

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้แก่บุคคล มีความสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาประเทศชาติเพราะคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ในวิถีทางที่ถูกต้องจะมีบทบาทต่อความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการสาขาต่างๆ มีการประดิษฐ์คิดค้นสร้างนวัตกรรมมาประยุกต์ใช้ให้เป็นคุณประโยชน์แก่มวลมนุษยชาติ (จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2531, หน้า 58) แผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 (พ.ศ. 2550 – 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทยให้ มีคุณธรรม และมีความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะ ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน (สำนักงานคณะกรรมการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ, 2549, หน้า 41) ซึ่งสาระของแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติ ฉบับที่ 10 ดังกล่าวนั้นสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่ 21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนให้มีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้าน เทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 13)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ได้กำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนในสาระศิลปะไว้ดังนี้ คือ มีความรักชาติศาสน์กษัตริย์ ซื่อสัตย์สุจริต มีวินัย ใฝ่เรียนรู้ อยู่อย่างพอเพียง มุ่งมั่นในการทำงาน รักความเป็นไทย มีจิตสาธารณะ และมีความคิดสร้างสรรค์ การจัดการเรียนการสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ระดับประถมศึกษาเป็นการจัดการศึกษาให้แก่นักเรียนอย่างเป็นกระบวนการ ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงออกตามความสนใจ การรับรู้คุณค่า และความสามารถของแต่ละบุคคล อันก่อให้เกิดผลที่เป็นรูปธรรม ได้แก่ ชิ้นงานผลงานต่างๆ และผลที่เป็นนามธรรม ได้แก่ พัฒนาการทางด้านสติปัญญา อารมณ์ สังคม ร่างกาย สุขทริยภาพ ความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่า มุ่งให้ผู้เรียนมีความรู้ มีประสบการณ์ทางศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ที่มุ่งหวังให้การ

เรียนรู้ศิลปะเพื่อนำไปสู่การช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงาน ได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ปัจจุบันการเรียนการสอนในโรงเรียนระดับประถมศึกษาชั้นต้น ยังประสบปัญหาต่างๆ หลายประการ โดยเฉพาะด้านการสอนที่ยังใช้รูปแบบเดิมหรือสอนตามประสบการณ์ของผู้สอน และยังไม่ได้ตอบสนองด้านจุดมุ่งหมายของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เรื่องการจัดการเรียนการสอนที่เอื้อต่อการแสดงออกทางความคิด จินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพให้แก่แก่นักเรียนมากนัก การเรียนการสอนศิลปะเรามากพบเนื้อหา สาระตัวอย่างและสื่อลดใจต่อการเรียนรู้ของเด็กมีสภาพเป็นนามธรรมมาก สภาพนามธรรมเช่นนี้จะมึลักษณะเลือนลางต่อความเข้าใจ และความคิดของเขาทำให้ความรู้เป็นไปอย่างเลือนลาง และไม่ได้ผลสมบูรณ์ สื่อการสอนที่ดีจะเป็นตัวการ สำคัญที่ทำให้แก่นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจและความคิดอย่างเป็นรูปธรรมขึ้นทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539, หน้า 111) และจากการวิเคราะห์มาตรฐานการเรียนรู้สาระศิลปะวิชาทัศนศิลป์ข้อดังกล่าวแสดงให้เห็นว่าหลักสูตรให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในงานทัศนศิลป์ ของผู้เรียนอย่างเด่นชัด จากการประเมินผลการเรียนรู้สาระศิลปะในระดับชาติ (O-NET) ของสถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ (สทศ.) ปีการศึกษา 2555 นักเรียนโรงเรียนนครหลวง (พิบูลประเสริฐวิทย์) ยังมีผลการประเมินต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ โดยมีคะแนนเฉลี่ยสาระศิลปะในระดับเขตพื้นที่การศึกษาร้อยละ 52.23 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2555, หน้า 33) และจากการจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระศิลปะวิชาทัศนศิลป์เรื่องการวาดภาพระบายสีหน่วยการเรียนรู้สร้างสรรค์งานศิลป์ที่ผ่านมาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 ผู้วิจัยได้มุ่งเน้นการประเมินผลการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพควบคู่กันไป ผลการประเมินชิ้นงานของนักเรียนปรากฏว่า ยังมีคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้

