระยะของการปรับตัว ที่เป็นผลมาจากการเจริญเติบโตของระบบการเคลื่อนไหว และระบบประสาท ประกอบกับประสบการณ์ที่เด็กมีปฏิสัมพันธ์กับสิ่งแวดล้อมทำให้เด็กแสดงออกด้วยการขีดเขียน เลิศ อานันทนะ (2523 : 138) วิรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 39) และ วิบูลย์ ลี้สุวรรณ (2520 : 12 - 13) ได้กล่าวถึงการวาดภาพกับเด็กปฐมวัย ผู้วิจัยสรุปได้ว่า การวาดภาพของเด็กปฐมวัยเป็นการแสดงออกของเด็กที่สนองการเจริญเติบโตตามธรรมชาติทางด้านร่างกาย อารมณ์และสังคมสติปัญญาโดยถ่ายทอดตามความเข้าใจ ความคิดของตนตามวัยซึ่งมีความหมายต่อตัวเด็ก ความพร้อมของเด็กแต่ละคน และจะค่อย ๆ พัฒนาไปตามวุฒิภาวะของเด็ก การวาดภาพเป็นวิถีทางการเรียนรู้ทางหนึ่งซึ่งได้จากการรับรู้ การสังเกต และการทำความเข้าใจกับสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว การวาดภาพสะท้อนให้เห็นพัฒนาการความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ วิรุณ ตั้งเจริญ (2526 : 49-52) กล่าวถึง ความสำคัญของการวาดภาพกับความเจริญเติบโต ดังนี้

1. ความเจริญเติบโตทางสติปัญญา การที่เด็กแสดงออกทางศิลปะในแต่ละวัย หรือในแต่ละคนแตกต่างกัน ย่อมแสดงถึงความแตกต่างทางสติปัญญาด้วย ข้อแตกต่างนั้นอาจจะปรากฏในแง่ของรายละเอียด การแสดงรูปทรง การออกแบบ การระบายสี หรือการแสดงจินตนาการ ข้อแตกต่างนี้สามารถพิจารณาได้จากความแตกต่างของวัย บุคคล หรือในแต่ละช่วงเวลา กระบวนการทำงานทางศิลปะนั้นจะเริ่มจากการวิเคราะห์ข้อมูล ซึ่งเป็นประสบการณ์บูรณาการ ประสบการณ์ความคิด และจินตนาการเข้าด้วยกัน แล้วจึงสังเคราะห์เส้น รูปทรง สี ในขั้นสุดท้ายและยอมเป็นกระบวนการการเรียนรู้หนึ่งที่เหมาะสมกับวัยเด็กเป็นอย่างมาก

2. ความเจริญเติบโตทางอารมณ์ เมื่อเด็กรับรู้สะสมประสบการณ์ นอกจากจะต้องปรับพฤติกรรมต่าง ๆ แล้ว ยังต้องปรับอารมณ์ของเขาอีกด้วย สำหรับพฤติกรรม การวาดภาพเด็กได้แสดงออกอย่างสนุกสนานเพลิดเพลิน เพราะได้ถ่ายทอดประสบการณ์ ได้แสดงความสามารถ และได้เห็นผลสำเร็จจากการแสดงออกของตน สิ่งเหล่านี้จะช่วยพัฒนาอารมณ์ของเด็กได้อย่างดีเยี่ยม

