

# การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

## The Development of Art- Based Learning to Enhance Creative Thinking of Secondary Students

สร้อย สุวรรณ\* และอุบลวรรณ ส่งเสริม

Saran Suwan\* and Ubonwan Songserm

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร จัหวัดนครปฐม 73000

Faculty of Education, Silpakorn University, Nakhon Pathom 73000

\*To whom correspondence should be addressed. e-mail: saransuwan@gmail.com

Received: 08 April 2022, Revised: 20 May 2022, Accepted: 05 July 2022

### บทคัดย่อ

การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน และ 2) ศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ จำนวน 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 2) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ และ 3) แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ( $\bar{x}$ ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการวิเคราะห์เนื้อหา (Content Analysis)

ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D. = 0.57) 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.38$ , S.D. = 0.70)

คำสำคัญ : ศิลปะเป็นฐาน ความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

### Abstract

The development of art-based learning to enhance the creative thinking of secondary students. The purposes of this research were to 1) study the creative thinking of secondary students before and after learning by the art-based learning, and 2) study the opinion towards the art-based learning of secondary students. The participants in this research consisted of 25 students in Panyapiwat Institute of Management Demonstration School selected by using purposive sampling. Research instruments included three parts: 1) the art-based learning lesson plan 2) the creative thinking assessment and 3) the student opinion questionnaire. The statistical analysis performed in this research were mean, standard deviation and content analysis.

The research findings were as follows: 1) the creative thinking of secondary students before and after learning by art-based learning was at the highest level in overall ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D. = 0.57). 2) the opinion of secondary students towards art-based learning in was generally at high level ( $\bar{x} = 4.38$ , S.D. = 0.70).

**Keywords :** Art-Based Learning, Creative Thinking, Secondary Student

## บทนำ

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 เป็นการกำหนดแนวทางยุทธศาสตร์ในการจัดการเรียนรู้โดยร่วมกันสร้างรูปแบบและแนวปฏิบัติในการเสริมสร้างประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเน้นที่องค์ความรู้ ทักษะ เพื่อใช้ในการดำรงชีวิตในสังคมแห่งความเปลี่ยนแปลงในปัจจุบัน ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ที่จำเป็นประกอบด้วย 3 กลุ่มทักษะ ได้แก่ 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม (learning and innovation skills) 2) ทักษะสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี (information, media and technology skills) 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ (life and career skills) ซึ่งการจัดการเรียนรู้เพื่อเตรียมความพร้อมให้นักเรียนมีทักษะสำหรับออกไปดำรงชีวิต ในโลกศตวรรษที่ 21 ทักษะที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะด้านการเรียนรู้และนวัตกรรม อันจะส่งผลให้มีการเปลี่ยนแปลงการจัดการเรียนรู้จึงต้องได้รับการฝึกฝนทักษะที่จำเป็นต่อการเรียนรู้ เช่น ทักษะการสื่อสาร ความคิดสร้างสรรค์ ทักษะความร่วมมือการทำงานเป็นทีม ภาวะผู้นำ สารสนเทศการเท่าทันสื่อ เป็นต้น เพื่อเตรียมพร้อมสำหรับการเป็นพลเมืองในยุคศตวรรษที่ 21 [1] ซึ่งทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรมนั้นจะประกอบด้วย 1) ความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรม (Creativity and Innovation) โดยประกอบด้วย การคิดอย่างสร้างสรรค์ (Think Creativity) การทำงานร่วมกับผู้อื่นอย่างสร้างสรรค์ (Work Creativity with Others) การใช้นวัตกรรม (Implement Innovations) 2) การคิดเชิงวิพากษ์และการแก้ปัญหา (Critical Thinking and Problem Solving) 3) การสื่อสารและความร่วมมือกัน (Communication and Collaboration) [2]

ดังนั้นจะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในองค์ประกอบของทักษะการเรียนรู้ที่สำคัญ ดังที่ ไพฑูริย์ สีนลรัตน์ [3] กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาวัตกรรมการผลิต (Production and Innovation) เป็นทักษะในการคิดอะไรใหม่ ๆ ถือว่าเป็นสิ่งที่จำเป็นมากในศตวรรษที่ 21 เพราะการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นทุกด้านและทุกรูปแบบ การแก้ปัญหาต้องใช้ความคิดใหม่ ๆ อย่างมาก ซึ่งจะทำให้เกิดนวัตกรรมที่เกิดจากความคิดใหม่ ๆ นั้น สอดคล้องกับ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา [4] กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ถือว่าเป็นคุณลักษณะทางความคิดอย่างหนึ่งที่มีความสำคัญต่อผู้เรียน เช่น การสอนความคิดสร้างสรรค์และการฝึกฝนให้ผู้เรียนสามารถคิดอย่างสร้างสรรค์จึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยยกระดับคุณภาพของผู้เรียนทำให้ผู้เรียนมีชีวิตอย่างมั่นใจในตนเองและมีคุณภาพมากขึ้น

