

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพของนักเรียนระดับอนุบาล 3 ที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับที่เรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาแตกต่างกัน ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องและนำเสนอตามลำดับดังต่อไปนี้

1. การวาดภาพ
 - 1.1 ความหมายของการวาดภาพ
 - 1.2 ความสำคัญของการวาดภาพ
 - 1.3 องค์ประกอบของการวาดภาพ
 - 1.4 การพัฒนาการวาดภาพ
 - 1.5 คุณประโยชน์ด้านการวาดภาพ
2. ความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 2.2 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.5 การพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์
 - 2.6 วิธีการวัดและเครื่องมือในการวัดความคิดสร้างสรรค์
 - 2.7 ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ
3. เจตคติ
 - 3.1 ความหมายของเจตคติ
 - 3.2 องค์ประกอบของเจตคติ
 - 3.3 การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ
 - 3.4 วิธีและเครื่องมือวัดเจตคติ
 - 3.5 เจตคติต่อการวาดภาพ
4. การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง
 - 4.1 ความหมายของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง
 - 4.2 ขั้นตอนของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง
 - 4.3 ลักษณะของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

- 4.4 ผลของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง
5. การเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา
 - 5.1 ความหมายของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา
 - 5.2 ขั้นตอนของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา
 - 5.3 ลักษณะของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา
 - 5.4 ผลของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา
6. การเรียนการสอนแบบกิจกรรม 6 หลัก
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการวาดภาพ
 - 7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง
 - 7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาและเจตคติ

1. การวาดภาพ

1.1 ความหมายของการวาดภาพ

อนันต์ ประภาโส (2537 : 6) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวาดภาพ คือ การสื่อความหมายวิธีหนึ่งของมนุษย์ เป็นการนำเสนอความคิดของผู้วาดไปสู่ผู้ดูด้วยกระบวนการทางการวาด จี๊ด ขูด เขียน ลากให้เกิดเส้นหรือร่องรอยด้วยวัสดุอย่างใดอย่างหนึ่งลงบนวัสดุอีกอย่างหนึ่ง วัตถุประสงค์เพื่อการสื่อความหมาย ทำเครื่องหมาย บันทึกประสบการณ์ หรือจินตนาการแสดงออกให้ปรากฏตามความคิด ความศรัทธา หรือเพื่อเป็นหลักฐานบางอย่างโดยอาศัยเครื่องมือต่าง ๆ ที่ง่ายที่สุดที่จะหาได้ในขณะนั้น

สุชาติ สุทธิ (2535 : 1) ได้ให้ความหมายไว้ว่า การวาดภาพเป็นการจี๊ด เขียนเส้นหนักเบา สร้างรูปสัญลักษณ์ เพื่อจุดมุ่งหมายในการใช้รูปเส้น ภาพ เป็นตัวสื่อความหมายทางการรับรู้โดยตรง ในเชิงของการสัมผัสด้วยการเห็นตามเป้าหมายการเรียนรู้ทางทัศนศิลป์ หรือการนำวัสดุปลายแหลม เช่น ดินสอ หรือปากกา มาจรดบนผิวกระดาษนั้น จะให้ความหมายของคำว่า เส้น หรือการใช้เส้นในการวาดเขียน

ชอุต นิมเสมอ (2531 : 1) กล่าวว่า การวาดภาพเป็นวิธีหนึ่งของการสื่อความหมายทางการเห็นขั้นแรกเริ่มที่สุดวิธีหนึ่งของมนุษย์ คือ เป็นการสร้างสรรค์ร่องรอยต่าง ๆ ด้วยเครื่องมือที่ง่ายที่สุด ซึ่งอาจหยิบฉวยได้จากสิ่งใกล้ตัว เช่น ถ่านก้อนหนึ่ง เศษไม้ชิ้นหนึ่ง หรือแม้แต่นิ้วมือของตัวเอง โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อต้องการแสดงอะไรบางอย่างที่เป็นส่วนตนออกมาให้ปรากฏใน

โลก ไม่ว่าจะเป็ความเชื่อ ความนึกคิด อารมณ์ ความรู้สึก หรือแม้แต่เพียงร่องรอยง่าย ๆ ที่ทำขึ้นมาด้วยมือเอง

ระวี โอภิชากร (2542 : 3) การวาดภาพเป็นการขีดเส้น ตวัดเส้น ใช้มือบังคับวัสดุให้เคลื่อนที่จากจุดกำเนิดให้ขยายทิศทางไปสู่จุดเป้าหมาย การวาดใช้หลักของความต่อเนื่องและการชลดหยุดยั้งบนกระดาษ สร้างความรู้สึกว่ามีความยาว มีลีลาพลิ้วสะบัด และเมื่อเพิ่มจำนวนของเส้น ความหนักเบาของเส้นด้วยจังหวะช้าและเร็ว เป็นไปอย่างอิสระยิ่งขึ้นจะสร้างความรู้สึกเป็นระนาบ แสดงเป็นเส้นขอบของรูปร่าง หรือรู้สึกเป็นผิวที่แตกต่าง และเมื่อสร้างระนาบหลายทิศทางหลายรูปแบบแตกต่างกัน ต่อเนื่องกัน รวมตัวกัน จะสร้างความรู้สึกเป็นปริมาตร เป็นมวล สร้างความรู้สึกที่เป็นมิติที่ 3 หรือเรียกว่า รูปทรงและที่ว่าง

ราชบัณฑิตยสถาน (2530 : 37) “วิชาว่าด้วยการเขียนภาพต่าง ๆ” ส่วนคำว่าวาด หมายถึงเขียนหรือลากเส้นเป็นลวดลายเป็นรูปภาพ เช่น วาดภาพดอกไม้ วาดภาพทิวทัศน์ เขียนเป็นลายเส้น เช่น วาดภาพลายไทย

ราชบัณฑิตยสถาน (2530 : 38) การวาดภาพ คือ ภาพซึ่งวาดเป็นเส้น เช่น การวาดด้วยดินสอ ถ่าน ปากกา ให้ผลทางเส้นที่แข็งและชัด หรือให้ผลในลักษณะนุ่มนวล การวาดภาพอาจเป็นเพียงวาดเส้นร่างอย่างเดี่ยวหรืออาจแต่งแต้มด้วยแสงเงา เพื่อให้เด่นชัดยิ่งขึ้นก็ได้

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ การวาดภาพหมายถึง เส้นที่ร่างเป็นภาพเพื่อให้เกิดรูปต่าง ๆ มีหนักเบา จังหวะช้า-เร็ว ทิศทาง ลีลาพลิ้ว สะบัด อิสระ ความเหมือน ความแตกต่างของผู้วาด เพื่อต้องการสื่อให้บุคคลอื่นได้เข้าใจถึงความต้องการหรือเจตนาของผู้วาดอย่างถูกต้องและเหมาะสม ถ้าผู้วาดมีทักษะที่ดีจะวาดภาพออกมาได้อย่างสวยงาม

1.2 ความสำคัญของการวาดภาพ

ผู้ที่ศึกษาศิลปะประเภททัศนศิลป์ (Visual art) การวาดภาพนับว่ามีบทบาทสำคัญแก่ผู้เรียนศิลปะเป็นอันมาก เพราะจะช่วยฝึกทักษะขั้นพื้นฐาน ความสามารถในการควบคุมสายตาและมือให้สัมพันธ์กัน โดยเฉพาะการร่างภาพและการแรเงา แรเงาให้ถูกต้องตามแบบวัตถุจริง ตลอดจนเป็นวิชาที่สามารถนำไปใช้ร่วมกับการศึกษาศิลปะประเภทอื่น ๆ ได้ทุกสาขา

ผู้เรียนเมื่อได้ฝึกฝนการวาดภาพไประยะเวลาหนึ่ง จะเกิดประสบการณ์ ทักษะความชำนาญและความมั่นใจ ต่อมาเมื่อจบการศึกษาและเปลี่ยนบทบาทจากผู้เรียนเป็นจิตรกร กลวิธีการวาดภาพจะเป็นวิธีการหนึ่งที่จะสามารถปฏิบัติงานได้อย่างรวดเร็ว คล่องแคล่ว ว่องไว กว่ากลวิธีอื่นๆ แม้แต่การเตรียมวัสดุ - อุปกรณ์ก็เช่นกัน

สำหรับจิตรกรต่างเห็นว่า การวาดภาพสามารถช่วยในการวางแผนงานศิลปะขั้นต้นก่อนการลงมือปฏิบัติจริง ช่วยในการร่างภาพสำหรับกลวิธีอื่นเพื่อสร้างต่อให้สำเร็จสมบูรณ์ หรือเพื่อ

การออกแบบสำหรับเป็นต้นแบบในงานจิตรศิลป์ หรืองานศิลปะประยุกต์และหรือร่างภาพลายปรู (Cartoon) เพื่อเป็นต้นแบบสำหรับงานจิตรกรรมฝาผนังเป็นต้น

การวาดภาพมีความสำคัญเป็นอย่างมากแก่ผู้เรียนศิลปะหากผู้เรียนขาดทักษะความสามารถในวิชานี้แล้ว ก็เชื่อว่าจะมีปัญหาต่อการศึกษาวิชาเฉพาะสาขาต่อไป ส่วนจิตรกรรมนำ การวาดภาพมาใช้ในการออกแบบ หรือร่างภาพให้ได้สัดส่วนถูกต้องสมบูรณ์เป็นต้นแบบสำหรับงานศิลปะทุกสาขา หรือเป็นงานศิลปะที่มีคุณค่าด้วยตัวของมันเอง (เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. 2544 : 3-4)

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า การวาดภาพถือว่าเป็นพื้นฐานสำคัญสำหรับผู้เรียนศิลปะ ช่วยให้การควบคุมสายตาและมีให้สัมพันธ์กัน ก่อให้เกิดความคิดที่แปลกใหม่และสามารถเปลี่ยนแปลง คัดแปลงสิ่งต่างๆ ให้เกิดความสวยงามได้อย่างเหมาะสม

1.3 องค์ประกอบของการวาดภาพ

องค์ประกอบที่เป็นพื้นฐานสำคัญในการสร้างงานศิลปะ จำเป็นต้องมีความเข้าใจจึงจะแยกองค์ประกอบได้อย่างถูกต้อง ความรู้ความเข้าใจเหล่านี้เป็นความรู้พื้นฐานในการศึกษาถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลปะและการนำไปประยุกต์ใช้ในงานขั้นต่อไป ซึ่งมีองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญดังนี้

1.3.1 จุด

จุด (Point) เป็นสิ่งที่ปรากฏบนพื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด ไม่มีความกว้าง ความยาว ความสูง ความหนา หรือความลึก (แต่บางครั้งการจุดด้วยอุปกรณ์ที่มีขนาดของหัวสัมผัสใหญ่ เช่น สีเมจิก ปู่กัน ฯลฯ ก็ทำให้จุดมีขนาดใหญ่และเกิดความกว้างความยาวขึ้นได้)

1.3.2 เส้น

เส้น (Line) หมายถึงรอยขีดเขียนด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ที่สร้างให้ปรากฏบนพื้นระนาบ หรือการนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นจำนวนมากโดยมีความยาวและทิศทาง และยังหมายถึงส่วนขอบรอบนอกของวัตถุอีกด้วย

1.3.3 รูปร่าง รูปทรง รูปมวล

รูปร่าง (Shape) หมายถึง

1. การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้างและความยาว ไม่มีความหนา หรือความลึก มีลักษณะ 2 มิติ

2. รูปแบบที่เป็น 2 มิติ แสดงพื้นที่ผิวเป็นระนาบแบน ไม่แสดงความเป็นปริมาตร

รูปทรง (Form) หมายถึง

1. การนำเส้นมาประกอบกันให้เกิดความกว้าง ความยาวและความหนาหรือความลึก มีลักษณะ 3 มิติ
2. สิ่งที่มีลักษณะแน่นทึบแบบ 3 มิติ เช่น งานประติมากรรม สถาปัตยกรรมหรือลักษณะที่มองเห็นเป็น 3 มิติในงานจิตรกรรม

รูปมวล (Mass) หมายถึง

1. การรวมกลุ่มของรูปร่าง รูปทรงที่มีความกลมกลืนกัน
2. วัตถุที่มีความหนาแน่น มีน้ำหนัก

1.3.4 ลักษณะผิว

ลักษณะผิว (Texture) หมายถึง ลักษณะภายนอกของวัตถุต่างๆ ที่สามารถจับต้องสัมผัส หรือมองเห็นแล้วเกิดความรู้สึกได้ เช่น ผิวที่ขรุขระของคางคก ตุ๊กแก หรือจระเข้ ให้ความรู้สึกขยะเขยง น่าเกลียด ไม่อยากจับต้องผิวที่มีเปลือกผิวปูคโปน แหลคมคมของเม่น ปลาปักเป้าทะเลหรือต้นไม้บางชนิด ให้ความรู้สึกน่ากลัว ไม่ปลอดภัย ผิวที่อ่อนนุ่มของขนลูกไก่ ขนนกหรือขนแกะ ให้ความรู้สึกนุ่มนวล น่าทะนุถนอม

1.3.5 ส่วนสัดส่วน

ส่วนสัดส่วน (Proportion) หมายถึง ความสัมพันธ์กันในเรื่องขนาด รูปทรง เนื้อที่ ความเข้มความหนักเบาของส่วนต่างๆ ในตัวของวัตถุเองและความสัมพันธ์เมื่อเทียบกับวัตถุอื่นที่อยู่แวดล้อมให้มีความเหมาะสมกับความเป็นจริงตามธรรมชาติหรือเหมือนต้นแบบ

ส่วนสัดส่วนเกิดจากผลของการนำเส้นมาประกอบเป็นรูปร่าง รูปทรง ให้เกิดมีระยะและขนาดที่สัมพันธ์กับความจริงหรือต้นแบบ ศิลปินส่วนใหญ่มักถ่ายทอดงานศิลปะให้มีส่วนสัดส่วนที่เหมือนจริงตามธรรมชาติ เนื่องจากได้ผ่านการพิสูจน์แล้วว่างดงาม สามารถสื่อสารให้ผู้ดูเข้าใจได้ง่ายอย่างไรก็ดี ศิลปินสามารถถ่ายทอดส่วนสัดส่วนตามความคิดและอารมณ์ของตนเองโดยไม่คำนึงถึงส่วนสัดส่วนที่เหมือนจริงหรืออาจถ่ายทอดส่วนสัดส่วนให้เหมือนจริงในแต่ละองค์ประกอบ แต่เมื่อดูงานโดยรวมแล้วอาจมีส่วนสัดส่วนที่ไม่เหมือนจริงก็ได้ เช่น ศิลปินไทยที่สร้างงานจิตรกรรมฝาผนังในอดีตจะถ่ายทอดส่วนสัดส่วนของคน สัตว์ ต้นไม้ สิ่งของ โดยมีได้คำนึงถึงความสัมพันธ์กันในเรื่องขนาดแต่ยังคงความงดงามในลักษณะเฉพาะ ซึ่งเป็นแบบอย่างเอกลักษณ์ของไทย เป็นต้น

1.3.6 สี

สี หมายถึงปรากฏการณ์ที่แสงส่องกระทบวัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตาเมื่อระบบประสาทตาประมวลผลจึงรับรู้ว่ามีขนาด รูปร่าง ลักษณะผิว และสีเป็นอย่างไร การที่เรามองเห็นวัตถุมีสีต่างๆ นั้น เกิดจากการที่ผิวของวัตถุมีคุณสมบัติในการดูดกลืนและสะท้อนคลื่นแสงได้แตกต่างกัน เช่น กลีบดอกทานตะวันจะสะท้อนคลื่นแสงที่ประสาทตาประมวลผลเป็น

สีเหลืองเท่านั้น ส่วนผงถ่านไม่สะท้อนคลื่นแสงในช่วงที่ตามองเห็นออกมาเลยจึงเห็นเป็นสีดำ เป็นต้น สีมีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ คือมีอำนาจบันดาลให้เกิดอารมณ์และความรู้สึกต่างๆ ได้ตามอิทธิพลของสี เช่น สดชื่น ร้อน ตื่นเต้น เศร้า สี มีความสำคัญต่องานศิลปะมาก เพราะศิลปินต้องใช้สีเป็นสื่อสร้างความประทับใจในผลงานศิลปะ และสะท้อนความประทับใจนั้นให้เกิดแก่ผู้ดู

มนุษย์เกี่ยวข้องกับสีอยู่ตลอดเวลา เพราะทุกสิ่งทุกอย่างรอบตัวเรล้วนมีสีล้วนแตกต่างกันมากมาย เรื่องราวของสีมีหลักวิชาเป็นวิทยาศาสตร์ จึงควรที่จะเข้าใจรายละเอียดต่างๆ ในลำดับต่อไป

1.3.7 น้ำหนัก

น้ำหนัก คือระดับความเข้มที่แตกต่างกันของค่าสี หรือความอ่อนแก่ของสีที่สายตาสามารถรับรู้ได้จากการมองภาพหรือวัตถุต่าง ๆ เช่น สีของผนังที่อยู่ใกล้แสงเทียนมีน้ำหนักอ่อนกว่าบริเวณอื่น น้ำทะเลที่อยู่ใกล้ฝั่งมีสีอ่อนกว่าบริเวณอื่น น้ำทะเลที่อยู่ใกล้ฝั่งมีสีอ่อนกว่าบริเวณที่อยู่ห่างฝั่งออกไป เป็นต้น ระดับน้ำหนักของสีมีค่าแตกต่างกันมากมายจนไม่สามารถแบ่งให้แน่นอนได้ เช่น เมื่อเราพิจารณาแบ่งน้ำหนักของสีดำอย่างง่าย ๆ เป็น 3 ระดับ จะได้เป็นสีขาว (อ่อนสุด) สีเทา และสีดำ (เข้มสุด) แต่ถ้าพิจารณาอย่างละเอียดจะไม่สามารถแบ่งให้แน่นอนได้

1.3.8 แสงและเงา

แสงและเงา (Light and shade) คือความแตกต่างของน้ำหนักของสีที่ปรากฏบนวัตถุ ซึ่งเกิดจากการที่ผิวของวัตถุแต่ละส่วนได้รับแสงไม่เท่ากัน เมื่อแสงส่องกระทบผิววัตถุแล้วสะท้อนคลื่นแสงบางส่วนเข้าตาจึงทำให้เราเห็นสีและรูปทรงของวัตถุได้ บริเวณที่แสงไม่สามารถส่องผ่านได้จะเกิดเป็นเงาตกทอดไปบนผิวส่วนอื่นของวัตถุหรือบนวัตถุอื่น ทำให้เห็นน้ำหนักของสีแตกต่างกัน อย่างไรก็ตาม นอกจากวัตถุจะได้รับแสงจากแหล่งกำเนิดแสงโดยตรงแล้ววัตถุยังได้รับแสงจากสภาพแวดล้อมรอบตัวด้วย

1.3.9 ที่ว่าง

ที่ว่าง (Space) ตามปกติหมายถึงบริเวณที่ไม่มีอะไรเลย ไม่มีความหมาย ไม่มีความกว้าง ความยาว ความลึก หายขอบเขตไม่ได้ แต่ในงานทัศนศิลป์ คำว่าที่ว่างมีความหมายหลายประการ เช่น ระยะห่างของรูปร่าง รูปทรงในงานจิตรกรรม หรือช่องว่างของรูปทรงในงานประติมากรรมที่ศิลปินกำหนดให้มีขอบเขตและความหมายตามที่ต้องการ เป็นต้น สำหรับในงานศิลปะประยุกต์ ที่ว่าง หมายถึง บริเวณที่นักออกแบบเว้นไว้เพื่อประโยชน์ไว้ใช้สอย หรือความสวยงามในงานมัณฑนศิลป์ หรืองานศิลปะหัตถกรรม เป็นต้น

เมื่อก้าวโดยสรุปแล้วที่ว่างหมายถึง

1. พื้นที่ว่างระหว่างรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี ฯลฯ
2. ปริมาตรของอากาศที่ล้อมรอบรูปทรงหรือวัตถุ
3. ปริมาตรของอากาศที่ถูกรอบล้อมด้วยขอบเขต
4. การแทนค่าความลึกลักษณะ 3 มิติลงบนระนาบ 2 มิติในงานทัศนศิลป์

(ฉัตรชัย อรรถปักษ์. 2548 : 23 - 105)

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ดังนี้ องค์ประกอบในการวาดภาพประกอบด้วยทั้งหมด 9 องค์ประกอบ คือ 1) จุด 2) เส้น 3) รูปร่าง รูปทรง มวล 4) ลักษณะผิว 5) ส่วนตัด 6) สี 7) น้ำหนัก 8) แสงและเงา 9) ที่ว่าง ซึ่งแต่ละองค์ประกอบล้วนมีความสำคัญเท่า ๆ กันและเมื่อมีการนำมาประกอบได้อย่างลงตัว จะก่อให้เกิดความภาคภูมิใจในผลงานมากขึ้น สำหรับผู้ที่มีความสนใจทางด้านนี้จึงควรที่จะศึกษาให้เข้าใจเพื่อการนำไปใช้ที่ถูกต้องและมีประสิทธิภาพ

1.4 การพัฒนาด้านการวาดภาพ

1.4.1 การวาดภาพยุคแรก

การวาดภาพในระยะแรกเป็นภาพสลักฝาผนังแบบสุโขทัย การเขียนรูปร่างให้มีเส้นอ่อนช้อยตามอุดมคติ คือ การวาดให้แสดงความรู้สึกเป็นภาพแบนด้วยการตัดเส้นขอบเท่านั้น การวาดภาพในยุคแรก ๆ มักจะแสดงเรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ เช่น ความเชื่อในเรื่องความตาย ความเชื่อเกี่ยวกับความอุดมสมบูรณ์ ความเชื่อเกี่ยวกับการสำนึกบาป ความเชื่อเกี่ยวกับความศรัทธาในเทพเจ้า

1.4.2 การวาดภาพยุคกลาง

การวาดภาพในยุคกลาง เนื้อหาของการวาดได้มีการเปลี่ยนแปลง คือ เน้นเรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา นวนิยาย แนวคิดทางปรัชญา ศีลธรรม จรรยาและสังคมของมนุษย์ การแสดงออกจึงมีลักษณะอธิบายเรื่องราวความเป็นมาของศาสนา กิจกรรมของศาสนา ความเชื่อเกี่ยวกับพระเจ้า เป็นต้น ภาพวาดมีรายละเอียดการใช้เส้นเขียนประสานกลมกลืนจากคุณค่าความอ่อนแก่ ได้อย่างงดงาม บางภาพเป็นภาพตกแต่งด้วยหินสีชิ้นเล็ก ๆ จากที่กล่าวมา แสดงให้เห็นว่ามนุษย์มีแนวความคิดที่จะให้ศิลปะมีความสำคัญต่อการดำเนินชีวิต การจัดภาพในยุคนี้เริ่มที่จะจัดภาพให้มีความงามทางด้านมิติสัมพันธ์ เช่น ภาพโมนาลิซ่า ที่เน้นให้เห็นถึงคุณค่าของแสง เงา บรรยากาศที่ก่อให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกในการมอง เพราะว่าเงาที่กลมกลืนกันทำให้ภาพงดงามดูเป็นมวลมิติที่ 3 นอกจากนี้ยังใช้เส้นโค้ง เว้า ให้มีลีลาที่รู้สึกอ่อนหวานงดงามอีกด้วย