คุณค่าทางสุนทรียภาพต่ำกว่าเกณฑ์ที่ได้ตั้งไว้ จากการประเมินผลการเรียนรู้สาระศิลปะวิชาทัศนศิลป์ ในชิ้นงานการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนครหลวง (พิบูลประเสริฐวิทย์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 มีผลการเรียนตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ถึงปีการศึกษา 2556 ต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนด โดยการประเมินในปีการศึกษา 2554 ด้านความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.00 ด้านการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.42 การประเมินในปีการศึกษา 2555 ด้านความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.12 ด้านการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.40 และในปีการศึกษา 2556 ภาคเรียนที่ 1 ก็มีลักษณะที่คล้ายคลึงกันคือ ด้านความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.14 ด้านการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีมีค่าเฉลี่ยร้อยละ 62.45 (แบบรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาภาคปฏิบัติสาระศิลปะวิชาทัศนศิลป์โรงเรียนนครหลวง (พิบูลประเสริฐวิทย์))

สาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นสาระหนึ่งที่มีความสำคัญต่อการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้สาระศิลปะมุ่งส่งเสริมความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และจินตนาการ ที่ผู้เรียนได้ฝึกหัดคิดสร้างสรรค์งานด้านศิลปะอยู่เสมอจะช่วยให้ผู้เรียนมีทักษะการคิดสร้างสรรค์ (นิรมล ตรีธรรมา, 2525, หน้า 33) วัตถุประสงค์การแสดงออกทาง ศิลปศึกษามุ่งพัฒนาให้ทำงานศิลปะ พัฒนาการทำงานอดิเรกใช้ศิลปะช่วยเหลือวิชาอื่น เพื่อชีวิตประจำวัน พื้นฐานการศึกษาต่อ หรือวิชาชีพในอนาคตนับเป็นการปลูกฝังกระบวนการทางความคิด จะมุ่งในการสร้างสิ่งที่ดีงามให้เกิดขึ้นในจิตใจเด็กเสียก่อน เพราะการปลูกฝังให้เด็กรู้จักรักและซาบซึ้งในความงาม เป็นสิ่งที่ทำให้เกิดความพึงพอใจ เบิกบานใจ ความรู้สึกอันเป็นนามธรรมดังกล่าวนี้คือมูลฐานของกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับศิลปะด้วยเช่นกัน (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2539, หน้า 202-203) จากทัศนะของผู้ทรงคุณวุฒิข้างต้นเป็นข้อยืนยันอย่างชัดเจนว่า ศิลปศึกษามีคุณค่า อย่างยิ่งต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมความเจริญงอกงามทั้งทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์และสังคม รวมทั้งปลูกฝังให้มีความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ และเกิดสุนทรียภาพ พัฒนาลักษณะนิสัยให้มีระเบียบวินัยในการทำงาน รู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ต่อตนเองและต่อส่วนรวม สามารถอยู่ร่วมกับสังคมอย่างมีความสุข

ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของความคิดที่แปลกใหม่ เป็นความคิดที่กว้าง คิดได้หลายรูปแบบ หลากหลาย เป็นความคิดอิสระหรือเป็นความคิดนอกกรอบ เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้หลายๆแนวคิด และนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อยอด เพื่อให้สามารถใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ความคิด สร้างสรรค์คือความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ ของสิ่ง

ต่างๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไปและความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วย ความคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเอง โดยเฉพาะ หรือความคิดริเริ่มสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆด้วยวิธีการ ที่ดีเยี่ยม ซึ่งสมรรถภาพในการแก้ปัญหานั้นเป็นผลมาจากการเรียนรู้การริเริ่ม และศักยภาพของแต่ละบุคคลในการแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์นับว่ามีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์สะสม ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นความคิด สร้างสรรค์ และยังเกี่ยวข้องกับความรู้สึก อารมณ์ ทักษะคติและคุณค่าทางสังคม เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากอื่นๆ ที่จะนำไปสู่การสำรวจการคิดในด้านที่แปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่งทำให้เกิดผลผลิตใหม่ๆ หรือเป็นความคิดที่นำไปสู่กระบวนการวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ หลายอย่าง ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการแสดงรายละเอียดเพื่อตกแต่งภาพได้ชัดเจน มีคุณค่าและมีความหมายที่สอดคล้องตรงประเด็นตามหัวข้อเรื่องหรือเนื้อเรื่องในทุกแง่มุมของจินตนาการด้านต่างๆสามารถวัดได้จากการประเมินผลงานและแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

จากการศึกษาสรุปความหมายลักษณะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ซึ่งเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วยลักษณะ 4 ด้านคือ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดคล่อง 3) ความคิดยืดหยุ่น และ 4) ความคิดละเอียดลออ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของลักษณะความคิดสร้างสรรค์ แต่ในผลงานทางศิลปะ วิชาทัศนศิลป์ โดยเฉพาะชิ้นงานการวาดภาพระบายสี ผู้วิจัยได้กำหนดเลือกใช้การวัดความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ 1) ความคิดริเริ่ม 2) ความคิดยืดหยุ่น และ 3) ความคิดละเอียดลออ ส่วนลักษณะด้านความคิดคล่องไม่ได้นำมาใช้ โดยมีเหตุผลอันเนื่องมาจากลักษณะด้านความคิดคล่องดังกล่าวเหมาะสมเกี่ยวข้องกับความสามารถ ด้านการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วทันทีทันใดในการ โยงสัมพันธ์ เป็นความสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันคล้ายคลึงกันหรือตรงข้ามกันในเวลาจำกัดเป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว ซึ่งในการวัดและการทดสอบก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้ ในงานด้านทัศนศิลป์และการวาดภาพระบายสีเป็นชิ้นงานการปฏิบัติที่ต้องใช้ความประณีต จำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานพอสมควร โบมการ์เด็น (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 2555, หน้า 30-36) การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในงานทัศนศิลป์ เป็นการรับรู้ทางการมองเห็น ในแขนงจิตรกรรมประติมากรรม และสถาปัตยกรรม ทำให้เกิดแรงกระตุ้นและตอบสนองทางด้านจิตใจพร้อมกันนั้นจิตใจของมนุษย์ก็เป็นตัวแปรค่าและกำหนดความงาม ความประณีต เรื่องราวและประโยชน์ต่อสังคมมนุษย์ การรับรู้คุณค่าของสิ่งเหล่านี้ รับรู้ได้ด้วยอารมณ์ ความรู้สึกของแต่ละบุคคล ความงามและเรื่องราวจะเกิดมีคุณค่าก็เพราะการรับรู้ทางการมองเห็นเกิดความรู้สึกประทับใจมีความอึดใจในคุณค่านั้นๆ สำหรับงานทัศนศิลป์ ไม่ว่าจะรูปแบบใดย่อมมีคุณค่าในตัวของผลงานเอง ผลงานทัศนศิลป์สามารถแบ่งการรับรู้คุณค่าได้ 2 คุณค่าคือ 1) คุณค่าทางความงาม และ 2) คุณค่าทางเรื่องราว การสร้างหรือ

การวัดคุณค่าความงามของงานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาทัศนศิลป์ (Visual Art) นั้น ต้องอาศัยหลักการและองค์ประกอบหลายอย่างคือ 1) เส้น 2) รูป 3) มวลและปริมาตร 4) ลักษณะพื้นผิว 5) บริเวณว่าง 6) แสงและเงา 7) สี และ 8) ด้านคุณค่าทางเรื่องราว เป็นการแสดงลักษณะบ่งบอกถึงความหมาย ซึ่งสอดคล้องสัมพันธ์กับ ทฤษฎีของโลเวนเฟลด์ (มัย ตติยะ, 2547, หน้า 19) การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ (Synectics) เพื่อการศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีหลักสำคัญในการเรียนรู้ คือวิธีการเปรียบเทียบโดยตรง การเปรียบเทียบสมมุติคนเป็นสิ่งอื่น และการสร้างคำคู่ขัดแย้ง กระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดจากการคิดค้นคว้าจินตนาการ และนำไปสู่การปฏิบัติโดยใช้วิธีการเปรียบเทียบโดยตรง การเปรียบเทียบสมมุติคนเป็นสิ่งอื่นการสร้างคำคู่ขัดแย้งและ สามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่น ได้โดยมีครูเป็นผู้เสริมแรง แนะนำและให้คำปรึกษา

แนวการสอนแบบซินเนคติกส์ (ทิสนา แจมมณี, 2548, หน้า 252) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของ กอร์ดอน (Gordon, 1961, p.345) ที่กล่าวว่า บุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมุติตัวเองเป็นคนอื่นและถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นกอร์ดอนจึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหา ด้วยแนวคิดใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ใน สภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอนเสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ใน การกระตุ้นความคิดใหม่ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) การเปรียบเทียบ บุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) และการเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed) วิธีการนี้มีประโยชน์ มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรคงานทางศิลปะ วิธีการซินเนคติกส์อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยเป็นหลักในการจัดกิจกรรม 3 วิธี 1) การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงของ 2 สิ่ง หรือมากกว่าสิ่งที่นำมาเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ 2) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) การเปรียบเทียบแบบนี้ผู้เรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบและบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเป็นสิ่งนั้น สิ่งที่จะเปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เช่น ให้นักเรียนสมมุติตนเองเป็นรถยนต์ในรถยนต์แล้วบอกว่า นักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อรถติด