3. ความเจริญเติบโตทางร่างกาย การวาดภาพกับความเจริญเติบโตทางร่างกายเป็นการแสดงออกที่ชี้ให้เห็นความสามารถของการใช้สายตาที่สัมพันธ์กับการเคลื่อนไหว ในส่วนที่ต้องใช้ทักษะในการควบคุมทิศทางและการลากเส้น การเจริญเติบโตของร่างกายจะทำให้มีการเปลี่ยนแปลงรูปแบบการวาดที่เริ่มจากขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) เป็นเส้นยุ่ง ๆ ไปสู่ความสามารถควบคุมเส้นให้เป็นระเบียบขึ้นเรื่อย ๆ ซึ่งการเคลื่อนไหวของเส้นจะเป็นอย่างช้า ๆ อยู่ในระยะหนึ่ง แล้วจึงสามารถลากเส้นเป็นรูปทรงให้ปรากฏขึ้น และเมื่อเด็กเจริญเติบโต พัฒนาการทางทักษะการเคลื่อนไหว จะทำให้รูปแบบการวาดภาพพัฒนาจากเส้นที่วาดเป็นรูปร่างง่าย ๆ ไปสู่รูปร่างที่เลียนแบบของจริงมากขึ้น

4. ความเจริญเติบโตทางสังคม การวาดภาพของเด็กเปรียบเสมือนเป็นการถ่ายทอดสาร (Message) ซึ่งส่วนใหญ่จะเน้นสารที่เกี่ยวกับความคิดคำนึงส่วนตัว สิ่งแวดล้อมและสังคม โดยเฉพาะสารที่เกี่ยวกับสังคมนั้น นอกจากจะเป็นสื่อสารให้รับรู้ ถึงการที่เด็กมีความคิด มีความสัมพันธ์กับสังคมอย่างไรแล้ว ยังเน้นให้เด็กคิดคำนึงถึงสังคมรอบตัว ความสัมพันธ์ที่เขาพึงมีต่อสังคมและการทำงานร่วมกันอีกด้วย

5. ความเจริญเติบโตทางการรับรู้ สมรรถภาพทางการรับรู้เป็นสิ่งสำคัญอย่างหนึ่งในตัวเด็กในอันที่จะช่วยให้เด็กเกิดการเรียนรู้และการสะสมประสบการณ์ที่ดี เพราะการรับรู้ที่มีสมรรถภาพย่อมเกี่ยวข้องกับประสาทสัมผัสโดยตรง การรับรู้ของเด็กในวัยนี้ส่วนใหญ่จะเป็นการรับรู้ทางสายตา โดยการรับรู้เกี่ยวกับสี รูปร่าง และบริเวณว่าง พัฒนาการรับรู้ทางสายตาจะเริ่มพัฒนาแยกแยะสิ่งต่าง ๆ จากการแยกแยะสีและรูปร่างในระยะแรก ต่อมาเมื่อเด็กมีพัฒนาการรับรู้มากขึ้นที่จะแสดงการรับรู้ของบริเวณว่าง ซึ่งมีความสำคัญสำหรับเด็กมาก เด็กจะสามารถนำพัฒนาการรับรู้บริเวณว่างมาใช้ได้อย่างเหมาะสม สามารถถ่ายทอดความรู้สึกจากสิ่งที่ตนรับรู้ออกมาในพื้นที่ส่วนต่าง ๆ ของภาพ ให้มีความหมายและสัมพันธ์กันได้ ภาพที่วาดจึงประกอบด้วยการใช้บริเวณว่าง รูปร่าง สี สัน และความรู้สึก

6. ความเจริญเติบโตทางสุนทรียภาพ แสดงให้เห็นถึงประสาทสัมผัสที่ได้บูรณาการประสบการณ์ทั้งหมด ซึ่งเกี่ยวข้องกับความคิด ความรู้สึก และการรับรู้ผลจากการบูรณาการสามารถที่จะพบได้จากเอกภาพของการจัดภาพที่ประสานกลมกลืนกัน และแสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดด้วยภาวะของบริเวณว่าง เส้น ลักษณะผิว และสี

7. ความเจริญเติบโตทางการสร้างสรรค์ จะเริ่มพัฒนาตั้งแต่เด็กทำเครื่องหมายได้ในครั้งแรก และเรียกสิ่งนั้นว่า “ผู้ชาย” “บ้าน” หรือ “ภูเขา” ภาพที่เขาสร้างขึ้นมานี้ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์จากการคิดสร้างสิ่งง่าย ๆ เหล่านี้ จะนำไปสู่การสร้างสิ่งยาก ๆ ซึ่ง