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งการพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดนั้น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการประกอบด้วย ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด ความสามารถในการแก้ปัญหา ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี ซึ่งสอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ที่ต้องการพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะและทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ประกอบด้วย 3 ด้าน 1) ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม 2) ทักษะด้านสารสนเทศ สื่อ และเทคโนโลยี 3) ทักษะชีวิตและอาชีพ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระและสร้างสรรค์ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ ส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่น มีความสบายใจและเห็นคุณค่าในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการเข้าใจตนเองและศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ [5]

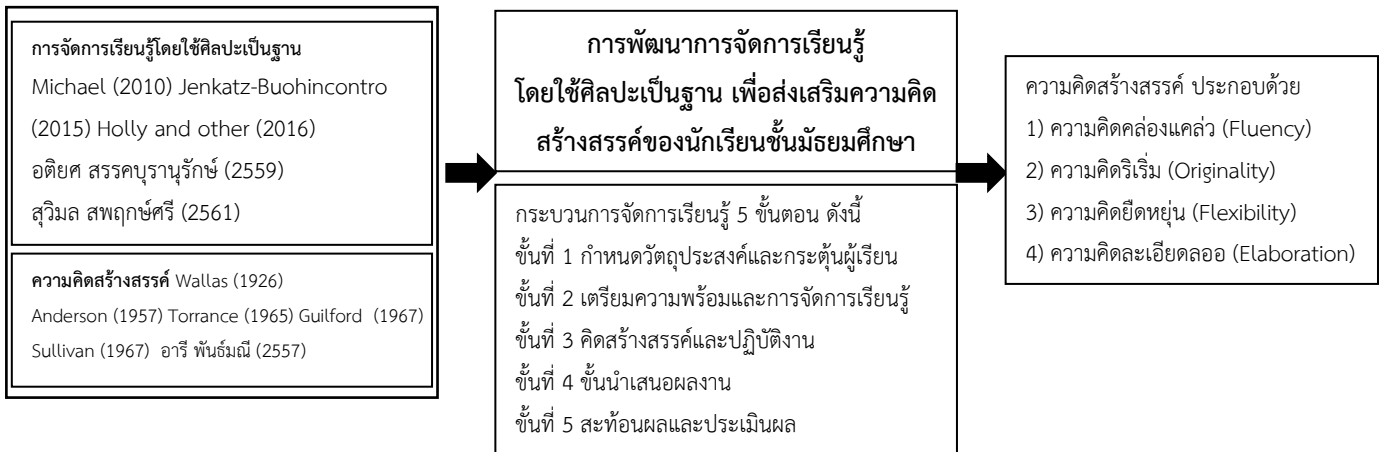
สำหรับสาระทัศนศิลป์เป็นการแสดงออกของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะผ่านกระบวนการคิดและถ่ายทอดด้วยวิธีการทางศิลปะโดยอาศัยทักษะศิลปะ (Art Skills) และทักษะการคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking Skills) การจัดการเรียนการสอนศิลปะจึงเป็นรูปแบบของกิจกรรมที่เน้นการส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเจริญงอกงามทั้งทางด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการทางความคิด จิตใจ และอารมณ์ รวมไปถึงคุณลักษณะและสมรรถนะสำคัญในทุกด้าน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความคิดสร้างสรรค์ (Creative Thinking) เป็นทักษะที่จะต้องเน้นในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะ ดังที่ วัชรวิภา เล่าเรียนดี [6] กล่าวว่า ทักษะในการคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการใช้แนวคิดในการแก้ปัญหาได้อย่างหลากหลาย การคิดสิ่งแปลกใหม่ เรื่องแปลกใหม่ การฝึกปฏิบัติเพื่อส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ การแสดงความคิดเห็นต่อกรณีปัญหาการออกแบบผลงาน ผลผลิต การนำทฤษฎีไปใช้ในการตัดสินใจ