เครื่องในตอนเช้า หรือเมื่อไฟแบตเตอรี่หมด หรือเมื่อรถติดไฟแดง 3. การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นการใช้อำนาจเปรียบเทียบ 2 คำ ที่มีความหมายขัดแย้งกัน หรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการยกตัวอย่างเช่น ฉลาดในเรื่องโง่ หรือสวยโทรมๆ ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยนำชั้น ตอนชินเนคติกส์แบบที่ 1 (เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่) มาใช้ในวิจัย ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอนคือ 1) ขั้นนำ 2) ขั้นการเปรียบเทียบแบบตรง 3) ขั้นการเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ 4) ขั้นการอุปมาคำคู่ขัดแย้ง 5) ขั้นตอนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง และ 6) การนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งานเดิมให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมการ วาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในครั้งนี้

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการใช้รูปแบบการสอนชินเนคติกส์ ซึ่งประกอบไปด้วยขั้นตอนกระบวนการ การสร้างสรรค์องค์ความรู้โดยใช้ความคิดเปรียบเทียบแก้ปัญหา เชื่อมโยงนำไปสู่การเรียนรู้ในด้านการคิดสร้างสรรค์ รับรู้คุณค่า เพื่อพัฒนาผลงานการวาดภาพระบายสีแบบที่แปลกใหม่ และสวยงาม โดยคาดหวังว่า การนำการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์มาใช้ จะสามารถทำให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลของความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพเพิ่มขึ้น ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรต่อไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีหลังเรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ความสำคัญของการวิจัย

ผลการวิจัยครั้งนี้มีความสำคัญใน 2 ด้านคือ

1. ด้านทฤษฎี การใช้การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์ ในการจัดการเรียนการสอน และวิจัยนี้ ประกอบไปด้วยขั้นตอนหลักที่สำคัญของกระบวนการเรียนรู้เพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ๆ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) และการเปรียบเทียบ คำคู่ขัดแย้ง (Compressed) มีผลที่จะทำให้เกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีเพิ่มขึ้น

2. ด้านปฏิบัติ วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ เพื่อนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ สร้างเสริมการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี จากแหล่งเรียนรู้ด้วยตนเอง ที่จะทำให้ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นผู้มีผลของความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพเพิ่มขึ้นตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร

ขอบเขตการวิจัย

1. หน่วยในการวิเคราะห์

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 193 โรงเรียน

2. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ในสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ใช้วิธีการเลือกโรงเรียนในกลุ่มอำเภอนครหลวง มี 3 ห้องเรียน จำนวน 150 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนนครหลวง (พิบูลย์ประเสริฐวิทย์) สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 ซึ่งกำลังเรียนในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 ที่ใช้วิธีการจับฉลากเป็นกลุ่มตัวอย่างได้ 2 กลุ่ม ได้แก่ นักเรียนห้องที่ 1 เป็นกลุ่มทดลองใช้การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์และห้องที่ 2 เป็นกลุ่มควบคุมใช้การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3. ตัวแปรที่ศึกษา

3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ซึ่งมี 2 วิธีคือ

3.1.1 การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

3.1.2 การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

3.2.1 ความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสี

3.2.2 การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี

4. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองคือเนื้อหาในกลุ่มสาระศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ระดับประถมศึกษาปีที่ 4 สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ หน่วยการเรียนรู้สร้างสรรค์งานศิลป์ โดยมีหัวข้อต่อไปนี้

4.1.1 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/1 เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และ งานทัศนศิลป์

4.1.2 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/2 อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์

4.1.3 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/3 จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์ โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง

4.1.4 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/5 มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี

4.1.5 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/6 บรรยายลักษณะของภาพ โดยเน้น เรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงาในภาพ

4.1.6 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/7 วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ

4.1.7 มาตรฐาน ศ 1.1 ป. 4/8 เปรียบเทียบความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น

4.1.8 มาตรฐาน ศ 1.2 ป. 4/1 ระบุและอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์ และงานเฉลิมฉลอง ของวัฒนธรรมในท้องถิ่น

4.1.9 มาตรฐาน ศ 1.2 ป. 4/2 บรรยายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ที่มาจากวัฒนธรรมต่างๆ

5. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ทำการทดลองจัดการเรียนรู้ คือภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โดยผู้วิจัย ใช้เวลาในการจัดการเรียนรู้ 5 สัปดาห์ จัดการเรียนรู้กลุ่มละ 4 ชั่วโมงต่อสัปดาห์ ใช้การทดสอบก่อนเรียนระยะเวลา 3 ชั่วโมง ทดสอบหลังเรียนระยะเวลา 3 ชั่วโมง ระยะเวลาที่ใช้ในการทดลองจัดการเรียนรู้ 20 ชั่วโมง ทั้งนี้ระยะเวลาในการจัดการเรียนรู้และทดสอบก่อนและหลังเรียนได้จัดให้อยู่ในช่วงระยะเวลาที่เหมือนกันทั้ง 2 กลุ่มและผู้สอนคนเดียวกันเพื่อป้องกันปัญหาที่จะเกิดจากตัวแปรแทรกซ้อนดังกล่าวที่อาจทำให้ ผลการวิจัยคลาดเคลื่อนไปจากความเป็นจริง

กรอบแนวคิดการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้เป็นการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ ในการวาดภาพระบายสีด้วยการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โดยมีกรอบแนวคิดในการวิจัยตัวแปรที่ศึกษาประกอบด้วยตัวแปรต้น ได้แก่รูปแบบวิธีการจัดการเรียนรู้

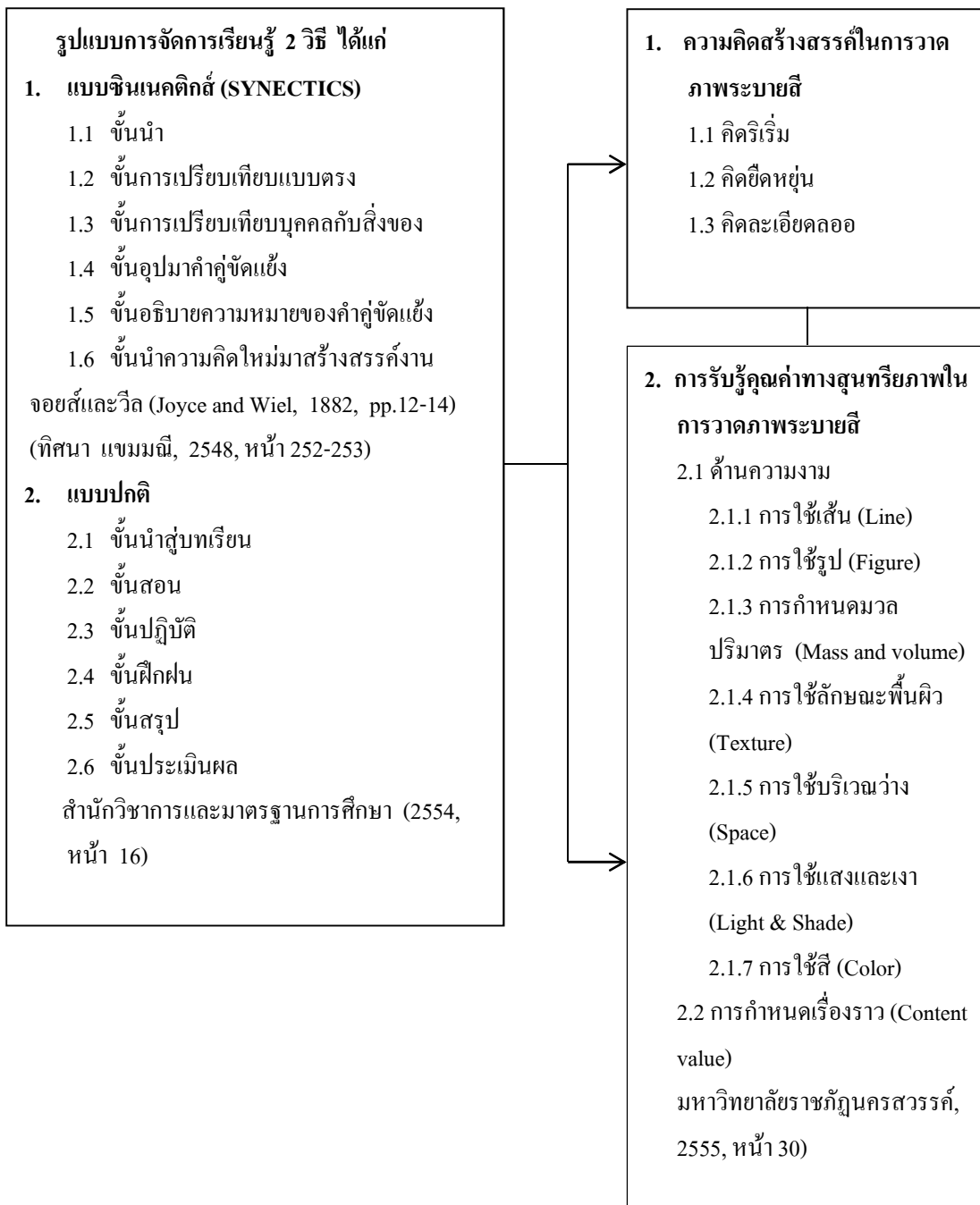
2 วิธี คือการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ ตัวแปรตามคือ ความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสี และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี ซึ่งผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิดจากหน่วยงาน นักวิชาการ ผู้เชี่ยวชาญ นักจิตวิทยาการศึกษาต่างๆ ดังภาพประกอบที่ 1 โดยได้ใช้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ คือ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียน บรรยาย เล่า ทำ แสดง วาดภาพ สร้าง ปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้นๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้วให้เก็บผลไว้ก่อน ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาว เหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหา หรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลายๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมานุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบ ในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัว เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง เชือดนมๆ เป็นต้น ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งเป็นขั้นที่ผู้เรียนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้ ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำงานที่ไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่เพื่อทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เพื่อการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เป็นแผนการสอนที่ใช้รูปแบบแนวทาง วิธีการและแนวคิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา มีหลักสำคัญในการจัดการเรียนรู้และมีวัตถุประสงค์คือ มุ่งให้นักเรียนมีความสามารถในการอธิบายหาความหมายและความสำคัญของการวาดภาพระบายสี มีความสามารถในการปฏิบัติการจดบันทึก และการวาดภาพประกอบเกี่ยวกับการวาดภาพระบายสี มีความสามารถในการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี ถ่ายทอดความคิดจินตนาการ ความรู้สึก ใช้วรรณคดีในการวาดภาพระบายสี สามารถในการอธิบายหาความหมายและความสำคัญของการวาดภาพระบายสี โดยมีขั้นการสอน 6 ขั้นคือ 1 ขั้นนำสู่บทเรียน 2 ขั้นสอน 3 ขั้นปฏิบัติ 4 ขั้นฝึกฝน 5 ขั้นสรุป 6 ขั้นประเมินผล ความคิดสร้างสรรค์ได้แนวคิดและทฤษฎีของกิลฟอร์ด (जारูวรรณ ปะกัง, 2551, หน้า 16) และทอร์เรนซ์ (พรวัฒนา ศรีคำภา, 2550, หน้า 20) ซึ่งผู้วิจัยเลือกใช้การวัดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพได้แนวคิดและทฤษฎีของโบมการ์เด็น (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 2555, หน้า 1-3); โลเวนเฟลด์ (ศรียานิยมธรรม, 2544, หน้า 25) และ มัย ตติยะ (2547, หน้า 19) โดยใช้ในการวัดความสามารถการจัดองค์ประกอบภาพด้านการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพทั้ง 8 ด้าน คือ 1) เส้น (Line) 2) รูป (Figure) 3) มวลและปริมาตร (Mass and volume) 4) ลักษณะพื้นผิว (Texture) 5) บริเวณว่างหรือช่วงระยะ (Space) 6) แสงและเงา (Light & Shade) 7) สี (Color) และ 8) คุณค่าทางเรื่องราว (Content Value) ดังแสดงในภาพประกอบ 1