จะผ่านขั้นตอนที่ซับซ้อนขึ้น อย่างไรก็ตามการสร้างสรรคงานของเด็ก ที่ต้องอาศัยเสรีภาพทางความคิด และการแสดงออกเป็นสิ่งประทับใจเด็กเสมอ และย่อมสร้างความมั่นใจในการแสดงออกได้อย่างมาก และเมื่อต่างมีความมั่นใจเด็กก็พร้อมที่จะสร้างสรรคงานใหม่ๆ ได้ต่อไป

การหาประสิทธิภาพของสื่อการสอน “ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสี”

ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสี

ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จัดว่าเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งซึ่งเป็นชุดของสื่อประสม (บุญเกื้อ ควรหาเวช 2543 : 91) เนื่องจากเป็นสื่อการสอนที่สร้างโดยผู้วิจัย จึงจำเป็นต้องหาประสิทธิภาพว่าจะมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 / 80 (ศิริพงศ์ พยอมแย้ม 2533 : 150-151) หรือไม่ เพื่อเป็นการประกันว่า ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการฝึกตามเกณฑ์มาตรฐาน 80 / 80 ผู้วิจัยจึงกำหนดเกณฑ์โดยคำนึงถึงหลักการที่ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ช่วยให้การเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียนบรรลุผล ดังนั้นการกำหนดเกณฑ์จำต้องคำนึงถึง “กระบวนการ” และ “ผลลัพธ์” โดยกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น E_1 และ E_2

E_1 คือ ค่าประสิทธิภาพของกระบวนการ คิดเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้รับโดยเฉลี่ย จากการทำแบบฝึกหัดและการประกอบกิจกรรม

E_2 คือ ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (พฤติกรรมที่เปลี่ยนไปในตัวผู้เรียนหลังเรียน) คิดเป็นร้อยละของคะแนนที่นักเรียนได้รับจากการทดสอบหลังเรียน

การคิดค่า E_1 และ E_2 คำนวณค่าทางสถิติ โดยใช้สูตรต่อไปนี้

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

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

ประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้น อาจกำหนดไว้ 3 ระดับ ดังนี้

1. สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของสื่อสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้มีค่าเกิน 2.5 % ขึ้นไป
2. เท่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของสื่อเท่ากับหรือสูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ไม่เกิน 2.5 % ขึ้นไป
3. ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของสื่อต่ำกว่าเกณฑ์ แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5 % ถือว่า ยังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

กระบวนการผลิตสื่อ

สุรชัย สิกขาบัณฑิต (2528 : 182-183) กล่าวว่า การผลิตสื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพควรใช้วิธีการระบบ ระบบการผลิตกำหนดเป็นขั้น ๆ ดังนี้

1. การกำหนดจุดมุ่งหมาย (Objective) เป็นการกำหนดจุดมุ่งหมายเพื่อการผลิตสื่อให้สอดคล้องกับเนื้อหาตามหลักสูตรให้เหมาะสมกับผู้เรียน
2. ผู้เรียน (Audience) การผลิตสื่อจะต้องกำหนดกลุ่มเป้าหมายควบคู่กัน ทั้งนี้บุคคลที่มีความแตกต่างกันในทางอารมณ์ สังคม สติปัญญา และฐานะทางเศรษฐกิจ จะส่งผลต่อการเรียนการสอนที่แตกต่างกัน การเลือกใช้สื่อและการจัดกิจกรรม จึงต้องแตกต่างกัน
3. เนื้อหา (Content) เนื้อหาในการผลิตสื่อใด ๆ ก็คือเนื้อหาตามที่กำหนดไว้ในหลักสูตรการเรียนการสอน เนื้อหาที่กำหนดในการเรียนการสอน อาจไม่เหมาะสมที่จะนำมาใช้ในการผลิตสื่อ จะต้องนำมาจัดเสียใหม่
4. การจัดรูปแบบ (Organization) เป็นการนำเอาเนื้อหา มาจัดทำให้เป็นรูปแบบที่เหมาะสมกับการสื่อความหมายด้วยสื่อ และกิจกรรมรูปแบบต่าง ๆ