การนำเสนอโครงการแนวคิดใหม่ ๆ เป็นต้น ซึ่งในระดับมัธยมศึกษาการพัฒนาทักษะทางศิลปะและทักษะการคิดสร้างสรรค์ต้องมีควบคู่กันไปไม่เน้นน้ำหนักไปเพียงด้านใดด้านหนึ่ง ผู้เรียนทุกคนนั้นมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการ และอาศัยความสามารถในการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์นั้นออกมาให้เป็นรูปธรรมเกิดความงามด้วยทักษะและวิธีการแสดงออกทางศิลปะที่เหมาะสมตามวัยของผู้เรียน ดังนั้นทักษะทั้งสองส่วนนี้จึงมีความสำคัญต่อการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ในระดับมัธยมศึกษา สำหรับการจัดการเรียนการสอนสามารถส่งเสริมทักษะใดก่อนก็ได้ตามวัตถุประสงค์และเป้าหมายของการเรียนในแต่ละเนื้อหา แต่ก็จำเป็นอย่างยิ่งที่ช่วงชั้นนี้จะต้องมีทักษะทั้งสองที่ควบคู่กันไปภายในภาคเรียนหรือปีการศึกษาหนึ่ง ๆ เนื่องจากปัญหาที่พบในชั้นเรียน ผู้เรียนมีความถนัดและความสามารถทางศิลปะไม่เหมือนกัน หากเน้นในเรื่องทักษะทางศิลปะมากไปจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของผลงานหรือผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมีความแตกต่างกันมาก เกิดปัญหาของผู้เรียนที่ไม่ถนัดทางด้านศิลปะท้อแท้และไม่อยากเรียนเพราะทำไม่ได้หรือทำแล้วออกมาไม่ดีเท่าที่ควร ส่งผลถึงการมีทัศนคติที่ไม่ดีต่อการเรียนในรายวิชาทัศนศิลป์

การจัดการเรียนรู้ศิลปะในระดับมัธยมศึกษาจึงต้องเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญส่งเสริมให้มีการแสดงออกที่เหมาะสมตามความถนัดและช่วงวัย เพื่อเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้กล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ เกิดความมั่นใจ รู้สึกสบายใจเมื่อได้ทำงานศิลปะ เห็นคุณค่าความงามของศิลปะในฐานะที่เป็นเครื่องมือในการแสดงออกทางความคิด สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ไม่ว่าจะมีความถนัดทางด้านฝีมือหรือไม่ ผู้สอนต้องพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถคิดสร้างสรรค์ ทำงานร่วมกับผู้อื่นและสร้างนวัตกรรมที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นการเสริมสร้างคนให้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญเพราะคนจะใช้ความคิดสร้างสรรค์ผลิตสิ่งใหม่ ๆ และมีวิธีการคิดแก้ปัญหาอย่างมีกลยุทธ์รอบด้านลึกซึ้ง ซึ่งไม่ใช่เฉพาะด้านการทำงานเท่านั้นแต่ความคิดสร้างสรรค์ยังสามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวันหรือแม้กระทั่งชีวิตครอบครัวได้อย่างมีประสิทธิภาพ [7]

การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art-based Learning) เป็นกระบวนการที่ค้น รูปแบบหรือกระบวนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ของผู้เรียน โดยการสอนต้องเป็นการค้นหาค้นหาอารมณ์ ค้นหาตนเอง มีความเป็นตัวของตัวเอง ผ่านงานศิลปะ ดนตรี งานเขียน พัฒนาให้ผู้เรียนมีจินตนาการ นวัตกรรมและสิ่งประดิษฐ์ [8] การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานจึงเป็นการสอนวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาผู้เรียนโดยผ่านรูปแบบทางศิลปะ มักเน้นบทบาทผู้เรียนให้เป็นผู้ลงมือปฏิบัติกิจกรรม การใช้ศิลปะเป็นฐานจึงไม่ได้หมายถึงการทำให้ผู้เรียนกลายเป็นศิลปิน แต่เป็นการทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและสร้างสรรค์ในสิ่งที่เรียนโดยใช้ศิลปะเข้ามาช่วย เป็นการเปิดโลกทัศน์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กับแนววิธีการใหม่ ๆ สำหรับการตัดสินใจและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีแนวคิดที่หลากหลายไปในทางที่สร้างสรรค์ [9] ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการเรียนรู้จากทักษะและกระบวนการต่าง ๆ ให้เกิดเป็นรูปธรรมด้วยการลงมือทำ คิดเอง สร้างเอง ออกมาเป็นชิ้นงานสร้างสรรค์ภายใต้สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่หลากหลายมีทางเลือก ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีแรงจูงใจในการคิดและสร้างสรรค์ชิ้นงานตามความถนัด ความสามารถ วัยและประสบการณ์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนวัตกรรมของผู้เรียนเกิดทักษะความคิดสร้างสรรค์ 4 องค์ประกอบ คือ 1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 2) ความคิดริเริ่ม (Originality) 3) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ทำให้มีความสามารถในการเชื่อมโยงที่สัมพันธ์กับองค์ประกอบในแบบใหม่ ๆ นำไปสู่การคิดสร้างสรรค์ประดิษฐ์แปลกใหม่รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหา

จากหลักการและเหตุผลดังที่ได้กล่าวมาทำให้ผู้วิจัยสนใจที่จะพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออกทางความคิดผ่านผลงานศิลปะ ได้ค้นพบแนวทางในการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับตนเอง เกิดความคิดสร้างสรรค์และได้ลงมือปฏิบัติจริง การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานจึงเป็นกระบวนการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าทดลอง กระตุ้นทักษะการคิด ทักษะการสื่อสาร การนำเสนอ ส่งเสริมให้ผู้เรียนพัฒนาตนเองนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ที่สูงขึ้นต่อไป