ตัวแปรต้น

ตัวแปรตาม



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์ หมายถึงกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ที่มีหลักสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือวิธีการเปรียบเทียบ โดยตรง การเปรียบเทียบสมมติตนเป็นสิ่งอื่น และการสร้างคำคู่ขัดแย้งและมีลำดับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ โดยการใช้สื่อ และแหล่งเรียนรู้โบราณสถาน ในท้องถิ่นที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข เพลิดเพลินในการสร้างสรรค์ผลงาน รับรู้ถึงคุณค่าทางศิลปะสามารถทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่หลากหลาย สื่อแหล่งเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่นที่ใช้ประกอบการสอนคือ ปราสาทนครหลวง ศิลาพระจันทร์ลอย วัดใหม่ประชุมพล อำเภอนครหลวง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา กิจกรรมการเรียนรู้ประกอบด้วย 6 ตอน คือ 1) ชำนาญ 2) ขั้นตอนการเปรียบเทียบแบบตรง 3) ขั้นตอนการเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ 4) ขั้นตอนอุปมาคำคู่ขัดแย้ง 5) ขั้นตอนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง และ 6) ชำนาญความคิดใหม่ มาสร้างสรรค์งาน กระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนเป็นผู้สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองเกิดจาก การคิดค้นคว้าจนเกิดจินตนาการ และนำไปสู่การปฏิบัติ และสามารถปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นได้โดยมีครูเป็นผู้เสริมแรงแนะนำและให้คำปรึกษา การใช้สื่อและแหล่งเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่นที่สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข เพลิดเพลินในการสร้างสรรค์ผลงาน รับรู้ถึงคุณค่าทางศิลปะ สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างผลงานที่หลากหลาย สื่อแหล่งเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่นที่ใช้ประกอบการสอนคือ ปราสาทนครหลวง ศิลาพระจันทร์ลอย วัดใหม่ประชุมพล อำเภอนครหลวง จังหวัดพระนครศรีอยุธยา ชำนาญความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน เป็นการจัดการเรียนรู้ในขั้นที่ 6 คือนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งานเดิมให้มีความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่มากขึ้น ซึ่งถือเป็นขั้นการสรุปกระบวนการเรียนรู้ตั้งแต่ขั้นที่ 1 จนถึงขั้นที่ 5 ด้วยการให้นักเรียนใช้จินตนาการมาสร้างสรรค์งานใหม่ หรือตกแต่ง เพิ่มเติมภาพวาดให้ดีขึ้นกว่าเดิม พร้อมกับนำชิ้นงานภาพวาดไปประเมินผลต่อไป

2. การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ใช้รูปแบบแนวทาง วิธีการและแนวคิดจากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา มีหลักสำคัญในการจัดการเรียนรู้และมีวัตถุประสงค์คือมุ่งให้นักเรียนมีความสามารถในการอธิบายหาความหมายและความสำคัญของการวาดภาพระบายสี มีความสามารถในการปฏิบัติการจัดบันทึก และการวาดภาพประกอบ โดยมีขั้นการสอน 6 ขั้นคือ 1) ชำนาญสู่บทเรียน 2) ขั้นสอน 3) ขั้นปฏิบัติ 4) ขั้นฝึกฝน 5) ขั้นสรุป และ 6) ขั้นประเมินผล

3. ความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสี หมายถึงความรู้ความสามารถในการวาดภาพระบายสี โดยใช้สีชอล์กที่มีความแปลกใหม่ ในหน่วยการเรียนรู้สร้างสรรค์งานศิลป์ ประกอบด้วยแบบทดสอบผลงานการวาดภาพระบายสี จำนวน 3 ชิ้นงาน ซึ่งผลงานแต่ละชิ้นที่

นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น จะต้องสื่อออกมาเป็นลักษณะที่แปลกใหม่คือ มีความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ

4. การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี หมายถึงความสามารถทางการรับรู้ด้านสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีโดยใช้สีชอล์ก ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยา เขต 1 ในหน่วยการเรียนรู้สร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วยแบบทดสอบผลงานการวาดภาพระบายสี จำนวน 3 ชิ้นงาน ซึ่งผลงานแต่ละชิ้นที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้น จะต้องสื่อออกมาตามหลักของทัศนธาตุหรือองค์ประกอบทางศิลปะคือ การใช้เส้น รูป มวลปริมาตร ลักษณะพื้นผิว บริเวณว่าง แสงและเงา สี เรื่องราว

4.1 การใช้เส้น หมายถึงการใช้ร่องรอยที่เกิดขึ้นโดยทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูปร่าง รูปทรง

4.2 การใช้รูป หมายถึง การใช้ ภาพ โครงรูป คำ โครง ร่างกาย เช่น รูปตัวคน รูปตัวสัตว์ คำ โครง การขึ้นรูปแบบ เช่น รูปสามเหลี่ยม รูปวงรี รูปไข่ คำ โครงรูป สิ่งก่อสร้าง ธรรมชาติ สิ่งของหรือสิ่งที่อยู่รอบตัว

4.3 การใช้มวลปริมาตร หมายถึงการกำหนดใช้เนื้อที่ทั้งหมดของสารในภาพ ในรูปทรง ถ้าเป็นพุ่มไม้ ก็คือ พื้นที่ภายในทรงพุ่มทั้งหมด มวลของหิน คือ เนื้อที่แข็งแกร่งของหิน พื้นที่กั้นระวางในอากาศ ของวัตถุต่างๆ กำหนดเป็นรูปทรงที่แสดงเป็น 3 มิติ การกำหนดมวลและปริมาตร มักจะถูกเรียกกลับไปกับเรื่องของเนื้อที่และปริมาณเพื่อสร้างเนื้อที่ ดังนั้นในการจัดวางองค์ประกอบต่างๆ ลงในพื้นที่ของภาพวาด จึงต้องคำนึงถึงพื้นที่ของวัตถุที่สัมพันธ์กับการใช้เนื้อที่ในภาพ