1.4.3 การวาดภาพยุคใหม่

เริ่มถือเอาอาการแสดงออกที่เสรีเป็นจุดยืนของการแสดงความรู้สึก เช่น วิธีการเร้าความรู้สึก ด้วยภาพเหตุการณ์ สะเทือนอารมณ์ ใช้เส้น น้ำหนัก แสงเงา ที่เร้าใจทำให้เรื่องราวให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวตื่นเต้น รู้สึกเป็นจริง หรือการเขียนภาพตามแนวของวิทยาศาสตร์เกี่ยวกับความเข้มที่แตกต่างกัน หรือการเขียนโดยการแสดงความรู้สึกแบบซับซ้อน เช่น รูปแท่งแก้ว โดยจัดที่วางให้เกิดความสัมพันธ์กับแสงเงา มีอิสระในการเปลี่ยนแปลงมุมของแสงด้วยวิธี ทศนิยมวิทยา การจัดภาพบางครั้งทำให้แสดงเป็นปริมาตรด้วยการจัดจังหวะและพื้นผิว ให้ความสัมพันธ์เป็นหน่วยเดียวกันตามหลักการจัดภาพ หรือการจัดองค์ประกอบ แนวคิดของการวาดภาพในยุคนี้ แสดงให้เห็นว่า ศิลปินต้องการแสดงความรู้สึกที่เป็นนามธรรม หรือสัญลักษณ์หรือการเคลือบแฝงความเป็นมหัศจรรย์ การเคลื่อนไหวของเส้นอย่างมีพลังเทียบคม (ระวี โอภิชากร. 2542 : 5-9)

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ดังนี้ การวาดภาพมีการพัฒนาเป็นยุคซึ่งแบ่งออกเป็น 3 ยุค คือ 1) การวาดภาพยุคแรก เป็นภาพสลักฝาผนังแบบสุโขทัยมีรูปร่างอ่อนช้อย ตามอุดมคติ วาดแสดงความรู้สึกเป็นภาพแบนด้วยการตัดเส้นขอบ ในยุคแรก ๆ จะเกี่ยวกับความเชื่อต่าง ๆ เช่น ความตาย ลำนึกบาป ฯลฯ 2) การวาดภาพยุคกลาง วาดเกี่ยวกับศาสนา นวนิยาย แนวคิดทางปรัชญา ศิลธรรม จรรยา และสังคมของมนุษย์ มีการระบายสี ใช้เส้นกลมกลืนอ่อนแก่มีการตกแต่งด้วยหินสีต่าง ๆ มีการเริ่มจัดภาพให้มีความงามด้านมิติสัมพันธ์ 3) การวาดภาพยุคใหม่ เป็นการวาดภาพอย่างเสรี การแสดงออกถึงความรู้สึกต่าง ๆ การเขียนตามแนววิทยาศาสตร์ ความรู้สึกที่ซับซ้อน มีการเปลี่ยนแปลงมุมของแสงด้วยวิธีทศนิยมวิทยา บางครั้งแสดงออกเป็นปริมาตรด้วยการจัดจังหวะและพื้นผิวแนวคิด ศิลปินต้องการแสดงออกเป็นนามธรรมหรือสัญลักษณ์ จะเห็นได้ว่าการวาดภาพในแต่ละยุคเริ่มมีการพัฒนาและปรับปรุงวิธีการต่าง ๆ ให้ดีขึ้นและเน้นถึงความเป็นอิสระของศิลปิน เมื่อศิลปินมีการพัฒนาผลงานไปเรื่อยๆจะก่อให้เกิดผลงานทางด้านความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพมากขึ้น

1.5 คุณประโยชน์ด้านการวาดภาพ

1.5.1 คุณประโยชน์ด้านจิตใจ

ลักษณะพิเศษของสิ่งใด ๆ ที่ปรากฏขึ้น และเมื่อเราได้สัมผัสด้วยประสาทสัมผัสนำไปสู่อารมณ์ความรู้สึกนึกคิดของจิตใจ และเมื่อจิตใจประเมินค่าสิ่งที่เกิดขึ้นว่างาม และมีความสุขนั้นแสดงว่าเรามองเห็นคุณค่าของลักษณะพิเศษในสิ่งนั้น มนุษย์เกิดมาข่อมใฝ่หาความงาม ความพิเศษ เพื่อนำมาสร้างสรรค์พัฒนาตนเองและเปลี่ยนแปลงสิ่งแวดล้อมให้กับสังคมส่วนรวม

1.5.2 คุณประโยชน์ทางด้านสังคม

ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม มีความใกล้ชิดกับศาสนาและความเป็นอยู่ของตน ผลงานทางศิลปะสะท้อนสังคมในด้านความสัมพันธ์ของระบบสังคม เช่น การฟื้นฟูสังคมต่อต้านสังคมซึ่งเป็นการหล่อหลอมผลานให้สังคมพัฒนาวัฒนธรรม เปลี่ยนแปลงวัฒนธรรมของสังคมให้ดีขึ้น เพื่อความเจริญก้าวหน้าของสังคม บทบาทของศิลปะการวาดภาพมีคุณประโยชน์ต่อสังคมดังนี้

1.5.2.1 การวาดภาพเพื่อการตกแต่ง

1.5.2.2 การวาดภาพเพื่อสื่อความหมาย

1.5.3 คุณประโยชน์ด้านการศึกษา

การศึกษาศิลปะการวาดภาพจะทำให้ผู้เรียนมีความฉับไวในการรับรู้เกี่ยวกับสุนทรียภาพขึ้น มีสมาธิ มีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ด้านการมีศิลปะในการแก้ปัญหาด้วยจินตนาการหรือแก้ไขด้วยความสามารถของตนเองและถ้าเราออกไปมองประวัติของการพัฒนาการอุตสาหกรรม เราจะเห็นได้ว่าผู้ผลิตสินค้าในสมัยก่อน ก็คือ ศิลปินหรือช่างฝีมือซึ่งผลิตสินค้าโดยอาศัย ฝีมือทางช่างของตนและมองเห็นว่าสินค้าที่ผลิตนั้นต้องออกแบบหรือวาดให้สวยงามและใช้ประโยชน์ได้ การกระทำของศิลปินดังกล่าวเป็นการชักชวนให้คนซื้อสินค้ามากขึ้น

1.5.4 คุณประโยชน์ด้านวัฒนธรรมเพื่อจะรักษาชีวิต

ศิลปะศึกษาเป็นส่วนหนึ่งของวิชาการที่ระบบศึกษานำมาถ่ายทอด ให้แก่เยาวชนด้านการสร้างวิญญูณค่านิยม ซึ่งเป็นความคิดพฤติกรรมและสิ่งอื่นใดของสังคม เห็นว่ามีคุณค่าและมีประโยชน์เป็นเครื่องมือที่ช่วยในการตัดสินใจ ในการเลือก คือ เมื่อเกิดเป็นคนแล้วจะเลือกทำอะไร จะต้องอาศัยคุณค่าที่ตนยึดถือเป็นเครื่องกำหนดการเลือกสุนทรียทางความงามซึ่งเป็นค่านิยมอย่างหนึ่งที่มีค่า ควรเลือกกระทำ น่ากระทำ น่ายกย่อง เพราะเป็นสิ่งถูกต้องของสังคมส่วนการวาดภาพก็เป็นกลวิธีอย่างหนึ่งของการเข้าถึงสุนทรียภาพทางความงาม เพราะเป็นประสบการณ์ที่ได้รับ การตรวจสอบวิเคราะห์ สังเคราะห์ ถึงองค์รวมรูปทรงมนุษย์สร้างขึ้นและอารมณ์ที่เป็นพฤติกรรมด้านดีของผู้ร่วมสังคม ฉะนั้นการที่เราได้กระทำในสิ่งที่เห็นว่าเป็นการยอมรับนับถือจากบุคคลอื่นได้ ก็จะเป็นสิ่งดี เพราะจะได้สืบสานวัฒนธรรมของสังคม

1.5.5 คุณประโยชน์ทางด้านเศรษฐกิจ

การผลิตเป็นขั้นตอนที่จะดำเนินการผลิตผลงานออกแบบให้สำเร็จออกมาใช้งานได้ ขั้นตอนนี้ก็ออกแบบจะต้องออกแบบร่างต่าง ๆ มาพิจารณาเขียนใหม่ให้สมบูรณ์สำหรับใช้เป็นต้นฉบับให้ฝ่ายผลิต นั่นแสดงว่าก่อนจะผลิตผลงานใด ๆ จะต้องออกแบบให้ผ่านการพิจารณาของหลาย ๆ ฝ่ายจนกระทั่งผู้ร่วมงานทุกฝ่ายแน่ใจและยอมรับความคิดนั้น การออกแบบนับว่าเป็น

ขั้นตอนที่ต้องเปลี่ยนแปลงทั้งพลังงานความคิดจินตนาการเป็นอันมาก นักออกแบบที่มีประสบการณ์ มีความสามารถที่สะสมมานานอาจจะคิดได้เร็วขึ้น ต้องมีวิธีกระตุ้นแนวคิดที่หลากหลาย ขั้นการวิเคราะห์ผู้ออกแบบจะต้องศึกษาข้อมูลและนำข้อมูลที่สำคัญ คือ ค่านิยมของกลุ่มชนเป้าหมาย กระบวนการผลิต ความนิยมของตลาด สภาพของสังคมและสิ่งแวดล้อมมาประกอบการวิเคราะห์ หากมีปัญหาส่วนใดต้องแก้ไขใหม่ ก็จะต้องรีบดำเนินการให้เรียบร้อย (ระวิ โอภิชากร. 2542 : 221-231)

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ การวาดภาพเป็นสิ่งจำเป็นและมีความสำคัญมากในการดำเนินชีวิตของคนในสังคม ซึ่งก่อให้เกิดประโยชน์กับสังคมหลายด้าน คือ 1) ด้านจิตใจ 2) ด้านสังคม 3) ด้านการศึกษา 4) ด้านวัฒนธรรม 5) ด้านพัฒนาเศรษฐกิจ ประโยชน์ดังกล่าวล้วนเกิดจากผลของการวาดภาพ ประโยชน์เหล่านี้จะส่งผลให้คนในสังคมมีความเป็นอยู่ที่ดีขึ้น และดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุข

2. ความคิดสร้างสรรค์

2.1 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

มีนักจิตวิทยาหลายคนได้อธิบายไว้ ดังนี้

2.1.1 ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford's structure of intellect)

เจ.พี. กิลฟอร์ด (J.P. Guilford) นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน เป็นอาจารย์ผู้เชี่ยวชาญในจิตวิทยาเคยสอนในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ หลายแห่ง คือ มหาวิทยาลัยแคลิฟอร์เนีย มหาวิทยาลัยเนบราสกา และมหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ผลงานของกิลฟอร์ดซึ่งเป็นที่ยอมรับกันมาก่อนก็คือ การสร้างแบบวัดบุคลิกภาพที่มีลักษณะซับซ้อน โดยวิธีการวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor – analysis testing) ทำให้การทำความเข้าใจเรื่องบุคลิกภาพของมนุษย์มีความชัดเจนและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น การศึกษาในครั้งนี้ได้ยึดทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา (Structure of intellect mode) ของกิลฟอร์ด (Guilford. 1968 : 60-64) ได้อธิบายความสามารถทางสมองของมนุษย์ออกเป็น 3 มิติ ได้แก่

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

1. ภาพ (Figural ตัวย่อคือ F) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปธรรมที่จะรับรู้และระลึกได้ เช่น ภาพต่างๆ

2. สัญลักษณ์ (Symbolic ตัวย่อคือ S) หมายถึง ข้อมูลที่เป็นรูปของเครื่องหมายต่างๆ เช่น ตัวอักษร ตัวโน้ต และสัญลักษณ์ต่างๆ

3. ภาษา (Semantic ตัวย่อคือ M) หมายถึงข้อมูลที่อยู่ในรูปถ้อยคำที่มีความหมายต่างๆ แต่บางอย่างไม่อยู่ในรูปถ้อยคำก็มี เช่น ภาษาใบ้

4. พฤติกรรม (Behavior ตัวย่อคือ B) หมายถึงข้อมูลที่เป็นการแสดงออกของกิริยาอาการของมนุษย์รวมทั้งทัศนคติ การรับรู้ การคิด เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การแสดงความคิดเห็น

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operation) เป็นมิติที่แสดงลักษณะการทำงานของสมองในลักษณะต่างๆ ซึ่งแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ คือ

1. การรู้จักและการเข้าใจ (Cognition ตัวย่อคือ C) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่รู้จักและมีความเข้าใจในสิ่งต่างๆ ได้ทันทีทันใด เช่น เมื่อเห็นของเล่นรูปร่างกลม ๆ ทำด้วยยางผิวเรียบก็บอกได้ว่าเป็นลูกบอล

2. การจำ (Memory ตัวย่อคือ M) หมายถึง ความสามารถทางสมองของบุคคลที่จะเก็บสะสมรวบรวมข้อมูลต่างๆ ไว้ แล้วสามารถระลึกออกมาในรูปเดิมได้ตามที่ต้องการ เช่น การจำหมายเลขประจำตัว การท่องสูตรคูณ

3. การคิดแบบอนกนัย (Divergent thinking ตัวย่อคือ D) เป็นความสามารถทางสมองของบุคคลที่สามารถคิดได้หลายแง่หลายมุมหลายทิศทาง คิดหาคำตอบได้โดยไม่จำกัดจำนวน มีสิ่งเร้าที่กำหนดให้ในเวลาที่ยากัด เช่น ให้บอกสิ่งที่ขึ้นต้นด้วยคำว่า น้ำ มาให้มากที่สุด

4. คิดแบบเอกนัย (Convergent thinking ตัวย่อคือ N) เป็นความสามารถของสมองของบุคคลที่สามารถสรุปข้อมูลที่ดีที่สุด จากข้อมูลที่กำหนดให้และการสรุปเป็นคำตอบนั้นจะเน้นเพียงคำตอบเดียว เช่น การเลือกคำตอบในการทำข้อสอบแบบเลือกตอบ

5. การประเมินค่า (Evaluation ตัวย่อคือ E) หมายถึงความสามารถของบุคคลที่สามารถหาเกณฑ์ที่สมเหตุสมผลเกี่ยวกับความดี ความงาม ความเหมาะสม จากข้อมูลที่กำหนดให้

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) เป็นมิติที่แสดงผลถึงในการตอบสนองสิ่งเร้าซึ่งเป็นวิธีการคิดตามมิติที่ 2 ผลที่ออกมาเป็นมิติที่ 3 ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ด้าน คือ

1. หน่วย (Unit ตัวย่อคือ U) หมายถึง ส่วนย่อยๆ ที่ถูกแยกออกมามีคุณสมบัติเฉพาะของตนเองที่แตกต่างไปจากสิ่งอื่นๆ เช่น หมา แมว มด นก เป็นต้น

2. จำพวก (Class ตัวย่อคือ C) กลุ่มที่มีคุณสมบัติบางประการร่วมกัน เช่น สุนัข คน เป็นพวกเดียวกัน เพราะต่างก็เลี้ยงลูกด้วยนมเหมือนกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relation ตัวย่อคือ R) หมายถึง ผลการเชื่อมโยงแนวคิดแบบต่าง ๆ ตั้งแต่ 2 หน่วยเข้าด้วยกันโดยอาศัยลักษณะบางประการเป็นเกณฑ์ อาจอยู่ในรูปของหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก ระบบกับระบบ เช่น พระกับวัด นกกับบัว เป็นความสัมพันธ์สิ่งมีชีวิตกับที่อยู่อาศัย

4. ระบบ (System ตัวย่อคือ S) หมายถึง การเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของผลที่ได้หลายๆคู่เข้าด้วยกันอย่างมีระบบ 2,4,6,8, ซึ่งเป็นระบบเลขคู่

5. การแปลงรูป (Transformation ตัวย่อคือ T) หมายถึง การแปลงรูป ปรับปรุง การให้ นิยามใหม่ การตีความหมาย การขยายความและการจัดองค์ประกอบของข้อมูลที่กำหนดให้เสียใหม่เพื่อนำไปใช้ในวัตถุประสงค์อื่น เช่น การแปลงรูป

6. การประยุกต์ (Implications ตัวย่อคือ I) หมายถึง การคาดหวังหรือการทำนายเรื่องบางอย่างจากข้อมูลที่กำหนดให้เกิดจากความต่างไปจากเดิม เช่น เมื่อเห็นก็คาดว่าเป็นสัญลักษณ์ของสภากาชาด

2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

ทอแรนซ์ (Torrance. 1962 : 18) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วยความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดริเริ่มในการคิด (Originality) และยังให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหา หรือสิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ยังไม่ประสานกัน แล้วเกิดความพยายามในการสร้างแนวคิด ตั้งสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐาน และเผยแพร่ผลที่ได้ให้ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจ ทำให้เกิดแนวทางในการค้นคว้าสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ต่อไป เป็นกระบวนการของการรับรู้ปัญหา หรือเป็นช่องว่างของข้อมูล รูปแบบ ความคิด หรือสมมติฐาน การทดสอบและขยายผลสมมติฐานและการสื่อสารถึงผลที่ได้รับในความหมายนี้ ความคิดสร้างสรรค์สามารถปรับปรุงพัฒนาโดยใช้กระบวนการฝึกฝนอบรมได้ (Torrance. 1964) ซึ่งวิธีฝึกฝนอบรมที่ ทอแรนซ์พบว่าทำให้นักคิดมีความคิดสร้างสรรค์ คือ การขยันตั้งคำถาม ชักถามและแสวงหา ทดลองเพื่อพยายามค้นพบความจริงหรือหาคำตอบด้วยตนเอง ทอแรนซ์ได้เสนอหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยมีจุดเน้นที่ตัวครูผู้สอนในการส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามแปลกๆของเด็ก โดยผู้ถามไม่ควรมุ่งแต่คำตอบที่ถูกต้องแต่เพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหาของเด็กนั้น เด็กอาจใช้วิธีเดาก็ควรยอมรับ ครูผู้สอนควรใช้วิธีกระตุ้นให้ผู้เรียนวิเคราะห์ ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกต หรือประมวลจากประสบการณ์ของผู้เรียนเอง (ศิริกาญจน์ โสภุมภ์ และ ดารณี คำวังนัง. 2549 : 76-77)

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ตามที่นักจิตวิทยาได้อธิบายมาแต่ละท่าน มีความคิดที่แตกต่างกัน ครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับทฤษฎีดังกล่าวพอสมควร เพื่อสะดวกในการนำมาประยุกต์ใช้ให้ตรงตามวัตถุประสงค์ ส่วนผู้วิจัยได้ยึดหลักทฤษฎีของกิลฟอร์ดในการนำมาใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ ความคิดสร้างสรรค์เป็นส่วนหนึ่งของสติปัญญา กิลฟอร์ดได้กำหนดโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้นมาใหม่เป็นรูปแบบจำลอง สามมิติ แต่ละมิติมีการทำงาน

ร่วมกัน คือ วิธีการคิด เนื้อหาและผลของการคิด ส่วนมิติด้านวิธีการคิดจะยึดหลักการคิดแบบอเนก
 นัย องค์ประกอบการคิดแบบอเนกนัยประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิด
 ยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

2.2 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาหลายคนที่ทำการศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้ให้ความหมายของ
 ความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962 : 16) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถ
 ของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลหรือสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ
 เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์แล้วเชื่อมโยงกับสถานการณ์
 ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทาง
 ศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการคิดเท่านั้น

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan, 1965 : 13-20) เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์
 หมายถึงความคิดโยงสัมพันธ์ได้ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์คือ คนที่สามารถคิดอะไรได้อย่าง
 สัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็นคำว่า ปากกา ก็นึกถึงกระดาษ ดินสอ ขวดหมึก โตะ แก้ว
 สมุดบันทึก ฯลฯ ยิ่งคิดได้มากเท่าไร ยิ่งแสดงถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น

แอนเดอร์สัน และคนอื่นๆ (Anderson and Others, 1970 : 90) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์
 เป็นพฤติกรรมของบุคคลซึ่งแสดงความคิดใหม่ ๆ อันเป็นการกระทำที่บุคคลเลือกจากประสบการณ์
 ที่ผ่านมา เพื่อสร้างรูปแบบใหม่ ความคิดใหม่ หรือผลิตผลงานใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่
 มนุษย์ทุกคนเป็นเจ้าของในระดับต่าง ๆ กัน และความคิดสร้างสรรค์นี้สามารถพัฒนาได้ทุกระดับ
 อายุ ถ้าจัดสภาพการณ์ให้เหมาะสม

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นรูปแบบหนึ่งของการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วในรูปแบบ
 ใหม่เพื่อให้เกิดการแก้ปัญหาเฉพาะอย่าง และเกิดประโยชน์ในบางด้าน ยิ่งรูปแบบที่จัดขึ้นใหม่มี
 มากก็ยิ่งทำให้กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นมากตามไปด้วย

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดที่มีผลออกมาเป็นสิ่งที่แปลกเป็นที่ยอมรับว่ามีเหตุผลมี
 ประโยชน์ หรือมีความน่าเชื่อถือ จากกลุ่มบุคคลที่มีความรู้ความสำคัญและเป็นที่ยอมรับกันในบาง
 ช่วงเวลา

ศิริกาญจน์ โกสุภกิจ และ ดารณี คำวังนัง (2549 : 74) ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิด
 ที่มีลักษณะอเนกนัย เป็นความคิดในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้หลายรูปแบบ คิดได้ดีมาก แปลก
 แตกต่างจากคนทั่วไป ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถเชื่อมโยงความสัมพันธ์ โดยเมื่อ
 ระลึกถึงสิ่งหนึ่งได้ ก็จะทำให้ระลึกถึงสิ่งอื่นที่มีความสัมพันธ์กันต่อไปอีก

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดจินตนาการประยุกต์ ซึ่งเป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบ ไม่ใช่จินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอย

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดนอกกรอบความคิดเดิม ซึ่งปิดกั้น (Block) แนวคิดอยู่ ก่อให้เกิดแนวคิดอย่างอื่น ๆ ที่ถือว่าเป็นแนวคิดที่จะนำมาพัฒนา แก้ปัญหาที่ต้องการได้

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองขั้นสูงสุด ซึ่งสามารถสร้างผลิตผลที่แสดงถึงความสำเร็จและความก้าวหน้าของมนุษย์

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองของแต่ละคนในการคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร คิดได้มาก หลายรูปแบบ โดยอาศัยองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Original) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ถ้าบุคคลใดมีความคิดทั้ง 4 ด้านอย่างครบถ้วน ถือว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ตามหลักทฤษฎีของกิลฟอร์ด

2.3 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับมนุษย์ นับเป็นคุณลักษณะที่มีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่นๆ และเป็นคุณสมบัติที่พึงปรารถนาในทุกสังคม สังคมใด ประเทศใดที่สามารถแสวงหา พัฒนา และดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประชาชาติมาใช้ประโยชน์มากเท่าใด ก็ยังมีโอกาสพัฒนา และเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น ทั้งนี้เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่ก่อให้เกิดประโยชน์ ดังนี้

2.3.1 ก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถด้านหนึ่งของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการกระทำอันเป็นการบุกเบิกความก้าวหน้าทั้งทางเทคโนโลยีและวิทยาการทั้งปวงดังจะเป็นได้จากคำพูดของทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962 : 17) ที่ว่าในบรรดาความคิดทั้งหลาย ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มาก เพราะลักษณะที่ดีเด่นของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่หลายประการ และที่สำคัญอย่างยิ่งก็คือการมีความคิดริเริ่มเกิดขึ้นในสมองแล้วถ่ายทอดความคิดนี้ออกมาในรูปของการกระทำ ความคิดสร้างสรรค์จึงก่อให้เกิดความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ตลอดจนการนำความรู้และนวัตกรรมนั้น ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในทุก ๆ ด้าน

2.3.2 อำนวยประโยชน์สุขให้แก่บุคคล

ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์คือ เกิดความคิดริเริ่มขึ้นในสมองแล้วถ่ายทอดความคิดนี้ออกมาในรูปของการกระทำ หรือผลงาน ดังนั้นจึงก่อให้เกิดความรู้และนวัตกรรมใหม่ ๆ ตลอดจน