E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการที่จัดไว้ในชุดกิจกรรม คิดเป็นร้อยละจากการทำแบบฝึกหัดท้ายบท

E_2 แทน ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ คิดเป็นร้อยละ

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของผู้เรียนจากแบบฝึกกิจกรรม

$\sum F$ แทน คะแนนรวมของการทดสอบหลังการเรียนรู้

N แทน จำนวนผู้เรียน

A แทน คะแนนเต็มของแบบฝึกกิจกรรม

B แทน คะแนนเต็มของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพสำหรับสื่อที่เป็นเนื้อหาวิชาและความจำ จะกำหนดไว้ 90 / 90 และไม่ต่ำกว่า 80 / 80 สำหรับวิชาทักษะ เช่น ศิลปะ ภาษา พลศึกษา จะกำหนดไว้ 80 / 80 และไม่ต่ำกว่า 70 / 70 เพราะการเปลี่ยนพฤติกรรมต้องการระยะเวลา ไม่สามารถเปลี่ยนและวัดได้ทันทีที่เรียนเสร็จไปแล้ว

การทดลองประสิทธิภาพโดยใช้สูตรดังกล่าวข้างต้น ต้องดำเนินการเป็นขั้นตอนดังนี้

1. แบบเดี่ยว (1 : 1) นำสื่อไปทดลองใช้กับเด็ก 1 - 3 คน โดยทดลองกับเด็กเก่งปานกลาง และเด็กอ่อน การทดลองแต่ละครั้งต้องปรับปรุงสื่อการสอนให้ดีขึ้น
2. แบบกลุ่ม (1 : 10) นำสื่อที่ปรับปรุงแล้วไปทดลองกับเด็ก 6 - 10 คนที่มีความสามารถคล้ายกัน แล้วทำการปรับปรุงให้ดีขึ้น
3. ภาคสนาม (1:100) นำสื่อไปทดลองใช้ในชั้นเรียนที่มีนักเรียนตั้งแต่ 30 -100 คน หากการทดลองให้ค่า E_1 และ E_2 ไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้จะต้องปรับปรุงสื่อและทำการทดสอบหาประสิทธิภาพซ้ำอีก

ในกรณีที่ประสิทธิภาพของสื่อที่สร้างขึ้นไม่ถึงเกณฑ์ที่ตั้งไว้ เนื่องจากมีตัวแปรที่ควบคุมไม่ได้ เช่น สภาพห้องเรียน ความพร้อมของผู้เรียน บทบาทและความชำนาญในการผลิตสื่อของครู เป็นต้น อาจอนุโลมให้มีระดับผิดพลาดได้ต่ำกว่าที่กำหนดไว้ ประมาณ 2.5 % - 5 %

คุณค่าของสื่อ

สุรชัย สิกขาบัณฑิต (2528 :13-14) กล่าวถึงคุณค่าของสื่อว่า สื่อการสอนแต่ละประเภท มีคุณค่ามากน้อยแตกต่างกัน การนำสื่อการเรียนการสอนใช้ในการสื่อความหมาย ต้องอาศัยความรู้ และประสบการณ์ในการใช้ที่ถูกต้องและเหมาะสม จึงจะมีประสิทธิภาพทั้งกับผู้เรียนและผู้สอน ผู้วิจัยสรุปได้ดังต่อไปนี้