4.4 การใช้พื้นผิว หมายถึงพื้นผิวเนื้อหยาบหรือเนื้อละเอียด แข็งหรือหยาบ นุ่มหรือเรียบ พื้นผิวจะทำให้ผู้ดูเกิดความรู้สึก ไม่ว่าจะด้วยสายตาหรือร่างกาย พื้นผิวเปรียบเสมือนตัวแทนของมวลภายในของวัตถุนั้น จากลักษณะพื้นผิวที่ทำให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ทำให้มีการนำเอาลักษณะต่างๆ ของพื้นผิวเข้ามามีส่วนร่วมในการสร้างงานศิลปะเพื่อกระตุ้นเร้าผู้ดูเกิดความรู้สึกที่ต่างกัน เมื่อได้สัมผัสสภาพผลงานที่มีพื้นผิวที่ต่างกัน

4.5 การใช้บริเวณว่าง หมายถึงการใช้ช่องไฟหรือบริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรงหรือ เนื้อหา ในการจัดองค์ประกอบใดก็ตาม โดยไม่ปล่อยให้พื้นที่ว่างมากและมีรูปทรงน้อย ซึ่งจะทำให้ความรู้สึกอ้างว้าง โดดเดี่ยว ในทางตรงกันข้ามถ้ามีรูปทรงมากหรือเนื้อหา มากโดยไม่ปล่อยให้พื้นที่ว่างเลยก็จะทำให้ความรู้สึกอัดอัด คับแคบ ดังนั้นการจัดวางในอัตราส่วนที่

พอเหมาะก็จะให้ความรู้สึกที่พอดีทำให้ได้ภาพที่มีสัดส่วนงดงามมีบริเวณว่างโดยรอบวัตถุอย่างเหมาะสม

4.6 การใช้แสงและเงา หมายถึงการใช้ระดับของค่าน้ำหนักความเข้มอ่อนของสีในภาพวาด หรือการกำหนดแสงและเงาในการวาดภาพ เป็นองค์ประกอบที่อยู่คู่กัน มีหลักการที่เป็นไปตามธรรมชาติ แสงเมื่อส่องกระทบกับวัตถุจะทำให้เกิดเงา แสงและเงาเป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนักความเข้มของเงาจะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมากเงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อยเงาจะไม่ชัดเจนในที่ที่ไม่มีแสงสว่างจะไม่มีการเกิดเงาและเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ แสงและเงาทำให้เกิดความเด่นชัดของภาพ ทำให้ภาพเกิดมิติและระยะ

4.7 การใช้สี หมายถึงการระบายสีบนชิ้นงานแบบทดสอบ ให้ปรากฏแก่สายตาเป็นสีต่างๆ แสดงให้เห็นแสงสว่าง ค่าน้ำหนักสี วรรณะสี ความเด่นชัด สื่อถึงบรรยากาศที่เหมาะสมสัมพันธ์กับหัวข้อเรื่องที่กำหนด

4.8 การกำหนดเรื่องราว หมายถึงการแสดงลักษณะบ่งบอกถึงความหมายเรื่องราว ความเกี่ยวข้องและจุดประสงค์แฝงอยู่ในผลงาน สามารถบอกเนื้อหาสาระสำคัญว่ามีอะไร จะต่อไปอย่างไร เพราะทัศนศิลป์แต่ละชิ้นบอกเรื่องราวต่างๆอยู่ในตัวเอง เป็นคุณค่าทางประสบการณ์ จึงสามารถมองเห็นและเข้าใจได้ง่ายเป็นการถ่ายทอดเรื่องราวผ่านภาพวาด เช่นเมื่อกำหนดหัวข้อเรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถานที่ สิ่งก่อสร้าง หรือโบราณสถานแล้วก็ต้องถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นภาพวาด เรื่องราวที่สัมพันธ์สอดคล้องกับหัวข้อเรื่อง โดยยึดถือสถานที่ที่มีอยู่ผสมผสานกับจินตนาการของตนเอง

5. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 หมายถึงนักเรียนโรงเรียนนครหลวง (พิบูลประเสริฐวิทย์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพระนครศรีอยุธยาเขต 1 จังหวัดพระนครศรีอยุธยา จำนวน 60 คนที่กำลังศึกษาในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

สมมติฐานการวิจัย

การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ ก่อนกับหลังการทดลองมีความแตกต่างกัน
2. ความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ หลังการทดลองสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. สามารถทราบผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ เพื่อนำผลการศึกษาค้นคว้าไปเป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม
2. เป็นข้อมูลทางการศึกษาสำหรับผู้บริหารและผู้สนใจใช้เป็นแนวทางวางแผนกระบวนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการสอนสาระทัศนศิลป์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น
3. เป็นแนวทางสำหรับครูผู้สอนและผู้สนใจสามารถเรียนรู้และนำการจัดการเรียนรู้ตามทฤษฎีซินเนคติกส์ ไปประยุกต์ใช้เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีต่อไป