รูปที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

### สมมติฐานของการวิจัย

1. นักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากขึ้นไป
2. นักเรียนที่เรียนตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน มีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากขึ้นไป

### ขอบเขตของการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

**ตัวแปรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่**

1. ตัวแปรต้น คือ รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน (Art - based Learning)
2. ตัวแปรตาม คือ 1) ความคิดสร้างสรรค์ 2) ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา

**เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่** เนื้อหาในรายวิชาทัศนศิลป์ 6 หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทัศนธาตุและหลักการออกแบบ และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

**ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้** ดำเนินการในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ใช้ระยะเวลาในการทดลองจำนวน 4 สัปดาห์ ๆ ละ 1 คาบ รวมทั้งสิ้น 4 คาบ

### วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง (Experimental Research) แบบแผนการวิจัยขั้นพื้นฐาน (Pre-Experimental Design) ซึ่งผู้วิจัยได้ใช้แบบแผนการทดลองแบบ The One – Shot Case Study ตามวัตถุประสงค์ของการวิจัยครั้งนี้ ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 แบบแผนการทดลองของการวิจัย

วัตถุประสงค์ของการวิจัย	แบบแผนการทดลอง	การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ				
1. เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	The One – Shot Case Study [10] <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ทดลอง</td> <td>สอบหลัง</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>T<sub>2</sub></td> </tr> </table> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน T<sub>2</sub> แทน ประเมินความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T <sub>2</sub>	หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)
ทดลอง	สอบหลัง					
X	T <sub>2</sub>					
2. เพื่อศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน	The One-Shot Case Study [10] <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td>ทดลอง</td> <td>สอบหลัง</td> </tr> <tr> <td>X</td> <td>T<sub>2</sub></td> </tr> </table> <p>X แทน รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน T<sub>2</sub> แทน ประเมินความคิดเห็นหลังการใช้รูปแบบ</p>	ทดลอง	สอบหลัง	X	T <sub>2</sub>	หาค่าเฉลี่ย ( $\bar{X}$ ) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำไปวิเคราะห์เชิงเนื้อหา (Content Analysis)
ทดลอง	สอบหลัง					
X	T <sub>2</sub>					

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จำนวน 2 แผน ได้แก่ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทศนาตุและหลักการออกแบบ และหน่วยการเรียนรู้ที่ 2 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ รายวิชาทัศนศิลป์ 6 แผนและ 2 คาบ รวมทั้งสิ้น 4 คาบ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 5 ขั้นตอนตามที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น คือ ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์และกระตุ้นผู้เรียน (Activating) ขั้นที่ 2 เตรียมความพร้อมและการจัดการเรียนรู้ (Preparing) ขั้นที่ 3 คิดสร้างสรรค์และปฏิบัติงาน (Creating) ขั้นที่ 4 ชื่นนำเสนอผลงาน (Presenting) และขั้นที่ 5 สะท้อนผลและประเมินผล (Evaluating)

แผนการจัดการเรียนรู้ได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) จากผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของลิเคิร์ต (Likert Five Rating Scales) โดยมีเกณฑ์ในการแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ย ดังนี้ ค่าเฉลี่ย 4.50-5.00 หมายถึง มีความสอดคล้องมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 3.50-4.49 หมายถึง มีความสอดคล้องมาก ค่าเฉลี่ย 2.50-3.49 หมายถึง มีความสอดคล้องปานกลาง ค่าเฉลี่ย 1.50-2.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อย ค่าเฉลี่ย 1.00-1.49 หมายถึง มีความสอดคล้องน้อยที่สุด แผนการจัดการเรียนรู้พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้ทั้ง 2 ฉบับ ( $\bar{X} = 4.75$ , S.D. = 0.31) อยู่ในระดับมากที่สุด

2. แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดริเริ่ม 3) ความคิดยืดหยุ่น 4) ความคิดละเอียดลออ โดยมีเกณฑ์คุณภาพคะแนนตามเกณฑ์รูบริก (Rubric Scoring) 5 ระดับ คือ มากที่สุด (คะแนน 17-20) มาก (คะแนน 13-16) ปานกลาง (คะแนน 9-12) พอใช้ (คะแนน 5-8) น้อยที่สุด (คะแนน 1-4)

แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสอดคล้องของแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ ( $\bar{X} = 4.66$ , S.D. = 4.71) อยู่ในระดับมากที่สุด

3. แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน จำนวน 5 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 3) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ 4) ด้านการวัดและประเมินผล 5) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ รวมทั้งสิ้น 10 ข้อคำถาม มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับ (Rating Scale)

แบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ได้รับการตรวจสอบคุณภาพด้านความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) โดยใช้แบบประเมินความสอดคล้องที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประเมินค่า 5 ระดับของ Likert (Likert Five Rating Scales) พบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนความสอดคล้องของแบบสอบถามความคิดเห็น ( $\bar{X} = 4.73$ , S.D. = 0.53) อยู่ในระดับมากที่สุด

## วิธีดำเนินการวิจัยและการเก็บรวบรวมข้อมูล

ในการเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นตอนการทดลอง ผู้วิจัยเตรียมการทดลองโดยเตรียมกลุ่มตัวอย่าง ซึ่งเป็นนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสาธิตสถาบันการจัดการปัญญาภิวัฒน์ กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 1 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 25 คน ซึ่งได้มาจากการเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย คือ เนื้อหาในรายวิชาทัศนศิลป์ 6

2. ขั้นตอนการทดลอง ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 5 ขั้นตอนตามที่ผู้วิจัยสังเคราะห์ขึ้น คือ ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์และกระตุ้นผู้เรียน (Activating) ขั้นที่ 2 เตรียมความพร้อมและการจัดการเรียนรู้ (Preparing) ขั้นที่ 3 คิดสร้างสรรค์และปฏิบัติงาน (Creating) ขั้นที่ 4 ชื่นนำเสนอผลงาน (Presenting) และขั้นที่ 5 สะท้อนผลและประเมินผล (Evaluating) ควบคู่กับแผนการจัดการเรียนรู้ หลังจากดำเนินการจัดกิจกรรมครบตามระยะเวลาในการทดลอง ผู้วิจัยประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังเรียนแล้วรวบรวมคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูล

3. ขั้นหลังการทดลอง เมื่อเสร็จสิ้นการดำเนินการทดลองผู้วิจัยนำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานไปสอบถามนักเรียนแล้วนำผลข้อมูลที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

## ผลการวิจัย

1. **ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา** เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D. = 0.57) ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ด้าน/ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1	ความคิดคล่องแคล่ว	4.76	0.52	มากที่สุด
2	ความคิดริเริ่ม	4.92	0.27	มากที่สุด
3	ความคิดยืดหยุ่น	4.72	0.61	มากที่สุด
4	ความคิดละเอียดลออ	4.52	0.87	มากที่สุด
สรุปรวม		4.73	0.57	มากที่สุด

จากตารางที่ 2 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D. = 0.57) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุดในทุกด้าน ซึ่งด้านความคิดริเริ่มมีคะแนนเฉลี่ยมากที่สุด อันดับที่ 1 ( $\bar{x} = 4.92$ , S.D. = 0.27) รองลงมาคือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ( $\bar{x} = 4.76$ , S.D. = 0.52) ด้านความคิดยืดหยุ่น ( $\bar{x} = 4.72$ , S.D. = 0.61) ด้านความคิดละเอียดลออ ( $\bar{x} = 4.52$ , S.D. = 0.87) ตามลำดับ

2. **ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา** เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.38$ , S.D. = 0.70) ดังตารางที่ 3

ตารางที่ 3 ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน

ด้าน/ข้อที่	รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับคุณภาพ
1	ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้	4.42	0.72	มาก
2	ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.44	0.69	มาก
3	ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้	4.34	0.75	มาก
4	ด้านการวัดผลประเมินผล	4.32	0.75	มาก
5	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.42	0.59	มาก
สรุปรวม		4.38	0.70	มาก

จากตารางที่ 3 พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.38$ , S.D. = 0.70) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากในทุกด้าน ซึ่งด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยมากอันดับที่ 1 ( $\bar{x} = 4.44$ , S.D. = 0.69) รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.42$ , S.D. = 0.72) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ( $\bar{x} = 4.42$ , S.D. = 0.59) ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ ( $\bar{x} = 4.34$ , S.D. = 0.75) และด้านการวัดและประเมินผล ( $\bar{x} = 4.32$ , S.D. = 0.75) ตามลำดับ

### สรุปผลการวิจัย

1. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ( $\bar{x} = 4.73$ , S.D. = 0.57)
2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก ( $\bar{x} = 4.38$ , S.D. = 0.70)

### อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา อภิปรายผลการวิจัยได้ดังต่อไปนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังเรียนด้วยรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้นนั้นส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์และกระตุ้นผู้เรียน (Activating) เป็นการสร้างแรงจูงใจในการเรียน (Feed up) โดยการแจ้งจุดประสงค์เพื่อให้เห็นถึงเป้าหมายและคุณค่าของการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง กระตุ้นความสนใจด้วยการสนทนาตั้งคำถามเพื่อให้เกิดความคิดริเริ่ม ยกตัวอย่างผลงานศิลปะให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นที่ 2 ขั้นเตรียมความพร้อมและการจัดการเรียนรู้ (Preparing) สืบหาความพร้อมตรวจสอบความเข้าใจเพื่อพัฒนาการเรียนรู้อื่น (Checking for Understanding) ตั้งปัญหาและร่วมกันระดมสมองตามประเด็นหัวข้อการสร้างสรรค์ผลงาน ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นแลกเปลี่ยนซึ่งกันทำให้แต่ละคนได้เรียนรู้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของเพื่อนร่วมชั้น ได้เห็นถึงความคิดที่หลากหลายออกไปจากความคิดเดิม ๆ ช่วยเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ขั้นที่ 3 ขั้นคิดสร้างสรรค์และปฏิบัติงาน (Creating) ผู้เรียนค้นคว้าข้อมูล ออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ผ่านงานทัศนศิลป์ตามหัวข้อที่ได้รับ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนคิด ตัดสินใจ และลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นเป็นการเรียนรู้แบบ Active learning ที่ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการคิด ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน (Presenting) ผู้เรียนนำเสนอผลงานอธิบายที่มาของความคิดสร้างสรรค์ มีความเข้าใจในผลงานของตนเองและสามารถสื่อสารความคิดออกมาเป็นรูปธรรมได้ เปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมชั้นได้ชื่นชมแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน เป็นการให้ข้อมูลที่มีคุณค่าและสร้างสรรค์เกี่ยวกับความสำเร็จ (Feedback) ทำให้ผู้เรียนมีความกล้าแสดงออก มีความภาคภูมิใจในตนเองและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น ขั้นที่ 5 ขั้นสะท้อนผลและประเมินผล (Evaluating) เป็นการให้ผลสะท้อนกลับเกี่ยวกับผลงาน (Task) กระบวนการ (Process) และการประเมินตนเอง (Self-personal Evaluation) ว่าผลงานของตนเองเป็นอย่างไร มีความพอใจในผลงานของตนเองหรือไม่ ครูประเมินเพื่อการเรียนรู้ให้ข้อมูลย้อนกลับกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาการเรียนรู้อื่นที่สูงขึ้น (Feed Forward) ต่อยอดสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะเป็นฐานมีลักษณะเป็น Active Learning คือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียนแต่ละคนกระตือรือร้น คิดค้นหาความรู้ และคำตอบอยู่ตลอดเวลา (Active Learner) โดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้ผู้เรียนค้นพบความรู้ใหม่ สร้างสรรค์ความรู้ใหม่และสร้างนวัตกรรมใหม่ได้ ผู้เรียนจะต้องมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้ โดยเน้นให้ผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ จากการแก้ปัญหา จากการลงมือกระทำด้วยตนเอง สอดคล้องกับแนวคิดของ Cathryn Lloyd [9] ที่กล่าวว่า การเรียนรู้ด้วยศิลปะเป็นฐานเป็นการเรียนรู้ด้วยการฝึกปฏิบัติ ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาผู้เรียนโดยผ่านทางการใช้รูปแบบการสอนด้วยศิลปะ การใช้ศิลปะเป็นฐานไม่ได้หมายถึงการทำให้ผู้เรียนกลายเป็นศิลปิน แต่เป็นการ

ทำให้ผู้เรียนได้ฝึกคิดและสร้างสรรค์ในสิ่งที่เรียนโดยใช้ศิลปะเข้ามาช่วยเป็นการเปิดโลกทัศน์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้กับแนววิธีการใหม่ ๆ สำหรับการตัดสินใจและการแก้ปัญหาต่าง ๆ ทำให้ผู้เรียนมีแนวคิดที่หลากหลายไปในทางที่สร้างสรรค์ เช่นเดียวกับ วิชัย วงษ์ใหญ่ และ มารุต พัฒนาผล [11] ที่กล่าวว่า การให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Hands-on Activity) ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นเป็นการเรียนรู้แบบ Active learning ที่ผู้เรียนจะได้ใช้กระบวนการคิดอย่างหลากหลายรวมทั้งการคิดสร้างสรรค์ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้อย่างยืดหยุ่นและสามารถปรับเปลี่ยนได้ (Flexible and Adaptable) ตอบสนองความสนใจของผู้เรียนทุกคนได้อย่างทั่วถึง ซึ่งกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายจะเป็นพื้นที่การเรียนรู้ (Learning Space) ของผู้เรียนที่มีความเก่งหรือหุปัญญาที่แตกต่างกัน สอดคล้องกับงานวิจัยของ สุวิมล สพฤกษ์ศรี [8] เรื่องชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ โดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา พบว่า อาจารย์ที่เข้าร่วมมีสมรรถนะการจัดการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน และผลการประเมินทักษะการสร้างนวัตกรรมของผู้เรียนที่เรียนกับอาจารย์ที่เข้าร่วมชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพ พบว่าโดยภาพรวมคะแนนเฉลี่ยประเมินความสามารถหลังเรียนครั้งที่ 1-4 มีพัฒนาการสูงขึ้นตามลำดับ

2. ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า นักเรียนมีความคิดเห็นอยู่ในระดับมากในทุกด้าน ซึ่งด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มีคะแนนเฉลี่ยมากเป็นอันดับที่ 1 รองลงมา คือ ด้านเนื้อหาการจัดการเรียนรู้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ด้านบรรยากาศการจัดการเรียนรู้ และด้านการวัดและประเมินผล ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะว่ากระบวนการทัศน์ รูปแบบกระบวนการของการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน สามารถพัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 ได้ฝึกฝนให้มีความคิดสร้างสรรค์ พัฒนานวัตกรรม การสร้างเสริมจินตนาการ มีทักษะชีวิต การจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานมีวิธีการที่จะสร้างให้เป็นผู้ดำเนินการพัฒนา คือ ศิลปะและศิลปะเปรียบเสมือนองค์กรชีวิต [12] โดยขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ที่ผู้วิจัยได้สังเคราะห์ขึ้นนั้น มีการดำเนินกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และลงมือปฏิบัติ โดยเริ่มตั้งแต่ขั้นที่ 1 กำหนดวัตถุประสงค์และกระตุ้นผู้เรียน (Activating) ขั้นที่ 2 เตรียมความพร้อมและการจัดการเรียนรู้ (Preparing) ขั้นที่ 3 คิดสร้างสรรค์และปฏิบัติงาน (Creating) ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน (Presenting) ขั้นที่ 5 สะท้อนผลและประเมินผล (Evaluating) โดยการจัดการเรียนรู้แต่ละครั้งมีความยืดหยุ่น ผู้เรียนสามารถเรียนแบบนำตนเองได้ เน้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และได้ลงมือปฏิบัติ กระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถามชี้ชวนให้เห็นถึงความหลากหลายและความเป็นไปได้ในการสร้างสรรค์ สร้างแรงบันดาลใจให้ผู้เรียนเกิดความคิดริเริ่มต่อยอดสร้างสรรค์ชิ้นงาน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ อติยศ สรรคบุรณารักษ์ [13] เรื่องการพัฒนาแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี ได้ศึกษาความพึงพอใจที่มีต่อรูปแบบการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน พบว่า ภาพรวมนักศึกษามีความพึงพอใจมาก ในด้านการจัดกิจกรรมในการเรียนการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด สามารถทำให้นักศึกษาคิดริเริ่มสิ่งแปลกใหม่และสร้างสรรค์ได้ ด้านบรรยากาศในการเรียนการสอน สนุกสนานส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ด้านการประเมินผลในการเรียนนักเรียนยอมรับฟังความคิดเห็นของเพื่อนมากยิ่งขึ้น ซึ่งเป็นการจัดการเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับผู้เรียน ส่งเสริมความรับผิดชอบต่อการเรียนรู้ของตนเองด้วยการกำหนดจุดมุ่งหมาย กำหนดวิธีการสร้างองค์ความรู้ และการมีส่วนร่วมในการประเมินผลการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้เต็มตามศักยภาพ

ดังนั้นการสร้างบรรยากาศแห่งความไว้วางใจ (Trust environment) เป็นกลยุธมิตรของผู้เรียน ทำความเข้าใจและแลกเปลี่ยนเรียนรู้เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนแล้วส่งเสริมให้ผู้เรียนทำความคิดนั้นให้เป็นจริงตามศักยภาพของผู้เรียนจะเป็นตัวกระตุ้นผู้เรียนให้สื่อสารความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมารวมถึงการใช้คำถามกระตุ้นแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์นวัตกรรม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่โดยไม่มีข้อจำกัดเกี่ยวกับความเป็นไปได้ และให้ข้อมูลย้อนกลับเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนโดยให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเป็นสำคัญ [11] สอดคล้องกับแนวคิดของ Stanford Teaching Commons [14] ที่กล่าวว่า การมีอิสระทางด้านความคิดและการกระทำของผู้เรียน การมีวิจรณ์ญาณและการคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนจะมีโอกาสในการมีส่วนร่วมในการปฏิบัติจริง และมีการใช้วิจรณ์ญาณในการคิดและตัดสินใจในการปฏิบัตินั้น โดยครูเป็นผู้ดูแลให้คำปรึกษาและกระตุ้น ซึ่งอาจใช้การถามหรือเทคนิคการสอนต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อให้