นำความรู้ และนวัตกรรมนั้นไปใช้ประโยชน์ ใช้อำนวยความสะดวก อำนาจประโยชน์สุขแก่ตนเอง ตัวอย่างผลผลิตสร้างสรรค์ได้แก่ โทรทัศน์ ซึ่งเป็นเครื่องมือสื่อสารที่ช่วยให้ผู้ชมได้รับความรู้ และความบันเทิง ในครั้งแรกเราสามารถรับการถ่ายทอดได้เฉพาะเสียงทางวิทยุ ต่อมาได้มีการคิดค้น พัฒนาให้เป็นโทรทัศน์สามารถรับได้ทั้งภาพและเสียงจากโทรทัศน์ ขาวดำ พัฒนามาเป็นโทรทัศน์สี จากที่ต้องเดินไป ปิด-เปิด หรือเปลี่ยนช่องรับสัญญาณที่ตัวเครื่อง พัฒนามาเป็นระบบรีโมตคอนโทรล (Remote control) สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็นผลจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่ต้องการเอาชนะอุปสรรค ปัญหา และ ความลำบากต่างๆ เพื่อให้การดำรงชีวิตของเรามีความสุข สะดวกสบาย รวดเร็ว ปลอดภัยมากยิ่งขึ้นนั่นเอง จึงกล่าวได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่จะช่วยอำนวยความสะดวกสุขให้แก่บุคคล

2.3.3 ช่วยให้ผู้คนเข้าใจปัญหาและแก้ปัญหาได้ดี

อารี รังสินันท์ (2532 : 15 – 32) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ จะเป็นผู้ที่สามารถคิดได้ปริมาณมาก ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาไว้หลายๆ ทาง เตรียมทางเลือกสำหรับแก้ปัญหาไว้มากกว่าหนึ่งวิธีเสมอ ทั้งนี้เพื่อจะช่วยให้มีความคล่องตัว และประสบผลสำเร็จมากขึ้น เพราะการเตรียมทางเลือกปัญหาไว้หลายๆ ทางย่อมสะดวกในการเลือกใช้ให้เหมาะสมสถานการณ์ได้ นอกจากนี้ยังเป็นการประหยัดเวลา และเพิ่มกำลังใจในการแก้ปัญหาด้วย เพราะเป็นบุคคลที่ไม่ อับจนความคิด ถ้าวิธีนี้ใช้ไม่ได้ ก็ยังสามารถใช้วิธีอื่นได้ จากการศึกษาของ เรนวอเทอร์ ซึ่งการศึกษา เพื่อจะดูว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะมีความสามารถในการแก้ปัญหาได้ดีกว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำหรือไม่ ผลการศึกษาพบว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง ทำคะแนนในการแก้ปัญหาได้สูงกว่าบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ

2.3.4 ช่วยให้ผู้คนปรับตัวได้ดี

คนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักเป็นคนที่มีความเชื่อมั่นในตนเองสูงมีจินตนาการควบคู่กับความอดทน พยายาม จึงมักประสบผลสำเร็จในชีวิตทั้งด้านการเงิน และชีวิตครอบครัว แต่หากว่าความพยายามนั้นยังไม่เกิดผลผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ก็จะไม่ท้อถอยหรือ เลิกล้ม เขาจะไม่ อับจนความคิด แต่กลับพยายามขวนขวาย คิดค้นแปลงปรับปรุง และมีความยืดหยุ่นพอที่จะปรับสถานการณ์ให้เหมาะสมในลักษณะที่เป็นไปได้มากที่สุดและเขาจะยอมรับและพอใจในสภาพนั้น หากเขาประสบความล้มเหลว คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ก็จะสามารถอดทน อดกลั้น กล้าหาญและยอมรับต่อสภาพการณ์ที่เป็นจริง และสามารถปรับตัวให้อยู่ในภาวะแวดล้อมนั้นได้อย่างปกติ (อารี รังสินันท์. 2532 : 59)

ดังนั้นพอจะสรุปได้ดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญมากในสังคมปัจจุบัน เพราะก่อให้เกิดประโยชน์ในหลายๆ ด้าน คือ 1) ก่อให้เกิดสิ่งแปลกใหม่ 2) อำนาจประโยชน์สุขให้แก่

บุคคล 3) ช่วยให้บุคคลเข้าใจปัญหาและแก้ปัญหาได้ดี 4) ช่วยให้บุคคลปรับตัวได้ดี ถ้าหากในสังคมใด ประเทศใด มีคนที่มีความคิดสร้างสรรค์เป็นจำนวนมากก็จะช่วยให้ประเทศนั้น ๆ มีความเจริญก้าวหน้า เพราะความคิดสร้างสรรค์จะช่วยพัฒนาในสิ่งต่าง ๆ ให้ดีขึ้น และพัฒนาขึ้นเรื่อย ๆ อยู่ตลอดเวลา

2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นี้ ได้รับอิทธิพลจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญา ซึ่ง กิลฟอร์ด (Guilford, 1968 : 62) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อน กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่า ความคิดอเนกนัย หรือความคิดกระจาย (Divergent thinking) ซึ่งประกอบด้วย ความคิด 4 ลักษณะ คือ

2.4.1 ความคิดริเริ่ม (Originality)

2.4.2 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

2.4.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

2.4.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดที่แตกต่างจากบุคคลอื่น

ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำซากกัน ในเรื่องเดียวกัน

ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของการคิดโดยแบ่งออกเป็น 1) ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous flexibility) 2) ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive flexibility)

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ในการตกแต่ง เพื่อทำให้เกิดความคิดที่เกิดขึ้นนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (Guilford, 1968 : 145- 151)

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้รับอิทธิพลมาจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ดในด้านของความคิดสร้างสรรค์แบบอเนกนัย ความคิดสร้างสรรค์แบบอเนกนัยมี 4 ลักษณะ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดละเอียดลออ ทั้ง 4 ลักษณะดังกล่าวจะเป็นสิ่งที่จะช่วยให้บุคคลนั้น ๆ ได้คิดในสิ่งแปลกใหม่โดยไม่ซ้ำแบบใคร มีความคิดในลักษณะสร้างสรรค์ขึ้นอย่างเป็นระบบ ซึ่งผู้วิจัยได้นำมาเป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ในงานวิจัยในครั้งนี้ด้วย

2.5 การพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1964 : 87 – 88) กล่าวถึงพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยผลการวิจัยไว้ดังนี้

2.5.1 แรกเกิด – 2 ขวบ

ในระยะขวบแรกของชีวิต เด็กเริ่มพัฒนาการด้านจินตนาการจะเห็นได้จากการที่เด็กเริ่มถามชื่อของสิ่งต่างๆ การพยายามทำเสียงต่างๆ หรือจังหวะเด็กเริ่มหาโอกาสทำสิ่งแปลกใหม่ไปกว่าเดิมโดยมีความกระตือรือร้นที่จะทำ ที่จะคิดสำรวจสิ่งต่างๆ มากขึ้น โดยการชิม ดม สัมผัสด้วยความอยากรู้อยากเห็น ดังนั้นการส่งเสริมและสนับสนุนให้เด็กได้สำรวจโดยการจัดสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัยมีที่ว่าง มีวัสดุเอื้ออำนวยต่อความคิดและการเล่นจะสามารถช่วยให้เด็กพัฒนาความคิดจินตนาการได้ดี

2.5.2 ระยะ 2 – 4 ขวบ

เด็กเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์โดยตรงแล้วถ่ายทอดประสบการณ์ที่รับรู้โดยการแสดงออกและจินตนาการ เช่น เด็กไม่เข้าใจว่าทำไมไม่ให้เล่นน้ำร้อน เมื่อเด็กมีโอกาสสัมผัสกับต้องน้ำร้อนก็จะรู้ว่าเป็นสิ่งที่เล่นไม่ได้ ในระยะนี้เด็กจะตื่นเต้นกับประสบการณ์ต่างๆ เด็กมีช่วงความสนใจสั้นเริ่มรู้สึกเป็นตัวของตัวเองและเกิดความเชื่อมั่น แต่การเรียนรู้ใหม่ๆ อาจทำให้เด็กตกใจหวาดกลัว ดังนั้นครู พ่อ – แม่ และผู้เกี่ยวข้องกับเด็กควรระมัดระวังให้เด็กอยู่ในสิ่งแวดล้อมที่ปลอดภัยอยู่เสมอของเล่นที่ช่วยส่งเสริมจินตนาการของเด็กได้ดีคือของเล่นที่ไม่มีโครงสร้างตายตัว เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน ไม้บล็อก

2.5.3 ระยะ 4 – 6 ขวบ

ในวัยนี้เป็นวัยที่เด็กมีจินตนาการสูง เด็กเริ่มสนุกสนานกับการวางแผนและการคาดคะเนในสิ่งที่เกิดจากการเล่น เด็กเริ่มเล่นเลียนแบบผู้ใหญ่หรือผู้ใหญ่ใจดี มีความอยากรู้อยากเห็น เด็กจะพยายามค้นหาข้อเท็จจริง เด็กเริ่มเข้าใจความรู้สึกของผู้อื่น และเริ่มคิดคำนึงการกระทำของคนที่มีผลต่อบุคคลอื่นจากการเล่นและการแสดงบทบาทสมมติตามจินตนาการ ครู พ่อ – แม่ และผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กควรส่งเสริมให้เด็กได้เล่นตามลำพัง เพราะการเล่นตามลำพังจะช่วยพัฒนาจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้โดยการจัดหาของเล่นต่างๆ เช่น วัสดุเหลือใช้ประเภทต่าง ๆ หรือของใช้ที่ผู้ใหญ่ไม่ใช้แล้วให้เด็กเล่น

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละระดับจะต้องจะเป็นไปตามลำดับขั้นตอนจะข้ามขั้นไม่ได้และจะขาดขั้นใดไปไม่ได้ ซึ่งถ้าเด็กมีอายุมากขึ้นความคิดสร้างสรรค์ก็จะสูงขึ้นตามอายุ โดยถ้ายังมีอายุมากเท่าไรความคิดสร้างสรรค์ก็จะมากตามไปด้วย และสิ่งแวดล้อมรอบๆตัวล้วนมีส่วนช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยกันทั้งสิ้น ในระดับอนุบาล 3 จัดได้ว่าเป็นช่วงอายุระหว่าง 4 - 6 ขวบเป็นช่วงที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมากที่สุดในระดับอนุบาล ถ้าได้รับการฝึกฝนและการพัฒนาที่ถูกต้องจะช่วยให้เด็ก ๆ นั้นมีทักษะดังกล่าวมากขึ้น ผู้วิจัยจึงเลือกที่จะทำการวิจัยกับนักเรียนระดับอนุบาล 3 ในการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

2.6 วิธีการวัดและเครื่องมือในการวัดความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาค้นคว้าในเรื่องการวัดความคิดสร้างสรรค์ ได้พยายามศึกษาและพัฒนาเป็นลำดับ โดยเฉพาะการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งพอประมวลสรุปได้ดังนี้

2.6.1 วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์

2.6.1.1 การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ แอนดรูว์ (Andrew. 1971 : 29) ได้ศึกษาแบบต่าง ๆ ของความคิดจินตนาการและได้ใช้วิธีการสังเกตเป็นวิธีการวัดวิธีหนึ่งในหลาย ๆ วิธี เขาพยายามที่จะวัดความคิดจินตนาการของเด็กจากพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมการเล่นแบบ การทดลอง การปรับปรุงและตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละครการใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่นและคิดเกมใหม่ ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกรับรู้ซึ่งต่อความสวยงาม เป็นต้น

ทอเรนซ์ (Torrance. 1965 : 5) ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กด้วยการระบุหัวข้อที่ใช้เป็นแนวทางในการสังเกตผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงได้ แม้จะไม่ตรงกับแบบทดสอบ เช่น การสังเกตความสามารถทำกิจกรรมได้ไกลเกินกว่าที่ได้รับมอบหมายด้วยวิธีการแปลกใหม่ และแสดงลักษณะกล้าทดลอง กล้าเสี่ยง เป็นต้น

2.6.1.2 การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยมแล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ ลักษณะดังกล่าวได้มีการทดลองใช้และศึกษากันมาเป็นเวลานานแล้ว กิลฟอร์ด (Guilford. 1968 : 39) ทอเรนซ์ (Torrance. 1965 : 81-82) ก็ได้ออกแบบสิ่งเร้าในลักษณะเดียวกันเป็นส่วนหนึ่งของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ในแง่ของความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบ และความละเอียดลออในการตกแต่งภาพ เป็นต้น

2.6.1.3 รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

2.6.1.4 การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยาที่มีความเห็นสอดคล้องกันว่า เด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่ง หรือจัดเป็นช่วงวิกฤตของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ เด็กมีความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะจากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น

นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสคาล พบว่าบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์ และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

2.6.1.5 แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับใช้มากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทอแรนซ์ เป็นต้น

2.6.2 เครื่องมือในการวัดความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือในการวัดความคิดสร้างสรรค์มีอยู่หลายแบบ แต่ในที่นี้จะขอกล่าวถึง แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ ซึ่งอาจใช้ควบคู่กับแบบสำรวจพฤติกรรม หรือแบบสังเกตพฤติกรรม ความคิดสร้างสรรค์ก็จะยิ่งช่วยให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้องกับความจริงมากยิ่งขึ้น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ยอมรับใช้แพร่หลายในปัจจุบันก็มีดังต่อไปนี้

2.6.2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในต่างประเทศ

2.6.2.1.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ (Torrance test of creative thinking)

ศาสตราจารย์ ดร.อี พอล ทอแรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกา เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบ หลายรูปแบบขึ้น สำหรับแบบทดสอบ ทอแรนซ์ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา ซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียน ที่จะสนับสนุนและเร้า ให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ มีดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking creatively with pictures) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และ แบบ ข
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking creatively with words) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking creatively with sounds and words : sounds and images)
4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว (Thinking creatively in action and movement)

สำหรับในที่นี่จะกล่าวเฉพาะแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ก (Thinking creatively with picture figural from A)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ซึ่งทอเรนซ์ได้กำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่แตกต่างกันในสิ่งเร้าที่กำหนด แบบทดสอบทั้งแบบ ก และ แบบ ข ใช้สำหรับเด็กชั้นอนุบาล-อุดมศึกษา

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ประกอบด้วย แบบสอบย่อย 3 ชุด ซึ่งทอเรนซ์เรียกแบบทดสอบย่อยว่า กิจกรรม แบบทดสอบย่อยจึงประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์สีเขียวรูปไข่ ให้เด็กต่อเติมให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดแล้วให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นรูปเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพเป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel line) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนานจำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และวาดจากความคิดของเด็กเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุดใช้เวลาทำข้อสอบกิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันทีกิจกรรมทั้ง 3 ชุดใช้เวลา 30 นาที

การทดสอบ ผู้ทำการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ตื่นเต้น และคำนึงถึงคะแนนได้ – ตก การใช้คำพูดกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้เด็กเห็นความจำเป็นในการทำแบบทดสอบในทำนองที่ว่า “ในวันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาให้นักเรียนเล่น โดยจะให้นักเรียนวาดภาพตามที่นักเรียนคิดว่าแปลกใหม่ที่สุด ซึ่งไม่เคยมีใครวาดมาก่อน พยายามวาดภาพให้ต่างจากคนอื่น ๆ และขอให้นักเรียนจงสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้”

กล่าวโดยสรุป คำชี้แจงในแบบทดสอบเน้นถึงความสนุกสนานมุ่งจัดความกลัว และพยายามให้เด็กเกิดความสะดวกสบาย และกระตุ้นให้เกิดความอบอุ่นทางจิตใจ แบบทดสอบนี้ใช้

เป็นแบบทดสอบกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ เป็นแบบทดสอบที่วัดได้ว่าเด็กแต่ละคนมีความคิดสร้างสรรค์หรือไม่

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบให้ได้คำตอบให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัวคือคะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมชุดที่ 1 ความคิดคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 คะแนนความคิดคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน และกิจกรรมชุดที่ 3 คะแนนความคิดคล่องตัว 30 คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น โดยใช้เกณฑ์คำตอบที่เด็กตอบมากตั้งแต่ 1 – 5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิด แปลก และได้คะแนนมากที่สุด คำตอบที่นักเรียนตอบมากกว่า 5 เปอร์เซนต์จัดเป็นความคิดธรรมดา

3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ภาพชัดเจนและได้ความหมายสมบูรณ์ ดังในภาพที่มีรายละเอียดแต่ละส่วนให้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน การคิดคะแนนความละเอียดลออในช่วงคะแนน เช่น จาก 1-5 = 1 คะแนน เป็นต้น

4. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทางหลายประเภท หลายชนิด หลายกลุ่ม และคำตอบไม่ได้จัดอยู่ในกลุ่มหรือประเภทเดียวกัน เช่น วงกลมวาดเป็นรูปอะไรก็ได้บ้าง คำตอบเป็น ฟุตบอล ลูกเทนนิส ลูกกอล์ฟ ลูกบาสเกตบอล จานข้าว หน้าปัดนาฬิกา เหยียดต่างค์ ดวงตา ปากถ้วยแก้ว พัดลม กระจุม แหวน ดวงไฟ รถยนต์ เป็นต้น เมื่อนำคำตอบมาจัดประเภท สามารถจัดได้เป็นประเภท ดังนี้ เครื่องกีฬา ได้แก่ ลูกฟุตบอล ลูกบาสเกตบอล ลูกเทนนิส ลูกกอล์ฟ เครื่องประดับ ได้แก่ แหวน หน้าปัดนาฬิกา อุปกรณ์รถยนต์ ได้แก่ ดวงไฟรถยนต์ เครื่องใช้ในบ้าน ได้แก่ พัดลม อวัยวะ ได้แก่ ดวงตาเงิน ได้แก่ เหยียดต่างค์

ความคิดยืดหยุ่นในตัวอย่างสามารถแบ่งได้ถึง 7 ประเภทหรือกลุ่มก็จะได้คะแนนกลุ่มละ หรือประเภทละ 1 คะแนน รวมเป็น 7 คะแนน

2.6.2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทย

การศึกษาเรื่องแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทย ก็ได้ศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่มีชื่อเสียงในด้านความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละประเทศ เช่น กิลฟอร์ด ทอแรนซ์ เป็นต้น โดยนำเอาแบบทดสอบเดิมมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับเด็กไทย เช่น ในเรื่องคำสั่ง คำชี้แจง การดัดแปลงสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นต้น แต่หลักใหญ่ยังคงเดิม คือ เน้น

การกำหนดสิ่งเร้าที่ช่วยให้เด็กคิด และวัดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดลออเช่นกัน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นหรือดัดแปลงขึ้นนั้นก็เพื่อประโยชน์ในการทำวิทยานิพนธ์ของนิสิตนักศึกษาระดับปริญญาโท ในมหาวิทยาลัยต่าง ๆ เช่น มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์ และมหาวิทยาลัยศิลปากร เป็นต้น

สำหรับหน่วยงานหรือสถาบันอื่น ๆ ก็ได้ให้ความสนใจในการศึกษาวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เช่น กรมการฝึกหัดครู สถาบันส่งเสริมการสอนวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี กระทรวงศึกษาธิการ เป็นต้น จึงได้มีการสร้างและดัดแปลงแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ขึ้นจะขอยกตัวอย่างงานวิจัยความคิดสร้างสรรค์ โดย อารี รังสินันท์ (2532 : 498-499) ซึ่งมีส่วนเกี่ยวข้องกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

กรมการฝึกหัดครูได้ทำการวิจัยความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 เรื่อง คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาล – ป.4 พ.ศ. 2521
2. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้น ป.5-ม.ศ.3 พ.ศ.2522
3. ความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาระดับอุดมศึกษา พ.ศ. 2523

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ วิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์มีวิธีการวัดหลายวิธีดังนี้ 1) การสังเกต 2) การวาดภาพ 3) การหยดหมึก 4) การเขียนเรียงความและงานศิลปะ 5) แบบทดสอบ ปัจจุบันจะใช้แบบทดสอบกันมาก โดยแบบทดสอบที่ใช้จะมีของต่างประเทศ เช่นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด, ทอร์แรนซ์, วอลลาซ และโคแกน แบบทดสอบในประเทศไทย เช่น แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของ ดร.อารี รังสินันท์, ไพรัตน์ วงศ์นาม, ทศนี พฤษชลธาร เกณฑ์การตรวจให้คะแนนแบ่งออกเป็น 4 ด้านเหมือนกัน คือ 1) ความคิดคล่องแคล่ว 2) ความคิดริเริ่ม 3) ความคิดละเอียดลออ 4) ความคิดยืดหยุ่น แบบทดสอบแต่ละอย่างมีส่วนที่เหมือนและแตกต่างกัน ควรนำมาใช้ให้ถูกต้องกับเพศและวัย เพื่อจะได้ข้อมูลที่ชัดเจน เที่ยงจริงและถูกต้องมากที่สุด ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกใช้วิธีวัดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking creatively with pictures) แบบ ก ซึ่งมีอยู่ 3 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture construction) กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel line) กิจกรรมทั้ง 3 ชุดใช้เวลาทำข้อสอบกิจกรรมละ 10 นาที เมื่อหมดเวลา กิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรมใช้เวลา 30 นาที การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้ 1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) 2) ความคิดริเริ่ม (Originality) 3) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) 4) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

ถ้าผู้เรียนสามารถทำกิจกรรมดังกล่าวได้ดี จะทำให้ผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจและอยากที่จะทำอีกในครั้งต่อไป โดยผู้วิจัยได้พัฒนาและดัดแปลงแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และการให้คะแนนดังกล่าวมาจากของทอร์เรนซ์

2.7 ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของสมองของแต่ละคนในการคิดสิ่งที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร คิดได้มาก หลายรูปแบบ โดยอาศัยองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Original) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

การวาดภาพหมายถึง เส้นที่ร่างเป็นภาพเพื่อให้เกิดรูปต่าง ๆ มีหนักเบา จังหวะช้า-เร็ว ทิศทาง ลีลาพลิ้ว สะบัด อีสระ ความเหมือน ความแตกต่างของผู้วาด เพื่อต้องการสื่อให้บุคคลอื่นได้เข้าใจถึงความต้องการหรือเจตนาของผู้วาดอย่างถูกต้องและเหมาะสม

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ หมายถึง คะแนนความสามารถของสมองแต่ละคนในการคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพ โดยอาศัยองค์ประกอบ 4 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Original) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ร่างออกมาเป็นภาพต่าง ๆ ตามความต้องการของผู้วาด เมื่อผู้วาดมีความคิดสร้างสรรค์ จะทำให้ผู้วาดสามารถวาดภาพออกมาได้อย่างแปลกใหม่หรือก่อให้เกิดสิ่งใหม่ๆเกิดขึ้นมากมาย โดยทดสอบก่อนและหลังการทดลอง ครอบคลุมทั้ง 4 ด้าน โดยใช้แบบทดสอบที่ผู้วิจัยเป็นผู้พัฒนาขึ้น

3. เจตคติ

3.1 ความหมายของเจตคติ

คำว่า เจตคติ ตรงกับภาษาอังกฤษว่า Attitude มีรากศัพท์มาจากภาษาละตินว่า Aptus แปลว่า โน้มเอียง เหมาะสม มีผู้ใช้ซึ่งมีนักการศึกษาและนักจิตวิทยาให้นิยาม หรือคำจำกัดความพอสรุปได้ดังนี้