1. เป็นสิ่งที่ช่วยให้เกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ ผู้เรียนเกิดความเข้าใจเนื้อหา บทเรียนที่ยุ่งยากซับซ้อนได้ง่ายขึ้นในระยะเวลาอันสั้น และสามารถช่วยให้เกิดความคิดรวบยอด ในเรื่องนั้นได้อย่างถูกต้องและรวดเร็ว
2. สื่อช่วยกระตุ้นและสร้างความสนใจให้กับผู้เรียน ทำให้เกิดความสนุกและ ไม่รู้สึกเบื่อหน่ายการเรียน ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนได้หลายวิธีตามความถนัด ความสนใจและความสามารถ ผู้เรียนมีความเข้าใจตรงกันและเกิดประสบการณ์ร่วมกันในรายวิชาที่เรียน
3. ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนการสอนมากขึ้น เรียนรู้รวดเร็วขึ้น ทำให้เกิดมนุษยสัมพันธ์อันดีระหว่างผู้เรียนด้วยกันและกับผู้สอนด้วย ช่วยเสริมสร้างลักษณะที่ดี ในการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ ให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการใช้สื่อเหล่านั้น
4. ทำให้วิธีการสอนเป็นวิทยาศาสตร์มากขึ้น ทั้งนี้เพราะเทคโนโลยีทางการสอน ได้นำการวางแผนการเรียนรู้อันสอดคล้องกับธรรมชาติการเรียนรู้ของมนุษย์มาใช้ เช่น การใช้ วิธีเสริมแรงและการให้รางวัลการเรียนรู้
5. ช่วยให้การสอนได้ผลดียิ่งขึ้น โดยการนำวิธีการสื่อความหมายแบบใหม่มาใช้ ทั้งการใช้สื่อจำลอง สื่อในระบบคอมพิวเตอร์ทุกประเภท และสื่อที่ผู้สอนสร้างขึ้นเอง โดยวิเคราะห์จากสภาพจริงของผู้เรียนว่า จะสร้างสื่อประเภทใดให้ผู้เรียนสามารถเรียนรู้ได้ อย่างมีประสิทธิภาพและประสิทธิผล

ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

ผู้วิจัยได้กำหนดชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีในงานวิจัยนี้ โดยปรับปรุงจากวิธีการส่งเสริมประสบการณ์ทางศิลปะสำหรับเด็ก และสำหรับพ่อแม่ หรือครูที่โรงเรียน ของ พิระพงษ์ กุลพิศาล (2536 : 178-180) โดยผู้วิจัยได้เรียงลำดับกิจกรรมการวาดภาพระบายสี ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 มี 3 เรื่อง กำหนดให้ต่อเติมภาพด้วยเส้นที่กำหนดให้ วัตถุประสงค์ เพื่อให้ นักเรียนวาดภาพโดยใช้เส้นอย่างอิสระ และไม่เน้นการจัดภาพ แต่ชี้ให้เห็นว่านักเรียนมีประสบการณ์ทางการวาดภาพในระดับการใช้สัญลักษณ์แล้ว การวาดภาพใช้สีเทียบแทนดินสอดำ โดยผู้สอนจะคอยชี้ให้เห็นถึงลักษณะรูปร่างต่าง ๆ ที่รวมตัวกัน ประกอบขึ้นเป็นวัตถุเหล่านั้น เช่น วงกลม วงรี สีเหลี่ยม สามเหลี่ยม จุด เส้นตรง เป็นต้น ไม่บังคับการระบายสี

กิจกรรมที่ 2 มี 4 เรื่อง กำหนดการวาดภาพให้มีความสัมพันธ์กันตามธรรมชาติ ตั้งแต่บ้าน โรงเรียน สถานที่ท่องเที่ยวที่พบเห็นบ่อยที่สุด เช่น ทะเลสาบลำปำ น้ำตก เขากทะเล เป็นต้น เช่น มีพื้นดิน มีท้องฟ้าบนพื้นดิน มีคน มีสัตว์ มีต้นไม้ ฯลฯ ท้องฟ้ามีเมฆ นก ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ สามารถจัดองค์ประกอบภาพให้มองเห็นความสัมพันธ์ของวัตถุต่าง ๆ อย่างมีความสมดุลตามธรรมชาติ โดยให้นักเรียนวาดภาพเป็นเส้นสีเทียบ (สีอะไรก็ได้) ในขั้นนี้ ยังไม่บังคับให้ระบายสี