ผู้เรียนเกิดการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประยุกต์ใช้อุปกรณ์ต่าง ๆ ในการปฏิบัติงานหรือในการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สอดคล้องกับ นนทลี พรธาดาวิทย์ [15] ที่กล่าวว่า นัยสำคัญของการเรียนรู้ คือ เนื้อหาที่ผู้เรียนจะเข้าใจและยอมรับต้องมีความเกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับจุดมุ่งหมายของผู้เรียน สิ่งที่สำคัญคือต้องเรียนผ่านการกระทำ อำนวยความสะดวกให้กับผู้เรียนโดยผู้เรียนมีส่วนร่วมและตอบสนองต่อกระบวนการเรียนรู้เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นในตนเองและเกี่ยวโยงไปสู่ผู้เรียนคนอื่น ๆ ทั้งด้านความรู้สึก อารมณ์ และสติปัญญา

### ข้อเสนอแนะ

#### 1. ข้อเสนอแนะการนำวิจัยไปใช้ประโยชน์

1.1 เนื้อหาการจัดการเรียนรู้ ครูผู้สอนควรออกแบบกิจกรรมให้ครอบคลุมความคิดสร้างสรรค์ทุกด้าน ทำความเข้าใจกับผู้เรียนในจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ต้องการวัดและประเมินผล

1.2 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ครูผู้สอนควรกระตุ้นผู้เรียนด้วยคำถาม ชื่นชมให้เกิดความคิดริเริ่มหรือสร้างแรงบันดาลใจ ไม่ควรชี้หน้าหรือเร่งรัดจนเกินไปซึ่งอาจทำให้ใช้เวลานาน ดังนั้นครูผู้สอนจึงต้องบริหารจัดการเวลาให้เพียงพอต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

#### 2. ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรมีการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับกิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พัฒนาทักษะ เทคนิคในการใช้วัสดุ อุปกรณ์ และกระบวนการที่สูงขึ้นในการสร้างงานทัศนศิลป์

2.2 ควรมีการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาก่อนและหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะเป็นฐาน



รูปที่ 2 ผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 1 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



รูปที่ 3 ผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 คาบที่ 2 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



รูปที่ 4 ผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 3 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)



รูปที่ 5 ผลงานความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คาบที่ 4 (ภาพถ่ายโดยผู้วิจัย)

### เอกสารอ้างอิง

- [1] วิจารย์ พานิช. วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21. กรุงเทพฯ: มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์; 2555.
- [2] The Partnership for 21st Century Skill. Framework for 21st Century Learning. [Internet]. 2009 [cited 2021 September 9]. Available from: <http://21st Century skill. Org/index.php>
- [3] ไพฑูรย์ สีนลารัตน์. ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต้องก้าวพ้นกับดักของตะวันตก. กรุงเทพมหานคร: วิทยาลัยครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต; 2557.
- [4] สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. แนวทางการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ : ม.ป.พ.; 2550.
- [5] กระทรวงศึกษาธิการ. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว; 2551.
- [6] วิชา เล่าเรียนดี. ศาสตร์การนิเทศการสอนและการโค้ชการพัฒนาวิชาชีพ : ทฤษฎี กลยุทธ์สู่การปฏิบัติ. พิมพ์ครั้งที่ 2. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2556.
- [7] Edward de Bono. De Bono's thinking course. London : BBC Worldwide; 2004.
- [8] สุวิมล สพฤกษ์ศรี. ชุมชนการเรียนรู้วิชาชีพโดยผสมผสานเทคโนโลยีเพื่อเสริมสร้างสมรรถนะการจัดการเรียนรู้โดยใช้ศิลปะเป็นฐานที่ส่งเสริมความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรมของนักเรียนระดับประถมศึกษา [ดุขฎิณีพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุขฎิณีบัณฑิต]. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2561.
- [9] Lloyd C. Artful Inquiry: an arts-based facilitation approach for individual and organizational learning and development [dissertation]. Creative Industries Faculty, Queensland University of Technology; 2011.
- [10] มาเรียม นิลพันธุ์. วิธีวิจัยทางการศึกษา. พิมพ์ครั้งที่ 9. นครปฐม: ศูนย์วิจัยและพัฒนาการทางการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2558.
- [11] วิชัย วงษ์ใหญ่ และมารุต พัฒนา. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน. กรุงเทพมหานคร: บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ; 2564.
- [12] Adler, N. J. The arts & leadership: Now that we can do anything, what will we do?. Academy of Management Learning & Education 2006; 5(4):486-499.
- [13] อติยศ สรรคบุรณารักษ์. การพัฒนารูปแบบการสอนโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมงานสร้างสรรค์ สำหรับนักศึกษาระดับปริญญาตรี [ดุขฎิณีพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรดุขฎิณีบัณฑิต]. นครปฐม: มหาวิทยาลัยศิลปากร; 2559.
- [14] Stanford Teaching Commons. Course Design Overview. [Internet]. 2015 [cited 2021 September 9]. Available from: <https://teachingcommons.stanford.edu>
- [15] นนทลี พรธาดาวิทย์. การจัดการเรียนรู้แบบ Active learning. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพมหานคร: ทริปเพิ้ล เอ็ดดูเคชั่น; 2559.