เจตคติ หมายถึง ท่าที ความรู้สึกหรือความคิดที่บุคคลมีต่อวัตถุ เหตุการณ์และบุคคลอื่น ๆ ซึ่งอยู่ล้อมรอบตัวเรา ลักษณะโดยทั่วไปของเจตคตินั้นอาจกล่าวได้ว่า เป็นสิ่งที่ได้มาจากการเรียนรู้ ผูกพันอยู่กับเป้า มีทิศทางและความเข้มที่แปรไปได้ เมื่อเกิดแล้วค่อนข้างคงทนแต่ก็เปลี่ยนแปลงได้ และแสดงออกมาให้เห็นได้ (กุญชรี้ คำชาย. 2540 : 159)

เจตคติ หมายถึง สภาพภายในของบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการเลือกปฏิบัติของแต่ละคนมี โอกาสเกิดขึ้นมากหรือน้อย เจตคติจึงเป็นแนวโน้มในการตอบสนองหรือความพร้อมในการ ตอบสนองของมนุษย์ (Gagne. 1977 : 219)

เจตคติ หมายถึง ความโน้มเอียงที่จะมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งแสดงออก ในทางชอบหรือไม่ชอบต่อสิ่งต่าง ๆ เช่น เชื้อชาติ ประเพณี หรือสถาบันต่าง ๆ เจตคติไม่สามารถ สังเกตได้โดยตรง แต่สามารถสรุปอ้างอิงได้จากพฤติกรรมภายนอกทั้งที่แสดงออกทางภาษาและ ท่าทาง (Anastasi. 1982 : 552)

เจตคติ หมายถึง ความคิด ความรู้สึก และท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งซึ่งเรียกว่า เป้าเจตคติ (Target) ซึ่งอาจเป็นคน วัตถุ สิ่งของ หรือความคิดของบุคคลก็ได้ (อุตม จารสพันธุ์. 2541 : 127)

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น หรือท่าทีของบุคคลที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่ง จะเห็นความรู้สึกเป็นองค์ประกอบทางด้านอารมณ์ ความคิดเห็นเป็นองค์ประกอบทางด้านปัญญา และท่าทีเป็นองค์ประกอบทางด้านพฤติกรรม (ลักขณา สรวิวัฒน์. 2544 : 69)

ดังนั้นพอสรุปได้ว่า เจตคติ หมายถึง ความคิดเห็น ความรู้สึก ท่าทีพฤติกรรม ความรู้สึก นึกคิด ความเชื่อ หรือค่านิยม ของบุคคลที่เกิดจากการคิดและการรับรู้ประสบการณ์ ซึ่งทำให้ บุคคลมีแนวโน้มในการตอบสนองต่อบุคคล วัตถุ หรือสถานการณ์ต่าง ๆ ตามทิศทางของเจตคติ โดยมี 2 ด้าน คือ เจตคติทางด้านลบ และ เจตคติทางด้านบวก ที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งในสังคม ถ้าทุก คนมีเจตคติที่ดีต่อทุกสิ่งที่จะทำให้บุคคลนั้นๆมีความสุขต่อการทำกิจกรรม

3.2 องค์ประกอบของเจตคติ

มีนักจิตวิทยา นักวิชาการหลายคนได้จำแนกองค์ประกอบของเจตคติไว้ดังนี้

แมคกายร์ (McGuire. 1969 : 155-156) ได้จำแนกองค์ประกอบของเจตคติ ดังนี้

1. องค์ประกอบด้านพุทธิพิสัย (Cognitive component) หมายถึง ความรู้ ความเข้าใจที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เป็นองค์ประกอบที่มนุษย์ใช้ในการคิด การรับรู้ การวินิจฉัยข้อมูลต่าง ๆ ซึ่งมีผลทำให้เกิดเจตคติและสามารถบอกได้ว่ากำลังสนใจ หรือไม่สนใจ ชอบหรือไม่ชอบ เป็นต้น

2. องค์ประกอบด้านความรู้สึก (Affective component) หมายถึง ลักษณะทางอารมณ์ของแต่ละบุคคลที่แสดงออกต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น ความรัก ความโกรธ ความพอใจ และความไม่พอใจต่อสิ่งต่าง ๆ เป็นต้น

3. องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral component) หมายถึง ความพร้อมที่จะกระทำอันเป็นผลสืบเนื่องมาจากความคิดที่เกิดขึ้น และแสดงความรู้สึกออกมาในรูปพฤติกรรมต่าง ๆ เช่น การยอมรับ ปฏิเสธ หรือเฉย ๆ ซึ่งการกระทำเหล่านี้สามารถสังเกตเห็นได้

ไทรแอนดิส (Triandis, 1971 : 2-3) ได้อธิบายสอดคล้องกับแนวคิดของแมคกายร์ซึ่งสรุปได้ว่า เจตคติมีองค์ประกอบ 3 ด้าน คือ ด้านพุทธิพิสัย ด้านความรู้สึก ด้านพฤติกรรม โดยองค์ประกอบของเจตคติทั้ง 3 ด้าน จะมีความสัมพันธ์กัน ซึ่งองค์ประกอบด้านพุทธิพิสัยและด้านความรู้สึกเป็นพื้นฐานและจะส่งผลให้บุคคลแสดงพฤติกรรมออกมา

ธีระวุฒิ เอกะกุล (2542 : 8-10) ได้อธิบายไว้ว่า

องค์ประกอบของเจตคติเป็นสิ่งเชื่อมโยงไปยังแง่มุมอื่น ๆ อีก 2 ด้าน คือ ด้านแรก เชื่อมโยงไปยังนิยามของเจตคติ อีกด้านหนึ่งเชื่อมโยงไปยังประเด็นความสัมพันธ์ ระหว่างองค์ประกอบ หรือความสัมพันธ์กับตัวแปรอื่น ๆ นักจิตวิทยาได้เสนองค์ประกอบของเจตคติไว้ 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. เจตคติมีองค์ประกอบเดียว คือ อารมณ์ ความรู้สึกในทางชอบหรือไม่ชอบที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ นักจิตวิทยาที่สนับสนุนแนวคิดนี้ได้แก่ เบ็ม (Bem) ฟิชไบน์และไอเซน (Fishbin and Ajzen) อินสโค (Insko) และเทอร์สโตน (Thurstone) นักจิตวิทยาเหล่านี้ถือเอานิยามองค์ประกอบทางอารมณ์ความรู้สึกเป็นนิยามเจตคติด้วย

2. เจตคติมีสององค์ประกอบ แนวคิดนี้ระบุว่า เจตคติมี 2 องค์ประกอบ คือ องค์ประกอบด้านปัญญา และองค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก

3. เจตคติที่มีสามองค์ประกอบ

3.1 องค์ประกอบด้านปัญญา (Cognitive component) มีส่วนประกอบย่อย คือ ด้านความเชื่อ ความรู้ ความคิด และความคิดเห็นที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ (Attitude Object)

3.2 องค์ประกอบด้านอารมณ์ความรู้สึก (Affective component) หมายถึง ความรู้สึกชอบ – ไม่ชอบ หรือทำที่ที่ดี – ไม่ดี ที่บุคคลมีต่อที่หมายของเจตคติ

3.3 องค์ประกอบด้านพฤติกรรม (Behavioral component) หมายถึง แนวโน้มหรือความพร้อมที่บุคคลจะปฏิบัติต่อที่หมายของเจตคติ

นักจิตวิทยาที่สนับสนุนการแบ่งเจตคติเป็น 3 องค์ประกอบ และมีอิทธิพลต่อการศึกษาด้านนี้ไม่น้อย คือ ทรียแอนดิส (Triandis, 1971 : 285-304) ได้ให้คำนิยามเจตคติ โดยครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบอย่างครบถ้วน และเห็นว่าองค์ประกอบเหล่านี้มีความสัมพันธ์กันในระดับปานกลาง ถ้าหากองค์ประกอบทั้งสามไม่สัมพันธ์กันหรือสัมพันธ์กันในระดับต่ำแต่ละองค์ประกอบอาจจะเป็นอิสระจากกัน หรือหากองค์ประกอบทั้งสามมีความสัมพันธ์กันในระดับสูง องค์ประกอบทั้งสามอาจเป็นสิ่งเดียวกัน (Oskamp)

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ องค์ประกอบของเจตคติมี 3 องค์ประกอบ คือ 1) ด้านพุทธิพิสัย เกี่ยวกับความรู้ความเข้าใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 2) ด้านความรู้สึกรู้สึก เกี่ยวกับอารมณ์ต่าง ๆ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง 3) ด้านพฤติกรรม เกี่ยวกับการกระทำต่าง ๆ ต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่องค์ประกอบด้านความรู้สึกรู้สึก จะได้รับความนิยมน้อยมากในปัจจุบัน ถ้าบุคคลต่าง ๆ ได้รับการอบรมฝึกฝนหรืออยู่กับสภาพแวดล้อมที่ดีจะทำให้บุคคลนั้นมีเจตคติที่ดีครบทั้ง 3 องค์ประกอบ ผู้วิจัยได้ใช้องค์ประกอบเจตคติของธีร วุฒิ เอกะกุล ตรงที่เจตคติมี 3 องค์ประกอบคือ 1) ด้านความคิดเห็น 2) ด้านความรู้สึกรู้สึก 3) ด้านทำที่ พฤติกรรม มาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้

3.3 การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ

มีนักจิตวิทยา และนักวิชาการหลายคนได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงเจตคติ ดังนี้

วิภาพร มาพลสุข (2540 : 128) ได้เสนอแนวคิดการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้เกิดการพัฒนาเปลี่ยนแปลงเจตคติมีข้อควรคำนึง ดังนี้

1. กำหนดเจตคติและค่านิยมที่ต้องการพัฒนาเปลี่ยนแปลงให้ชัดเจน เหมือนกับการกำหนดจุดมุ่งหมายของการสอน
2. จัดหาตัวอย่างหรือตัวแบบที่เหมาะสมให้นักเรียนได้สังเกตและเลียนแบบ
3. จัดประสบการณ์ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกรู้สึกและอารมณ์ที่เต็มไปด้วยความพึงพอใจและยินดี
4. จัดหาข่าวสารข้อมูลที่สนับสนุนส่งเสริมการเปลี่ยนแปลงเจตคติและค่านิยมให้ เป็นไปในทางที่ต้องการ
5. ใช้เทคนิคกระบวนการกลุ่มช่วยพัฒนาเจตคติและค่านิยม
6. จัดกิจกรรมเพื่อสร้างและพัฒนาเจตคติและค่านิยมที่ต้องการ โดยให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติหรือมีประสบการณ์ตรง
7. เมื่อผู้เรียนแสดงท่าทีว่ามีเจตคติค่านิยมในทางที่ต้องการ ต้องมีการสนับสนุนส่งเสริมและให้กำลังใจ

แพรวพรรณ เปลี่ยนภู (2542 : 100) ได้กล่าวเกี่ยวกับสถานการณ์ที่ทำให้บุคคลพัฒนาเจตคติของตนได้ดังนี้

1. การให้การเรียนรู้ อิทธิพลสิ่งแวดล้อมในสังคม การศึกษา การอบรมมีส่วนร่วมในการสร้างเจตคติให้เกิดขึ้น เช่น การอ่านหนังสือพิมพ์ ข้อความในหนังสือ การได้ยิน เป็นต้น
2. การที่แต่ละบุคคลได้รับประสบการณ์และการเสริมแรงโดยตรง จะทำให้เกิดเจตคติต่อสิ่งนั้นถูกต้อง

3. อิทธิพลของสิ่งที่พบ ประสบการณ์ที่ร้ายแรงต่อตนเอง ทำให้เกิดความ ตื่นตระหนก ความกลัว และเกิดความรู้สึกในทางลบ

4. การรับเอาทัศนคติของผู้อื่นมาเป็นของตนเอง เช่น บิดามารดา ครู โรงเรียน เพื่อน มีแนวโน้มที่จะมีความเกี่ยวพันสนับสนุนเจตคติของนักเรียน โดยได้รับฟังและยึดถือความรู้สึก หรือ เจตคติแบบนั้นใช้เป็นฐานในการพัฒนาเจตคติขั้นต่อไป หลังจากนั้นอาจมีการเปลี่ยนแปลง เมื่อได้รับประสบการณ์ใหม่

5. เกิดความต้องการ หรือสร้างเจตคติเพื่อสนองความต้องการของตนเอง

กาญจนา บุญส่ง (2542 : 24-25) ได้ส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนการสอน หลายวิธีดังนี้

1. ให้ข้อเท็จจริงที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน โดยวิธีการอธิบายหรือจัดประสบการณ์ให้ผู้เรียนนำไปพิจารณาไตร่ตรอง

2. ชักจูงให้ผู้เรียนเกิดการยอมรับโดยการให้คำแนะนำ บอกล่า หรือให้ความรู้เพิ่มเติม จากที่ผู้เรียนเคยเรียนรู้มา อาจให้ชมภาพยนตร์หรือฟังปาฐกถาเมื่อผู้เรียนเห็นประโยชน์และความสำคัญจะยอมรับเจตคตินั้น

3. จัดกิจกรรมที่เร้าใจให้เกิดการยอมรับ เช่น การให้ชมภาพยนตร์ ละคร หรือรูปภาพผู้เรียนจะเปลี่ยนเจตคติได้ เช่น ไม่ต้องการให้ผู้เรียนรับประทานลูกกวาด ก็ให้ชมภาพยนตร์หรือดูรูปภาพเกี่ยวกับโทษของลูกกวาด ผู้เรียนไม่ยอมกินสุพันเสีย ก็เปลี่ยนเจตคติได้

4. ให้เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อให้เกิดประสบการณ์ตรง ผู้เรียนได้พบได้สัมผัสด้วยตนเอง ย่อมเปลี่ยนเจตคติได้ หรือยอมรับเจตคติใหม่ได้ เช่น การจัดเข้าค่าย ผู้เรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงหลายด้าน มีผลต่อเจตคติที่มีอยู่

5. สร้างความประทับใจแก่ผู้เรียน เช่น นักเรียนที่เริ่มเข้าโรงเรียนเมื่อมาพบกับครูที่ใจดี โรงเรียนที่สะอาดสวยงาม ย่อมมีเจตคติที่ดีต่อโรงเรียน

6. การอ่านหนังสือจะช่วยเปลี่ยนเจตคติได้บ้าง เพราะผู้อ่านมักจะนำตนเองเข้าไปร่วมบทบาทตัวเอกในเรื่อง ทำให้คล้อยตามแนวคิดต่าง ๆ ถ้าผู้สอนจัดหนังสือที่ดีให้อ่าน ผู้เรียนย่อมได้เจตคติที่ต้องการ

7. จัดสิ่งแวดล้อมและสถานการณ์ให้ใหม่ เช่น ให้เข้าชมรมสร้างสรรค์สิ่งที่ดี ผู้เรียนก็จะยอมรับหรือเปลี่ยนเจตคติไปดังที่ต้องการได้ (กาญจนา บุญส่ง. 2542 : 24-25)

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ การพัฒนาและการเปลี่ยนแปลงสามารถทำได้หลายวิธี หลายอย่าง หลายเทคนิค รวมถึงสภาพแวดล้อม วิธีการ ข้อมูลข่าวสาร และอื่น ๆ สามารถนำมาจัดเป็นประสบการณ์ เพื่อให้เกิดความรู้สึก ความพึงพอใจ ชื่นชอบต่อสิ่งนั้น ๆ ได้ โดยส่งเสริมให้เกิด

เจตคติทางบวกต่อสิ่งที่มีประโยชน์และมีเจตคติทางลบต่อสิ่งที่ไม่ดีไม่มีประโยชน์ เจตคติสามารถเปลี่ยนแปลงหรือพัฒนาได้ แต่ควรที่จะพัฒนาในสิ่งที่มีประโยชน์

3.4 วิธีและเครื่องมือวัดเจตคติ

3.4.1 วิธีการวัดเจตคติ

เนื่องจากเจตคติเป็นมโนภาพที่วัดได้ยากเมื่อเทียบกับการวัดด้านอื่น นักจิตวิทยาและนักวัดผลได้พยายามหาวิธีการวัด และสร้างเครื่องมือวัดที่มีคุณภาพที่จะกระตุ้นให้ได้มาซึ่งความรู้สึกที่แท้จริงของผู้ถูกวัด ซึ่ง ล้วน สายยศ (ม.ป.ป. : 3-4) ได้เสนอวิธีการวัดเจตคติ สรุปได้ดังนี้

1. การสัมภาษณ์ (Interview) เป็นวิธีที่ง่ายและตรงไปตรงมามากที่สุด การสัมภาษณ์ผู้สัมภาษณ์จะต้องเตรียมข้อรายการที่ซักถามไว้อย่างดี ข้อรายการนั้นต้องเขียนเน้นความรู้สึกที่สามารถวัดเจตคติให้ตรงเป้าหมาย ผู้สัมภาษณ์จะได้ทราบความรู้สึก หรือความคิดเห็นของผู้ตอบที่มีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แต่มีข้อเสียว่า ผู้ถามอาจจะไม่ได้รับคำตอบที่จริงใจจากผู้ตอบ เพราะผู้ตอบอาจบิดเบือนคำตอบ เนื่องจากอาจเกิดความเกรงกลัวต่อการแสดงความคิดเห็น วิธีแก้ไขคือ ผู้สัมภาษณ์ต้องสร้างบรรยากาศในการสัมภาษณ์ให้เป็นกันเอง ให้ผู้ตอบรู้สึกสบายใจ ไม่เกรงเครียดเป็นอิสระ และแน่ใจว่าคำตอบของเขาจะเป็นความลับ

2. การสังเกต (Observation) เป็นวิธีการที่ใช้ตรวจสอบบุคคลอื่นโดยการเฝ้ามอง และจดบันทึกพฤติกรรมของบุคคลอย่างมีแบบแผน เพื่อจะได้ทราบว่าบุคคลที่เราสังเกตมีเจตคติ ความเชื่อ อุปนิสัยอย่างไร ข้อมูลที่ได้จากการสังเกตจะถูกต้องใกล้เคียงกับความจริง หรือเป็นที่เชื่อถือได้เพียงใดนั้น มีข้อควรคำนึงหลายประการ กล่าวคือ ควรมีการศึกษาหลาย ๆ ครั้ง ทั้งนี้เพราะเจตคติของบุคคลมาจากหลาย ๆ สาเหตุ นอกจากนี้ตัวผู้สังเกตเองจะต้องทำตัวเป็นกลาง ไม่มี ความลำเอียง และการสังเกต ควรสังเกตหลาย ๆ ช่วงเวลา ไม่ใช่สังเกตเฉพาะเวลาใดเวลาหนึ่ง

3. การรายงานตนเอง (Self – report) วิธีนี้ต้องการให้ผู้ถูกสอบวัดแสดงความรู้สึกของตนเองตามสิ่งเร้าที่เขาได้สัมผัส นั่นคือ สิ่งเร้าที่เป็นข้อคำถามให้ผู้ตอบแสดงความรู้สึกออกมาอย่างตรงไปตรงมา แบบทดสอบหรือมาตราวัดที่เป็นของแนว เทอร์สโตน (Thurstone) กัทท์แมน (Guttman) ลิเคอร์ท (Likert) และออสกู๊ด (Osgood) นอกจากนี้ที่กล่าวมาแล้วยังมีแบบให้ผู้สอบรายงานตนเอง และอื่น ๆ อีกมาก แล้วแต่จุดมุ่งหมายของการสร้างและการวัด

4. เทคนิคจินตนาการ (Projective techniques) วิธีนี้อาศัยสถานการณ์หลายอย่างไปเร้าผู้สอบ เช่น ประโยคไม่สมบูรณ์ ภาพแปลก ๆ เรื่องราวแปลก ๆ เมื่อผู้สอบเห็นสิ่งเหล่านี้จะจินตนาการออกมาแล้วนำมาตีความหมาย จากการตอบนั้น ๆ พอจะได้ว่ามีเจตคติต่อเป้าเจตคติอย่างไร

5. การวัดทางสรีระภาพ (Physiological measurement) การวัดด้านนี้อาศัยเครื่องมือไฟฟ้า แต่สร้างเฉพาะเพื่อจะวัดความรู้สึกอันจะทำให้พลังงานไฟฟ้าในร่างกายเปลี่ยนแปลง เช่น ถ้าดีใจเต็มจะชื้ออย่างหนึ่ง ใช้หลักการเดียวกันกับเครื่องจับเท็จ เครื่องมือแบบนี้ยังมีการพัฒนาไม่ดีพอจึงไม่นิยมใช้เท่าใดนัก

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ วิธีการวัดเจตคติมีหลายวิธี แต่ละวิธีมีลักษณะการนำไปใช้ที่แตกต่างกัน ผู้ที่จะวัดจะต้องมีความรู้ ความเข้าใจและความสามารถเลือกวิธีการวัดได้อย่างเหมาะสม จึงจะทำให้การวัดเจตคติประสบความสำเร็จและได้ข้อเท็จจริง โดยวิธีการวัดดังกล่าวจะช่วยให้รู้ว่าแต่ละคนมีเจตคติที่ดีหรือไม่ดีต่อสิ่งต่างๆหรือไม่ เช่น ความคิดเกี่ยวกับการวาดภาพ เป็นต้น

3.4.2 เครื่องมือวัดเจตคติ

3.4.2.1 มาตรฐานประมาณค่า

มาตรฐานประมาณค่าแตกต่างจากแบบตรวจสอบรายการ กล่าวคือ แบบตรวจสอบรายการต้องการทราบว่า มีหรือไม่มีในเรื่องนั้น แต่มาตรฐานประมาณค่าต้องการทราบละเอียดยิ่งขึ้นว่ามีเพียงใด หรือมีในระดับใด เพื่อจัดอันดับคุณภาพในการประมาณค่ากระบวนการผลิต และวัดคุณลักษณะนิสัยหรือลักษณะทางจิตวิทยา เช่น การปรับตัว ความคิดเห็น ความสนใจ ค่านิยม เป็นต้น

3.5.2.1.1 รูปแบบของมาตรฐานประมาณค่า มีหลายรูปแบบดังนี้

2.5.2.1.1.1 มาตรฐานประมาณค่าแบบบรรยาย (Descriptive rating scales)

เป็นการใช้ข้อความบอกระดับที่ผู้ตอบจะพิจารณาเลือกตอบ เช่น

(1) วิชาการประเมินผลการเรียนให้ประโยชน์

เห็นด้วยอย่างยิ่ง เห็นด้วย ไม่แน่ใจ ไม่เห็นด้วย ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2.5.2.1.1.2 มาตรฐานประมาณค่าแบบตัวเลข (Numerical rating scales)

เป็นการใช้ตัวเลขบอกระดับที่ผู้ตอบจะพิจารณาเลือกตอบ เช่น

(1) วิชาการประเมินผลการเรียนให้ประโยชน์

5 4 3 2 1

5 หมายถึง เห็นด้วยอย่างยิ่ง

4 หมายถึง เห็นด้วย

3 หมายถึง ไม่แน่ใจ

2 หมายถึง ไม่เห็นด้วย

1 หมายถึง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2.5.2.1.1.3 มาตรฐานประมาณค่าแบบเส้นหรือกราฟ (Graphic rating scales) เป็นการใช้เส้นตรงแบ่งเขตช่องบอกระดับการเลือกตอบ เช่น

(1) วิชาการประเมินผลการเรียนให้ประโยชน์

เห็นด้วยอย่างยิ่ง ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2.5.2.1.1.4 มาตรฐานประมาณค่าแบบสัญลักษณ์ (Symbolic rating scales) เป็นการใช้สัญลักษณ์บอกระดับที่ผู้ตอบจะพิจารณาเลือกตอบ สัญลักษณ์ที่ใช้อาจเป็นตัวอักษร หรือ เป็นรูปภาพ เช่น