กิจกรรมที่ 3 มี 5 เรื่องกำหนดกิจกรรมไว้ 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 กำหนดให้นักเรียนเรียนใช้สี เพื่อฝึกให้คุ้นเคยกับการใช้สี โดยฝึกให้มองสีต่าง ๆ ของวัตถุที่คุ้นเคยมาแล้ว มีแบบฝึกหัดให้ทายสีไปด้วย โดยกระตุ้นด้วยคำถามในช่วงการสอน เช่น ใบไม้ สีอะไรเหมือนกับใบไม้ ให้ผู้เรียนหยิบสีให้ดู เป็นต้น

ตอนที่ 2 กำหนดให้ผู้เรียนแสดงผลงานทางศิลปะ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

องค์ประกอบของชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสี

ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นมีองค์ประกอบที่สำคัญ ๆ จำแนกออกเป็น 6 ส่วนด้วยกัน ดังนี้ (บุญเกื้อ ควรหาเวช 2543 : 101-112)

1. คู่มือครู เป็นคู่มือและแผนการสอนสำหรับผู้สอนหรือผู้เรียน มีส่วนประกอบดังนี้
 - 1.1 คำนำ
 - 1.2 ส่วนประกอบของชุดกิจกรรม
 - 1.3 คำชี้แจงสำหรับผู้สอน
 - 1.4 สิ่งที่คุณสอนและผู้เรียนต้องเตรียม
 - 1.5 บทบาทของผู้สอนและผู้เรียน
 - 1.6 แผนการสอน 12 แผน
2. บัตรคำสั่ง 12 แผ่น
3. บัตรเนื้อหา 12 แผ่น
4. ชุดกิจกรรม 12 เรื่อง
5. บัตรเฉลย 12 แผ่น
6. บันทึกการประเมินผล 1 ชุด

ชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีในงานวิจัยนี้ จะทำให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงออกอย่างอิสระ โดยการวาดภาพตามความสนใจ เชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นภาพผลงานศิลปะสร้างสรรค์ ผู้เรียนสามารถแสดงออกทางศิลปะโดยการวาดภาพระบายสี ซึ่งมีความสำคัญต่อตัวผู้เรียนและสังคมเป็นอย่างยิ่ง เพราะผู้เรียนได้พัฒนา ทั้งทางร่างกาย อารมณ์ สังคม สติปัญญา และการสร้างสรรค์ได้ถูกต้อง และเหมาะสมกับวุฒิภาวะของผู้เรียน

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการวิจัยในครั้งนี้ ส่วนใหญ่เป็นงานวิจัยเพื่อศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยการจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วม ประกอบด้วยงานวิจัยดังต่อไปนี้

จงลักษณ์ ช่างปลื้ม (2541) ทำการวิจัยเรื่อง “ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพจากกิจกรรมการวาดภาพประกอบการฟังนิทาน ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2” ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2 หลังจากได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบการฟังนิทาน มีพัฒนาการ ด้านความคิดสร้างสรรค์ทั้งด้านพุทธิพิสัย ด้านเจตคติ และด้านความมุ่งมั่น ตั้งใจสูงกว่าก่อนการทดลอง

ประเสริฐศรี ศรีวิลัย (2539) ทำการวิจัยเรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน” ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนโดยใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์สูงกว่าก่อนเรียน

ยุทธพงศ์ ศิรินันท์ (2539) ทำการวิจัยเรื่อง “การใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในวิชาวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนมงฟอร์ตวิทยาลัย แผนกมัธยม จำนวน 45 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า หลังการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในวิชาวิทยาศาสตร์ นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยเฉลี่ยสูงขึ้นทุกด้าน คือ ด้านความคิดคล่อง ด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01 และคะแนนความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ยุติกร คำแก้ว (2538) ทำการวิจัยเรื่อง “ผลของการใช้เทปนิทานในวิชาศิลปะศึกษาที่มีต่อพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่ได้รับการสอนโดยใช้เทปนิทาน มีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ในวิชาศิลปะศึกษาสูงกว่าก่อนเรียน

นางเยาว์ เข้มเล็ก (2537) ทำการวิจัยเรื่อง “การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์และการเรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการ” ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์และที่เรียนตามแนวการสอนของกรมวิชาการหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

จันทร์เพ็ญ พรสีภาค (2537) ทำการวิจัยเรื่อง “ความสัมพันธ์ระหว่าง ความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านท่ามะปรางวิทยา อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านท่ามะปรางวิทยา อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี ผลการวิจัยพบว่าความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ กับความสามารถในการประดิษฐ์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านท่ามะปรางวิทยา อำเภอแก่งคอย จังหวัดสระบุรี มีความสัมพันธ์กัน

สุนันทา ต้นเจริญ (2537) ทำการวิจัยเรื่อง “ผลการใช้หนังสือการ์ตูนที่เน้นกระบวนการคิดประกอบการเรียน กลุ่มสร้างเสริมประสบการณ์ชีวิต เรื่องไฟฟ้าของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6” กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนสุเหร่าทรายกองดิน กรุงเทพมหานคร ปีการศึกษา 2536 จำนวน 60 คน โดยการสุ่มหลายชั้นตอน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 หนังสือการ์ตูนที่เน้นกระบวนการคิดแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดกระบวนการคิดของกรมวิชาการ ผลการวิจัยพบว่า หนังสือการ์ตูนที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพ 79.64/77 นักเรียนที่เรียนด้วยหนังสือการ์ตูนที่เน้นกระบวนการคิดมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและกระบวนการคิดสูงกว่าที่เรียนตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

เขาวนา เดชะคุปต์ (2536 : 85 อ้างจาก Jellen and Urban , 1986 : 147) ทำการวิจัยเรื่องความสัมพันธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกับศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบ TCT-DT (Test for Creative Thinking - Drawing Production) ผลปรากฏว่า ผู้มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการต่ำหรือสูง ไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่ำหรือสูงตามด้วย ดังนั้นผู้ที่เรียนสาขาแพทย์ วิศวกรรม หรือ นักวิทยาศาสตร์ อาจจะไม่ใช่ว่าผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าผู้เรียนพลศึกษา ศิลปศึกษา หรือภาษาศาสตร์ จากงานวิจัยของวิลเลียมส์ (Williams , 1971 : 325-358 อ้างถึงใน

เพียงจิต โรจน์สุภรัตน์. 2531 : 27) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่มกับคะแนนวิชาการหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมวิทยา ศิลปะ ภาษา ดนตรี และศิลปะ ผลปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มกับคะแนนรวม หมวดศิลปะ ภาษา วิชาดนตรี และวิชาศิลปะ มีความสัมพันธ์กันในระดับสูง แสดงว่า สาขาวิชาที่มีเสรีภาพในการแสดงออกจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะ กิจกรรมศิลปะการวาดภาพ หากนำมาจัดรูปแบบให้เหมาะสม จะสามารถส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

จงจิต คำสิม (2536) ทำการวิจัยเรื่อง “การศึกษาเปรียบเทียบความพร้อมทางการเรียน ภาษาไทยและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการฝึกทักษะโดย วิธีการเล่นพื้นบ้านของเด็กไทย กับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครู ของกระทรวงศึกษาธิการ” ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการฝึกทักษะโดยวิธีการเล่นพื้นบ้าน ของไทยกับวิธีการฝึกทักษะตามคู่มือครู มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย และความคิด สร้างสรรค์แตกต่างกันโดยนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการฝึกทักษะโดย วิธีการเล่นพื้นบ้าน มีความพร้อมทางการเรียนภาษาไทย และความคิดสร้างสรรค์สูง กว่า นักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาที่ได้รับการฝึกทักษะตามคู่มือครู