(1) วิชาการประเมินผลการเรียนให้ประโยชน์

เห็นด้วยอย่างยิ่ง 😊😊😊😐😐 ไม่เห็นด้วยอย่างยิ่ง

2.5.2.1.1.5 การจัดอันดับ (Ranking) เป็นการใช้ตัวเลขแสดงการเรียงลำดับ ความสำคัญ หรือให้จัดเรียงใหม่ เช่น สิ่งที่สำคัญที่สุดในชีวิตได้แก่ภรรยา/สามี ตัวเอง บิดา และ มารดา บุตร ญาติ เพื่อน

การสร้างมาตรฐานประมาณค่า

1. กำหนดพฤติกรรมที่จะบ่งชี้ หรือแสดงคุณลักษณะของสิ่งที่ต้องการวัด
2. เลือกรูปแบบของมาตรฐานประมาณค่า
3. เขียนข้อความที่แสดงพฤติกรรมหรือคุณลักษณะของสิ่งที่ต้องการวัด
4. ตรวจสอบข้อความที่เขียนชัดเจนหรือไม่ ซ้ำซ้อนกับรายการอื่นหรือไม่แล้ว จัดเรียง

ข้อความตามลำดับการกระทำหรือพฤติกรรม

5. นำไปทดลองใช้และปรับปรุงแก้ไข (พิชิต ฤทธิ์จรูญ, 2545 : 66-68)

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ เครื่องมือวัดเจตคติแบบมาตรฐานประมาณค่ามีหลายรูปแบบ แต่ละแบบเหมาะสมกับการใช้งานแตกต่างกัน เพื่อให้การใช้งานในแต่ละครั้งมีประสิทธิภาพควรเลือกให้เหมาะสมและถูกต้อง โดยการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกทำเป็นแบบวัดเจตคติต่อการวาดภาพแบบวัดมาตรฐานประมาณค่าแบบสัญลักษณ์ 2 ระดับที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น โดยจะนำไปทดสอบก่อนและหลังของกลุ่มที่เรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับเรียนรู้ตามรูปแบบซิปปาว่ามีเจตคติอย่างไรต่อการวาดภาพ

3.5 เจตคติต่อการวาดภาพ

เจตคติ หมายถึง ความรู้สึก ความคิดเห็น ทำที่พฤติกรรม ความเชื่อ หรือค่านิยม ของบุคคลที่เกิดจากการคิดและการรับรู้ประสบการณ์ ซึ่งทำให้บุคคลมีแนวโน้มในการตอบสนองต่อ

วิจัยบุคคล วัตถุ หรือในสถานการณ์ต่าง ๆ ตามทิศทางของเจตคติ โดยมี 3 ด้าน คือ เจตคติทางลบ เจตคติทางบวก และเจตคติที่เป็นกลางที่มีต่อสิ่งหนึ่งในสังคม

การวาดภาพหมายถึง เส้นที่ร่างเป็นภาพเพื่อให้เกิดรูปต่าง ๆ มีหนักเบา จังหวะซ้ำ-เร็ว ทิศทาง ลีลาพลิ้ว สะบัด อิสระ ความเหมือน ความแตกต่างของผู้วาด เพื่อต้องการสื่อให้บุคคลอื่นได้เข้าใจถึงความต้องการหรือเจตนาของผู้วาดอย่างถูกต้องและเหมาะสม

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ เจตคติต่อการวาดภาพ หมายถึง คະแนนจากการวัดความคิดเห็น ความรู้สึกและท่าทีพฤติกรรม ความเชื่อ หรือค่านิยม ของบุคคลที่เกิดจากการคิดและการรับรู้ ประสบการณ์ และเจตคติทางบวกในการร่างภาพเป็นรูปต่าง ๆ เพื่อต้องการสื่อให้บุคคลอื่นได้เข้าใจถึงความต้องการหรือเจตนาของผู้วาดอย่างถูกต้องและเหมาะสม ถ้าแต่ละคนมีเจตคติที่ดีต่อการวาดภาพจะทำให้การวาดภาพได้คะแนนดีและเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ซึ่งสามารถวัดได้ในระดับช่วง ด้วยแบบมาตราส่วนประมาณค่าแบบสัญลักษณ์ 2 ระดับที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น

4. การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

4.1 ความหมายของ การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

วิธีการสร้างเรื่อง ถือว่าเป็นวิธีการที่ได้รับการคิดค้นและพัฒนาในสก็อตแลนด์ จนมีชื่อเสียงเป็นที่รู้จักไปพร้อมกับ ชื่อ ศาสตราจารย์ สตีฟ เบลล์ (Steve Bell) ซึ่งเป็นผู้พัฒนาแนวคิดจนเป็นที่แพร่หลายสำหรับประเทศไทยตอนนี้ถือว่าวิธีการสร้างเรื่องเป็นหนึ่งในนวัตกรรมการศึกษาที่เป็นกระบวนการ ดังนั้นอาจถือว่าเป็นทางเลือกหนึ่งของการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องจะมีความสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ 2542

วิธีการสร้างเรื่องเป็นรูปแบบการจัดการกิจกรรมสอนเดี่ยว ๆ แต่เป็นรูปแบบของการจัดกิจกรรมที่มีลักษณะที่โดดเด่นในการบูรณาการหลักสูตรองค์การเรียนการสอนที่ให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมที่หลากหลาย เรียงร้อยวิธีการสอนแบบต่าง ๆ เข้าด้วยกัน วิธีการสร้างเรื่องจึงไม่ใช่ วิถีความรู้ ทักษะการเรียนรู้ ตลอดจนกระบวนการเรียนรู้จากหลายสาขาวิชาที่เกี่ยวข้องเข้าด้วยกันโดยอาศัย “เส้นทางเดินเรื่อง” หรือวิธีการสร้างเรื่องที่ครูผู้สอนได้วางโครงการไว้คร่าว ๆ แบ่งออกเป็น ตอน ๆ ผู้เรียนจะเป็นผู้เติม “เติมเต็ม” รายละเอียดของเรื่องราวที่เกิดขึ้นตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ การวางแผน และการตัดสินใจของผู้เรียนเอง เรื่องราวที่เกิดขึ้นในวิธีการสร้างเรื่องนั้น จึงเกิดจากประสบการณ์เดิมส่วนหนึ่งของผู้เรียนผสมผสานเข้ากับ “ความคิดใหม่/ประสบการณ์ใหม่” ที่เกิดจากกิจกรรมย่อย ๆ ในแต่ละช่วงของวิธีการสร้างเรื่องกระบวนการนี้เองที่จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนารูปแบบแนวคิด (Conceptual model) ของตนเอง (อรรถพล อนันตวรสกุล, 2545 :

วิธีการสร้างเรื่อง หมายถึง การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญโดยมีการผูกเรื่องแต่ละตอนให้เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่อง และเรียงลำดับเหตุการณ์หรือเรียกว่าการกำหนดเส้นทางการเดินเรื่อง (Topic line) และใช้คำถามหลัก (Key questions) เป็นตัวนำสู่การให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างหลากหลายเพื่อสร้างความรู้ด้วยตนเอง (พิมพันธ์ เศษะคุปต์ และ พเยาว์ ยินดีสุข. 2548 : 16-18) ซึ่งกิจกรรมเหล่านั้นจะส่งเสริมผู้เรียนได้เรียนรู้ตามสภาพจริง ได้ลงมือปฏิบัติจริง เน้นทักษะการคิด การวิเคราะห์ การตัดสินใจ กระบวนการกลุ่ม ตลอดจนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นการจัดการเรียนรู้แบบวิธีการสร้างเรื่อง จึงเป็นการบูรณาการเนื้อหาสาระและทักษะกระบวนการ ต่าง ๆ เข้าด้วยกัน (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. 2545 : 198)

ดังนั้น สรุปได้วิธีการสร้างเรื่องเป็นรูปแบบการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การจัดกิจกรรมที่หลากหลาย “โดยอาศัยเส้นทางการเดินเรื่อง” และใช้คำถามหลักเพื่อให้ผู้เรียนได้ทำกิจกรรม ลงมือปฏิบัติจริง เน้นทักษะการคิด การวิเคราะห์ กระบวนการกลุ่ม ตลอดจนการสร้างความรู้ด้วยตนเอง ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมอย่างแท้จริงกับเนื้อเรื่องที่เรียน ทำให้ผู้เรียนเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ สนุกสนานและมีความสุขกับการเรียนรู้

ขั้นตอนของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง มีขั้นตอนทั้งหมด 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเส้นทางการเดินเรื่องให้เหมาะสม

ผู้สอนจำเป็นต้องวิเคราะห์จุดมุ่งหมายและเนื้อหาสาระของหลักสูตรและหัวเรื่องให้สอดคล้องกับเนื้อหาสาระ ของหลักสูตรที่ต้องการจะให้ผู้เรียนได้เรียนรู้และจัดแผนการสอนในรายละเอียด เส้นทางการเดินเรื่องประกอบไปด้วย 4 องค์ คือ ฉาก ตัวละครวิถีชีวิตในเหตุการณ์ในแต่ละองค์ ผู้สอนจะต้องกำหนดประเด็นหลักขึ้นมาแล้วตั้งเป็นคำถามให้ผู้เรียนศึกษาหาคำตอบ ซึ่งคำถามเหล่านี้จะโยงไปยังคำตอบที่สัมพันธ์กับเนื้อหาวิชาต่างๆที่ประสงค์จะบูรณาการเข้าด้วยกัน

ขั้นที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน

ผู้สอนดำเนินการตามแผนการสอนไปตามลำดับ การเรียนการสอนอาจใช้เวลาไม่ก็คาบหรือต่อเนื่องกันเป็นภาคก็ได้ แล้วแต่หัวเรื่องและการบูรณาการว่าจะทำได้มากน้อยเพียงใด ครอบคลุมเพียงใด เพราะผู้เรียนอาจเกิดความเบื่อหน่าย ในการเริ่มกิจกรรมใหม่ ผู้สอนควรเชื่อมโยงกับเรื่องที่ค้างไว้เดิมให้สานต่อกันเสมอ และควรให้ผู้เรียนเกิดความคิดรวบยอดของแต่ละกิจกรรม ก่อนจะขึ้นกิจกรรมใหม่ นอกจากนั้นควรกระตุ้นให้ผู้เรียนศึกษาค้นคว้าข้อมูลจากแหล่งความรู้ที่หลากหลาย เปิด โอกาสให้ผู้เรียนได้ชื่นชมผลงานของกันและกันและได้ปรับปรุงพัฒนางานของตน

ขั้นที่ 3 การประเมิน

ผู้สอนใช้การประเมินผลตามสภาพที่แท้จริง คือการประเมินจากการสังเกต การบันทึก การเก็บรวบรวมข้อมูลจากผลงาน และการแสดงออกของผู้เรียน การประเมินจะเน้นเฉพาะทักษะเท่านั้น แต่จะรวมถึงทักษะการคิด การทำงาน การร่วมมือ การแก้ปัญหา และอื่นๆ การประเมินให้ความสำคัญในการประสบความสำเร็จในการทำงานของผู้เรียนของแต่ละคน มากกว่าการเรียนที่มุ่งให้คะแนนผลผลิตและจัดลำดับที่เปรียบเทียบกับกลุ่ม เบล, ฮาร์คเนส และ ไวท์ (Bell, Harkness and White. 2007 : Unpaged)

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ ขั้นตอนการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง มีทั้งหมด 3 ขั้นตอนคือ ขั้นที่ 1 การกำหนดเส้นทางเดินเรื่องให้เหมาะสม ขั้นที่ 2 การดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอน ขั้นที่ 3 การประเมิน แต่ละขั้นมีความสำคัญเท่าๆกันจะขาดส่วนใดส่วนหนึ่งไปไม่ได้ เพราะจะทำให้ขั้นตอนการเรียนรู้รูปแบบการสร้างเรื่องไม่ประสบผลสำเร็จ ผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจเป็นอย่างดี จึงจะสามารถนำมาสอนให้กับผู้เรียนได้ดีและผู้เรียนเข้าในการเรียนรู้ ทำให้ผู้เรียนมีทักษะในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ และมีความคิดสร้างสรรค์ในการคิดสิ่งต่างๆอย่างหลากหลาย ผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการสอนดังกล่าวมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

4.2 ลักษณะของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

พิมพันธ์ เตชะคุปต์ (2544 : 102-104) ได้อธิบายไว้ว่า หลักการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่องนี้ ผู้เรียนและผู้สอนมีบทบาทสำคัญ ดังนี้

4.2.1 บทบาทของผู้สอน เป็นผู้เตรียมกรอบแนวคิดของเรื่องที่จะสอน โดยเขียนเส้นทางการเดินเรื่อง และกำหนดเรื่องเป็นตอน (Episode) จัดเรียงลำดับตอน โดยแต่ละหัวข้อเรื่องในแต่ละตอนได้จากการ บูรณาการ และเตรียมคำถามสำคัญหรือคำถามหลักเพื่อใช้กระตุ้นให้นักเรียนคิด วิเคราะห์ และลงมือปฏิบัติ อำนวยความสะดวกระหว่างการเรียนการสอน เช่น เป็นผู้นำเสนอ (Presenter) เช่น นำเสนอประเด็น ปัญหา เหตุการณ์ในเรื่องราวที่จะสอน เป็นผู้สังเกต (Observer) สังเกตขณะนักเรียนตอบคำถาม ถามคำถาม ปฏิบัติกิจกรรม รวมทั้งสังเกตพฤติกรรมอื่น ๆ ของนักเรียน เป็นผู้ให้การกระตุ้น (Motivator) กระตุ้นความสนใจของนักเรียน เพื่อให้มีส่วนร่วมในการเรียนอย่างแท้จริง เป็นผู้ให้การเสริมแรง (Reinforcere) เพื่อให้เพิ่มความถี่ของพฤติกรรมการเรียน เป็นผู้แนะนำ (Director) เป็นผู้จัดบรรยากาศ (Atmosphere organizer) ให้บรรยากาศการเรียนการสอนดีทั้งด้านกายภาพและด้านจิตสังคม เพื่อให้ผู้เรียนเรียนอย่างมีความสุข เป็นผู้สะท้อนความคิด (Reflector) ให้การวิพากษ์วิจารณ์ข้อดี ข้อบกพร่องเพื่อให้พฤติกรรมคงอยู่หรือปรับปรุง แก้ไขพฤติกรรมการเรียน เป็นผู้ประเมิน (Evaluator) ควรมีการประเมินผลเป็นระยะ ๆ ประเมินกระบวนการ (Process) พฤติกรรมหรือการปฏิบัติระหว่างเรียน (Performance)

และประเมิน ผลงาน (Product) ซึ่งผลงานอาจเป็นความรู้ใหม่ และ/หรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ เน้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการมากกว่าเน้นเนื้อหาสาระ เน้นการบูรณาการระหว่างวิชาหรือผสมผสานระหว่างวิชาในหลักสูตรหรือบูรณาการ การเรียนการสอนแบบนำวิชาต่าง ๆ มาสอดแทรก เป็นแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้แหล่งหนึ่งที่ทำให้ผู้เรียนซักถาม ประเมิน เพื่อค้นคว้าหาความรู้ ครูเป็นผู้เริ่มประเด็นปัญหา เหตุการณ์ในเรื่องราวที่จะสอน และต้องจัดกิจกรรมเพื่อจบลงด้วยความตื่นตื่น ความพอใจทั้งครู ผู้เรียน และผู้เกี่ยวข้องอื่น ๆ เช่น ผู้บริหาร ผู้ปกครอง และคนในชุมชน เป็นต้น

4.2.2 บทบาทของผู้เรียน เป็นผู้ศึกษาค้นคว้า ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกเรื่องตามที่ครูกำหนด เพื่อให้เกิดการเรียนรู้ ดำเนินการเรียนด้วยตนเอง เพื่อให้การเรียนรู้สนุกสนาน ตื่นเต้น มีชีวิตชีวา และทำท่ายอยู่ตลอดเวลา มีส่วนร่วมในการเรียนทั้งร่างกาย จิตใจ และการคิดในทุกสถานการณ์ที่ครูกำหนดขึ้นอย่างเป็นธรรมชาติเหมือนสถานการณ์ในชีวิตจริง เรียนทั้งในห้องเรียน และในสถานการณ์จริง เพื่อพัฒนาทักษะทางสังคม ตอบคำถามสำคัญ หรือคำถามหลัก ที่ครูกำหนดจากประสบการณ์ของตนเองหรือประสบการณ์ในชีวิตจริง มีความกระฉับกระเฉง ว่องไว ในการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริง เช่น สามารถจำ พิจารณา ทำตามคำแนะนำของครูได้อย่างดี ทำงานด้วยความร่วมมือร่วมใจ อาจจะทำงานเดี่ยว เป็นคู่ เป็นกลุ่ม ได้ด้วยความ เต็มใจและด้วยเจตคติที่ดีต่อกัน มีความสามารถในการสื่อสาร เช่น ฟัง พูด อ่าน เขียน มีทักษะสังคมรวมทั้งมีมนุษยสัมพันธ์ที่ดีระหว่างเพื่อนในกลุ่ม เพื่อนในกลุ่มอื่น ๆ และกับครู เป็นผู้มีความสามารถแก้ปัญหา คิดริเริ่มสิ่งใหม่ที่เป็นประโยชน์ เป็นผู้สามารถสร้างความรู้ด้วยตนเอง และเป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายที่สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ และถ่ายโอนความรู้ได้

ดังนั้นจึงพอสรุปได้ดังนี้ ลักษณะของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง บทบาทครูผู้สอนและผู้เรียนต่างก็มีส่วนสำคัญอย่างยิ่งในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้ประสบผลสำเร็จได้นั้น แต่ละฝ่ายจะต้องมีความเข้าใจในบทบาทและหน้าที่ของตนเองอย่างแท้จริงว่าจะต้องประพฤติปฏิบัติอย่างไรเพื่อให้การเรียนการสอนประสบความสำเร็จ เมื่อทุกฝ่ายมีความเข้าใจ ปฏิบัติได้อย่างถูกต้องแล้วก็จะทำให้การเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่น สนุกสนาน และประสบความสำเร็จ ทำให้ทั้งผู้สอนและผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อกัน

4.3 ผลของการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

มีนักวิชาการหลายคนได้อธิบายไว้ดังนี้ อรรถพล อนันตวรฤกษ์ (2545 : 32-34) การสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่อง เป็นการสอนที่สนองความต้องการ 4 ประการของผู้เรียนที่เรียกว่า “The Four Universal Needs of Children” ซึ่ง David Narran Saxes (1974) ได้กล่าวถึงความต้องการที่เป็นธรรมชาติของผู้เรียนไว้ดังนี้

4.3.1 การสื่อสาร เด็กทุกคนต้องการพูดคุยและการรับฟังด้วยวิธีการสร้างเรื่อง เน้นการปรึกษาหารือพูดคุยร่วมวางแผนผู้เรียนต่างต้องรับฟังกันและกัน และเสนอความคิดเห็นด้วย

4.3.2 การสร้างหรือลงมือทำด้วยตนเอง โดยธรรมชาติเด็กทุกคนต้องการสร้างสิ่งต่าง ๆ ด้วยการใช้มือของตนเอง หรือสร้างด้วยปัญญาของเขา เช่น สร้างแนวคิดที่เป็นนามธรรมและรูปธรรมในการสร้างเรื่อง การสร้าง (Construction) เป็นการใช้จินตนาการ การวางแผน จัดหาข้อมูล สร้างความรู้ใหม่ด้วยตนเองเป็นการผลิตงานที่ได้จากความสามารถโดยมิได้เน้นการจำข้อมูล

4.3.3 การคิดและลงมือปฏิบัติ โดยธรรมชาติเด็กทุกคนรู้จักคำถามและต้องการรับฟังคำตอบในสิ่งที่ตนอยากราบ ในวิธีการสร้างเรื่องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ทำ ได้คิดอย่างอิสระในทุกขั้นตอน เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแต่ละคนได้ค้นพบ สืบค้น สร้างการทำท่าย ให้คิดสำรวจ และสร้างจินตนาการ ผู้เรียนจึงได้ฝึกการแก้ปัญหาและการตัดสินใจ อาจสรุปได้ว่าการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่องนับเป็นวิธีที่สร้างประสบการณ์การเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดและฝึกปฏิบัติความสามารถในเรื่องต่อไปนี้

4.3.3.1 การค้นพบในวิธีการสร้างเรื่อง ผู้เรียนได้อยู่ในสถานการณ์เรียนรู้ใหม่ เขาต้องตีความ แสดงความคิดเห็น และทดลองพิสูจน์สิ่งต่าง ๆ

4.3.3.2 การสืบสอบในวิธีการสร้างเรื่อง ผู้เรียนต้องหาคำตอบจากคำถามของครู ต้องแสวงหาความกระจ่าง หาข้อมูลต่าง ๆ และตรวจสอบข้อเท็จจริงนั้น ๆ

4.3.3.3 การสร้างจินตนาการ ผู้เรียนได้ใช้ความคิดของตนเองในการสร้างจินตนาการเชิงสร้างสรรค์และสร้างทางเลือกต่าง ๆ จากหลายมุมมอง

4.3.3.4 การแก้ปัญหาในวิธีการสร้างเรื่อง การเรียนรู้ของผู้เรียนเกิดจากการแก้ปัญหา ซึ่งผู้เรียนได้วิเคราะห์และแสวงหาแนวทางเลือกสำหรับการแก้ไขปัญหา การตัดสินใจในวิธีการสร้างเรื่องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีหลายทางเลือกและเลือกสิ่งที่เหมาะสมที่สุดบนหลักที่เชื่อถือได้

4.3.3.5 ความรับผิดชอบ ในวิธีการสร้างเรื่องผู้เรียนจะต้องเป็นผู้ดำเนินการสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง ดังนั้นผู้เรียนต้องรับผิดชอบต่อบทบาทหน้าที่เพื่อทำให้การเรียนรู้ใหม่เกิดขึ้น

4.3.4 ความต้องการให้ยอมรับว่าตนเองมีค่าสามารถแสดงความรู้สึกได้ (Self – expression) โดยธรรมชาติเด็กทุกคนต้องการมีความรู้สึกว่าตนเองมีค่าได้รับการยกย่องเกี่ยวกับงานหรือความคิดเห็นของตนใน การสร้างเรื่อง กิจกรรมทุกอย่างแสดงให้เห็นถึงการเห็นคุณค่าของผู้เรียน ผู้เรียนได้สร้างงานและผู้สอนยอมรับในคุณค่าของงานนั้น

4.3.5 เป็นการเรียนรู้ที่เน้น Action learning ซึ่งผู้เรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตจริงได้ โดยผู้เรียนเป็นผู้ลงมือศึกษา คิด และปฏิบัติ เป็นการเรียนรู้ที่ท้าทายความรู้ความสามารถของผู้เรียน ผู้เรียนได้เห็นผลงานของตนเอง ดังนั้นจึงเป็นการเรียนรู้ที่เห็นคุณค่าสำหรับผู้เรียน ผู้เรียนได้พัฒนาศักยภาพของตนเอง ทั้งสติปัญญา ไม่ว่าจะเป็นเรื่องความคิด วิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การตัดสินใจ หรือการสร้างองค์ความรู้ (เนื้อหา) ด้วยตนเอง หรือพัฒนากระบวนการ เช่น การแสวงหาความรู้ การสื่อสาร การทำงานร่วมกัน รวมทั้งการพัฒนาค่านิยมที่สอดคล้องในการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่องทั้งสิ้น