นิตินันท์ วิชิตชลชัย (2535) ทำการศึกษาผลของการใช้ชุดส่งเสริมความรู้แก่ผู้ปกครอง ที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ผลการศึกษาพบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยชุดส่งเสริมความรู้ แก่ ผู้ปกครอง มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยอิสระในชีวิตประจำวัน
2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยชุดส่งเสริมความรู้ แก่ ผู้ปกครอง มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่รับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยอิสระ ในชีวิตประจำวัน

จงใจ ขจรศิลป์ (2532) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้าง สรรค์ และการเล่นตามมุม ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย พบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมแตกต่างกัน มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการ เล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ มีระดับคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ทั้ง 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องตัว สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบครูชี้แนะ

2. เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ และการเล่นตามมุมแตกต่างกัน มีความเชื่อมั่นในตนเองแตกต่างกัน กล่าวคือ เด็กที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบริเริ่มอย่างอิสระ มีระดับคะแนนเฉลี่ยจากการทดสอบความเชื่อมั่นในตนเอง สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์และการเล่นตามมุมแบบครูชี้แนะ

เพียงจิต โรจน์สุภรัตน์ (2531 : 82 – 83) ศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่มกับเป็นรายบุคคล พบว่า

1. เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นรายบุคคล

1.1 เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นรายบุคคล

1.2 เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่มสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นรายบุคคล

1.3 เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออสูงกว่าเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นรายบุคคล

2. เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

3. เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมวาดรูปเป็นกลุ่ม มีความคิดสร้างสรรค์ หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง

ลัดดา ลีตระกูล (2531 : 67 – 68) ได้ศึกษาทางการวาดภาพคนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ต่างกัน ผลปรากฏว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบเตรียมความพร้อม มีความสามารถทางการวาดภาพคนมากกว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์เน้นอ่าน เขียน การจัดประสบการณ์ที่ต่างกันมีผลต่อพัฒนาการทางการวาดภาพ ซึ่งต้องอาศัยการใช้สายตากับการพัฒนากล้ามเนื้อมือ ความคิด ความรู้ ความเข้าใจที่มีต่อสิ่งที่วาด

เคลลี่ (Kelley 1983 : 32-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกตามการสร้างสรรค์เสริมประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เป็นเวลา 10 สัปดาห์ ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยปรากฏว่า จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้านรูปภาพของทอร์เรนซ์ (Torrance Figural Tests of Creative Thinking) ที่ใช้วัดก่อนฝึก และหลังฝึกเด็กที่เข้าร่วมในแผนฝึกเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ กับเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมตามแผน มีค่าเฉลี่ยของความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 แต่ค่าเฉลี่ยของความคิดคล่องแคล่วและความคิดยืดหยุ่นไม่ต่างกัน

สรุปว่าผลงานวิจัยด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการจัดกิจกรรม ในรูปแบบต่าง ๆ มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการใช้เทพนิทานในวิชาศิลปะศึกษา การใช้หนังสือการ์ตูนประกอบการเรียน การวาดภาพประกอบการฟังนิทาน การใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ การใช้ชุดส่งเสริมความรู้ แก่ผู้ปกครองที่มีต่อความเชื่อมั่นในตนเองและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย การวาดภาพคนของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ต่างกัน ผลปรากฏว่า เด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบเตรียมความพร้อม มีความสามารถทางการวาดภาพคนมากกว่าเด็กที่ได้รับการจัดประสบการณ์เน้นอ่าน เป็นต้น งานวิจัยครั้งนี้ จึงมุ่งศึกษาการจัดกิจกรรมวาดภาพระบายสีจากชุดกิจกรรมวาดภาพระบายสีว่าจะส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเทศบาลบ้านคูหาสวรรค์ (เทศบาล 1) สังกัดกองการศึกษาเทศบาลเมืองพัทลุง หรือไม่เพียงใด