อรรถัย มูลคำ และคณะ (2544 : 36-38) ซึ่งให้เห็นว่า ผลที่เกิดขึ้นแก่ผู้เรียน 1) ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงทักษะที่เรียนรู้ไปใช้ในชีวิตจริงได้ เพราะการทำงานกับหัวข้อหรือประเด็นที่ผู้เรียนได้รับมอบหมายตามความสนใจ เป็นการฝึกฝนทักษะด้านต่าง ๆ ได้หลากหลายโดยผู้เรียนไม่รู้สึกรำคาญ ในขณะที่เดียวกันก็มีการตรวจสอบความสามารถในการนำไปใช้โดยการสาธิตหรือการแสดงผลงานของผู้เรียนได้อีกด้วย 2) วิธีการนี้เป็นวิธีการเรียนรู้แบบเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง เพราะความรู้ที่อยู่ในสมอง ของผู้เรียนเองเป็นสิ่งที่ดีที่สุด ซึ่งหลายเรื่องและผู้เรียนสร้างสรรค์งานออกจากความนึกคิดและประสบการณ์ของตนเอง เป็นเรื่องที่ล้ำค่ามีศรัทธาในห้องเรียนนั้น 3) วิธีการนี้ทำให้เกิดรูปแบบของการแก้ปัญหาที่ยากหรือซับซ้อนนอกเหนือจากที่มีในหลักสูตร เพราะผู้เรียนจะมีโอกาสได้สร้างสรรค์สิ่งแวดลอมต่าง ๆ จากจินตนาการของตนเองเพิ่มมากขึ้น หลายครั้งที่ผู้เรียนสามารถกำหนดคุณลักษณะต่าง ๆ ให้แก่ตัวละครของเขาได้เอง และเมื่อเกิดคำถามที่เกี่ยวข้องต่าง ๆ เช่น การกดขี่ข่มเหง ความเห็นแก่ตัว ความสัมพันธ์ระหว่างการดำรงชีวิตที่ต้องพึ่งพาอาศัยกัน เป็นต้น สิ่งเหล่านี้ก็จะช่วยให้ผู้เรียนต้องคิดปรับปรุงบุคลิกลักษณะของตัวละครที่เขาสร้างขึ้นให้ได้สิ่งที่ลงตัวที่สุด ซึ่งสิ่งเหล่านี้เอง คือ การเรียนรู้ 3.1) วิธีการนี้เป็นรูปแบบการเรียนรู้ที่สามารถพบพานไปมาได้จากมวลประสบการณ์ 3.2) วิธีการนี้ง่ายต่อการนำสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวของผู้เรียนมาเป็นประเด็นในการศึกษาตัวอย่าง เช่น ในกรณีของผู้เรียนตัวเล็ก ๆ ที่เริ่มศึกษาเป็นครั้งแรก ประเด็นที่จะศึกษาก็น่าจะเริ่มตั้งแต่ตัวของฉัน ครอบครัวของฉัน เป็นต้นไป ครั้นเมื่อเติบโตขึ้น ประเด็นของการศึกษาก็จะเริ่มขยายวงตามออกไปด้วย เช่น ชุมชนของฉัน ประเทศของฉัน หรือแม้กระทั่งการออกไปผจญภัยในดินแดนต่าง ๆ หรือย้อนไปสู่อดีต ไปสู่ประวัติศาสตร์ต่าง ๆ เป็นต้น 3.3) วิธีการนี้มีชีวิตชีวา เนื้อหาที่ผู้สอนและผู้เรียนช่วยกันสร้างขึ้นเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้จิตสำนึก ใช้ทักษะในการสำรวจสิ่งแวดลอม และใช้ทักษะในการอธิบายความคิดได้อย่างเต็มที่ ดังนั้นผู้เรียนจะกระตือรือร้นเป็นอย่างมากที่จะสร้างผลงานของเขาอย่างเต็มความสามารถ 3.4) วิธีการนี้จะช่วยให้ผู้สอนสามารถเชื่อมต่อดระดับความยากง่ายของความรู้ให้แก่ผู้เรียนแต่ละคนในห้องอย่างเหมาะสม ผู้เรียนจะเพลิดเพลินกับการสร้างสรรค์งานของเขาและมี

ส่วนร่วมในกิจกรรมเสริมทักษะต่าง ๆ ของเขาเอง อาทิเช่น พัฒนาการทางภาษา เป็นต้น นอกจากนี้ยังจะได้รับประโยชน์จากการเปิดกว้างของคำถามในแต่ละกรอบ ซึ่งจะช่วยให้เขาได้สร้างสรรค์งานเต็มความสามารถของเขาเอง

ผลที่เกิดแก่ผู้สอน วิธีการนี้จะเปลี่ยนทัศนคติของผู้สอนหลายคนที่คิดว่าเทคโนโลยีเป็นเรื่องที่ไม่จำเป็นและเปล่าประโยชน์สำหรับการจัดการเรียนการสอน เพราะแท้ที่จริงแล้วเทคโนโลยีเปรียบเหมือนขุมทรัพย์สำคัญที่จะช่วยให้ผู้เรียนและผู้สอนได้นำมาใช้ประโยชน์ในการสร้างเรื่องราวและจัดการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้ ผู้สอนจะเกิดความประทับใจในความสามารถของผู้เรียนรู้และการเลียนแบบของเด็กที่มีต่อเทคโนโลยีต่าง ๆ อีกด้วย วิธีการนี้เป็นการสร้างแรงจูงใจได้ในระดับสูงและสม่ำเสมอ ผู้เรียนจะรู้สึกมั่นใจและมีเสถียรภาพในการที่จะเรียนรู้ผ่านโครงเรื่องที่เขาเป็นผู้มีส่วนร่วมในการสร้างขึ้น ผู้สอนจะสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ของผู้เรียนในบรรยากาศที่เป็นมิตรและอบอุ่นด้วยเวลาที่ผ่านไปโดยไม่รู้ตัว เป็นวิธีการที่ผู้สอนไม่ต้องเหนื่อยเหมือนกับการสอนปกติที่จะต้องบรรยายทั้งวันเพียงแต่ผู้สอนจะต้องเตรียมการสอนเพิ่มมากขึ้น ด้วยการใช้ความคิดในการออกแบบกิจกรรมจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้สำหรับผู้เรียนจัดทำสื่อ เพื่อใช้เป็นเครื่องมือนำไปสู่การเรียนรู้สิ่งใหม่ ๆ และให้ความเอาใจใส่ผู้เรียนเป็นรายบุคคล มากขึ้น

ผลที่เกิดขึ้นร่วมกันทั้งแก่ผู้เรียนและผู้สอน เป็นวิธีการเรียนรู้แบบร่วมมือกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ซึ่งการที่จะให้ได้ประโยชน์สูงสุดนั้น ผู้สอนจะต้องคำนึงถึงจำนวนผู้เรียนกับงานในแต่ละชิ้นเสมอ โดยคำนึงว่างานชิ้นใดมีลักษณะที่จะให้ผู้เรียนร่วมมือกันทำเป็นกลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่ หรือทั้งห้องทำด้วยกัน แต่ทุกคนต้องมีโอกาสทำหน้าที่ของตนเต็มที่ เป็นวิธีการที่จะส่งผลต่อการเรียนรู้ในช่วงท้ายสุดได้ดีระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน เพราะเป็นการเสริมสร้างความมั่นใจให้เพิ่มขึ้นทั้งสองฝ่าย จากประสบการณ์ในการทำงานร่วมกันผู้เรียนจะเกิดความรู้สึกในการได้รับการยอมรับ ส่วนผู้สอนสามารถจัดกิจกรรมในโครงเรื่องโดยอาศัยพื้นฐานจากเรื่องที่คุณเรียนคิดขึ้นมา เป็นวิธีการที่ส่งเสริมการให้เกียรติและเคารพซึ่งกันและกันระหว่างผู้สอนกับผู้เรียนในฐานะเพื่อนร่วมงานมิใช่เจ้านายกับลูกน้อง หน้าที่ของผู้สอนคือแนะนำวางแผนกว้าง ๆ ให้ผู้เรียนนำไปพัฒนาตนเอง บรรยากาศแห่งความเป็นกันเองจะทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในทางสร้างสรรค์ ผู้เรียนที่อายเก็บตัวจะสามารถแสดงออกได้ดีขึ้นเพื่อนประหลาดใจในความสามารถที่ซ่อนเร้นอยู่ และตัวเขาเองก็เกิดความภาคภูมิใจที่ได้รับการยอมรับจากเพื่อนและผู้สอน โรงเรียนจะกลายเป็นสถานที่ที่ทุกคนเฝ้ารอคอยที่จะมาพบปะกันเพื่อช่วยกันสร้างและชื่นชมผลงานซึ่งกันและกัน

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า ผลจากการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง มีผลทั้งผู้เรียน ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกัน ผลในด้านของผู้เรียน จะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาการคิด ทุกระดับ เช่น การคิดวิเคราะห์ สังเคราะห์ คิดสร้างสรรค์ แก้ปัญหา ฯลฯ เรียนรู้จากสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวไปหาไกลตัวโดยการ

ลงมือปฏิบัติด้วยตนเองอย่างมีความสุข สนุกสนานกับการเรียนโดยมีความพร้อมทางด้านอารมณ์ จิตใจและสังคมอยู่เสมอในการที่จะเรียนรู้ ผลด้านผู้สอน ผู้สอนเห็นความสำคัญของเทคโนโลยี ต่าง ๆ ที่จะนำมาประยุกต์ใช้ในการสอน เกิดความภาคภูมิใจในการใช้เทคโนโลยี และช่วยแบ่งเบาภาระไม่ต้องเหนื่อยที่ต้องสอนหรือบรรยายทั้งวัน ผู้สอนสนุกสนานไปกับการเรียนรู้ของผู้เรียน ผลผู้เรียนผู้สอนร่วมกัน ช่วยให้มีการทำงานร่วมกันระหว่างผู้เรียนกับผู้สอนและผู้เรียนกับผู้สอนเกิดการยอมรับ เคารพนับถือในตัวผู้สอน บรรยากาศมีลักษณะเป็นกันเองระหว่างผู้เรียนกับผู้สอน ทำให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกในด้านต่าง ๆ อย่างเต็มตามศักยภาพ ทำให้ได้ข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างสนุกสนาน และมีความสุข

5. การเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา

5.1 ความหมายของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา

ทิสนา เขมมณี (2543 : 17) ได้พัฒนารูปแบบนี้ขึ้นจากประสบการณ์ที่ได้ใช้แนวคิดทางการศึกษาต่าง ๆ ในการสอนเป็นเวลาประมาณ 30 ปี และพบว่าแนวคิดจำนวนหนึ่งสามารถใช้ได้ผลดีตลอดมา ผู้เขียนจึงได้นำแนวคิดเหล่านั้นมาประสานกัน ทำให้เกิดเป็นแบบแผนขึ้นแนวคิดดังกล่าว ได้แก่ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความรู้พร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ และ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนการเรียนรู้

ทิสนา เขมมณี (2543 : 17) ได้ใช้แนวคิดเหล่านี้ในการจัดการเรียนการสอนโดยจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในลักษณะที่ทำให้ผู้เรียนเป็นผู้สร้างความรู้ด้วยตนเอง (Construction of knowledge) ซึ่งนอกจากผู้เรียนจะต้องเรียนด้วยตนเองและฟังตนเองแล้ว ยังต้องฟังการปฏิสัมพันธ์ (Interaction) กับเพื่อน บุคคลอื่น ๆ และสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย รวมทั้งต้องอาศัยทักษะกระบวนการ (Process skills) ต่าง ๆ จำนวนมากเป็นเครื่องมือในการสร้างความรู้ นอกจากนั้นการเรียนรู้จะเป็นไปอย่างต่อเนื่องได้ดี หากผู้เรียนอยู่ในสภาพที่มีความพร้อมในการรับรู้ และเรียนรู้ มีประสาทการรับรู้ที่ตื่นตัว ไม่เฉื่อยชา ซึ่งสิ่งที่สามารถช่วยให้ผู้เรียนอยู่ในสภาพดังกล่าวได้ก็คือการให้มีการเคลื่อนไหวร่างกาย (Physical participation) อย่างเหมาะสม กิจกรรมที่มีลักษณะดังกล่าวจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดี เป็นการเรียนรู้ที่มีความหมายต่อตนเอง และความรู้ความเข้าใจที่เกิดขึ้น จะมีความลึกซึ้งและอยู่คงทนนานขึ้น หากผู้เรียนมีโอกาสนำความรู้ที่นำไปประยุกต์ใช้ (Application) ในสถานการณ์ที่หลากหลาย ด้วยแนวคิดดังกล่าว จึงเกิดแบบแผน “CIPPA” ขึ้น ซึ่งผู้สอนสามารถนำแนวคิดทั้ง 5 ดังกล่าวไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางให้มีคุณภาพได้

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ ทิศนา แจมมณี เป็นผู้พัฒนาแนวคิดพื้นฐานของการจัดการเรียนการสอนโดยยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางแบบ CIPPA ประกอบด้วย 5 แนวคิดหลัก คือ 1) แนวคิดการสร้างความรู้ 2) แนวคิดเกี่ยวกับกระบวนการกลุ่มและการเรียนรู้แบบร่วมมือ 3) แนวคิดเกี่ยวกับความพร้อมในการเรียนรู้ 4) แนวคิดเกี่ยวกับการเรียนรู้กระบวนการ 5) แนวคิดเกี่ยวกับการถ่ายโอนความรู้ โดยครูผู้สอนสามารถนำแนวคิดดังกล่าวไปใช้กับการเรียนการสอนเพื่อให้มีคุณภาพมากขึ้นและยังทำให้ผู้เรียนได้มีความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่างๆอย่างหลากหลาย

5.2 ขั้นตอนของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา

ชิปปา (CIPPA) เป็นหลักการหรือแนวคิดซึ่งสามารถนำไปใช้เป็นหลักในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ให้แก่ผู้เรียน การจัดกระบวนการเรียนการสอนตามหลัก “CIPPA” นี้สามารถใช้วิธีการและกระบวนการที่หลากหลาย ซึ่งอาจจัดเป็นแบบแผนได้หลายรูปแบบ รูปแบบหนึ่งที่ได้นำเสนอไว้และได้มีการนำไปทดลองใช้แล้วได้ผลดี ประกอบด้วยขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การทบทวนความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นการแสวงหาความรู้เดิมของผู้เรียนในเรื่องที่จะเรียนเพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความพร้อมในการเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิมของตนซึ่งผู้สอนอาจใช้วิธีการต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย

ขั้นที่ 2 การแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นนี้เป็นการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่ของผู้เรียนจากแหล่งข้อมูลหรือแหล่งความรู้ต่าง ๆ ซึ่งครูอาจจัดเตรียมมาให้ผู้เรียนหรือให้คำแนะนำเกี่ยวกับแหล่งข้อมูลต่าง ๆ เพื่อให้ผู้เรียนไปแสวงหาก็คได้

ขั้นที่ 3 การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนจะต้องศึกษาและทำความเข้าใจกับข้อมูล/ความรู้ที่หามาได้ ผู้เรียนจะต้องสร้างความหมายของข้อมูล ประสพการณ์ใหม่ ๆ โดยใช้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเอง เช่น ใช้กระบวนการคิด และกระบวนการกลุ่มในการอภิปรายและสรุปความเข้าใจเกี่ยวกับข้อมูลนั้น ๆ ซึ่งจำเป็นต้องอาศัยการเชื่อมโยงกับความรู้เดิม

ขั้นที่ 4 การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม ขั้นนี้เป็นขั้นที่ผู้เรียนอาศัยกลุ่มเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบความรู้ความเข้าใจของตนเอง รวมทั้งขยายความรู้ความเข้าใจของตนให้กว้างขึ้น ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนได้แบ่งปันความรู้ความเข้าใจของตนแก่ผู้อื่น

ขั้นที่ 5 การสรุปจัดระเบียบความรู้ และวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการสรุปความรู้ที่ได้รับทั้งหมด ทั้งความรู้ใหม่ และจัดสิ่งที่เรียนให้เป็นระบบระเบียบเพื่อช่วยให้ผู้เรียนจดจำสิ่งที่เรียนรู้ได้ง่าย รวมทั้งวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ทั้งหลายที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 6 การปฏิบัติ และ/หรือการแสดงผลงาน หากข้อมูลความรู้ที่ได้เรียนรู้มาไม่มีการปฏิบัติ ขั้นนี้จะเป็นขั้นที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานการสร้างความรู้ของตนเองให้ผู้อื่นรับรู้ เป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ต่อยอดหรือตรวจสอบความเข้าใจของตนและช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ แต่หากต้องมีการปฏิบัติตามข้อความรู้ที่ได้ ขั้นนี้จะเป็นขั้นปฏิบัติ และมีการแสดงผลงานที่ได้ปฏิบัติด้วย

ขั้นที่ 7 การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นนี้เป็นขั้นของการส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ฝึกฝนการนำความรู้ ความเข้าใจของตนไปใช้ในสถานการณ์ต่าง ๆ ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มความชำนาญ ความเข้าใจ ความสามารถในการแก้ปัญหาและความจำเป็นในเรื่องนั้น ๆ

หลังจากการประยุกต์ใช้ความรู้ อาจมีการนำเสนอผลงานจากการประยุกต์อีกครั้งก็ได้ หรืออาจไม่มีการนำเสนอผลงานในขั้นที่ 6 แต่นำมารวมแสดงในตอนท้ายหลังขั้นการประยุกต์ใช้ก็ได้เช่นกัน

ขั้นตอนตั้งแต่ขั้นที่ 1 - 6 เป็นกระบวนการของการสร้างความรู้ (Construction of knowledge) ซึ่งครูสามารถจัดกิจกรรมให้ผู้เรียนมีโอกาสปฏิสัมพันธ์แลกเปลี่ยนเรียนรู้กัน (Interaction) และฝึกฝนทักษะกระบวนการต่าง ๆ (Process learning) อย่างต่อเนื่อง เนื่องจากขั้นตอนแต่ละขั้นตอนช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวกิจกรรมหลากหลาย (Physical participation) จึงนับได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการตื่นตัว (Active) ทั้งทางกาย ทางสติปัญญา ทางอารมณ์ และทางสังคม อันจะส่งผลให้ผู้เรียนสามารถรับรู้และเรียนรู้ได้ดี จึงกล่าวได้ว่าขั้นตอนทั้ง 6 มีคุณสมบัติตามหลักการ (Application) จึงทำให้รูปแบบนี้มีคุณสมบัติครบตามหลัก CIPPA

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ กระบวนการเรียนการสอนตามรูปแบบชิปปา มีขั้นตอนในการดำเนินการ 7 ขั้นตอนคือ 1) การทบทวนความรู้เดิม 2) การแสวงหาความรู้ใหม่ 3) การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูล/ความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม 4) การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม 5) การสรุปจัดระเบียบความรู้ และวิเคราะห์กระบวนการเรียนรู้ 6) การปฏิบัติและการแสดงผลงาน 7) การประยุกต์ใช้ความรู้ ขั้นตอนดังกล่าวเป็นขั้นตอนที่สำคัญในการสอนแบบยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ดังนั้นครูผู้สอนจะต้องมีความรู้ความเข้าใจในขั้นตอนดังกล่าว เพื่อการเรียนการสอนที่มีคุณภาพ และเป็นการฝึกให้ผู้เรียนได้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ อย่างถูกต้องและผู้วิจัยได้นำขั้นตอนการเรียนการสอนดังกล่าวทั้ง 7 ขั้นตอนมาใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ด้วย

5.3 ลักษณะของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา มีดังนี้

ทิสนา แคมมณี (2548 : 29) ได้เขียนอธิบายเกี่ยวกับลักษณะของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา ไว้ว่า

5.3.1 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทางด้านร่างกาย (Physical participation) คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเคลื่อนไหวร่างกาย เพื่อช่วยให้ประสาทการรับรู้ของผู้เรียนตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับข้อมูลและการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น การรับรู้เป็นปัจจัยสำคัญในการเรียนรู้หากผู้เรียนไม่มีความพร้อมในการรับรู้ แม้จะมีการให้ความรู้ที่ดี ผู้เรียนก็ไม่สามารถรับได้ ซึ่งจะเห็นได้จากเหตุการณ์ที่พบได้เสมอ ๆ คือ หากผู้เรียนต้องนั่งนาน ๆ ไม่ช้าผู้เรียนอาจหลับหรือคิดไปเรื่องอื่น ๆ ได้ การเคลื่อนไหวร่างกายมีส่วนช่วยให้ประสาทการรับรู้ตื่นตัว พร้อมทั้งจะรับและเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้ดี ดังนั้นกิจกรรมที่จัดให้ผู้เรียนจึงควรเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้เคลื่อนไหวในลักษณะใดลักษณะหนึ่ง เป็นระยะ ๆ ตามความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นความสนใจของผู้เรียน

5.3.2 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสติปัญญา (Intellectual participation) คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเคลื่อนไหวทางสติปัญญา หรือเป็นวิธีสอนที่ทำทลายความคิดของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดความจดจ่อในการคิด สนุกที่จะคิด ดังนั้นกิจกรรมการเรียนจะมีลักษณะดังกล่าวได้ ก็จะต้องมีเรื่องให้ผู้เรียนคิดโดยเรื่องนั้นจะต้องไม่ง่ายและไม่ยากเกินไปสำหรับผู้เรียน เพราะถ้ายากเกินไปผู้เรียนก็ไม่จำเป็นต้องใช้แนวคิด แต่ถ้ายากเกินไปผู้เรียนก็จะเกิดความท้อถอยที่จะคิด ดังนั้นผู้สอนต้องหาประเด็นที่เหมาะสมกับวัยและความสามารถของผู้เรียน เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้ความคิดหรือลงมือทำสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

5.3.3 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางสังคม (Social participation) คือ เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลหรือสิ่งแวดล้อมรอบตัว เนื่องจากมนุษย์เป็นสัตว์สังคม ที่อาศัยรวมกันเป็นหมู่คณะ มนุษย์โดยทั่วไปจะต้องเรียนรู้ที่จะปรับตัวเข้ากับบริบทต่าง ๆ การเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ทางสังคม ซึ่งจะส่งผลการเรียนรู้ทางด้านอื่น ๆ ด้วย ดังนั้น กิจกรรมการเรียนรู้อันดี จึงควรเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้จากสิ่งแวดล้อมรอบตัวด้วย

5.3.4 เป็นวิธีสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมทางอารมณ์ (Emotional participation) คือ เป็นวิธีสอนที่ส่งผลต่ออารมณ์ความรู้สึกของผู้เรียน ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนนั้นเกิดความหมายต่อตนเอง กิจกรรมการเรียนการสอนที่ส่งผลต่อความรู้สึกของผู้เรียนนั้นมักเป็นกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อันใดอันหนึ่งหรือหลาย ๆ ด้าน แล้วแต่ลักษณะของสาระและกิจกรรมที่จัด

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ ลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนตามแบบชิปปา มีวิธีการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา สังคม และอารมณ์ โดยการ

สอนในแต่ละด้านจะต้องใช้วิธีการสอนที่เหมาะสม เพื่อผู้เรียนจะได้เกิดการเรียนรู้ที่ถูกต้อง และผลของการเรียนรู้ที่มีคุณภาพและมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้

5.4 ผลของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา

ทิสนา เขมมณี (2548 : 284) ได้อธิบายเกี่ยวกับผลของการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา ไว้ว่าผู้เรียนจะเกิดความเข้าใจในสิ่งที่เรียน สามารถอธิบาย ชี้แจง ตอบคำถามได้ดี นอกจากนี้ยังได้พัฒนาทักษะในการคิดวิเคราะห์ การคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม การสื่อสาร และการใฝ่รู้

ดังนั้นพอสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา ผลที่ผู้เรียนจะได้รับคือ ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะต่างๆ บรรยากาศเต็มไปด้วยความอบอุ่น ผู้เรียนมีความสุข สนุกสนานกับกิจกรรม เพราะได้เคลื่อนไหวทุกส่วนของร่างกายตามความสมัครใจและช่วยเพิ่มพูนความคิดสร้างสรรค์ การเรียนการสอนดำเนินไปอย่างราบรื่น สนุกสนาน

6. การจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรม 6 หลัก

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3- 5 ปีจะต้องส่งเสริมพัฒนาการทุกด้านทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา ซึ่งจำเป็นต่อการพัฒนาเด็กให้เป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยผู้สอนหรือผู้จัดการศึกษาอาจจัดในรูปแบบของหน่วยการสอนแบบบูรณาการหรือเลือกใช้รูปแบบที่เหมาะสมกับเด็กปฐมวัยรวมทั้งต้องสอดคล้องกับปรัชญาและหลักการจัดการศึกษาปฐมวัย โดยในระดับปฐมวัยจะจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรม 6 หลัก คือ 1) กิจกรรมเสรี / การเล่นตามมุม 2) กิจกรรมสร้างสรรค์ 3) กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ 4) กิจกรรมเสริมประสบการณ์ / กิจกรรมในวงกลม 5) กิจกรรมกลางแจ้ง 6) เกมการศึกษา โดยมีรายละเอียดดังนี้

6.1 กิจกรรมเสรี / การเล่นตามมุม

กิจกรรมเสรี / การเล่นตามมุมเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กเล่นตามมุมหรือมุมประสบการณ์หรือศูนย์การเรียนรู้ ที่จัดไว้ในห้องเรียน เช่น มุมบล็อก มุมหนังสือ มุมวิทยาศาสตร์ หรือมุมธรรมชาติศึกษา มุมบ้าน มุมร้านค้า เป็นต้น มุมต่างๆเหล่านี้เด็กมีโอกาสเลือกเล่นได้อย่างเสรีตามความสนใจและความต้องการของเด็ก ทั้งเป็นรายบุคคลและเป็นกลุ่ม อนึ่ง กิจกรรมเสรีนอกจากให้เด็กเล่นตามมุมแล้ว อาจให้เด็กเลือกทำกิจกรรมที่ผู้สอนจัดเสริมขึ้น เช่น เกมการศึกษา เครื่องเล่นสัมผัส กิจกรรมสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ

6.1.1 การจัดกิจกรรมเสรี / การเล่นตามมุม อาจจัดได้หลายลักษณะ เช่น

6.1.1.1 จัดกิจกรรมเสรี โดยเปิดโอกาสให้เด็กเลือกทำกิจกรรมสร้างสรรค์และเล่นตามมุมในช่วงเวลาเดียวกันอย่างอิสระ

6.1.1.2 จัดกิจกรรมเสรี โดยเน้นให้เด็กเลือกทำกิจกรรมสร้างสรรค์อย่างน้อย 1-2 อย่าง หรือตามข้อตกลงในแต่ละวัน

6.1.1.3 จัดกิจกรรมเสรี โดยการจัดมุมศิลปะหรือศูนย์ศิลปะให้เป็นส่วนหนึ่งของมุมเล่น หรือศูนย์การเรียนรู้ ฯลฯ

6.1.2 ข้อเสนอแนะ

6.1.2.1 ขณะเด็กเล่น ผู้สอนต้องคอยสังเกตความสนใจในการเล่นของเด็ก หากพบว่ามุมใดเด็กส่วนใหญ่ไม่สนใจที่จะเล่นแล้ว ควรปรับเปลี่ยนจัดสื่อมุมเล่นใหม่ เช่น มุมบ้าน อาจตัดแปลงหรือเพิ่มเติม หรือเปลี่ยนเป็นมุมร้านค้า มุมเสริมสวย มุมหมอ ฯลฯ

6.1.2.2 หากมุมใดมีจำนวนเด็กในมุมมากจนเกินไป ผู้สอนควรให้เด็กได้มีโอกาสคิดแก้ปัญหา หรือผู้สอนชักชวนให้แก้ปัญหาในการเลือกเล่นมุมใหม่

6.1.2.3 การเลือกเล่นมุม การเล่นมุมเดียวกันเป็นระยะเวลาาน อาจทำให้เด็กขาดประสบการณ์การเรียนรู้ด้านอื่น ผู้สอนควรชักชวนให้เด็กเลือกมุมอื่นๆด้วย

6.1.2.4 สื่อ เครื่องเล่นในแต่ละมุม ควรมีการสับเปลี่ยนหรือเพิ่มเติมเป็นระยะ เพื่อไม่ให้เกิดความเบื่อหน่าย เช่น เก็บหนังสือนิทานบางเล่มที่เด็กหมดความสนใจ และนำหนังสือนิทานใหม่มาวางแทน ฯลฯ

6.2 กิจกรรมสร้างสรรค์

กิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมที่ช่วยให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และจินตนาการ โดยใช้ศิลปะ เช่น การเขียนภาพ การปั้น การฉีก-ปะ การตัดปะ การพิมพ์ภาพ การร้อย การประดิษฐ์ หรือวิธีการอื่นที่เด็กได้คิดสร้างสรรค์และเหมาะสมกับการพัฒนาการ เช่น การเล่นพลาสติกสร้างสรรค์ การสร้างรูปจากกระดาษปึกหมุด ฯลฯ

การจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ ควรจัดให้เด็กทำทุกวัน โดยอาจจัดวันละ 3-5 กิจกรรม ให้เด็กเลือกทำ อย่างน้อย 1-2 กิจกรรมตามความสนใจ

6.2.1 ข้อเสนอแนะ

6.2.1.1 การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ควรพยายามหาวัสดุท้องถิ่นมาใช้ก่อนเป็นอันดับแรก

6.2.1.2 ก่อนให้เด็กทำกิจกรรม ต้องอธิบายวิธีการใช้วัสดุที่ถูกต้องให้เด็กทราบ พร้อมทั้งสาธิตให้ดูจนเข้าใจ เช่น การใช้พู่กันหรือกาว จะต้องปาดพู่กันหรือกาวนั้นกับขอบภาชนะที่ใส่ เพื่อไม่ให้กาวหรือสีไหลเลอะเทอะ

6.2.1.3 ให้เด็กทำกิจกรรมสร้างสรรค์ประเภทใดประเภทหนึ่งร่วมกันในกลุ่มย่อย เพื่อฝึกให้เด็กรู้จักวางแผน และการทำงานร่วมกับผู้อื่น

6.2.1.4 แสดงความสนใจในงานของเด็กทุกคน ไม่ควรมองผลงานของเด็กด้วยความขบขัน และควรนำผลงานของเด็กทุกคนหมุนเวียนจัดแสดงที่ป้ายนิเทศ

6.2.1.5 หากพบว่าเด็กคนใดสนใจทำกิจกรรมอย่างเดียวยตลอดเวลา ควรกระตุ้นเร้า และจูงใจให้เด็กเปลี่ยนทำกิจกรรมอื่นบ้าง เพราะกิจกรรมสร้างสรรค์แต่ละประเภทพัฒนาเด็กแต่ละด้านแตกต่างกัน และเมื่อเด็กทำตามคำแนะนำได้ ควรให้แรงเสริมทุกครั้ง

6.2.1.6 เก็บผลงานชิ้นที่แสดงความก้าวหน้าของเด็กเป็นรายบุคคลเพื่อเป็นข้อมูลสังเกตการพัฒนาของเด็ก

6.3 กิจกรรมเคลื่อนไหวและจังหวะ

การเคลื่อนไหวและจังหวะ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่วนต่าง ๆ ของร่างกายอย่างอิสระตามจังหวะ โดยใช้เสียงเพลง คำคล้องจอง ซึ่งจังหวะดนตรีที่ใช้ประกอบ ได้แก่ เสียง ตบมือ เสียงเพลง เสียงเคาะไม้ เคาะเหล็ก รำมะนา กลอง ฯลฯ มาประกอบการเคลื่อนไหว เพื่อส่งเสริมให้เด็กเกิดจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ เด็กวัยนี้ร่างกายกำลังอยู่ในระหว่างการพัฒนา การใช้ส่วนต่างๆของร่างกายยังไม่ผสมผสานหรือประสานสัมพันธ์กันอย่างสมบูรณ์ การเคลื่อนไหวของเด็กมีลักษณะต่าง ๆ ดังนี้ 1) ซ้ำ ได้แก่ การคืบ คลาน 2) เร็ว ได้แก่ การวิ่ง 3) นุ่มนวล ได้แก่ การไหว้ การบิน 4) ชิงชัน ได้แก่ การกระต๊อบเท้าด้ง ๆ ตีกลองด้ง ๆ 5) ร่าเริงมีความสุข ได้แก่ การตบมือ หัวเราะ 6) เศร้าโศกเสียใจ ได้แก่ สีหน้า ท่าทาง ฯลฯ

ทิศทางการเคลื่อนไหว 1) เคลื่อนไหวไปข้างหน้าและข้างหลัง 2) เคลื่อนไหวไปข้างซ้ายและข้างขวา 3) เคลื่อนตัวขึ้นและลง 4) เคลื่อนไหวรอบทิศ

รูปแบบการเคลื่อนไหว 1) การเคลื่อนไหวพื้นฐาน ได้แก่ การเคลื่อนไหวตามธรรมชาติของเด็ก มี 2 ประเภท ได้แก่ 1.1) การเคลื่อนไหวอยู่กับที่ ได้แก่ ตบมือ ผงกศีรษะ ขยิบตา ชันเข่า เคาะเท้า เคลื่อนไหว มือและแขน มือและนิ้วมือ เท้าและปลายเท้า 1.2) การเคลื่อนไหวเคลื่อนที่ ได้แก่ คลาน คืบ เดิน วิ่ง กระโดด ควบม้า ก้าวกระโดด

การเลียนแบบ มี 4 ประเภท ได้แก่ 1) เลียนแบบท่าทางสัตว์ 2) เลียนแบบท่าทางคน 3) เลียนแบบเครื่องดนตรีกลไกและเครื่องเล่น 4) เลียนแบบปรากฏการณ์ธรรมชาติ

การเคลื่อนไหวตามบทเพลง ได้แก่ การเคลื่อนไหวหรือทำท่าทางประกอบเพลง เช่น เพลงไก่ เพลงข้ามถนน ฯลฯ

การทำท่าทางกายบริหารประกอบเพลง ได้แก่ การทำท่าทางกายบริหารตามจังหวะและทำนองเพลง หรือคำคล้องจอง

การเคลื่อนไหวเชิงสร้างสรรค์ ได้แก่ การเคลื่อนไหวที่让孩子คิดสร้างสรรค์ทำทางขึ้นเอง อาจขึ้นด้วยการป้อนคำถามเคลื่อนไหวโดยใช้อุปกรณ์ประกอบ เช่น ห่วงหอย แล็บผ้า ริบบิ้น ถุงทราย ฯลฯ

การเล่นหรือการแสดงท่าทางตามคำบรรยาย เรื่องราว ได้แก่ การเคลื่อนไหวหรือแสดงท่าทางตามจินตนาการจากเรื่องราวหรือคำบรรยายที่ผู้สอนเล่า

การปฏิบัติตามคำสั่งและข้อตกลง ได้แก่ การเคลื่อนไหวหรือทำท่าทางตามสัญญา หรือคำสั่งตามที่ได้ตกลงไว้ก่อนเริ่มกิจกรรม

การฝึกท่าทางการเป็นผู้นำ ผู้ตาม ได้แก่ การเคลื่อนไหวหรือทำท่าทางจากความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเอง แล้วให้เพื่อนปฏิบัติตามกิจกรรม

ข้อเสนอแนะ

1. ควรเริ่มกิจกรรมการเคลื่อนไหวที่เป็นอิสระ และมีวิธีการที่ไม่ยุ่งยากมากนัก เช่น 让孩子ได้กระจายอยู่ในห้องหรือบริเวณที่ฝึก และให้เคลื่อนไหวไปตามธรรมชาติของเด็ก

2. ควร让孩子ได้แสดงออกด้วยตนเองอย่างอิสระและเป็นไปตามความนึกคิดของเด็กเอง ผู้สอนไม่ควรชี้แนะ

3. ควรเปิดโอกาส让孩子คิดหาวิธีการเคลื่อนไหวทั้งที่ต้องเคลื่อนที่และไม่ต้องเคลื่อนที่เป็นรายบุคคล เป็นคู่ เป็นกลุ่ม ตามลำดับและกลุ่มไม่ควรเกิน 5-6 คน

4. ควรใช้สิ่งของที่อยู่กับเด็ก เศษวัสดุต่างๆ เช่น กระดาษหนังสือพิมพ์ เศษผ้า ท่อนไม้ เข้ามาช่วยในการเคลื่อนไหวและให้จังหวะ

5. ควรกำหนดจังหวะสัญญาณนัดหมายในการเคลื่อนไหวต่างๆ หรือเปลี่ยนท่า หรือหยุด让孩子ทราบเมื่อทำกิจกรรมทุกครั้ง

6. ควรสร้างบรรยากาศอย่างอิสระ ช่วยให้เด็กรู้สึกอบอุ่น เพลิดเพลิน และรู้สึกสบายและสนุกสนาน

7. ควรจัดให้มีเกมการเล่นบ้างนานๆ ครั้ง เพื่อช่วยให้เด็กสนใจมากขึ้น

8. กรณีเด็กไม่ยอมเข้าร่วมกิจกรรม ผู้สอนไม่ควรใช้วิธีการบังคับ ควรให้เวลาและโน้มน้าว让孩子สนใจเข้าร่วมกิจกรรมด้วยความสมัครใจ

9. หลังจากเด็กได้ออกกำลังเคลื่อนไหวร่างกายแล้วต้อง让孩子พักผ่อน โดยอาจให้นอนเล่นบนพื้นห้อง นั่งพัก หรือเล่นสมมติเป็นตุ๊กตา อาจเปิดเพลงจังหวะช้าๆ เบาๆ ที่สร้างความรู้สึกให้เด็กอยากพักผ่อน

10. การจัดกิจกรรมควรจัดตามกำหนดตารางกิจวัตรประจำวัน และควรจัดให้เป็นที่น่าสนใจ เกิดความสนุกสนาน

6.4 กิจกรรมเสริมประสบการณ์ / กิจกรรมในวงกลม

กิจกรรมเสริมประสบการณ์ / กิจกรรมในวงกลม เป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้เด็กได้พัฒนาทักษะการเรียนรู้ ฝึกการทำงานและอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่มทั้งกลุ่มย่อยและกลุ่มใหญ่ กิจกรรมที่จัดมุ่งฝึกให้เด็กได้มีโอกาสฟัง พูด สังเกต คิดแก้ปัญหาใช้เหตุผลและฝึกปฏิบัติ เพื่อให้เกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับเรื่องที่เรียน โดยจัดกิจกรรมด้วยวิธีการต่างๆ เช่น สนทนา อภิปราย สาธิต ทดลอง เล่านิทาน เล่นบทบาทสมมติ ร้องเพลง ท่องคำคล้องจอง ศึกษานอกสถานที่ เชิญวิทยากรมาให้ความรู้ ฯลฯ

การจัดกิจกรรมเสริมประสบการณ์ สามารถจัดได้หลากหลายวิธี เช่น

6.4.1 การสนทนา อภิปราย เป็นการส่งเสริมพัฒนาการทางภาษาในการพูด การฟัง รู้จักการแสดงความคิดเห็นและยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น ซึ่งสื่อที่ใช้อาจเป็นของจริง ของจำลอง รูปภาพ สถานการณ์จำลอง ฯลฯ

6.4.2 การเล่านิทาน เป็นการเล่าเรื่องราวต่างๆ ส่วนมากจะเป็นเรื่องที่เน้นการปลูกฝังให้เกิดคุณธรรม จริยธรรม วิธีการนี้จะช่วยให้เด็กเข้าใจได้ดีขึ้น ในการเล่านิทานสื่อที่ใช้อาจเป็นรูปภาพ หนังสือนิทาน หุ่น การแสดงท่าทางประกอบการเล่าเรื่อง

6.4.3 การสาธิต เป็นการจัดกิจกรรมที่ต้องการให้เด็กได้สังเกตและเรียนรู้ตามขั้นตอนของกิจกรรมนั้นๆ ในบางครั้งผู้สอนอาจให้เด็กอาสาสมัครเป็นผู้สาธิตร่วมกับผู้สอน เพื่อนำไปสู่การปฏิบัติจริง เช่น การเพาะเมล็ด การเป่าลูกโป่ง การเล่นเกมการศึกษา ฯลฯ

6.4.4 การทดลอง / ปฏิบัติการ เป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรง เพราะได้ทดลองปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ได้สังเกตการณ์เปลี่ยนแปลง ฝึกการสังเกต การคิดแก้ปัญหา และส่งเสริมให้เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นและค้นพบด้วยตนเอง เช่น การประกอบอาหาร การทดลองวิทยาศาสตร์ง่าย ๆ การเลี้ยงหนอนผีเสื้อ การปลูกพืช ฯลฯ

6.4.5 การศึกษานอกสถานที่ เป็นการจัดกิจกรรมที่ทำให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงอีกรูปแบบหนึ่ง ด้วยการพาเด็กไปทัศนศึกษาสื่อต่างๆรอบสถานศึกษาหรือสถานที่นอกสถานศึกษา เพื่อเป็นการเพิ่มพูนประสบการณ์แก่เด็ก

6.4.6 การเล่นเกมบทบาทสมมติ เป็นการให้เด็กเล่นสมมติตนเองเป็นตัวละครต่างๆ ตามเนื้อเรื่องในนิทานหรือเรื่องราวต่างๆ อาจให้สื่อประกอบการเล่นสมมติเพื่อสร้างความสนใจและก่อให้เกิดความสนุกสนาน เช่น หุ่นสวมศีรษะ ที่คาดศีรษะรูปคนและรูปสัตว์แบบต่างๆ เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์ของจริงชนิดต่าง ๆ

6.4.7 การร้องเพลง เล่นเกม ท่องคำคล้องจอง เป็นการทำให้เด็กได้แสดงออกเพื่อความสนุกสนาน เพลิดเพลิน และเรียนรู้เกี่ยวกับภาษาและจังหวะ เกมที่นำมาเล่นไม่ควรเน้นการแข่งขัน

ข้อเสนอแนะ

1. ควรยึดหลักการจัดกิจกรรมที่เน้นให้เด็กได้รับประสบการณ์ตรงและมีโอกาสค้นพบด้วยตนเองมากที่สุด
2. ผู้สอนควรยอมรับความคิดเห็นที่หลากหลายของเด็กและให้โอกาสเด็กได้ฝึกคิด
3. อาจเชิญวิทยากรมาให้ความรู้แทนผู้สอน เช่น พ่อแม่ ตำรวจ หมอ ฯลฯ จะช่วยให้เด็กสนใจและสนุกสนานยิ่งขึ้น
4. ในขณะที่เด็กทำกิจกรรม หรือหลังจากทำกิจกรรมเสร็จแล้ว ผู้สอนควรใช้คำถามปลายเปิดที่ชวนให้เด็กคิด ไม่ควรใช้คำถามที่มีคำตอบ “ใช่” “ไม่ใช่” หรือมีคำตอบให้เด็กเลือก และผู้สอนควรใจเย็นให้เวลาเด็กคิดหาคำตอบ
5. ช่วงระยะเวลาที่จัดกิจกรรมสามารถยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม ทั้งนี้ให้คำนึงถึงความสนใจของเด็กและความเหมาะสมของกิจกรรมนั้น ๆ เช่น กิจกรรมการศึกษาออกสถานที่ การประกอบอาหาร การปลูกพืช อาจใช้เวลานานกว่าที่กำหนดไว้

6.5 กิจกรรมกลางแจ้ง

กิจกรรมกลางแจ้งเป็นกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้มีโอกาสออกไปนอกห้องเรียนเพื่อออกกำลังกายและแสดงออกอย่างอิสระ โดยยึดความสนใจและความสามารถของเด็กแต่ละคนเป็นหลัก กิจกรรมกลางแจ้งที่ผู้สอนควรจัดให้เด็กได้เล่น เช่น

6.5.1 การเล่นเครื่องเล่นสนาม

เครื่องสนาม หมายถึง เครื่องเล่นที่เด็กปีนป่าย หมุน โยก ซึ่งทำออกมาในรูปแบบต่างๆ

- 6.5.1.1 เครื่องเล่นสำหรับปีนป่าย หรือตาข่ายสำหรับปีนเล่น
- 6.5.1.2 เครื่องเล่นสำหรับโยกหรือไกว เช่น ม้าไม้ ชิงช้า ม้านั่งโยก ไม้กระดก ฯลฯ
- 6.5.1.3 เครื่องเล่นสำหรับหมุน เช่น ม้าหมุน พวงมาลัยรถสำหรับหมุนเล่น
- 6.5.1.4 ราวโหนขนาดเล็กสำหรับเด็ก
- 6.5.1.5 ต้นไม้สำหรับเดินทรงตัว หรือไม้กระดานแผ่นเดียว
- 6.5.1.6 เครื่องเล่นประเภทล้อเลื่อน เช่น รถสามล้อ รถลากจูง ฯลฯ

6.5.2 การเล่นทราย

ทรายเป็นสิ่งที่เด็ก ๆ ชอบเล่น ทั้งทรายแห้ง ทรายเปียก นำมาก่อนเป็นรูปร่างต่าง ๆ ได้ และสามารถนำวัสดุอื่นมาประกอบการเล่นตกแต่งได้ เช่น กิ่งไม้ ดอกไม้ เปลือกหอย พิมพ์นม ที่ตักทราย ฯลฯ

ปกติบ่อทรายจะอยู่กลางแจ้ง โดยอาจจัดให้อยู่ใต้ร่มเงาของต้นไม้หรือสร้างหลังคาทำขอบกั้น เพื่อมิให้ทรายกระจัดกระจาย บางโอกาสอาจพรมน้ำให้ชื้นเพื่อเด็กจะได้ก่อเล่น นอกจากนี้ ควรมีวิธีการปิดกั้นมิให้สัตว์เลื้อยลงไปทำความสกปรกในบ่อทรายได้

6.5.3 การเล่นน้ำ

เด็กทั่วไปชอบเล่นน้ำมาก การเล่นน้ำนอกจากสร้างความพอใจและคลายเครียดให้เด็กแล้วยังทำให้เด็กเกิดการเรียนรู้อีกด้วย เช่น เรียนรู้ทักษะการสังเกต จำแนกเปรียบเทียบปริมาณ ฯลฯ

อุปกรณ์ที่ใส่น้ำอาจเป็นถังที่สร้างขึ้นโดยเฉพาะหรืออ่างน้ำวางบนขาที่ตั้งมั่นคง ความสูงพอที่เด็กจะยืนได้พอดี และควรมีผ้าพลาสติกกันเสื้อผ้าเปียกให้เด็กใช้คลุมระหว่างเล่น

6.5.4 การเล่นสมมติในบ้านตุ๊กตาหรือบ้านจำลอง

เป็นบ้านจำลองสำหรับให้เด็กเล่น จำลองแบบจากบ้านจริงๆ อาจทำด้วยเศษวัสดุประเภทผ้าใบ กระสอบป่าน ของจริงที่ไม่ใช้แล้ว เช่น หม้อ เต้า ชาม อ่าง เตาเร็ด เครื่องครัว ตุ๊กตา สมมติเป็นบุคคลในครอบครัว เสื้อผ้าผู้ใหญ่ที่ไม่ใช้แล้วสำหรับปลัดเปลี่ยน มีการตกแต่งบริเวณใกล้เคียงให้เหมือนบ้านจริงๆ บางครั้งอาจจัดเป็นร้านขายของ สถานที่ทำการต่างๆ เพื่อให้เด็กเล่นสมมติตามจินตนาการของเด็กเอง

6.5.5 การเล่นในมุมช่างไม้

เด็กต้องการการออกกำลังกายในการเกาะ ตอก กิจกรรมการเล่นในมุมช่างไม้นี้จะช่วยในการพัฒนากล้ามเนื้อให้แข็งแรง ช่วยฝึกการใช้มือและการประสานสัมพันธ์ระหว่างมือกับตา นอกจากนี้ยังฝึกให้รักงานและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อีกด้วย

6.5.6 การเล่นกับอุปกรณ์กีฬา

เป็นการนำอุปกรณ์กีฬามาให้เด็กเล่นอย่างอิสระหรือใช้ประกอบเกมการเล่นที่ให้อิสระแก่เด็กมากที่สุด ไม่ควรเน้นการแข่งขันเพื่อหวังแพ้-ชนะ อุปกรณ์กีฬาที่นิยมนำมาให้เด็กเล่น เช่น ลูกบอล ห่วงยาง ลูกทราย ฯลฯ

6.5.7 การเล่นเกมการละเล่น

กิจกรรมการเล่นเกมการละเล่นที่จัดให้เด็กเล่น เช่น เกมการละเล่นของไทย เกมการละเล่นของท้องถิ่น เช่น มอญซ่อนผ้า รีรีข้าวสาร แมงู โพงพาง ฯลฯ การละเล่นเหล่านี้ต้องใช้บริเวณที่กว้าง การเล่นอาจเล่นเป็นกลุ่มเล็ก กลุ่มใหญ่ก็ได้ ก่อนเล่นผู้สอนควรอธิบายกติกาและ

สาธิตให้เด็กเข้าใจ ไม่ควรนำเกมการละเล่นที่มีกติกายุ่งยากและเน้นการแข่งขันแพ้ชนะมาจัดกิจกรรมให้กับเด็กวัยนี้ เพราะเด็กอาจจะเกิดความเครียดและสร้างความรู้สึกลึกที่ไม่ดีต่อตนเอง

ข้อเสนอแนะ

1. หมั่นตรวจตราเครื่องเล่นสนามและอุปกรณ์ประกอบให้อยู่ในสภาพที่ปลอดภัยและใช้การได้ดีอยู่เสมอ
2. ให้ออกาสเด็กได้เลือกเล่นกลางแจ้งอย่างอิสระทุกวัน อย่างน้อยวันละ 30 นาที
3. ขณะเด็กเล่นกลางแจ้ง ผู้สอนต้องคอยดูแลอย่างใกล้ชิดเพื่อระมัดระวังความปลอดภัยในการเล่น หากพบว่าเด็กแสดงอาการเหนื่อย อ่อนล้า ควรให้เด็กหยุดพัก
4. ไม่ควรนำกิจกรรมพลศึกษาสำหรับเด็กระดับประถมศึกษามาใช้สอนกับเด็กระดับปฐมวัยเพราะยังไม่เหมาะสมกับวัย
5. หลังเลิกกิจกรรมกลางแจ้ง ควรให้เด็กได้พักผ่อนหรือนั่งพัก ไม่ควรให้เด็กรับประทานอาหารกลางวันหรือดื่มนมทันที เพราะอาจทำให้เด็กอาเจียน เกิดอาการจุกแน่นได้

6.6 กิจกรรมเกมการศึกษา

เกมการศึกษาเป็นเกมที่ช่วยพัฒนาสติปัญญา มีกฎเกณฑ์กติกาต่างๆ เด็กสามารถเล่นคนเดียวหรือเล่นเป็นกลุ่มได้ ช่วยให้เด็กรู้จักสังเกต คิดหาเหตุผลและเกิดความคิดรวบยอดเกี่ยวกับสิรูปราง จำนวน ประเภท และความสัมพันธ์เกี่ยวกับพื้นที่ ระยะ เกมการศึกษาที่เหมาะสมสำหรับเด็กวัย 3-5 ปี เช่น เกมจับคู่ แยกประเภท จัดหมวดหมู่ เรียงลำดับ โดมิโน ลอตโต ภาพตัดต่อ ต่อตามแบบ ฯลฯ

ข้อเสนอแนะ

1. การสอนเกมการศึกษาในระยะแรก ควรเริ่มสอนโดยใช้ของจริง เช่น การจับคู่กระป๋องแป้งที่เหมือนกัน หรือการเรียงลำดับกระป๋องแป้งตามลำดับสูง-ต่ำ
2. การเล่นเกมในแต่ละวัน อาจจัดให้เล่นทั้งเกมชุดใหม่และเกมชุดเก่า
3. ผู้สอนอาจให้เด็กหมุนเวียนเข้ามาเล่นเกมกับผู้สอนทีละกลุ่ม หรือสอนทั้งชั้นตามความเหมาะสม
4. ผู้สอนอาจให้เด็กที่เล่นได้แล้ว มาช่วยแนะนำกติกาการเล่นในบางโอกาสได้
5. การเล่นเกมการศึกษา นอกจากใช้เวลาในช่วงกิจกรรมเกมการศึกษาตามตารางกิจกรรมประจำวันแล้วอาจให้เด็กเลือกเล่นอิสระในช่วงเวลากิจกรรมเสรีได้
6. การเก็บเกมที่เล่นแล้ว อาจเก็บใส่กล่องเล็กๆ หรือใส่ถุงพลาสติกหรือใช้ยางรัดแยกแต่ละเกม แล้วจัดใส่กล่องใหญ่รวมไว้เป็นชุด (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 : 50-58)

ดังนั้นจึงสรุปได้ดังนี้ การจัดการเรียนการสอนแบบกิจกรรม 6 หลัก แต่ละกิจกรรมล้วนมีความสำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กด้วยกันทั้งสิ้น ซึ่งในการจัดแต่ละกิจกรรมจะต้องจัดให้มีความสอดคล้องและความเหมาะสม โดยมีความเข้าใจอย่างแท้จริงและถูกต้องในการจัดแต่ละครั้ง เพื่อเป็นการส่งเสริมพัฒนาการของเด็กให้ดียิ่งขึ้น รวมทั้งส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามจินตนาการอย่างถูกต้อง ในการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ใช้กิจกรรมสร้างสรรค์มาใช้จัดในการเรียนการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับวิธีการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปาในด้านของการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพ

7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการวาดภาพ

งานวิจัยในประเทศ

ชัยพร พงษ์พิสันต์รัตน์ (2544 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลการระดมสมองและวิธีซีเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนวัดบวรนิเวศ ผลการศึกษาวิจัยพบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ภายหลังจากการใช้วิธีซีเนคติกส์ และนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยวิธีระดมสมอง และนักเรียนที่ได้รับการฝึกโดยวิธีระดมสมอง และวิธีซีเนคติกส์มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นไม่แตกต่างกัน

วรวัลย์ อินทรรัตน์ (2540 : 63) ศึกษาผลการฝึกระดมพลังสมองตามแนวคิดของวิลเลียม เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนพิพัฒนา กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกระดมพลังสมองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกระดมพลังสมองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

พัชรี มีสุคนธ์ (2543 : 35-36) ได้ศึกษาพัฒนาชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการศึกษาพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการทดลองสรุปว่าก่อนการทดลอง คิดเป็นร้อยละ 50.94 และชุดฝึกความคิดสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพ 83.29/8.20

ดาราวรรณ ยะเวียง (2542 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลพบว่าแผนการจัดกิจกรรมศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาลที่สร้างขึ้นจำนวน 30 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 45 นาที เป็นเวลา 6 สัปดาห์ แต่ละแผนมีความเหมาะสมกับระดับอายุและความสนใจของเด็กชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 และสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลให้สูงขึ้นหลังจากทำกิจกรรมนักเรียนทำคะแนน

ทดสอบหลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียน กล่าวคือ นักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 และ 2 มีพัฒนาการทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สมศรี แสงธนู (2545 : บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความสามารถทางภาษาของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมวาดภาพบนทรายเปียกแบบครูให้เสริมแรง พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพบนทรายเปียกแบบครูให้การเสริมแรงในแต่ละช่วงสัปดาห์ที่มีความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูด โดยเฉลี่ยรวมแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเมื่อวิเคราะห์การเปลี่ยนแปลงช่วงสัปดาห์พบว่าคะแนนความสามารถทางภาษาด้านการฟังและการพูดโดยเฉลี่ยรวมมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่เพิ่มขึ้นตลอดช่วงเวลา 8 สัปดาห์ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพบนทรายเปียกแบบครูให้การเสริมแรงมีความแตกต่างและการเปลี่ยนแปลงของความสามารถทางภาษาด้านการพูดมีการเปลี่ยนแปลงไปลักษณะที่สอดคล้องกับการวิเคราะห์แบบคะแนนรวมทั้งหมด ซึ่งเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

เอื้ออารี ทองพิทักษ์ (2546 : 55-58) ได้ศึกษาพื้นฐานทางมิติสัมพันธ์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมมีทักษะพื้นฐานทางมิติสัมพันธ์สูงขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติมมีทักษะพื้นฐานทางมิติสัมพันธ์ เมื่อจำแนกความหมายได้ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมการวาดภาพต่อเติม พบว่า ทักษะพื้นฐานทางมิติสัมพันธ์ด้านความสัมพันธ์ของความยาวและระยะทาง ตำแหน่งที่ตั้งและการจัดลำดับสูงขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนด้านความสัมพันธ์ทิศทางการจัดลำดับสูงขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

งานวิจัยต่างประเทศ

แอนเดอร์สัน และคนอื่น ๆ (Anderson and Other. 1970 : 185-A) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างกิจกรรมร่วมกันแก้ปัญหาในห้องเรียน ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนักเรียนระดับ 6 ผลการศึกษาพบว่า การแก้ปัญหาที่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ความสามารถทางสร้างสรรค์สามารถพิจารณาผลผลิตและกระบวนการแก้ปัญหาทางการสร้างสรรค์นี้ไม่ทำให้เกิดผลเสียต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ฮิลล์ (Hill. 1991 : Unpaged) ได้ทำการวิจัยเพื่อตรวจสอบการตอบสนองเชิงสร้างสรรค์ของเด็กต่อหนังสือที่มีรูปภาพประกอบ และไม่มีรูปภาพประกอบใน 3 ระดับชั้น คือ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, 3 และ 5 โดยแบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มหนึ่งให้ฟังนิทานที่เต็มไปด้วยจินตนาการและภาพประกอบชัดเจน อีกกลุ่มหนึ่งให้ฟังนิทานเท่านั้น สถานการณ์ที่กำหนดคือให้นักเรียนคิดตอนจบของเรื่องใหม่ ผลของการวิจัยพบว่า ภาพไม่ได้ทำให้ความคิดสร้างสรรค์

เพิ่มขึ้น และอาจจะขัดขวางการตอบสนองสร้างสรรค์ ภาษาที่สละสลวยและการมีส่วนร่วมสร้างจินตนาการมีความสำคัญต่อการตอบสนองอย่างสร้างสรรค์มากกว่าสื่อทางตาประเภทอื่น ๆ

มันสัน (Munson. 1992 : 199-200) ได้ศึกษาผลของการลอกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และ 4 การทดลองได้แบ่งนักเรียนเข้าในกลุ่มศิลปะ 4 กลุ่ม คือกลุ่มที่มีอิสระในการทำงาน กลุ่มที่ต้องการทำงานลอกแบบ กลุ่มที่มีอิสระในการทำงานและตามด้วยการลอกแบบ และกลุ่มที่ทำงานลอกแบบ และตามด้วยอิสระในการทำงาน โดยแต่ละกลุ่มเข้าร่วมการทำงานเป็นเวลา 12 สัปดาห์ สรุปผลการวิจัยพบว่า กลุ่มที่ทำงานลอกแบบได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ต่ำ และการลอกแบบนั้นทำให้การคิดและความคิดละเอียดลออน้อยลง ผลจากแบบสำรวจครูประจำชั้นและครูในแต่ละกลุ่ม พบว่า ภายหลังจากโปรแกรมการลอกแบบ เด็กจะแสดงพฤติกรรมสร้างสรรค์น้อยลง จากการสัมภาษณ์พบว่า เด็กที่ลอกแบบจะกลายเป็นคนที่ทำอะไรต้องพึ่งคนอื่น และอึดอัดเมื่อได้รับมอบหมายให้ทำงานแบบการเป็นต้นคิด นอกจากนั้นจากบันทึกของครูพบว่า เด็กมีการยอมรับนับถือตนเอง (Self – esteem) น้อยลงกลายเป็นคนเขินอายวางเฉย ขาดการควบคุมตน และแสดงพฤติกรรมสร้างสรรค์น้อย

คริสเตียน (Christian. 1995 : Online) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของการฝึกความคิดสร้างสรรค์ในหลักสูตรสังคมศึกษา โดยทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และ 6 ในรัฐมอนทานา สหรัฐอเมริกา โดยแบ่งนักเรียนเป็น 3 กลุ่ม ในแต่ละระดับชั้น กลุ่มหนึ่งอยู่ในโปรแกรมที่ 1 คือ การนำการฝึกความคิดสร้างสรรค์เข้าไปในโปรแกรมสังคม กลุ่มที่ 2 อยู่ในโปรแกรมที่ 2 คือ การนำการฝึกความคิดสร้างสรรค์เข้าไปในหลักสูตรทั้งหมด อีกกลุ่ม คือ กลุ่มควบคุมใช้ครูประจำชั้นสอนตามปกติ มีการทดสอบก่อนและหลังเข้าร่วมในโปรแกรมไปแล้ว 5 เดือน จากนั้นอีก 2 เดือน ทำการทดสอบเพื่อดูความคงทน ผลการวิจัยสรุปได้ ดังนี้

1. ทักษะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นทั้งสองโปรแกรมในด้านความคิดคล่องแคล่วและความคิดริเริ่ม
2. ทักษะทางสังคมศึกษาของนักเรียนเพิ่มอย่างมีนัยสำคัญในโปรแกรมที่ 2 ที่มีการนำความคิดสร้างสรรค์บูรณาการเข้าไปในหลักสูตร
3. กลุ่มควบคุมไม่มีการเปลี่ยนแปลงทักษะทางสังคมศึกษาและความคิดสร้างสรรค์

โคลเวอร์ (Clover. 1980-16) ศึกษาการใช้กิจกรรมฝึกความคิดสร้างสรรค์กับนักศึกษาระดับวิทยาลัย จำนวน 44 คน โดยการฝึกฝนและการเสริมแรงมีจุดมุ่งหมายเพื่อความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดริเริ่ม (Originality) ทั้งในด้านการนำสิ่งของมาใช้ให้เกิดประโยชน์ และด้านการแก้ปัญหาในแบบฝึกหัด พบว่าหลังจากการฝึกกลุ่มตัวอย่าง สามารถทำคะแนนในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์

แรนท์ ได้สูงขึ้นเป็นอย่างมาก และเมื่อมีการติดตามผลในระยะ 11 เดือนต่อมาก็พบว่ากลุ่มตัวอย่าง ยังคงทำคะแนนได้สูงขึ้นเหมือนเดิม

จากงานวิจัยดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ดังนี้ นักเรียนที่ได้รับการเรียนการสอนแบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ เจตคติ ทักษะ ความคิดในด้านต่างๆ สูงขึ้น ฝึกให้เป็นคนที่กล้าคิด กล้าทำ กล้าแสดงออก มีจินตนาการ มีความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร มีความคิดในลักษณะการคิดนอกกรอบ เพิ่มมากขึ้น สามารถอยู่ในสังคม หรืออยู่ร่วมกับผู้อื่นได้ นำความรู้ที่ได้รับไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างคล่องแคล่วว่องไว และเป็นอีกวิธีหนึ่งในการนำมาใช้ ในด้านการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดีและยังเป็นวิธีการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้สูงขึ้นได้

7.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่อง

งานวิจัยในประเทศ

สมนึก ปฏิปทานนท์ (2542 : 73) ได้วิจัยผลการใช้วิธีการสร้างเรื่องที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความสามารถในการคิดวิเคราะห์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ใช้วิธีเรียนโดยใช้วิธีการสร้างเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ไม่แตกต่างจากนักเรียนที่เรียนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ผู้เรียนมีความกระตือรือร้น และสนใจในการเรียนการสอน สามารถฝึกทักษะ การคิดวิเคราะห์ การวางแผนในการทำงาน การศึกษาค้นคว้า การยอมรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น

เกรียงไกร ยิ่งสง่า (2543 : บทคัดย่อ) วิจัยผลการใช้วิธีการสร้างเรื่อง และการประเมิน โดยใช้แฟ้มสะสมงานที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ เจตคติและทักษะการแก้ปัญหา ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ในวิชา ส053 ประชากรและสิ่งแวดล้อมพบว่า นักเรียน เรียนโดยใช้วิธีการสร้างเรื่อง และประเมินโดยใช้แฟ้มสะสมงานมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ธาริณี วิทยาอนิวรรณ (2542 : 70) ได้ศึกษาวิจัย ผลของการเรียนการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่องที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ และความพึงพอใจต่อการเรียนการสอนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตสังกัดทบวงของมหาวิทยาลัยผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธีการสอนแบบวิธีการสร้างเรื่อง มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์ สูงขึ้นกว่าเกณฑ์ที่กำหนด คือ สูงกว่าร้อยละ 70 มีความพึงพอใจต่อการเรียนรู้อันดับมาก ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงสิ่งที่เรียนเข้ากับชีวิตจริงได้กิจกรรมการเรียนการสอน กระตุ้นการใช้ความคิด ความรับผิดชอบในการทำงานร่วมกันเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมในกิจกรรม

นันทนา สนิทมาก (2545 : 49) ได้วิจัยเพื่อศึกษาผลการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่อง เรื่อง เทียวเมืองมรดกโลกต่อความคิดรวบยอดของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนบ้านคลองแขงวิทยา จังหวัดกำแพงเพชร ผลการวิจัยพบว่าระดับความคิดรวบยอดหลังเรียนรู้สูงกว่าก่อนเรียน ซึ่งก่อนเรียนนักเรียนมีระดับความคิดรวบยอดที่ระดับพอใช้ แต่หลังเรียนนักเรียนมีความคิดรวบยอดที่ระดับดี คือ นักเรียนสามารถเขียนความคิดรวบยอดขององค์ความรู้ด้วยผังมโนทัศน์และความเรียงได้ และผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนจากการทำแบบทดสอบวัดผลการเรียนรู้ นักเรียนมีค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้หลังเรียนสูงกว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนผลการเรียนรู้ก่อนเรียน

ทิพวรรณ ตำราญวงศ์ (2545 : 79) ทำการวิจัยเพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนวิชาภาษาอังกฤษ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยวิธีการสร้างเรื่อง ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยวิธีการสร้างเรื่อง มีค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าร้อยละ 70 ด้านพัฒนา กิจกรรมนักเรียนสามารถใช้กระบวนการคิดในการตอบคำถามหลัก ชำนาญเข้าสู่บทเรียนและชี้แนะเสนอเนื้อหาให้นักเรียนให้ความสนใจดีและสามารถเชื่อมโยงความรู้เดิมได้ ชำนาญฝึกนักเรียนมีความสนุกสนานในการฝึกปฏิบัติจริงและได้มีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อน

งานวิจัยต่างประเทศ

บัทโซว (Butzow. 1991 : Online) ได้ทำการศึกษาเพื่อเปรียบเทียบผลการเรียนการสอนด้วยวิธี วิธีการสร้างเรื่อง Model และการเรียนการสอนโดยใช้วิธีการใช้ตำราเรียนแบบเดิม ที่มีต่อมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา ตัวอย่างประชากรเน้นนักเรียนระดับเกรด 3 โดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มทดลองจำนวน 114 คน เรียนโดยใช้วิธี วิธีการสร้างเรื่อง Model และกลุ่มควบคุมจำนวน 84 คน เรียนด้วยวิธีการเรียนแบบเดิม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้วิธี วิธีการสร้างเรื่อง Model และวิธีการเรียนแบบเดิมมีมโนทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ไม่แตกต่างกัน

จากงานวิจัยต่าง ๆ ดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ดังนี้ การเรียนการสอนด้วยวิธีการสร้างเรื่อง เป็นการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ ส่งผลให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์เจตคติและทักษะต่าง ๆ สูงขึ้น มีกิจกรรมที่กระตุ้นความสนใจของผู้เรียนเชื่อมโยงความรู้ส่งเสริมการศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตนเองใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อยู่ร่วมกันในสังคมได้ เป็นอีกทางเลือกในการนำมาใช้ในการดำรงชีวิตประจำวัน และการเรียนการสอนได้ดี เป็นการเรียนการสอนที่ช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนได้มีความคิดสร้างสรรค์ที่ถูกต้องอย่างหลากหลาย

7.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปป่า และเจตคติ

งานวิจัยในประเทศ

จิรนนท์ บุญเรือน (2544 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนชิปป่าที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษาที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนภาษาไทยและเจตคติต่อการเรียนภาษาไทย ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปป่าที่เน้นกระบวนการเรียนรู้ทางภาษา สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ดอกคุณ วงศ์วรรณ (2544 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางโดยใช้รูปแบบชิปป่า วิชาฟิสิกส์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนพระพุทธรบาทวิทยาลัย จังหวัดหนองคายพบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ นักเรียนได้คิดได้ปฏิบัติและทำความเข้าใจด้วยตนเอง นักเรียนได้ความรู้จากการอภิปราย สามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

สุทธิรัตน์ เลิศจตุรวิทย์ (2544 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปป่า เพื่อการเรียนรู้ทางประวัติศาสตร์ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทักษะการวิเคราะห์ และเจตคติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนโดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปป่าเพื่อการเรียนรู้ ทางประวัติศาสตร์ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนประวัติศาสตร์ ทักษะการคิดวิเคราะห์ และเจตคติต่อความรักชาติหลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ชารินทร์ ตรีวิญญู (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการจัดกระบวนการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ตามหลักชิปป่าที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์และเจตคติต่อการเรียนคณิตศาสตร์ของชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตัวอย่างประชากรเป็นนักเรียนโรงเรียนจินต๊ะแก่งคอย จังหวัดสระบุรี จำนวน 70 คน พบว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกระบวนการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ตามหลักชิปป่ามีค่าเฉลี่ยคะแนนผลสัมฤทธิ์และแบบวัดเจตคติสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดกระบวนการเรียนการสอนคณิตศาสตร์ตามปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บุญฤดี แซ่ลือ (2545 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องผลของการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปป่าที่มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 พบว่าค่าเฉลี่ยของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิทยาศาสตร์ของนักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์โดยใช้รูปแบบการเรียนการสอนชิปป่า สูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนการสอนวิทยาศาสตร์ตามปกติ

จากการวิจัยดังกล่าวข้างต้น จึงสรุปได้ดังนี้ นักเรียนที่เรียนรู้ตามรูปแบบซิปปามีผลสัมฤทธิ์เจตคติและทักษะต่าง ๆ สูงขึ้นนักเรียนได้คิดวิเคราะห์ได้ปฏิบัติ และทำความเข้าใจด้วยตนเองสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ การเรียนการสอนรูปแบบซิปปาเป็นอีกทางเลือกหนึ่งในการนำมาใช้ในด้าน การเรียนการสอนได้ดี มีประสิทธิภาพและเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลางเป็นการจัดการเรียนการสอนอีกรูปแบบหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนให้สูงขึ้นได้ จากที่ได้ตรวจสอบเอกสารงานวิจัยมาทั้งหมดนี้ พบว่าการเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพและการเรียนตามรูปแบบซิปปามีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพได้เช่นเดียวกัน จึงทำให้ผู้วิจัยมีสนใจอยากจะทราบว่า การเรียนรู้ด้วยวิธีการสร้างเรื่องกับการเรียนรู้ตามรูปแบบซิปปาว่าวิธีไหนจะช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพและเจตคติต่อการวาดภาพได้มากกว่ากัน

มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา