

บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่องการศึกษาผลของการใช้รูปแบบการสอนชินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาหลักการ ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยเรียงลำดับตามหัวข้อดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 ความสำคัญของ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์
 - 1.2 สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์
 - 1.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 1.4 คุณภาพผู้เรียน
2. การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
 - 2.1 ทฤษฎี หลักการ แนวคิด การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
 - 2.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
 - 2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
 - 2.4 ประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
 - 2.5 ผลของการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
3. การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 3.1 ทฤษฎี หลักการ แนวคิด การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 3.2 วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 3.4 ประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
 - 3.5 ผลของการจัดการเรียนรู้แบบปกติ
4. ความคิดสร้างสรรค์
 - 4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 4.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 4.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 4.4 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
 - 4.5 ความคิดสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะในงานทัศนศิลป์

- 4.6 การวัดค่าของความคิดสร้างสรรค์
- 5. การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ
 - 5.1 ความหมายของการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ
 - 5.2 ความสำคัญของการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ
 - 5.3 องค์ประกอบของการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ
 - 5.4 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ
 - 5.5 การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพทางด้านศิลปะในงานทัศนศิลป์
 - 5.6 การวัดการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในงานทัศนศิลป์
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดจุดหมาย และมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายและกรอบทิศทางการพัฒนาคุณภาพผู้เรียนให้เป็นคนดี มีปัญญา มีคุณภาพชีวิตที่ดีและมีขีดความสามารถในการแข่งขันในเวทีระดับโลก (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 23) มุ่งเน้นการกระจายอำนาจทางการศึกษาให้ท้องถิ่นและสถานศึกษาได้มีบทบาทและมีส่วนร่วมในการพัฒนาหลักสูตร เพื่อให้สอดคล้องกับสภาพ และความต้องการของท้องถิ่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2542, หน้า 20) เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลาและการจัดการเรียนรู้ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งหวังให้การเรียนรู้ศิลปะเพื่อนำไปสู่การพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะเปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่า

งานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่นภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.1 ความสำคัญของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2542, หน้า 1)

นอกจากนั้นแผนพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมแห่งชาติฉบับที่10 (พ.ศ.2550– 2554) ได้ชี้ให้เห็นถึงความจำเป็นในการปรับเปลี่ยนจุดเน้นในการพัฒนาคุณภาพคนในสังคมไทย ให้มีคุณธรรมและมี ความรอบรู้อย่างเท่าทัน ให้มีความพร้อมทั้งด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และศีลธรรม สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงเพื่อนำไปสู่สังคมฐานความรู้ได้อย่างมั่นคง แนวการพัฒนาคนดังกล่าวมุ่งเตรียมเด็กและเยาวชนให้มีพื้นฐานจิตใจที่ดีงาม มีจิตสาธารณะ พร้อมทั้งมีสมรรถนะ ทักษะและความรู้พื้นฐานที่จำเป็นในการดำรงชีวิต อันจะส่งผลต่อการพัฒนาประเทศแบบยั่งยืน ซึ่งแนวทางดังกล่าวสอดคล้องกับนโยบายของกระทรวงศึกษาธิการในการพัฒนาเยาวชนของชาติเข้าสู่โลกยุคศตวรรษที่21 โดยมุ่งส่งเสริมผู้เรียนมีคุณธรรม รักความเป็นไทย ให้มีทักษะการคิดวิเคราะห์ สร้างสรรค์ มีทักษะด้านเทคโนโลยี สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่น และสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมโลกได้อย่างสันติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 36)

ทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยสายตา การรับรู้ทางการมองเห็นในแขนงจิตรกรรม ประติมากรรมและสถาปัตยกรรม ทำให้เกิดแรงกระตุ้นและตอบสนองทางด้านจิตใจพร้อมกันนั้นจิตใจของมนุษย์ก็เป็นตัวแปรค่าและกำหนดความงาม ความประณีต เรื่องราว และประโยชน์ต่อสังคมมนุษย์ การรับรู้คุณค่าของสิ่งเหล่านี้ รับรู้ได้ด้วยอารมณ์ ความรู้สึกของแต่ละบุคคล ความงามและเรื่องราวจะเกิดมีคุณค่าก็เพราะการรับรู้ทางการมองเห็น เกิดความรู้สึกประทับใจมีความอึดอึดใจในคุณค่านั้นๆ สำหรับงานทัศนศิลป์ไม่ว่ารูปแบบ ไดย่อมมีคุณค่าในตัวของผลงานเอง ศิลปะช่วยขยายขอบเขตของการรับรู้ของผู้เรียนทางการใช้ประสาทสัมผัส โดยศิลปะช่วยให้คนเรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะเป็นการมองด้วยการสังเกตเปรียบเหมือนศิลปินมองเห็นที่เห็นและเก็บรายละเอียดจากสิ่งที่เห็นแล้วนำไปถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ ศิลปะสามารถทำให้ความคิดและความรู้สึกกระจำงแจ่มชัดออกมา โดยอาศัยสื่ออย่างอื่นเพิ่มเติมนอกเหนือจากคำพูดเห็น ได้ว่ามีนักเรียนจำนวนไม่น้อย ที่สามารถแสดงออกทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการเขียน

หรือการพูด ศิลปะช่วยทำให้คนมีความเป็นคนสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น โดยอาศัยการแสดงออกด้วยการ ทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ การทำงานศิลปะแล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ใช้สอย เช่น การตกแต่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนเราได้แสดงออกทำให้เกิดความสนุกสนาน เพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความ เครียด เป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นคนที่สมบูรณ์ ยิ่งขึ้น ศิลปะช่วยพัฒนาความสนใจและค่านิยมต่างๆ ของเด็กและเยาวชน การแสดงออกทางศิลปะ ในรูปแบบต่างๆ ถือว่าเป็นพื้นฐานที่จะเอื้ออำนวยให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและช่วยพัฒนาความ เข้าใจในความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ทักษะศิลป์เป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางเทคนิคโดยตรง ที่มีความสำคัญกับกระบวนการจำและทำให้เกิดทักษะในการวาดภาพระบายสี

สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์มุ่งหวังให้นักเรียน ได้ศึกษาและวิเคราะห์ความต้องการให้ ผู้เรียนเรียนรู้ด้วยตัวเองตามความสนใจ ตามทักษะความถนัดความสามารถของผู้เรียนได้จริง มีระบบ และขั้นตอนการปลูกฝังลักษณะที่ดี การเรียนรู้ในการทำงาน สร้างแบบและนำเสนอผลงานศิลปะ จากจินตนาการความคิดสร้างสรรค์การสังเกตทางศิลปะ ให้รับรู้เห็นคุณค่า ธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ศิลปะไทยศิลปะท้องถิ่นอธิบายความหมายของทัศนศิลป์ ทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ ทักษะในการ ใช้เทคนิควิธีการใหม่ๆ ให้เกิดความต้องการของตนเอง ศึกษาสังเกตรวบรวมข้อมูล และวิวัฒนาการ งานศิลปะที่เกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมท้องถิ่น การถ่ายทอดชีวิต ความประทับใจ อธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจ เช่น ในประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ในปัจจุบันที่ได้รับอิทธิพลจากงานศิลปะไปประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน โดยใช้กระบวนการเรียนรู้ กลุ่มสาระอื่นๆ และธรรมชาติสิ่งแวดล้อม มรดกทาง วัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากลมาประยุกต์ เพื่อให้เกิดความคิดความเข้าใจ สามารถสื่อสารถึงสิ่งที่เรียนรู้ ความสามารถในการตัดสินใจ สร้างสรรค์งานศิลปะให้มีคุณค่า การ นำความรู้ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ความมั่นใจในการแสดงออก มีความสุขกับการทำงาน และยอมรับ ความคิดความสามารถของผู้อื่น ตระหนัก ชื่นชม รับรู้ เห็นคุณค่าของธรรมชาติสิ่งแวดล้อม ศิลปะ ไทย ศิลปะท้องถิ่น อย่างเหมาะสม

1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.1 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์
วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่น
ชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตาราง 1 ตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงใน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์	รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และ งานทัศนศิลป์
	2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสี วรรณะอุ่นและสี วรรณะเย็นที่มีต่ออารมณ์ของมนุษย์	อิทธิพลของสี วรรณะอุ่น และวรรณะเย็น
	3. จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง	เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ว่าง ใน ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และ งาน ทัศนศิลป์
	4. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์ งานพิมพ์ภาพ	การใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างงานพิมพ์ภาพ
	5. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์ งานวาดภาพระบายสี	การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบาย สี
	6. บรรยายลักษณะของภาพ โดยเน้น เรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงาในภาพ	การจัดระยะความลึก น้ำหนักและแสงเงา ในการวาดภาพ
	7. วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะ เย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ	การใช้สีวรรณะอุ่นและใช้สีวรรณะเย็น วาดภาพ ถ่าย ทอด ความ รู้ สึก และ จินตนาการ
	8. เปรียบเทียบความคิดความรู้สึก ที่ถ่ายทอดผ่านงาน ทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น	ความเหมือนและความแตกต่างในงาน ทัศนศิลป์ความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดใน งานทัศนศิลป์
	9. เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึกใน การสร้างงานทัศนศิลป์	การเลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตาราง 2 ตัวชี้วัดสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	<ol style="list-style-type: none"> 1. ระบุ และอภิปรายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ในเหตุการณ์ และงานเฉลิมฉลอง ของ วัฒนธรรมในท้องถิ่น 2. บรรยายเกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ ที่มาจาก วัฒนธรรมต่างๆ 	งานทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมท้องถิ่น

1.3 คุณภาพผู้เรียนเมื่อเรียนจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1. จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปทรง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วนความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลด และเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจนรู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม รู้และเข้าใจบทบาทของ งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

2. จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปทรง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความ

สมคิด น้าหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสม ในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่างๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ ด้วยวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลดและเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจน รู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม รู้และเข้าใจบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

การกำหนดสภาพผู้เรียนของหลักสูตรสำหรับสาระทัศนศิลป์นั้น เมื่อจบชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แล้ว คาดหวังว่านักเรียนจะมีความรู้ความเข้าใจเรื่องทัศนธาตุ รูปทรง รูปผิว สี แสงเงา มีทักษะในการใช้สีคู่ตรงข้ามสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ สื่อผสม งานวาดภาพระบายสี ถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราว เหตุการณ์ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ด้วยวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย เข้าใจองค์ประกอบศิลป์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์ต่อชีวิตและสังคมเข้าใจอิทธิพลความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนาและวัฒนธรรมต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น

2. การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

2.1 ทฤษฎี หลักการ แนวคิด การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

พรวัฒนา ศรีคำภา (2550, หน้า 13) กล่าวว่า “รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์อย่างหนึ่งที่น่าไปสู่การวิเคราะห์ ปัญหาร่วมกันเพื่อให้ได้ความคิดใหม่ๆ”

สมภพ เอ้ามาชัย (2552, หน้า 20) รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ มุ่งส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่ผู้เรียน ซึ่ง Gordon และคณะฯ เป็นผู้พัฒนาขึ้น โดยในตอนแรกเขาใช้เพื่อพัฒนากลุ่มสร้างสรรค์ (Creative groups) ของธุรกิจอุตสาหกรรม ซึ่งบุคคลเหล่านี้มีหน้าที่แก้ปัญหาหรือพัฒนาผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ ต่อมาจึงได้นำมาประยุกต์ใช้กับกระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียน และเป็นที่แพร่หลายในเวลาต่อมา

รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ “Synectics Instructional Model” เป็นรูปแบบที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง กล่าวว่า ซินเนคติกส์เป็นวิธีสอนพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่น่าสนใจวิธีหนึ่ง และผู้ช่วยของเขามีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับ

ความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ คือความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นอยู่เสมอ และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งลึกลับซับซ้อน แต่สามารถอธิบาย และฝึกฝนตนให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในศาสตร์วิชาการสาขาต่างๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะ วิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ หรือวิศวกรรมศาสตร์ ศาสตร์เหล่านี้จำเป็นต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาเข้าเกี่ยวข้องในการคิดสร้างสรรค์ทั้งนั้นความคิดสร้างสรรค์ของคนคนเดียวหรือกลุ่มคน มีลักษณะใกล้เคียงกันมากทั้งกระบวนการคิดและผลงานที่ได้สร้างสรรค์

ซินเน็คติกส์ (Synectics) มาจากรากศัพท์ในภาษากรีกคือ ซิน (Syn) หมายถึงนำมา รวมกัน และ อีติกส์ (Etics) หมายถึงส่วนประกอบที่หลากหลาย รวมความแล้วหมายถึงการรวมสิ่ง ที่ต่างกันเข้าด้วยกัน อาจกล่าวได้ว่า ซินเน็คติกส์ หมายถึงกระบวนการเรียนรู้หรือการแก้ไขปัญหา โดยใช้วิธีการอุปมา เพื่อเปรียบเทียบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้หรือปัญหากับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย หรือ ดัดแปลงสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยหรือแปลออกไป

สรุปได้ว่า กระบวนการซินเน็คติกส์ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ที่มุ่งพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนด้วยวิธีการเชื่อมโยงที่แตกต่างกันหรือไม่เกี่ยวข้องกันเข้าด้วยกัน โดยใช้กระบวนการเปรียบเทียบ เพื่อช่วยในการสร้างผลงานที่สร้างสรรค์แปลกใหม่ไม่ซ้ำเดิม รูปแบบ การเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ “Synectics Instructional Model” เป็นรูปแบบที่ พัฒนา ความคิดสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่ง

แนวการสอนแบบซินเน็คติกส์ (ทิสนา แคมมณี, 2548, หน้า 252) ได้พัฒนารูปแบบการ เรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของ กอร์ดอน ที่กล่าวว่า บุคคลทั่วไปมักยึดติด กับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของคับ แคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาส ได้ ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่น และถ้ายังให้ บุคคลจาก หลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมี ประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นกอร์ดอนจึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวคิดใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นได้ กอร์ดอนเสนอวิธีการคิด เปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมย เพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบ แบบตรง (Direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคล กับสิ่งของ (Personal analogy) และการ เปรียบเทียบ คำคู่ขัดแย้ง (Compressed) วิธีการนี้มีประโยชน์ มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้

เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งาน ทางศิลปะวิธีการชินเนคติกส์ อาศัยกิจกรรมเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยเป็นหลักในการจัดกิจกรรม 3 วิธี

การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงของ 2 สิ่ง หรือมากกว่าสิ่งที้นำมาเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ โดยของที้นำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ จุดประสงค์ก็คือ เพื่อให้มองเห็นปัญหาในอีกแนวทางหนึ่ง หรือเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งอาจนำมา ใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น วิศวกรท่านหนึ่งเฝ้าสังเกตดูหนอนเจาะท่อนไม้เป็นรูคล้ายอุโมงค์ ทำให้วิศวกรผู้นี้เกิดความคิดริเริ่มสร้างท่ออุโมงค์ทำงานใต้น้ำขึ้นมา

การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) การเปรียบเทียบแบบนี้ นักเรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบและบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเป็นสิ่งนั้น สิ่งที่จะเปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เป็นการที่นักเรียนต้องสมมุติตัวเองเป็นสิ่งที่ทำให้เหลือความเป็นตัวเองชั่วคราว และการต้องเปรียบเทียบ จะทำให้นักเรียนเกิดความแปลกใหม่ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ บุคคลเอาความรู้สึกของตนเองไปใส่ในสิ่งที่สมมุติและบรรยายความรู้สึกออกมาได้

การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นการนำคำเปรียบเทียบ 2 คำ ที่มีความหมายขัดแย้งกันหรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการ เช่น นกในรัง หรือสววยโทรมๆ

ความสำคัญของการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์ การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์มีลักษณะจุดเด่นที่สำคัญคือ การนำเอาการเปรียบเทียบมาให้นักเรียน ได้คิดพิจารณาและเปรียบเทียบกันอย่างละเอียด เป็นแนวทางหรือวิธีการที่ดีเมื่อได้ดำเนินการเปรียบเทียบมาจนถึงจุดหนึ่งผู้เรียนก็จะสามารถนำเสนอบทเรียน หรือนำเสนอประสบการณ์หรืองานในบทเรียนในมิติที่มีความแตกต่างไปจากเดิม หรือเกิดความคิดนอกกรอบอย่างมีเหตุผล โดยวิธีการเปรียบเทียบตามรูปแบบ

ชินเนคติกส์ มีอยู่ 2 แนวทางคือการสร้างสิ่งคุ้นเคยให้แปลกใหม่ และการสร้างสิ่งแปลกใหม่ให้คุ้นเคย โดยในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยเลือกแนวทางการสร้างสิ่งคุ้นเคยให้แปลกใหม่

2.2 วัตถุประสงค์ของการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์

ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ว่าในการแก้ปัญหาใดๆ นั้น สามารถแก้ปัญหาได้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องหลายวิธีต้องการให้นักเรียนฝึกการใช้ความคิดแบบหลายแง่มุมต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะยอมรับแนวความคิดที่แตกต่างจากแนวคิดเดิมๆ ที่ตนเองเคยมีอยู่

2.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

จอยส์ และวีล (Joyce & Weil, 1882, pp.217-239) กล่าวว่าการสอนแบบซินเนคติกส์มี 2 วิธีด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และแบบที่ 2 ใช้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จัก การจะใช้วิธีแบบที่ 1 หรือแบบที่ 2 ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอนนี้

ซินเนคติกส์แบบที่ 1 เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 บรรยายสถานการณ์ ขั้นนี้ครูให้นักเรียนบรรยายสถานการณ์หรือหัวข้อตามที่นักเรียนมองเห็น

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบตรง ขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบทางตรงแล้วเลือกอันที่ดีที่สุดมาอธิบายให้กว้างขวางขึ้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเอง ขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบสิ่งที่เลือกในขั้นที่ 2 กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การหาคำคู่ที่มีความขัดแย้งกันจากการบรรยายในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 นักเรียนคิดหาคำที่มีความหมายค้านกันมาหลายๆ คู่ แล้วเลือกคู่ที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 5 การเปรียบเทียบทางตรง ขั้นนี้นักเรียนคิดหาการเปรียบเทียบทางตรงโดยใช้คำคู่ที่เลือกในขั้นที่ 4

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบปัญหาเริ่มแรกอีกครั้งหนึ่ง ขั้นนี้ผู้สอนให้นักเรียนหันกลับมาสำรวจปัญหาเริ่มแรกแล้วใช้การเปรียบเทียบกับขั้นสุดท้าย โดยใช้ประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้ใช้กระบวนการซินเนคติกส์เข้าช่วย

ซินเนคติกส์แบบที่ 2 เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จัก มีขั้นตอนดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูล ผู้สอนให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อใหม่

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบ ผู้สอนแนะนำการเปรียบเทียบทางตรงแล้วให้ผู้เรียนบรรยายถึงการเปรียบเทียบนั้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเอง ผู้สอนให้นักเรียนเปรียบเทียบหัวข้อใหม่กับตนเอง

ขั้นที่ 4 บรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปได้ ผู้เรียนอธิบายถึงการเปรียบเทียบในส่วนที่เหมือนกัน

ขั้นที่ 5 บรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปไม่ได้ ผู้เรียนอธิบายว่าการเปรียบเทียบใช้ไม่ได้ในส่วนใด

ขั้นที่ 6 การสำรวจผู้เรียน สำรวจหัวข้อใหม่ที่ต้องการศึกษาอีกครั้ง

ขั้นที่ 7 การเปรียบเทียบระหว่างหัวข้อใหม่กับสิ่งที่เกิดขึ้นมาด้วยตนเองและบรรยายถึงส่วนของ 2 สิ่งคล้ายกันและส่วนที่การเปรียบเทียบใช้ไม่ได้หรือเป็นไปไม่ได้

ทิสนา แคมณี (2548, หน้า 252) ได้ให้ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ชินเนคติกส์ไว้ ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียนบรรยาย เล่า ทำ แสดง วาดภาพ สร้าง ปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้นๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้วให้เก็บผลไว้ก่อน

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาวเหมือนหรือแตกต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหา หรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลายๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง และให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้า จะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบ ในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัว เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง เชือดนึ้มๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งเป็นขั้นที่ผู้เรียนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์ เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1-5 ออกมาทบทวนใหม่ และเลือกความคิดที่ได้มาใหม่นำมาปรับปรุงพัฒนาเพื่อทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้เลือกนำขั้นตอนชินเนคติกส์แบบที่ 1 (เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่) มาใช้ในการวิจัย ซึ่งประกอบด้วย 6 ขั้นตอนคือ ขั้นนำ การเปรียบเทียบแบบตรง การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ การอุปมาคำคู่ขัดแย้ง อธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง และการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งานเดิมให้มีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น โดยนำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ในกิจกรรมการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในครั้งนี้

สุทธิกัญจน์ ทิพยเกษตร (2545, หน้า 35) รูปแบบการสอน ใช้กิจกรรมเปรียบเทียบการดำเนินกิจกรรม 3 แบบคือ การเปรียบเทียบโดยตรง (Direct analogy) เป็นการเปรียบเทียบอย่างง่ายระหว่างสิ่งของ 2 สิ่ง หรือ 2 แนวคิด การเปรียบเทียบโดยสมมุติตนเป็นสิ่งอื่น (Personal analogy) เป็นการสมมติให้ผู้เปรียบเทียบเป็นคนอื่น หรือสิ่งอื่นที่ไม่ใช่ตนการเปรียบเทียบ โดยใช้คู่คำขัดแย้ง

(Compressed conflict) เป็นการนำคำที่มีความหมายขัดแย้งกันหรือตรงข้ามกันมารวมกันเกิดเป็นคำที่มีความหมายใหม่ การเปรียบเทียบโดยใช้คำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) การเปรียบเทียบแบบนี้เป็นการนำคำที่มีความหมายขัดแย้งกันสองคำมาจับคู่กันเป็นคำใหม่ที่มีความหมายเดียวเช่น หน้าขึ้นนอก ต่อม ฟ้าสูงแผ่นดินต่ำ ขโมยผู้ซื่อสัตย์ เป็นต้น การสร้างคำคู่ขัดแย้งของนักเรียนจะสะท้อนให้เห็นความสามารถในการอธิบายสิ่งใดสิ่งหนึ่งโดยใช้สองแนวคิดร่วมกัน

2.4 ประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

สมภพ เอี่ยมชัย (2552, หน้า 73) ผู้เรียนจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ นำไปใช้ในงานของตนเอง ทำให้งานของตนเองมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนั้นผู้เรียนจะเกิดความคิดตระหนักในคุณค่าความคิดของตนเอง ยอมรับความคิด เห็นของผู้อื่นและสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้ นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ ได้แสดงความคิดอย่าง อิสระและเต็มศักยภาพ ไม่เกรงครัดมีความอบอุ่น ใช้บรรยากาศจากสิ่งแวดล้อมช่วยกระตุ้นให้มีการพัฒนาด้านความคิดด้วยตนเอง ซึ่งได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ ในงานทัศนศิลป์ จนทำให้นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สูงขึ้นกว่าเกณฑ์มาตรฐาน และขณะเดียวกันในการวิจัยครั้งนี้ นักเรียนยังได้รับการเสริมสร้างความรู้ความสามารถ ในการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ ควบคู่กันไปกับความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสี ที่นำเสนอสิ่งแวดล้อม สื่อแหล่งเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่น สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุข เพลิดเพลิน ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยแบ่งเป็น 3 ส่วนคือ

1. ประโยชน์ที่นักเรียนจะได้รับคือ นักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้รับการเสริมสร้างความรู้ ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์และรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี โดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ที่ให้นักเรียนกล้าแสดงออกทางจินตนาการอย่างอิสระ และหลากหลายควบคู่กับการทำงานร่วมกับผู้อื่นสามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเอง และได้ใช้สื่อแหล่งเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่นเป็นการนำทางสร้างสรรค์ชิ้นงานการวาดภาพระบายสี และที่สำคัญที่สุดก็คือนักเรียนมีผลการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีเพิ่มขึ้น

2. ประโยชน์ที่ผู้วิจัยจะได้รับคือ ผู้วิจัยได้มีโอกาสในการค้นคว้าพัฒนาการจัดการเรียนการสอนอย่าง เป็นรูปธรรมโดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์และได้ใช้สื่อแหล่งเรียนรู้โบราณสถานในท้องถิ่นเพื่อประกอบการเรียนการสอน สามารถทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความสุขเพลิดเพลินในการสร้างสรรค์ ผลงาน นักเรียนเกิดการเรียนรู้ กล้าแสดงออก สามารถสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจนเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพใน

การวาดภาพระบายสี คิดค้นคว้า เกิดจินตนาการนำไปสู่การปฏิบัติ รู้จักการกล้าตัดสินใจแสวงหาคำตอบหรือรู้จักวิธีการแก้ปัญหา ที่หลากหลาย

3. ประโยชน์ที่ครูผู้สอนจะได้รับ ความรู้ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ ครูผู้สอนสามารถใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาหรือประยุกต์ใช้ความคิดสร้างสรรค์ และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสีกับนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่4 หรือเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้และการวิจัยในระดับชั้นอื่นๆ อย่างเหมาะสมต่อไปในอนาคต

2.5 ผลของการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

ผลของการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ จะทำให้นักคิดเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ เนื่องจากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยการสมมุติตัวเองเป็นคนอื่น และถ้ายังให้นักคิดจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งค้นพบวิธีการคิด และการปฏิบัติที่หลากหลายขึ้นและมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้นการที่ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนว คิดใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นอิสระ และสามารถรับรู้ถึงคุณค่าในสิ่งที่ตัวเองคิดแบบรอยด้านไว้ขีดจำกัด ความคิดใหม่ๆที่เกิดขึ้นจากการใช้การเรียนรู้แบบซินเนคติกส์นี้ผู้เรียนจะสามารถนำไปถ่ายทอดเป็นการวาดระบายสีได้ตรงประเด็นกับหลักการ และเรื่องราวที่กำหนด ในแบบ ทดสอบ และมีผลของความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพเพิ่มขึ้น

ตาราง 3 ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นกับตัวแปรตาม

ขั้นตอนการสอน	ความคิดสร้างสรรค์	2. การรับรู้คุณค่าทางศิลปะ
กระบวนการเรียนรู้เน้นผู้เรียนสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองจนเกิดจินตนาการนำไปสู่การปฏิบัติ	ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดอันเก๋ไก๋ เป็นการคิดนอกกรอบเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ และนำไปใช้แก้ปัญหาได้หลายๆ แนวคิด	การรับรู้คุณค่าความงามทางสุนทรียภาพในงานทัศนศิลป์
1. ชำนาญ	1.คิดริเริ่ม ภาพวาดสื่อถึงแบบฉบับของตัวเองแปลกใหม่ไม่ซ้ำใครทั้งรูปแบบและเรื่องราว	1.เส้น ใช้เส้นสื่อถึงความรู้สึกสร้างมิติประกอบภาพได้เหมาะสมชัดเจน 2. บริเวณว่าง ใช้หลักของบริเวณว่าง ช่องว่างได้เหมาะสมสวยงามสัมพันธ์กับภาพองค์รวม ทำให้ภาพเด่นชัด
2.ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง	คิดยืดหยุ่น ภาพวาดมีจินตนาการที่หลากหลาย การใช้เส้น สี แสง เงา สื่อแสดงถึงคุณประโยชน์และการเปรียบเทียบ	3.พื้นผิว แสดงพื้นผิวได้สะอาดตา ส่งเสริมให้ภาพมีความสัมพันธ์กับเรื่องราว 4.สี ใช้สีได้อย่างอิสระ สวยงามตามธรรมชาติ ค่าของสี สัมพันธ์กับเรื่องราว มีความเด่น มีเอกภาพ 5. เรื่องราว แสดงเรื่องราวได้ชัดเจน ชวนติดตาม ลึกซึ้ง ตรงประเด็น
3.ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ	3.คิดละเอียดลออ ภาพวาดมีการใช้เส้น สี แสง เงา รูปร่าง รูปทรง สมดุลได้ชัดเจน ประณีตสวยงาม เนื้อหาลึกซึ้ง สอดคล้องกับชื่อภาพ	6.เรื่องราว แสดงเรื่องราวได้ชัดเจน ชวนติดตาม ลึกซึ้ง ตรงประเด็น รูป แสดงรูปร่าง รูปทรง ได้เหมาะสม 7. มีสัดส่วนสมบูรณ์ มวลปริมาตร ใช้ขนาดแสดงน้ำหนักวัตถุในภาพ สัมพันธ์เหมาะสม สมดุล มีเอกภาพ 8. แสงเงา ใช้แสงเงาถูกต้อง มีมิติเด่นชัดสวยงาม

ตาราง 3 (ต่อ)

ขั้นตอนการสอน	ความคิดสร้างสรรค์	2. การรับรู้คุณค่าทางศิลปะ
4. ขั้นอุปมาคำกู่ขัดแย้ง	1.คิดริเริ่ม ภาพวาดสื่อถึงแบบฉบับ	1. เส้น ใช้เส้นสื่อถึงความรู้สึกสร้าง มิติของตัวเองแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร ทั้ง ประกอบภาพได้เหมาะสม ชัดเจนรูปแบบและเรื่องราว 2.บริเวณว่าง ใช้หลักของบริเวณว่าง สัมพันธ์กับภาพองค์รวม ทำให้ภาพ เด่นชัด
5. ขั้นอธิบายความหมายของคำกู่ ขัดแย้ง	คิดยืดหยุ่น ภาพวาดมีจินตนาการ ที่หลากหลาย การใช้เส้น สี แสงเงา สื่อแสดงถึงคุณประโยชน์และการ เปรียบเทียบ	3.พื้นผิว แสดงพื้นผิวได้สะอาดตา ส่งเสริมให้ภาพมีความสัมพันธ์กับ เรื่องราว 4.สี ใช้สีได้อย่างอิสระ สวยงามตาม วรรณะสี ค่าของสี สัมพันธ์กับ เรื่องราว มีความเด่น มีเอกภาพ 5. เรื่องราว แสดงเรื่องราวได้ชัดเจน ชวนติดตาม ลึกซึ้ง ตรงประเด็น
6. ขั้นการนำความคิดใหม่มา สร้างสรรค์	3. คิดละเอียดลออ ภาพวาดมีการใช้ เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง สมดุลได้ชัดเจน ประณีตสวยงาม เนื้อหาลึกซึ้ง สอดคล้องกับชื่อภาพ	6.เรื่องราว แสดงเรื่องราวได้ชัดเจน ชวนติดตาม ลึกซึ้ง ตรงประเด็น รูป แสดงรูปร่าง รูปทรง ได้ เหมาะสม 7. มีสัดส่วนสมบูรณ์ มวลปริมาตร ใช้ขนาดแสดงน้ำหนักวัตถุในภาพ สัมพันธ์เหมาะสม สมดุล มีเอกภาพ 8. แสงเงา ใช้แสงเงาถูกต้อง มีมิติ เด่นชัดสวยงาม

3. การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

3.1 ทฤษฎี หลักการ แนวคิด การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติ เป็นแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของสำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา (สวก.) ซึ่งนำมาใช้เพื่อการศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีหลักสำคัญในการจัดการเรียนรู้ คือมุ่งให้นักเรียนมีความสามารถในการอธิบายหาความหมายและความสำคัญของการวาดภาพระบายสี และมีความสามารถในการปฏิบัติการจัดบันทึกและการวาดภาพประกอบ เกี่ยวกับการวาดภาพระบายสี มีความสามารถในการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี ถ่ายทอดความคิดจินตนาการความรู้สึกใช้วรรณคดีในการวาดภาพระบายสี

หน่วยการเรียนรู้แต่ละหน่วย จะกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้และตัวชี้วัด ไว้เป็นเป้าหมายในการจัดการเรียนการสอน ผู้สอนจะต้องศึกษาและวิเคราะห์รายละเอียดของมาตรฐานตัวชี้วัดทุกข้อว่า ระบุให้ผู้เรียนต้องมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องอะไร และต้องสามารถลงมือปฏิบัติอะไรได้บ้าง และผลการเรียนรู้ที่เกิดตามมาตรฐานตัวชี้วัดนี้จะนำไปสู่การเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ด้านต่างๆแก่ผู้เรียน

เมื่อผู้สอนกำหนดขอบข่ายสาระการเรียนรู้ และแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนไว้แล้ว จึงกำหนดรูปแบบการเรียนการสอนและกระบวนการเรียนรู้ที่จะฝึกฝนผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้บรรลุผลตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด โดยเลือกใช้กระบวนการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ที่เป็นเป้าหมายในหน่วยนั้นๆ เช่น กระบวนการเรียนรู้แบบบูรณาการ กระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการ เฝ้าสังเกตการณ์และการแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการทางสังคม กระบวนการเรียนรู้ที่มอบหมายให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัตินั้นจะต้องนำไปสู่การเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนตามสาระการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ การออกแบบกิจกรรมการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยจะครอบคลุมกิจกรรมการเรียนรู้ และการประเมินผลด้านความรู้ความเข้าใจ (K) ด้านทักษะกระบวนการ (P) และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ (A) ตามหลักสูตรแกนกลางฯ 2551 พร้อมทั้งออกแบบเครื่องมือการวัดและประเมินผล รวมทั้งแบบบันทึกผลการเรียนรู้ด้านต่างๆ ไว้ครบถ้วน สอดคล้องกับมาตรฐานด้านคุณภาพผู้เรียน และตัวบ่งชี้ที่ต้องรับการประเมินภายนอกจาก สมศ. เช่น แบบบันทึกผลด้านการคิดวิเคราะห์ ด้านการอ่านและแสวงหาความรู้ ด้านสมรรถนะและคุณลักษณะ อันพึงประสงค์ตามหลักสูตร เป็นต้น ผู้สอนสามารถนำไปประยุกต์ใช้ได้โดยมีประสิทธิภาพ และใช้ประกอบ การจัดทำรายงานการประเมิน

ตนเอง (Self assessment reports) และสามารถในการนำแผนการจัดการเรียนรู้ของสำนักวิชาการ และมาตรฐานการศึกษาไปเป็นแนวทางจัดการเรียนการสอนตามแผนการสอนที่จัดทำเป็นรายคาบ ได้อย่างละเอียด เพื่อจะช่วยให้พัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นตามมาตรฐาน การศึกษาและการประกันคุณภาพภายในสถานศึกษาทุกประการ

3.2 วัตถุประสงค์การจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติเพื่อการศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทาง สุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีวัตถุประสงค์หลักในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1. เพื่อมุ่งให้มีความสามารถในการอธิบายหาความหมาย และความสำคัญของการวาด ภาพระบายสี
2. เพื่อให้มีความสามารถในการปฏิบัติการจดบันทึกและการวาดภาพประกอบ เกี่ยวกับการ วาดภาพระบายสีอย่างสร้างสรรค์
3. เพื่อให้มีความสามารถในการใช้วัสดุอุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี และ ถ่ายทอด ความคิดจินตนาการความรู้สึกรักของตนเองอย่างอิสระ
4. เพื่อสามารถใช้วรรณะสีในการวาดภาพระบายสีได้อย่างเหมาะสม

3.3 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบปกติเพื่อการศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่า ทางสุนทรียภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบ่งเป็น 6 ขั้นตอนดังนี้

1. ชี้นำสู่บทเรียน เป็นขั้นที่ครูเป็นผู้ใช้วิธีการดำเนินกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อ เตรียมตัวนักเรียนก่อนเริ่มเรียน และก่อนครูจะสอนเนื้อหาทุกวิชาซึ่งเป็นการเตรียมนักเรียนให้รู้ว่า กำลังเรียนเรื่องอะไร สามารถนำความรู้และทักษะที่นักเรียนมีอยู่เดิมมาสัมพันธ์กับบทเรียนที่ครู กำลังจะสอนได้ ประกอบกับการนำเสนอสื่อชิ้นงานภาพวาดตัวอย่างมาให้ให้นักเรียนดูเป็นการกระตุ้น ความสนใจในการเรียนรู้หรือการหากิจกรรมที่จะสร้างความสนใจของนักเรียนแล้วเชื่อมโยง ไปสู่ บทเรียน ซึ่งจะทำให้นักเรียนเข้าใจบทเรียนได้ดียิ่งขึ้น กิจกรรมการนำเข้าสู่บทเรียนมีวัตถุประสงค์ เพื่อสร้างความสนใจของนักเรียนหรือดึงดูดความสนใจของนักเรียนมาอยู่ที่การสอนของครู และเป็น การเตรียมนักเรียนให้มีสมาธิในการฟังเรื่องที่ครูจะสอน

2. นักเรียนรู้ว่าต่อไปจะเรียนเรื่องอะไร และสามารถนำเอาความรู้และทักษะเดิมที่มีอยู่ มาสัมพันธ์กับบทเรียนใหม่ ซึ่งทำให้นักเรียนเห็นแนวทางในการเรียนรู้ และจะทำให้นักเรียนเข้าใจ บทเรียนใหม่ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น นอกจากการนำเข้าสู่บทเรียน ในตอนเริ่มสอนแต่ละคาบหรือชั่วโมง แล้วในการเริ่มหัวข้อใหม่หรือเริ่มกิจกรรมใหม่ระหว่างคาบหรือชั่วโมง ครูก็ควรเตรียมความพร้อม ของนักเรียนด้วยกิจกรรมต่างๆ ก่อนเริ่มหัวข้อใหม่หรือกิจกรรมใหม่นั้นด้วย กิจกรรมนั้นจะเป็น

การเล่าเรื่อง การใช้คำถาม หรือกิจกรรมอื่นๆที่เหมาะสม ทั้งนี้เพื่อให้นักเรียนสามารถตามทันเนื้อหาและสามารถเรียนรู้ได้ดี ในการจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ครูควรปฏิบัติในสิ่งต่างๆ ที่สำคัญ ได้แก่ ครูควรรู้ประสบการณ์ หรือความรู้เดิมของนักเรียนเพื่อโยงให้สัมพันธ์กับ กิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน และเนื้อสาระบทเรียนใหม่ ศึกษาเรื่องที่จะสอน แล้วพิจารณาเลือกกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนให้ผสมกลมกลืนกัน รวมทั้งศึกษากิจกรรมที่จะนำมาใช้ และฝึกฝนหรือเตรียมความพร้อมให้เกิดทักษะความชำนาญและความมั่นใจที่จะนำเสนอ

2. ขั้นสอน ใช้วิธีการบรรยาย เล่าเรื่องประกอบกับการสาธิต โดยครูเริ่มการปฏิบัติสาธิตการวาดภาพต้นแบบให้นักเรียนดู อาจเป็นการแสดงการใช้เครื่องมือแสดงให้เห็นกระบวนการวิธีการ กลวิธีหรือการทดลองเรื่องการระบายสี การสอนวิธีนี้ช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ และยังเป็นการสอนให้นักเรียนได้ใช้ทักษะในการสังเกต และถือว่าเป็นการได้ประสบการณ์ตรงวิธีหนึ่ง เพราะผู้สอนเป็นผู้วางแผนดำเนิน การ และลงมือปฏิบัติ ผู้เรียนอาจมีส่วนร่วมบ้างเล็กน้อย ทำให้นักเรียนจดจำประสบการณ์จากการเห็นประกอบการบรรยาย ได้เห็นขั้นตอนการปฏิบัติงานจริง

3. ขั้นปฏิบัติ เป็นขั้นที่นักเรียนลงมือทำกิจกรรมวาดภาพระบายสี เช่น วาดภาพทิวทัศน์ ภาพผลไม้ ภาพธรรมชาติ โดยใช้วัสดุอุปกรณ์ที่กำหนด หลังจากที่ครูได้ทำการสาธิต นักเรียนจะได้รับประสบการณ์จากการสังเกตธรรมชาติ วิธีการ ขั้นตอนในการวาดภาพระบายสี โดยจะดูจากครูผู้สอน หรือวิทยากรเป็นต้นแบบในการจะตัดสินใจเลือกวิธีการในการถ่ายทอดเป็นภาพวาด ตามเรื่องราวที่ครูกำหนดให้ ซึ่งจะประสบการณ์ที่มองเห็นในขณะนั้น

4. ขั้นฝึกฝน ครูให้นักเรียนทำกิจกรรมในใบงาน เช่น ให้วาดภาพทิวทัศน์ ภาพธรรมชาติ ภาพการใช้ธรรมชาติ ภาพผลไม้ ที่ขึ้นขอบลงในกรอบที่กำหนด เสร็จแล้วให้นักเรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันดู และรวบรวมผลงานส่งครูเพื่ออภิปรายผลงาน และทำการวัดประเมินผล

5. ขั้นสรุป ครูคัดเลือกผลงานนักเรียนเพื่อจัดแสดงการให้นักเรียนดู พร้อมกับแสดงความคิดเห็น อภิปรายผลงาน วิจารณ์ วิเคราะห์ และครูอภิปรายสรุปเพิ่มเติม

6. ขั้นประเมินผล ครูประเมินผลด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านทักษะกระบวนการ และด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ โดยใช้แบบบันทึกผลการเรียนรู้ เกณฑ์การประเมินใช้การตรวจใบงาน ตรวจผลงานผ่านเกณฑ์ในระดับ ดี

3.4 ประโยชน์ที่ผู้เรียนจะได้รับจากการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการจัดการเรียนรู้ปกติ จะช่วยฝึกฝนผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้บรรลุ ผลตามมาตรฐาน ตัวชี้วัด ในกระบวนการสร้างความรู้ กระบวนการเรียนรู้ด้วยตนเอง กระบวนการเผชิญ สถานการณ์ และการแก้ปัญหา กระบวนการเรียนรู้จากประสบการณ์จริง

กระบวนการพัฒนาลักษณะนิสัย กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการคิดวิเคราะห์อย่างมีวิจารณญาณ กระบวนการทางสังคม กระบวนการเรียนรู้ ที่มอบหมายให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติ นั้น จะนำไปสู่การเสริมสร้างสมรรถนะสำคัญ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ของผู้เรียนที่กำหนดไว้ในแต่ละหน่วย การเรียนรู้สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา

3.5 ผลของการจัดการเรียนรู้แบบปกติ

การจัดการเรียนรู้แบบปกติจะสะท้อนออกมาได้อย่างชัดเจนกับผู้เรียน มีความสามารถคิดริเริ่มคิดละเอียด คิดกว้าง คิดลึกซึ้ง คิดหลากหลาย และคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันไปตามคุณลักษณะ และภูมิหลังประสบการณ์การเรียนรู้ที่ตั้งสมอยู่ในตัวของผู้เรียนแต่ละคน จะช่วยพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนให้สูงขึ้นตามหลักสูตรและมาตรฐานการศึกษา

4. ความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสี

4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) เป็นความสามารถทางการคิดอย่างหนึ่งของสมองมนุษย์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแบบอนกนัย เป็นความคิดที่กว้างคิดได้หลายรูปแบบ ซึ่งเป็นสิ่งที่มีอยู่ในตัวบุคคลทุกคนอาจจะมีมากหรือน้อยแตกต่างกันไป จึงมีผู้พยายามให้ความหมายไว้หลากหลายความหมายซึ่งล้วนแต่น่าสนใจคือ

สุทธิกาญจน์ ทิพยเกษตร (2545, หน้า 23) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองเป็นความสามารถที่จะคิดได้กว้างไกลหลายทิศทางหรือที่เรียกว่าแบบอนกนัย (Divergent thinking) ซึ่งลักษณะความคิดเช่นนี้ จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการคิดค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จอีกด้วย และความคิดสร้างสรรค์นี้จะประกอบด้วยความคล่องในการคิด (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดแปลกใหม่ (Originality) คนที่มีลักษณะดังกล่าวจะต้องเป็นคนกล้าคิด ไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิด

สมเกียรติ ตั้งนโม (2543, หน้า 23) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นจินตนาการประยุกต์ (Applied imagination) คือเป็นจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากที่มนุษย์ประสบอยู่มิใช่เป็นจินตนาการที่ฟุ้งซ่านเลื่อนลอยโดยทั่วไป ความคิดจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการนำไปสู่ผลผลิตที่แปลกใหม่และเป็นประโยชน์

วนิช สุขารัตน์ (2547, หน้า 25) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไปจากการคิดอย่างปกติธรรมดา ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่สามารถจะคิดได้หลายแง่หลายมุม และผสมผสานจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์กว่า

สมคิด กองมณี (2544, หน้า 211) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือปรากฏการณ์ที่เกิดขึ้นได้โดยไม่มีขอบเขต จำกัด บุคคลสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ในหลายแบบและผลของความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นนั้นมีมากมายไม่มีข้อจำกัดเช่นกัน

ประยงค์ มาแสง (2541, หน้า 18) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความคิดโยงสัมพันธ์ได้ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์คือคนที่สามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ยิ่งคิดได้มากเท่าไรยิ่งแสดงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, หน้า 22) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถในการแก้ปัญหาต่างๆ ด้วยวิธีการที่ดีเยี่ยม ซึ่งสมรรถภาพในการแก้ปัญหานั้นเป็นผลมาจากการเรียนรู้ การริเริ่มและศักยภาพของแต่ละบุคคล โดยแก้ปัญหา และสร้างหรือปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้เกิดรูปแบบ หรือเนื้อหาสาระใหม่ขึ้น ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความเกี่ยวข้องกับประสบการณ์สะสม ซึ่งเป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์

วรภรณ์ รักรวิชัย (2533, หน้า 45) ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความรู้สึทาง อารมณ์ ทักษะคติและคุณค่าทางสังคมเป็นความคิดที่แตกต่างไปจากอื่นๆ ที่จะนำไปสู่การสำรวจการคิดในด้านที่แปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่งทำให้เกิดผลผลิตใหม่ๆ หรือเป็นความคิดที่นำไปสู่กระบวนการวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ

กรมวิชาการ (2534, หน้า 10) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์คือ ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ หรือความคิดริเริ่ม

จรรุวรรณ ปะกัง (2551, หน้า 19) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัยอันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการคิดดัดแปลง ปรับแต่งความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์ค้นพบสิ่งต่างๆตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ

ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ในที่นี้หมายถึงความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะในสาขาทัศนศิลป์ ซึ่งรับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทางตาที่มองเห็นเมื่อพิจารณาความหมายที่มีผู้นิยามไว้จะพบว่า การรับรู้เรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกของงานทัศนศิลป์นั้นมีองค์ประกอบทางความงาม และองค์ประกอบของเรื่องราวต่างๆจะต้องอาศัยประสาทตาเป็นสำคัญ มีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะไว้ดังนี้

กณศ ศิลสัตย์ (2527, หน้า 74) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะหมายถึงการคิดค้นรูปแบบขึ้นมาใหม่ อาจจะทำให้ได้โดยวิธีธรรมชาติเป็นสื่อด้วยการสร้างสรรค์เพิ่มเติม ตัดทอน

หรือแปลสภาพจากธรรมชาตินั้นให้เป็นรูปทรงที่สามารถแสดงอารมณ์ ความหมาย ความรู้สึก ส่วนตัว (Individuality) ความคิดหรือจินตนาการของผู้สร้างซึ่งภาวะการแสดงออกได้หลายรูปแบบ จากที่มีผู้ให้ความหมายดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ได้มีผู้มองในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปอย่างกว้างขวาง ซึ่งสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดตอบสนองต่อเหตุการณ์ หรือแก้ปัญหาได้มากและกว้างไกล หลายทิศทาง แปลกใหม่ และมีคุณค่า โดยสามารถคิดคัดแปลงปรุงแต่งผสมผสานความคิดเดิม ให้ เกิดเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงความคิดในสิ่ง ที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่ เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่ จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับการพยายามที่จะสร้างความฝัน หรือจินตนาการ ให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์นั่นเองจึงทำให้เกิดผลงานความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

4.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

จากรูธ ปะกัง (2551, หน้า 45) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษ ของมนุษย์ในการคิดหรือจินตนาการได้กว้างไกลหลายทิศทาง หลายแง่มุมอย่างอิสระ เป็นความคิด อเนกนัย (Divergent thinking) อันประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) ความคิด ยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration) ลักษณะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ซึ่งมีความ เหมาะสมกับพฤติกรรมการทำงานศิลปะ

พรวัฒนา ศรีคำภา (2550, หน้า 29) ให้ความหมายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็น กระบวนการของความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา หรือเป็นความสามารถของมนุษย์ในการคิดแก้ปัญหาด้วย ความคิดที่ลึกซึ้งซึ่งนอกเหนือไปจากลำดับขั้นตอนของการคิดอย่างปกติธรรมดา เป็นลักษณะภายใน ของ บุคคลที่คิดหลายแง่มุม ประสมประสานกันจนเกิดเป็นผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องและสมบูรณ์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดอเนกนัย เป็นการคิดนอกกรอบเพื่อสร้างแนวคิดใหม่ และนำไปใช้แก้ปัญหาได้หลายๆแนวคิด เป็นการแก้ปัญหาที่เชื่อมโยงโดยฉับพลัน หรือคิดประยุกต์ให้ เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งเกี่ยวเนื่องกับประสบการณ์เป็นตัวกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับอารมณ์ ทัศนคติและคุณค่าทางสังคม เป็นความคิดที่แตกต่างที่ทำให้เกิดผลผลิตใหม่ๆ โดยอาศัยสิ่งเร้าเป็น ตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ๆต่อเนื่องกันประกอบด้วยความคิดคล่อง คิดยืดหยุ่น คิด ละเอียดลออซึ่งนำไปใช้กับการทำงานศิลปะได้เป็นอย่างดี

4.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546, หน้า 28) ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ ได้กล่าวสรุป ถึงลักษณะความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ซึ่งแตกต่างจากความคิดปกติโดยอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เป็นลักษณะความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกแปลกแตกต่างจากความคิดเดิมและอาจไม่มีใครเคยนึกหรือคิดมาก่อน จำเป็นต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลองเพื่อทดสอบความคิดตนเอง

2. ความคล่องในการคิด หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วในการโยงสัมพันธ์เป็นความสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือน กันหรือคล้ายคลึงกันในเวลาจำกัด เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว ความสามารถในการคิดสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วฉับไว มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไขหลายวิธี

3. ความยืดหยุ่นในการคิด หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็นความยืดหยุ่นเกิดขึ้นทันทีที่เป็นความสามารถที่จะคิดอย่างอิสระคนที่มีความยืดหยุ่นด้านนี้จะสามารถคิดถึงประโยชน์ของสิ่งของได้หลายอย่าง ขณะที่คนไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้อย่างจำกัด คนที่มีความยืดหยุ่นด้านนี้จะคิดได้หลากหลายไม่ซ้ำกัน การดัดแปลงเพื่อนำไปใช้ประโยชน์ของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. 2546) ความสามารถทางด้านนี้วัดได้ด้วยแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

4. ความคิดละเอียดลออ หมายถึงความสามารถในการแสดงรายละเอียดเพื่อตกแต่งภาพได้ชัดเจนมีคุณค่าและมีความหมาย ความสามารถในด้านนี้ สามารถวัดได้จากการประเมินผลงานและแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

4.4 ปัจจัยที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ประสาธ อิศรปริดา (2546, หน้า 8-9) กล่าวถึง ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะอยู่ในระดับบุคคล ระดับกลุ่มหรือระดับสังคมก็ตาม จะขึ้นอยู่กับปัจจัย 2 ส่วนคือ

1. ปัจจัยที่เป็นส่วนของความสามารถ (Abilities) ทักษะทางการคิด (Skills) ซึ่งเป็นศักยภาพที่มีอยู่ภายในตัวบุคคล

2. ปัจจัยทางแรงจูงใจ (Motivation) ที่อาจเกิดจากการกระตุ้นจากภายนอกอีกส่วนหนึ่ง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีปัจจัยหลายๆ อย่างที่เอื้อซึ่งกันและกันเสมอ นั่นคือไม่เพียงแต่มี แรง จูงใจ มีทักษะ หรือความสามารถที่จะคิดสร้างสรรค์อย่างใดอย่างหนึ่งเพียงอย่างเดียวเท่านั้น แต่จะต้องมีศักยภาพทางการคิด (Cognitive) มีความอดทน ความอยากรู้อยากเห็น กล้าเสี่ยง ซึ่งเป็นคุณลักษณะทางอารมณ์

ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงความคิดในสิ่งที่เป็นไปได้หรือสิ่งที่เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่าจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงทำให้เกิดผลงานความคิดสร้างสรรค์ขึ้น จากการศึกษาสรุปความหมายลักษณะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ในวิชาทัศนศิลป์ เป็นลักษณะความคิดสร้างสรรค์ที่ประกอบด้วย ความคิดคล่องในการคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ เป็นองค์ประกอบที่สำคัญของลักษณะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะในผลงานทัศนศิลป์

4.5 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์

สมศักดิ์ ภู่วิภาดาพรรณ (2541, หน้า 58) พบว่าลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงสุดในสาขาอาชีพต่างๆ มีลักษณะดังนี้

1. มีความเป็นตัวของตัวเอง ไม่กังวลต่อความคิดของกลุ่ม
2. มีความแน่วแน่ในการถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดเห็นของตนเอง
3. มีใจเปิดกว้างไม่สรุปสิ่งใดง่ายๆ มักไม่เห็นสิ่งใดผิดหรือถูกง่ายๆ ดูถึงความหมาย

ส่วนลึกมีจินตนาการกว้างไกล

สวัสดิ์ บันเทิงสุข (2543, หน้า 55) ได้สรุปความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไว้ว่าเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีความคิดดังนี้

1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา ตำรวจ ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถามและถามคำถามแปลกๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติหรือช่วงว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและเร็ว
6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกดหรือถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหาคำตอบ
7. มีอารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่แปลก สร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
10. สนใจสิ่งต่างๆ อย่างกว้างขวาง
11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

4.6 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็น กระบวนการที่บุคคลไขว่คว้าปัญหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไขว่คว้าการแยกแยะ สิ่งต่างๆ ไขว่คว้าการค้นหา

วิธีการแก้ไขปัญหาวัดต่อการเดาหรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้ปรากฏแก่ผู้อื่นได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นประสบการณ์ที่นำมาใช้ในชีวิตประจำวันในทุกสายอาชีพ โดยเฉพาะสายอาชีพด้านการออกแบบ หรืองานศิลปะ ซึ่งอาจเป็นเรื่องของจินตนาการการคือความฝันที่อาจเป็นจริงหรือไม่เป็นจริง เพื่อสนองความต้องการของตัวเอง อย่างเช่นการวาดภาพระบายสีในวัยเด็ก ซึ่งเป็นเรื่องของการถ่ายทอดจินตนาการที่เป็นไปตามกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในช่วงอายุของวัยเด็ก

กรรณก ฐปประสม (2537, หน้า 14) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากกระบวนการหยั่งรู้ซึ่งมี 4 ขั้นตอนคือ

1. ขั้นเตรียม (Preparative) เป็นการรวบรวมประสบการณ์เก่า การลองผิดลองถูกและการตั้งสมมติฐานเพื่อการแก้ปัญหา
2. ขั้นเกิดความคับข้องใจ (Frustration) เกิดอาการกระวนกระวาย เครียด พยายามแก้ปัญหาให้ได้
3. ขั้นรู้แจ้ง (Insight) เกิดการคิดหาคำตอบแวบขึ้นมาในสมอง
4. ขั้นพิสูจน์ (Verification) เป็นการตรวจสอบว่าคำตอบที่คิดได้นั้นเป็นจริงหรือไม่

4.6 การวัดค่าความคิดสร้างสรรค์

สมศักดิ์ ภูวิภาวรรณ (2541, หน้า 9) กล่าวว่าความแตกต่างระหว่างข้อสอบวัดสติปัญญา และข้อสอบวัดความคิดสร้างสรรค์คือ ข้อสอบวัดสติปัญญาเป็นการวัดความสามารถในการหาคำตอบที่ถูกต้องและเหมาะสมที่สุดสำหรับปัญหา (Convergent thinking) ดังนั้นจึงมีตัวเลือกที่ถูกเพียงตัวเดียวเท่านั้นสำหรับปัญหาแต่ละข้อ สำหรับข้อสอบวัดความคิดสร้างสรรค์นั้นเกี่ยวข้องกับความคิด

สามารถในการคิดหาคำตอบที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใครและให้คุณค่าหลายๆ คำตอบหรือสามารถคิดได้หลายๆ ทาง (Divergent thinking) ดังนั้นสำหรับปัญหาในแต่ละข้อคำตอบที่เป็นไปได้จึงอาจมีหลายอย่างการสร้างแบบทดสอบอย่างหลังจึงค่อนข้างยาก นอกจากนี้เกณฑ์ในการให้คะแนนก็ยากและซับซ้อนขึ้น มีผู้สร้างแบบทดสอบขึ้นโดยพยายามวัดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ใช่วัดกับเด็กอนุบาลจนถึงผู้ใหญ่แบบทดสอบนี้นิยมใช้แพร่หลายในโรงเรียนโดยวัดลักษณะความคิดสร้างสรรค์ 4 แบบ คือ

1. ความคิดคล่อง
2. ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่ม
4. ความคิดรายละเอียด

ลักษณะทั้ง 4 มีความคล้ายคลึงกับองค์ประกอบของความสามารถในการคิดแบบออกนอกรันย (Divergent thinking) สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ลักษณะด้านความคิดคล่องไม่ได้นำมาใช้ โดยมีเหตุผลเนื่องมาจากลักษณะด้านความคิดคล่องดังกล่าว เหมาะสมเกี่ยวข้องกับความสามารถด้านการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วทันทีทันใดในการ โยงสัมพันธ์ เป็นความสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายคลึงกันในเวลาจำกัด เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว ซึ่งในการทดสอบก่อนกับหลังการจัดการเรียนรู้ในงานด้านทัศนศิลป์และการวาดภาพระบายสีเป็นชิ้นงานด้านการปฏิบัติที่ต้องใช้ความประณีต จำเป็นต้องใช้ระยะเวลาในการสร้างสรรค์งานมากพอสมควร แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสี ใช้วัดความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ มีจำนวน 1 ฉบับประกอบด้วยหัวข้อเรื่องในการวาดภาพระบายสี เรื่องจิตอาสา ฉันรักเมืองไทย รวมใจอาเซียน และเกณฑ์การให้คะแนน สร้างและพัฒนาขึ้นโดยคัดแปลงมาจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ (กุสุมา เสนานาค, 2552, หน้า 24) มีกรรมการผู้ตรวจให้คะแนน 3 ท่านคือ 1) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ (ผู้วิจัย) 2) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ในโรงเรียนที่ทำการทดลอง และ 3) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ในกลุ่มโรงเรียนเครือข่าย ซึ่งผู้ตรวจให้คะแนนมีประสบการณ์เป็นครูผู้สอนวิชาทัศนศิลป์มาไม่น้อยกว่า 3 ปี และเคยเป็นกรรมการตัดสินการประกวดวาดภาพระบายสี หรืองานด้านทัศนศิลป์ในระดับกลุ่มโรงเรียนขึ้นไป โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนตามรูบริกสกอร์ (Rubric scor) รวมจากผู้ตรวจทั้ง 3 ท่านแล้วนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนสุดท้าย

5. การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพระบายสี

5.1 ความหมายของการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ

การศึกษาอบรมและพัฒนาเป็นรสนิยมความรู้และความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ สามารถเสริมสร้างพัฒนาการทางสุนทรียภาพให้เพิ่มขึ้น รู้และเข้าใจคุณค่าของความงาม มีผู้รู้หลายท่านให้ความหมายเกี่ยวกับคำว่า “สุนทรีย์และสุนทรียศาสตร์” ไว้มากมายหลายท่าน อธิบายความหมายของคำว่า สุนทรีย์และสุนทรียศาสตร์ (Aesthetic) ว่า หมายถึง วิชาที่ว่าด้วยความนิยมความงามหรือความนิยมและรับรู้คุณค่าในความงาม เป็นอารมณ์ ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งงดงามไพเราะรื่นรมย์ ไม่ว่าจะเป็นธรรมชาติหรืองานศิลปะ ความรู้สึกนี้เกิดขึ้นด้วยประสบการณ์ การศึกษาอบรมและพัฒนาเป็นรสนิยมความรู้และความเข้าใจทางประวัติศาสตร์ สามารถเสริมสร้างพัฒนาการทางสุนทรียภาพให้เพิ่มขึ้นรู้และเข้าใจคุณค่าของความงาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (2555, หน้า 1-3)นักปรัชญาชาวเยอรมัน ได้ตีพิมพ์ผลงานเป็นครั้งแรก เป็นผู้ให้ความหมายของคำว่า สุนทรียศาสตร์ ซึ่งโบมการ์เดินใช้อธิบายการรับรู้

ความรู้สึกทางประสาทสัมผัส ซึ่งเป็นสิ่งที่โบบการ์เดินค้นพบในบทกวีนิพนธ์และขยายไปสู่ศิลปะสาขาอื่นๆและได้ใช้คำว่าสุนทรียศาสตร์เป็นครั้งแรกในหนังสือของเขาเอง ชื่อผลสะท้อนของกวีนิพนธ์ เขาได้พิจารณาคำจากในภาษากรีก คือ การกำหนดรู้และอธิบายการรับรู้ทางประสาทสัมผัส จนได้รับการยกย่องให้เป็นบิดาแห่งสุนทรียศาสตร์ และยังได้อธิบายความหมายของคำว่าสุนทรียศาสตร์ (Aesthetics) ไว้ว่าสุนทรียศาสตร์ เป็นความรู้จากประสบการณ์ (Conceptual Knowledge) ซึ่งเป็นการนำเอาเหตุผลมาตัดสินความงาม

สุนทรียศาสตร์ เป็นความรู้โดยตรง (Intuitive knowledge) เป็นความรู้ที่เกิดขึ้นอย่างฉับพลัน หรือเรียกว่าการหยั่งรู้เป็นความรู้ที่สูงกว่าปกติและเป็นการนำความรู้ที่ใช้มาตัดสินความงาม โดยไม่จำเป็นต้องอาศัยเหตุผลอื่นมาเกี่ยวข้อง

สุนทรียศาสตร์ คือ สาขาหนึ่งของวิชาปรัชญา เป็นวิชาที่ว่าด้วยเรื่องของความงามความนิยมในความงาม เป็นการศึกษาค้นคว้า เพื่อหามาตรฐานของความงามทางด้านศิลปะ ทั้งวิจิตรศิลป์ (Fine Art) และประยุกต์ศิลป์ (Applied Art) ซึ่งในสมัยกรีกโบราณใช้กล่าวถึงเรื่องของความงามความสะเทือนใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense perception) และพัฒนา การเรียนรู้เพื่อสัมผัสความงาม ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับ สุนทรียภาพ คือ ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่มีความงาม ความไพเราะ และความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าของความงามจะก่อให้เกิดประสบการณ์ และถ้าได้ผ่านการศึกษอบรมจนเป็นนิสัยจะกลายเป็นรสนิยม (Taste) ซึ่งเป็นผลที่เกิดจากปฏิกิริยาของการรับรู้ทางการเห็นการฟัง และเป็นที่มาของการรับรู้ความงามทางด้านทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ โดยการเรียนรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ จะมีอยู่ 3 แบบคือ แบบตั้งใจ แบบไม่ตั้งใจ หรือแบบที่เลือกสรรตามความพอใจที่จะรับรู้โดยอาศัยองค์ประกอบของสุนทรียวัตถุ คือ วัตถุทางธรรมชาติ วัตถุทางศิลปกรรม และองค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ แต่ก็ต้องประกอบด้วยคุณค่าทางความงามและตัวของรับรู้ด้วย ดังนั้นถ้าจะศึกษาเรื่องของความงามก็ต้องกล่าวถึง สุนทรียทัศน์ คือ มนุษย์เป็นคนตัดสินความงาม มนุษย์จึงเป็นผู้พบเห็นความงาม ถ้าไม่มีมนุษย์ความงามก็ไม่เกิดหรือความงามไม่ได้อยู่ที่มนุษย์ แต่ความงามอยู่ที่วัตถุถึงมนุษย์ไม่พบเห็นความงาม ความงามก็ยังคงอยู่หรือความงามไม่ได้ขึ้นอยู่กับทั้ง 2 สิ่ง แต่ความงามเกิดจากความสัมพันธ์ของทั้ง 2 สิ่ง หรือความสัมพันธ์ระหว่างความสนใจกับสิ่งที่ถูกสนใจ หรืออีกประการหนึ่งคือ ความงาม ความรู้สึกเพิลิดเพิลิน เป็นความชอบของแต่ละบุคคลเป็นการรับรู้คุณค่าความงามทางสุนทรียภาพทางทัศนศิลป์ ความประณีตและเรื่องราวต่างๆจากการมองเห็นโดยตรง คุณค่าที่รับรู้ คือ รูปทรง และเรื่องราวที่เกิดจากทัศนธาตุ ได้แก่ เส้น สีแสงเงา พื้นผิว ความกลมกลืน ซึ่งเป็นส่วนประกอบของความงามทัศนศิลป์นั่นเอง การที่มนุษย์เกิดความรู้สึกซาบซึ้งหรือรับรู้คุณค่าของสิ่งที่ยาม ความประณีต และเรื่องราวต่างๆ ถือว่าได้รับสุนทรียภาพของสิ่งนั้นแล้ว

ศิลปะไม่ใช่ธรรมชาติ ธรรมชาติ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยที่มนุษย์ไม่ได้มีส่วนปรุงแต่งให้คิดไปจากเดิม เช่น ภูเขา ต้นไม้ ถ้าธาร ศิลปะจะต้องเกิดจากฝีมือมนุษย์กับความคิดของมนุษย์เท่านั้นและสัตว์ก็ไม่สามารถสร้างงานศิลปะได้เช่นกัน

5.2 ความสำคัญของการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ

1. ลำดับการพัฒนาด้านศิลปะในวัยเด็ก

ศิลปะจัดเป็นภาษาของมนุษย์ในอีกลักษณะหนึ่งด้วยเหตุที่ศิลปะสามารถเป็นสื่อในการรับรู้คุณค่าโยงความคิดความ เข้าใจต่อกันของมวลมนุษย์ได้ ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของการแสดงออกทางภาษา การแสดงออกทางศิลปะมักจะแตกต่างกันออกไป ตามแนวจินตนาการและการสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล นักจิตวิทยาส่วนมากเชื่อกันว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวและประจำตัวเชื่อกันว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติ เฉพาะตัวและประจำตัวสำหรับเด็ก ซึ่งจะพัฒนาการไปได้มากน้อยแค่ไหนก็ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมและโอกาสที่ผู้เกี่ยวข้องกับเด็กจะจัดสรรส่งเสริมให้ ความคิดสร้างสรรค์นี้จะส่งผลสะท้อนถึงเด็ก ในหลายๆ ด้าน ระดับความเชื่อมั่นในตนเองการแสดงออกซึ่งความคิดเห็นและสติปัญญา การแสดงออกเหล่านี้เราพอจะมองเห็นได้จากการวาดภาพระบายสี การปั้น เป็นต้น

2. ลำดับการพัฒนาด้านศิลปะในวัยเด็ก

ศรียา นิยมธรรม (2544, หน้า 45) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้างานทางด้านศิลปะของเด็ก และการคิดสร้างสรรค์จากงานทางศิลปะ โดยให้เด็กแสดงออกทุกอย่างอย่างอิสระเขาทดลองกับเด็กที่มีฐานะทางเศรษฐกิจปานกลาง อายุตั้งแต่ 2 ปีครึ่งขึ้นไปให้เด็กวาดภาพด้วยสีเทียน จะสีอะไรก็ได้ พบว่าเด็กมีพัฒนาการในการวาดขีดเขียนเป็น 4 ขั้นด้วยกัน

1. ขั้นขีดเขียน (Scribbling stage) ประมาณอายุระหว่าง 2-4 ปี ขั้นนี้แบ่งระยะของพัฒนาการได้ออกเป็น 4 ขั้น คือ

1.1 การขีดเขียนยังเป็นแบบสะเปะสะปะ (Disordered scribbling) (2 ปี) กล่าวคือการขีดเขียนจะเป็นเส้นยุ่งเหยิง โดยปราศจากความหมาย ทั้งนี้เนื่องมาจากการประสานงานของกล้ามเนื้อยังไม่ดี เช่นการบังคับกล้ามเนื้อเล็กๆยังไม่ได้ จะทดลองง่ายๆโดยให้เด็กวัยนี้กำมือ แล้วให้เด็กยกนิ้วทีละนิ้ว หรือสองนิ้วก็ได้ เด็กจะทำไม่ได้ หรือลองให้เด็กชกเรา เด็กจะยกแขนชกพร้อมๆ กันทั้ง 2 แขนเป็นต้น

1.2 ขั้นขีดเป็นเส้นยาว (Longitudinal scribbling) เด็กจะเคลื่อนแขนขีดได้เป็นเส้นแนวยาวขีดเขียนซ้ำๆ หลายครั้งทั้งแนวตั้งและแนวนอน แสดงให้เห็นพัฒนาการทางกล้ามเนื้อว่าเด็กค่อยๆควบคุมกล้ามเนื้อของการเคลื่อนไหวของตนเองให้ดีขึ้น ระยะนี้เด็กจะเริ่มรู้สึกสนุกและสนใจเป็นครั้งแรก

1.3 ขั้นขีดลากเป็นวงกลม (Circular scribbling) เป็นขั้นที่เด็กสามารถขีดลากเป็นวงกลมระยะนี้การประสานงานของกล้ามเนื้อ (motor coordination) ดีขึ้นการประสานงานของกล้ามเนื้อมือและสายตา (Eye-hand coordination) ดีขึ้น เด็กสามารถขีดเส้นซึ่งมีเค้าเป็นวงกลมเป็นวงกลมเป็นระยะเด็กเคลื่อนไหวได้คล่องทั้งแขน

1.4 ขั้นให้ชื่อรอยขีดเขียน (Naming scribbling) การขีดเขียนซึ่งมีความหมายขึ้น เช่น จะวาดเป็นรูป น้อง พี่ พ่อ แม่ ซึ่งเป็นสิ่งที่อยู่ใกล้ตัวเด็ก ขณะขีดเขียนไปเด็กก็จะบรรยายไปด้วยถ่ายทอดออกมาในรูปการขีดเขียนและความคิดคำนึงในภาพ พัฒนาการทั้ง 4 ระยะนี้ ย่อมขึ้นอยู่กับเด็กแต่ละบุคคลไปคงตัวเสมอไป เด็กที่มีพัฒนาการขึ้นเร็วจะถึงก่อนซึ่งนับเป็นขั้นพัฒนาการที่สำคัญมาก จากการใช้ความคิดนึกคิดในการเคลื่อนไหวของเด็ก ทั้งๆที่ภาพนั้นจะไม่ใช่รูปร่างดังกล่าวเลย ซึ่งเด็กจะบรรลุถึงขั้นนี้เมื่อใกล้ 4 ขวบ

2. ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) (4-7 ปี) เป็นระยะเริ่มต้นการขีดเขียนภาพอย่างมีความหมาย การขีดเขียนจะปรากฏเป็นรูปร่างขึ้น สัมพันธ์กับความจริงของโลกภายนอกมากขึ้นมีความหมาย กับเด็กมากขึ้น ซึ่งจะสังเกตได้จาก คนที่วาดอาจเป็น พ่อ แม่ พี่ น้อง ตุ๊กตาที่รัก ฯลฯ

2.1 สี ชอบใช้สีที่สะดุดตาไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติการแล้วแต่สีไหนประทับใจ

2.2 ช่องไฟ (Space) ภายในภาพยังไม่เป็นระเบียบสิ่งที่เขียนมักกระจัดกระจาย

2.3 การออกแบบ (Design) ไม่ค่อยมีหรือไม่มีเอาเลย แล้วแต่จะนึกคิดหรือคิดว่าเป็นอย่างนั้นอย่างนี้

3. ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) (7-9 ปี) เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริง และความ เป็นจริงจะพิจารณาได้ตามลำดับดังนี้

3.1 คน รูปที่ออกมาจะแสดงพอเป็นสัญลักษณ์ ถ้าวาดรูปคนเราอาจไม่รู้ว่าเป็นคน รูปคนและภาพ ออกมาเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น ส่วนใดที่เด็กเห็นว่าสำคัญ น่าสนใจก็จะวาดส่วนใหญ่เป็นพิเศษ ส่วนไหนที่ไม่สำคัญอาจตัดทิ้งไปเลย ฉะนั้นเราจะเห็นเด็กวัยนี้วาดภาพส่วนต่างๆ ขาดหายไป เช่น ลำตัว ขา เท้า ฯลฯ ซึ่งไม่ใช่เรื่องประหลาดอะไรเลย บางทีอาจเป็นเด็กหัวโต ตาโต แขนโต ฯลฯ แล้วแต่เด็กจะให้ความสำคัญอะไรและบางทีในรูปหนึ่งจะซ้ำหลายๆ อย่าง (ซ้ำกัน) ในภาพ

3.2 การใช้สี ส่วนมากใช้สีตรงกับความจริง แต่มักใช้สีเดียวตลอด เช่น พระอาทิตย์ ต้องสีแดงตลอด ท้องฟ้าต้องสีฟ้าตลอด ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้ใช้สีได้ถูกต้อง และตรงกับความเป็นจริงขึ้น ถ้าใบไม้สดต้องสีเขียว ถ้าใบไม้แห้งต้องสีน้ำตาล เป็นต้น

3.3 ช่องว่าง (Space) มีการใช้เส้นฐาน (Based line) แล้วเขียนทุกอย่างสัมพันธ์กันบนเส้นฐาน เช่น วาดรูป คน สุนัข ต้นไม้ บ้าน อยู่บนเส้นเดียวกัน ภาพที่ออกมาจะเป็นแบบลำดับเหตุการณ์ ส่วนสูง ขนาดยังไม่มีความสัมพันธ์กันเช่น ดวงอาทิตย์ อยู่บนขอบของกระดาษรูปคนก็อาจสูงถึงใกล้ขอบกระดาษเป็นต้น งานออกแบบ ไม่ค่อยดี มักจะเขียนตามลักษณะที่ตนพอใจ

4. ขั้นวาดภาพของจริง (The drawing realism) (9-11 ปี) เป็นขั้นเริ่มต้นการขีดเขียนอย่างของจริงเนื่องจากระยะนี้ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการ เด็กเริ่มรวมกลุ่มกัน โดยแยกชาย หญิง เด็กผู้ชาย ชอบผาดโผน เดินทางไกล เด็กผู้หญิงสนใจเครื่องแต่งตัวเพื่อแต่งตัวงานรื่นเริง ฉะนั้นการขีดเขียนจะแสดงออกในทำนองต่อไปนี้คือ

4.1 คน จะเน้นเรื่องเพศด้วยเครื่องแต่งตัว แต่กระด้างๆ

4.2 สี ใช้ตามความเป็นจริง แต่อาจเพิ่มความรู้สึก เช่น บ้านคนจนอาจใช้สีมืดๆ บ้านคนรวยอาจใช้สีสดๆ มีชีวิตชีวา

4.3 ช่องว่าง ทุกอย่างในช่องว่างเหลื่อมล้ำกันได้ เช่น ต้นไม้บังฟ้าได้ วาดฟ้าคลุมไปถึงดินเส้นระดับ (Based line) ค่อยๆ หายไป รูปผู้หญิงมักเน้นลวดลาย เครื่องแต่งกายมีดอกดวง รูปผู้ชายก็ต้องเป็นรูปท้วมอวบ การจัดวัตถุให้สัมพันธ์กันเป็นเรื่องสำคัญมากในระยะนี้ เพราะเป็นระยะแรกของการพัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา ซึ่งจะนำไปสู่การวาดภาพสามมิติได้อีกต่อหนึ่ง

5. การออกแบบ ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้การออกแบบดีขึ้น เป็นธรรมชาติขึ้น รู้จักการวางหน้าที่ของวัตถุต่างๆ ที่มนุษย์เป็นตัวการสำคัญในการสร้างสรรค์งานศิลปะทำการถ่ายทอดสิ่งแวดล้อมต่างๆ ด้วยวัสดุที่ได้เลือกสรรมาแล้ว นำมาประกอบเป็นรูปทรงใหม่ ประกอบกับความคิดสร้างสรรค์ (Creative idea) ซึ่งจะมีผลให้ผลงานศิลปะนั้นๆ มีรูปแบบเทคนิคต่างๆ ที่แปลกใหม่สามารถสร้างความสนใจแตกต่างกันออกไป เนื่องจากสิ่งแวดล้อมได้เป็นตัวกำหนดให้มนุษย์แบ่งแยกเป็นกลุ่มเป็นประเทศทำให้เกิดขนบธรรมเนียมวัฒนธรรม และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ศิลปกรรมที่แตกต่างกันออกไป ดังนั้นงานศิลปะที่สร้างสรรค์ขึ้นมา โดยมนุษย์ในแต่ละสังคมนั้นก็จะมีแง่คุณค่าอยู่เสมอ คุณค่าของศิลปะสามารถแยกรายละเอียดได้ดังนี้

5.1 ศิลปะเป็นสื่อสร้างความเข้าใจร่วมกันทางวัฒนธรรม ศิลปกรรมและขนบธรรมเนียมประเพณี

5.2 ศิลปะเป็นสื่อสะท้อนสภาพทางสังคมและยกระดับค่านิยมของสังคมให้เจริญสูงขึ้น

5.3 ศิลปะจะช่วยสนับสนุนส่งเสริมให้เกิดอารมณ์สุนทรียภาพทำให้มีความเพลิดเพลินเกิดการรับรู้ถึงคุณค่า ความรู้สึกที่ละเอียดอ่อนดั่งงาม

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (2555, หน้า 10-11) “ไทเลอร์” นักพัฒนาหลักสูตรที่มีชื่อเสียง ได้เขียนหนังสือชื่อ “Basic Principle of Curriculum and Instruction” เรื่องความสำคัญของการศึกษาวิชาศิลปะไว้ในหนังสือว่า ศิลปะมีความสำคัญ 5 ประการ คือ

1. ศิลปะช่วยขยายขอบเขตของการรับรู้ของผู้เรียนทางด้านการใช้ประสาทสัมผัส โดยศิลปะช่วยให้คนเรามองเห็นสิ่งต่างๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น เพราะเป็นการมองด้วยการสังเกต เปรียบเหมือนศิลปินมองเห็นสิ่งที่เห็นและเก็บรายละเอียดจากสิ่งที่เห็นแล้วนำไปถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ

2. ศิลปะสามารถทำให้ความคิดและความรู้สึกกระฉ่างแจ่มชัดออกมา โดยอาศัยสื่ออย่างอื่นเพิ่มเติมนอกเหนือจากคำพูดจะเห็นได้ว่ามีนักเรียนจำนวนไม่น้อย ที่สามารถแสดงออกทางศิลปะได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่าการเขียนหรือการพูด

3. ศิลปะช่วยทำให้คนมีความเป็นคนสมบูรณ์แบบยิ่งขึ้น กล่าวคือ ศิลปะช่วยให้เกิดความรู้สึกผ่อนคลายความเครียดต่างๆ ทางอารมณ์ที่สะสมอยู่ในตัว โดยอาศัยการแสดงออกด้วยการทำกิจกรรมศิลปะต่างๆ เช่นการสร้างงานศิลปะในสตูดิโอ การทำงานศิลปะแล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันให้เกิดประโยชน์ใช้สอย เช่น การตกแต่ง หรือแม้แต่การแสดงออกทางารร้องเพลง เต้นรำ เล่นดนตรี สิ่งต่างๆ เหล่านี้ถือว่าเป็นสิ่งที่ช่วยให้คนเราได้แสดงออก ทำให้เกิดความสุขสานาน เพลิดเพลิน ช่วยผ่อนคลายความเครียด เป็นการช่วยส่งเสริมให้เด็กและเยาวชนเป็นคนที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

4. ศิลปะช่วยพัฒนาความสนใจและค่านิยมต่างๆ ของเด็กและเยาวชน การแสดงออกทางศิลปะในรูปแบบต่างๆ ถือว่าเป็นพื้นฐานที่จะเอื้ออำนวยให้ผู้เรียน เกิดความสนใจและช่วยพัฒนาความเข้าใจในศิลปะต่างๆ ได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

5. ศิลปะเป็นวิชาที่ช่วยพัฒนาความสามารถทางเทคนิคได้ เช่น กระบวนการจำทำให้เกิดทักษะในการระบายสี การวาดภาพคน การเล่นเครื่องดนตรีชนิดต่างๆ เป็นต้น

5.3 องค์ประกอบของการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ

ทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยสายตา การรับรู้ทางการมองเห็นในแขนงจิตรกรรมคือการวาดภาพระบายสี ประติมากรรมคือการปั้นและแกะสลัก สถาปัตยกรรมคือสิ่งก่อสร้าง ทำให้เกิดแรงกระตุ้นและตอบสนองทางด้านจิตใจพร้อมกันนั้นจิตใจของมนุษย์ก็เป็นตัวแปรค่าและกำหนดความงาม ความประณีต เรืองราว และประโยชน์ต่อสังคมมนุษย์ การรับรู้คุณค่าของสิ่งเหล่านี้รับรู้ได้ด้วยอารมณ์ ความรู้สึกของแต่ละบุคคล ความงามและเรืองราวจะเกิดมีคุณค่าก็เพราะการรับรู้ทางการมองเห็น เกิดความรู้สึกประทับใจ มีความอึ้งเอิบใจในคุณค่านั้นๆ สำหรับงานทัศนศิลป์ไม่ว่ารูปแบบใดย่อมมีคุณค่าในตัวของผลงานเอง ผลงานทัศนศิลป์สามารถแบ่งองค์ประกอบหลักของการรับรู้คุณค่าได้ 2 คุณค่าคือ

1. คุณค่าทางความงาม (Aesthetic value) เป็นการรวบรวมในเรื่องของความประณีต ความละเอียด มีระเบียบ น่าทึ่ง มโหฬาร ประหลาด แปลกหูแปลกตา และเป็นสิ่งที่มีคุณงามความดี ทำให้ผู้เห็นเกิดความประทับใจไปอีกนาน สิ่งเหล่านี้รวมเรียกว่าคุณค่าทางความงาม โดยเกณฑ์ของความงามที่อยู่ในงานทัศนศิลป์ ซึ่งสามารถรับรู้และยอมรับได้โดยทั่วไป เป็นการประสานกันของส่วนประกอบต่างๆของความงาม เช่น จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงา พื้นผิว ความกลมกลืน และการจัดภาพ เป็นต้น โดยผู้สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์จะแสดงออกตามความรู้สึกในแต่ละเหตุการณ์ แต่ละสังคม เพราะความงามของแต่ละสังคมย่อมมีความแตกต่างกันขึ้นอยู่กับสภาพของสังคม และวัฒนธรรมของสังคมนั้นๆ

2. คุณค่าทางเรื่องราว (Content value) เป็นการแสดงลักษณะบ่งบอกถึงความหมาย เรื่องราวความเกี่ยวข้องและจุดประสงค์แฝงอยู่ในผลงาน สามารถบอกเนื้อหาสาระสำคัญว่ามีอะไร จะต่อไปอย่างไร เพราะทัศนศิลป์แต่ละชิ้นบอกเรื่องราวต่างๆอยู่ในตัวเอง จึงมองเห็นและเข้าใจได้ง่ายกว่าคุณค่าทางด้านความงาม ซึ่งทั้งสองคุณค่ามีความสัมพันธ์สอดคล้องกับทฤษฎีของ โบรมาร์ เด็น (มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์, 2555, หน้า 1-3)

5.4 ปัจจัยที่ทำให้เกิดการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ

ในสมัยกรีกโบราณใช้กล่าวถึงเรื่องของความงาม ความสะอาดใจ ซึ่งเป็นความรู้สึกทางการรับรู้ (Sense perception) และพัฒนา การเรียนรู้เพื่อสัมผัสความงาม ซึ่งมีความหมายเช่นเดียวกับ สุนทรียภาพ คือ ความซาบซึ้งในคุณค่าของสิ่งที่มีคุณงามความไพเราะ ดังนั้นความรู้สึกซาบซึ้งในคุณค่าของความงามจะเป็นปัจจัยก่อให้เกิดประสบการณ์ และถ้าได้ผ่านการศึกษอบรมจนเป็นนิสัยจะกลายเป็นรสนิยม (Taste) ปัจจัยดังกล่าวซึ่งเป็นผลที่เกิดจากปฏิกิริยาของการรับรู้ทางการเห็นการฟัง และเป็นที่มาของการรับรู้ความงามทางด้านทัศนศิลป์ ดนตรีและนาฏศิลป์ โดยการรับรู้ที่ทำให้เกิดการเรียนรู้ จะมีอยู่ 3 แบบคือ แบบตั้งใจ แบบไม่ตั้งใจ หรือแบบที่เลือกสรรตามความพอใจที่จะรับรู้โดยอาศัยองค์ประกอบของสุนทรียวัตถุ คือ วัตถุทางธรรมชาติ วัตถุทางศิลปกรรม และองค์ประกอบของประสบการณ์ทางสุนทรียภาพ แต่ก็ต้องประกอบด้วยคุณค่าทางความงามและตัวของผู้รับรู้ด้วย

1. ลักษณะของบุคคลที่มีการรับรู้คุณค่าทางศิลปะ การดูงานหรือสร้างงานทัศนศิลป์ให้เกิดคุณค่า เข้าใจในคุณค่าของผลงานทัศนศิลป์ได้นั้น ควรมีคุณสมบัติดังนี้

1.1 เป็นผู้ที่มิมีจิตใจชอบงานทัศนศิลป์อย่างลึกซึ้ง ไม่ว่าจะเป็นผู้สร้างงานหรือผู้ดูผลงาน ถ้าจะเข้าใจในคุณค่าได้ดี สิ่งแรกต้องเป็นผู้ที่มีใจรักงานศิลปะอย่างจริงจัง

1.2 ผู้สร้างและผู้ดูควรศึกษาค้นคว้าเรื่องราวของทัศนศิลป์ในเรื่องต่างๆให้ถ่องแท้ มีประสบการณ์ในการมองเห็นเป็นอย่างดี มนุษย์เรามีประสบการณ์หลายด้านเราถูกฝึกให้เขียน อ่าน

ท่องจำ แต่ยังไม่มีการฝึกให้ดูอย่างจริงจังเลย ดังนั้นเราควรฝึกจากสิ่งที่ยากไปหายาก โดยดูจากสิ่ง
ใกล้ๆตัวก่อน จนเกิดความเคยชิน เวลาดูงานทัศนศิลป์จะได้มีประสบการณ์ รู้จักสังเกตในเรื่อง เส้น
สี รูปทรงแสงเงา และการถ่ายทอด เป็นต้น

1.3 ผู้ดูต้องหมั่นค้นคว้าหาความรู้เสมอ รู้จักถามเมื่อพบเรื่องราว และรูปแบบใหม่ๆ
หากไม่เข้าใจในผลงาน ต้องให้ผู้สร้างผลงานแสดงความรู้ที่ออกมา โดยอธิบายให้เข้าใจแล้วจด
บันทึกไว้

1.4 ผู้ดูต้องเป็นผู้รับฟังแนวคิดใหม่ๆของศิลปิน เพราะศิลปินกว่าจะสร้างผลงานได้
ต้องรวบรวมแนวความคิด สร้างสรรค์ด้วยสติปัญญาและเวลากว่าจะได้ผลงานขึ้นมา

1.5 ผู้ดูต้องรอบรู้ในวิชาต่างๆหลายด้าน สามารถนำความรู้เหล่านั้นมาเชื่อมโยงกับ
งานทัศนศิลป์ที่กำลังดูอยู่ได้มีรสนิมิตทางทัศนศิลป์อย่างแท้จริง

สรุปการพัฒนาสุนทรียภาพโดยผ่านประสบการณ์ทางศิลปะ ด้านทัศนศิลป์เป็นสิ่งจำเป็น
ที่จะเสริมสร้างสติปัญญา เป็นการพัฒนาด้านสุนทรียภาพโดยผ่านประสบการณ์ ที่จำเป็นและ
เอื้ออำนวยต่อการช่วยเสริมสร้างที่จะทำให้เกิดการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพ

5.5 การรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพทางด้านศิลปะในงานทัศนศิลป์

มหาวิทยาลัยราชภัฏนครสวรรค์ (2555, หน้า 10-11) นักการศึกษาและผู้อำนวยการฝ่าย
การศึกษาของมูลนิธิบารนส์ (Educational director of the beme Foundation) โดยนักสะสมศิลปวัตถุ
คนสำคัญของโลก มูลนิธิดังกล่าวได้ออกวารสารทางด้านศิลปะและสุนทรียศาสตร์อย่างต่อเนื่อง
โดยมีดิอวีเป็นบรรณาธิการวารสาร ต่อมาได้ชี้ให้เห็นถึงการพัฒนาสุนทรียภาพ โดยผ่าน
ประสบการณ์ทางศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นที่เสริมสร้างสติปัญญาให้แก่ชีวิตสติปัญญา ไม่ได้มาจากการ
เรียนอะไร จากสิ่งภายนอกเพียงอย่างเดียว แต่มาจากการเข้าถึงศิลปะของแต่ละบุคคลด้วย

นอกจากนี้ดิอวียังเชื่อว่าศิลปะบอกให้เราทราบถึงสถานะของชีวิตและอารยธรรมของคน
ในชาติต่างๆที่มีวิวัฒนาการต่อเนื่องกันมาในรูปแบบต่างๆศิลปะจึงเป็นแกนกลางหรือเป็นสิ่งสำคัญ
ในการประสานให้เกิดความงามและความกลมกลืนในสังคม ดังนั้น ประเพณีและพฤติกรรมของ
คนในสังคมจึงมุ่งไปสู่การพัฒนาสุนทรียภาพ

ดิอวีให้ข้อสังเกตว่าการที่เราไม่สามารถจะวิเคราะห์ธาตุแท้ของ สุนทรียธาตุในศิลปะได้
เป็นเพราะว่าเราขาดการสัมผัสหรือขาดประสบการณ์ที่ต่อสิ่งต่างๆ อย่างแท้จริง โดยเฉพาะภูมิหลัง
และสิ่งแวดล้อมของเรา ดังนั้นเราจึงต้องตื่นตัวให้ทันกับเหตุการณ์ และสิ่งแวดล้อมที่อยู่รอบตัวเรา
เสมอ โดยสรุปแล้ว ดิอวีเชื่อว่าศิลปะคือประสบการณ์ที่ส่งเสริมสมรรถภาพ ทางด้านสุนทรียภาพ
ของมนุษย์ และศิลปะไม่สามารถแยกออกจากประสบการณ์ชีวิตของมนุษย์ได้

จุดเริ่มต้นของศิลปะ คือ การที่มนุษย์ต้องประดิษฐ์และสร้างสรรค์สิ่งอำนวยความสะดวก และเพื่อความเป็นอยู่ที่ปลอดภัย สำหรับการดำรงชีพและความอยู่รอดได้แก่ ที่พักอาศัยอย่างง่าย ๆ อาวุธที่สร้างขึ้นอย่างหยาบ ๆ สร้างภาชนะที่ทำจากเครื่องปั้นดินเผาอย่างง่าย ๆ ล้วนเป็นการใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อแก้ ปัญหาและตอบสนองความต้องการของมนุษย์ในการดำรงชีวิต ซึ่งเป็นไปในลักษณะที่แตกต่างจากธรรมชาติ ในระยะต่อมา เมื่อมนุษย์ได้สัมผัสกับปรากฏการณ์ ธรรมชาติ ซึ่งบางเหตุการณ์เป็นสิ่งที่เหนือคำอธิบายได้ในยุคนั้น ด้วยความเกรงกลัวในอิทธิฤทธิ์ อำนาจของสิ่งที่อยู่เหนือธรรมชาติ จึงได้เกิดพิธีกรรมต่างๆ พัฒนามาเป็นลัทธิความเชื่อจนกลายเป็น ศาสนาในปัจจุบัน ศิลปะจึงได้ถูกสร้างสรรค์ขึ้นเพื่อประกอบในพิธีกรรมต่างๆ เหล่านี้ด้วย การ สร้างสรรค์สิ่งต่างๆ เหล่านี้ เป็นรากฐานและแรงบันดาลใจให้มนุษย์ในสมัยต่อมา สร้างงานที่มี ลักษณะแปลก แตกต่าง และพัฒนาให้เกิด ผลงานที่ดีขึ้นต่อไป

ศิลปะไม่ใช่ธรรมชาติ ธรรมชาติ หมายถึง สิ่งที่เกิดขึ้นเองโดยที่มนุษย์ไม่ได้มีส่วนปรุง แต่งให้คิดไปจากเดิม เช่น ภูเขา ต้นไม้ ลำธาร ศิลปะจะต้องเกิดจากฝีมือมนุษย์กับความคิดของ มนุษย์เท่านั้นและสัตว์ก็ไม่สามารถสร้างงานศิลปะได้เช่นกัน

ศิลปะ คือ ผลแห่งความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกมาในรูปลักษณะต่างๆ ให้ ปรากฏซึ่ง สุนทรียภาพ ความประทับใจ หรือความสะเทือนอารมณ์ ความอัจฉริยภาพ พุทธิปัญญา ประสพการณ์ ทัศนียภาพและทักษะของแต่ละคน เพื่อความพอใจ ความรื่นรมย์ ขนบธรรมเนียม จารีต ประเพณีหรือความเชื่อทางศาสนา

ศิลปะ คือ ผลงานการสร้างสรรค์รูปลักษณะแห่งความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณะ ก่อให้เกิดอารมณ์ รู้สึกในความงาม อารมณ์รู้สึกในความงามนั้นจะเป็นที่พึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อ ประสาทสัมผัสของเราชื่นชมในเอกภาพหรือความประสมกลมกลืนกันในความสัมพันธ์อันมี ระเบียบแบบแผน (วิรัตน์ พิชญ์ไพบุลย์, 2528, หน้า 26)

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และ/ หรือความงาม

ศิลปะ เป็นผลงานที่เกิดจากการแสดงออกของอารมณ์ ปัญญา และทัศนคติ รวมทั้งทักษะ ความชำนาญ ชำนาญของมนุษย์ การสร้างสรรค์งานศิลปะในปัจจุบันมีแนวโน้มไปในทางการ สร้างสรรค์ และการแสดงออกของอารมณ์และความคิด ดังนั้น งานศิลปะนั้นอย่างน้อยที่สุดควร ก่อให้เกิดอารมณ์ และ ความคิดสร้างสรรค์ กล่าวคือ เป็นงานที่สื่อให้ผู้ชมเกิดจินตนาการ นอกจากนั้น งานศิลปะที่ดีควรมีคุณค่าทางความงามซึ่งเกิดจากการใช้องค์ประกอบของ สุนทรียภาพ ประเภทของศิลปะ แบ่งออกเป็นประเภทใหญ่ๆ คือ วิจิตรศิลป์ แบ่งออกเป็นสาขา ดังนี้ จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม วรรณกรรม นาฏศิลป์และดุริยางคศิลป์ ภาพพิมพ์และสื่อ

ประสม ส่วนประยุกต์ศิลป์ แบ่งออกเป็น 4 สาขา ดังนี้ พาณิชยศิลป์ มัณฑนศิลป์ อุตสาหกรรมศิลป์ และหัตถกรรม

ทัศนศิลป์ หมายถึงศิลปะที่รับรู้ด้วยประสาทสัมผัสทางตา ศิลปะที่มองเห็นเมื่อพิจารณาความหมายที่มีผู้นิยามไว้ จะพบว่าเราจะรับรู้เรื่องราว อารมณ์ ความรู้สึกของงานทัศนศิลป์นั้นจะต้องอาศัยประสาทตาเป็นสำคัญ นั่นคือตาจะรับรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่นำมาประกอบเป็นงานทัศนศิลป์ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงา ช่องว่าง และพื้นผิว เป็นต้น โดยศิลปะจะนำสิ่งต่างๆ เหล่านี้มาสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการเขียนภาพ ระบายสี บ้าง ปั้นและสลักบ้างหรืองาน โครงสร้าง เป็นต้น ทัศนศิลป์ แบ่งออกเป็น 4 สาขา คือ จิตรกรรม คือการวาดภาพระบายสี ประติมากรรม คือการปั้นและแกะสลัก และสถาปัตยกรรม คือสิ่งก่อสร้าง อาคาร

4. ภาพพิมพ์และสื่อประสม Printing & Mix media คือ การพิมพ์ภาพ, การใช้สื่อวัสดุปะติด จะต้องอาศัยประสาทตาเป็นสำคัญ นั่นคือตาจะรับรู้เกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ที่นำมาประกอบเป็นงานทัศนศิลป์ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง สี แสงเงา ช่องว่าง และพื้นผิว เป็นต้น โดยศิลปะจะนำสิ่งต่างๆ เหล่านี้มาสร้างสรรค์ผลงานด้วยวิธีการเขียนภาพ ระบายสี บ้าง ปั้นและสลักบ้างหรืองาน โครงสร้าง เป็นต้น

5.6 การวัดค่าการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในงานทัศนศิลป์

มัช ตติยะ (2547, หน้า 19) ใช้หลักการของศิลปะ (Principle of art) และ คุณค่าทางความงามสุนทรียภาพ (Aesthetic value) การสร้างหรือการวัดคุณค่าความงามของงานศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสาขาทัศนศิลป์ (Visual art) นั้นต้องอาศัยหลักการและองค์ประกอบหลายอย่าง ซึ่งอาจอธิบายรายละเอียดได้ดังนี้

1. ด้านองค์ประกอบของศิลปะ (Elements of art) งานศิลปะสาขาทัศนศิลป์ (Visual art) มีองค์ประกอบทางความงามที่สำคัญต่างๆ ซึ่งประกอบด้วย

1.1 เส้น (Line) หมายถึง สิ่งที่ลากจากจุดเริ่มต้น ไปยังจุดที่กำหนดไว้ อาจมีลักษณะบางหนา ตรง หัก หรือคดโค้ง เส้นเป็นสิ่งที่จะทำให้เกิดเป็นภาพ และเรื่องราวต่างๆ ตามมา รวมทั้งสามารถใช้ตกแต่งทำภาพให้สวยงามอ่อนช้อยและสมบูรณ์ขึ้นไปกว่าเดิมอีกด้วย เส้นคือร่องรอยที่เกิดจากเคลื่อนที่ของจุด หรือถ้าเรานำจุดมาวางเรียงต่อกันไป เส้นก็มีมิติเดียว คือ ความยาว ไม่มีความกว้าง ทำหน้าที่เป็นขอบเขต ของที่ว่าง รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่างๆ รวมทั้งเป็นแกนหรือ โครงสร้างของรูปร่าง

1.2 รูป (Figure) แบ่งออกเป็น

1.2.1 รูปร่าง (Shape) หมายถึงรูปแบบ 2 มิติ มีแต่ด้านกว้างกับด้านยาว ลักษณะแบนราบเรียบ

1.2.2 รูปทรง (Form) หมายถึง รูป 3 มิติ มีด้านกว้าง ด้านยาว และมีด้านสูง หรือหนา เพิ่มขึ้นไปอีก อาจนอนหรือเว้าเข้าไปได้ รูปร่างและรูปทรง ศิลปะมี 3 ลักษณะคือ 1) รูปเรขาคณิต (Geometric form) มีรูปที่แน่นอน มาตรฐาน สามารถวัดหรือ คำนวณได้ง่าย มีกฎเกณฑ์ เกิดจากการสร้างของมนุษย์ เช่น รูปสี่เหลี่ยม รูปวงกลม รูปวงรี นอกจากนี้ยังรวมถึงรูปทรงของสิ่ง ที่มนุษย์ประดิษฐ์คิดค้น ขึ้นอย่างมีแบบแผน แน่นอน เช่น รถยนต์ เครื่องจักรกล เครื่องบิน สิ่งของ เครื่องใช้ต่างๆ ที่ผลิตโดยระบบอุตสาหกรรม ก็จัดเป็นรูปเรขาคณิต เช่นกัน รูปเรขาคณิตเป็นรูป ที่ให้โครงสร้างพื้นฐานของรูปต่างๆ ดังนั้น การสร้างสรรค์รูปอื่นๆ ควรศึกษารูปเรขาคณิตให้เข้าใจ ถ่องแท้เสียก่อน 2) รูปอินทรีย์ (Organic form) เป็นรูปของสิ่งที่มีชีวิต หรือ คล้ายกับสิ่งมีชีวิต ที่สามารถ เจริญเติบโต เคลื่อนไหว หรือเปลี่ยนแปลงรูปได้ เช่น รูปของคน สัตว์ พืชและ 3) รูปอิสระ (Free form) เป็นรูปที่ไม่ใช่แบบเรขาคณิต หรือแบบอินทรีย์ แต่เกิดขึ้นอย่างอิสระ ไม่มีโครงสร้างที่ แน่นอน ซึ่งเป็นไปตามอิทธิพล และการกระทำจากสิ่งแวดล้อม เช่น รูปก้อนเมฆ ก้อนหิน หยดน้ำ ควัน ซึ่งให้ความรู้สึกที่เคลื่อนไหว มีพลัง รูปอิสระจะมีลักษณะ ขัดแย้งกับ รูปเรขาคณิต แต่กลมกลืน กับรูป รูปทรง เส้นเป็นพื้นฐานที่สำคัญของงานศิลปะทุกชนิด เส้นสามารถให้ความหมาย แสดง ความรู้สึก และอารมณ์ได้ด้วยตัวเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่างๆ ขึ้น เส้นมี 2 ลักษณะ คือ เส้นตรง (Straight line) และ เส้นโค้ง (Curve line) เส้นทั้งสองชนิดนี้ เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะ ต่างๆ กัน จะมีชื่อเรียกต่างๆ และให้ความหมาย ความรู้สึก ที่แตกต่างกันอีกด้วย

ความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรง เมื่อนำรูปทรงหลายๆ รูปมาวางใกล้กัน รูปเหล่านั้นจะมีความสัมพันธ์ดึงดูด หรือผลักไส ซึ่งกันและกัน การประกอบกันของรูปทรง อาจทำได้โดยใช้ รูปทรงที่มีลักษณะใกล้เคียงกัน รูปทรงที่ต่อเนื่องกัน รูปทรงที่ซ้อนกัน รูปทรงที่ผนึกเข้าด้วยกัน รูปทรงที่แทรกเข้าหากัน รูปทรงที่สานเข้าด้วยกัน หรือ รูปทรงที่บิดพันกัน การนำรูปเรขาคณิต รูปอินทรีย์ และรูป อิสระมาประกอบเข้าด้วยกัน จะได้รูปลักษณะใหม่ๆ อย่างไม่สิ้นสุด

1.3 มวลและปริมาตร (Mass and volume) หมายถึง การรวมตัวของเส้นและรูปทรง ต่างเข้าด้วยกันเป็นกลุ่ม ทำให้ดูเป็นหมวดหมู่ดูแล้วมีน้ำหนัก เกิดความรู้สึกหนักแน่น ทึบตัน เช่น การมองตุ๊กตักแถวข้างถนน ซึ่งมีเส้นและรูปร่าง รวมทั้งขนาดต่างๆกันทำให้ภาพรวมดูแน่นหนาเป็น ปึกแผ่นเป็นตัน

1.4 ลักษณะพื้นผิว (Texture) หมายถึง ส่วนที่อยู่ชั้นนอกสุดของวัตถุที่จะนำมาสร้าง งานศิลปะ ซึ่งอาจจะเป็นผิวของวัตถุจริงหรือสร้างขึ้นให้ดูมีลักษณะเรียบ มัน ด้าน ขรุขระ ซึ่งอาจทำ ให้ผู้ชมเกิดความรู้สึกคล้อยตามเรื่องราว ที่ศิลปินที่ต้องการแสดงออก ลักษณะที่สัมผัสได้ของ พื้นผิว มี 2 ประเภท คือ

1.4.1 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริง ๆ ของ ผิวหน้าของวัสดุนั้นๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่นๆ

1.4.2 พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา จากการมองเห็นแต่ไม่ใช่ลักษณะที่แท้จริงของผิว วัสดุนั้นๆ เช่น การวาดภาพก้อนหินบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นก้อนหินแต่เมื่อสัมผัสเป็นกระดาษ หรือใช้กระดาษ พิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อน เพื่อปะทับบนผิวหน้าของสิ่งต่างๆ เป็นต้น ลักษณะเช่นนี้ถือว่า เป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น

พื้นผิวลักษณะต่างๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบจะให้ความรู้สึกกระด้างประสาท แน่นหนา มั่นคง แข็งแรง ถาวร ในขณะที่ผิวเรียบจะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน เห็นได้ชัดเจน จากงานประติมากรรม และมากที่สุด ในงานสถาปัตยกรรมซึ่งมีการรวมเอาลักษณะต่างๆ กันของพื้นผิววัสดุหลายๆ อย่าง เช่น อิฐ ไม้ โลหะ กระจก คอนกรีต หิน ซึ่งมีความขัดแย้งกันแต่สถาปนิกได้นำมาผสมกลมกลืนได้อย่างเหมาะสม ลงตัวจนเกิดความสวยงาม

1.5 บริเวณที่ว่างหรือช่วงระยะ (Space) บางครั้งนิยมเรียกว่า ช่องไฟ ซึ่งการที่จะมีบริเวณว่างเกิดขึ้นนั้นต้องมีบริเวณส่วนที่กำหนดให้เป็นรูป (Figure) และบริเวณส่วนที่กำหนดให้เป็นพื้น (Ground) เสียก่อน ดังนั้นถ้าส่วนใหญ่เป็นรูปส่วนที่เหลือย่อมเป็นพื้น และส่วนพื้นนั่นเองเรียกว่า บริเวณว่าง (Space) ซึ่งจะต้องออกแบบให้มีความพอดี มีจังหวะช่วงห่างต่างๆ อย่างลงตัว ไม่ชิดหรือห่างจนเกินไป บริเวณว่างเหล่านี้ อาจทำให้ผู้ชมเกิดความรู้สึก สบาย อึดอัด หรือรู้สึกใกล้ไกล ตื้น ลึก ไปด้วย

1.6 แสงและเงา (Light & Shade) เป็นองค์ประกอบของศิลปะที่อยู่คู่กันแสง เมื่อส่องกระทบ กับวัตถุ จะทำให้เกิดเงา แสงและเงา เป็นตัวกำหนดระดับของค่าน้ำหนัก ความเข้มของเงา จะขึ้นอยู่กับความเข้มของแสง ในที่ที่มีแสงสว่างมาก เงาจะเข้มขึ้น และในที่ที่มีแสงสว่างน้อย เงาจะไม่ชัดเจน ในที่ที่ไม่มีแสงสว่าง จะไม่มีเงา และเงาจะอยู่ในทางตรงข้ามกับแสงเสมอ ค่าน้ำหนักของแสงและเงาที่เกิดบนวัตถุ สามารถจำแนกเป็นลักษณะที่ ต่างๆ ได้ดังนี้

1.6.1 บริเวณแสงสว่างจัด (Hi-light) เป็นบริเวณที่อยู่ใกล้แหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด จะมีความสว่างมากที่สุด ในวัตถุที่มีผิวมันวาวจะสะท้อนแหล่งกำเนิดแสงออกมาให้เห็นได้ชัด

1.6.2 บริเวณแสงสว่าง (Light) เป็นบริเวณที่ได้รับแสงสว่าง ร่องลงมาจากบริเวณแสงสว่างจัด เนื่องจากอยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงออกมา และเริ่มมีค่าน้ำหนักอ่อนๆ

1.6.3 บริเวณเงา (Shade) เป็นบริเวณที่ไม่ได้รับแสงสว่าง หรือเป็นบริเวณที่ถูกบดบังจากแสงสว่าง ซึ่งจะมีค่าน้ำหนักเข้มมากขึ้นกว่าบริเวณแสงสว่าง

1.6.4 บริเวณเงาเข้มจัด (Hi-Shade) เป็นบริเวณที่อยู่ห่างจากแหล่งกำเนิดแสงมากที่สุด หรือ เป็นบริเวณที่ถูกบดบังมากๆ หลายๆ ชั้น จะมีค่าน้ำหนักที่เข้มมากไปจนถึงเข้มที่สุด

1.6.5 บริเวณเงาตกทอด เป็นบริเวณของพื้นหลังที่เงาของวัตถุตกลงไป เป็นบริเวณเงาที่อยู่ภายนอกวัตถุ และจะมีความเข้มของค่าน้ำหนักขึ้นอยู่กับ ความเข้มของเงา น้ำหนักของพื้นหลัง ทิศทางและระยะของเงา

ความสำคัญของค่าน้ำหนัก (Value) คือ ค่าความอ่อนแก่ของบริเวณที่ถูกแสงสว่าง และบริเวณที่เป็นเงาของวัตถุหรือ ความอ่อน- ความเข้มของสีหนึ่งๆ หรือหลายสี เช่น สีแดง มีความเข้มกว่าสีชมพู หรือ สีแดงอ่อนกว่าสีน้ำเงิน เป็นต้นนอกจากนี้ยังหมายถึงระดับความเข้มของแสงและระดับ ความมืดของเงา ซึ่งไล่เรียงจากมืดที่สุด (สีดำ) ไปจนถึงสว่างที่สุด (สีขาว) น้ำหนักที่อยู่ระหว่างกลางจะเป็นสีเทา ซึ่งมีตั้งแต่เทาแก่ที่สุด จนถึงเทาอ่อนที่สุด การใช้ค่าน้ำหนักจะทำให้ภาพดูเหมือนจริง และมีความกลมกลืน ถ้าใช้ค่าน้ำหนักหลายๆ ระดับจะทำให้มีความกลมกลืนมากยิ่งขึ้น และถ้าใช้ค่าน้ำหนักจำนวนน้อยที่แตกต่างกันมากจะทำให้เกิด ความแตกต่าง ความขัดแย้ง การออกแบบให้มีลักษณะของแสงตกกระทบและมีเงาเกิดขึ้น ในตัวงานศิลปะนั้นนอกจากจะทำให้ผลงานดูเด่นชัดขึ้น คุณมีระยะต้นลึกอยู่ในตัวแล้วยังทำให้งานศิลปะบางประเภท เช่น งานจิตรกรรมหรืองานประติมากรรมดูสวยงาม เหมือนจริง ผู้ชมสามารถชื่นชมและเข้าใจงานศิลปะนั้นๆ ได้ดียิ่งขึ้น และเงาจะช่วยสร้างบรรยากาศในภาพ หรืองานศิลปะต่างๆ ได้ตามที่ศิลปินปรารถนา ให้ความแตกต่างระหว่างรูปและพื้น หรือรูปทรงกับที่ว่าง ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว ให้ความรู้สึกเป็น 2 มิติ แก่รูปร่าง และความเป็น 3 มิติแก่รูปทรง ทำให้เกิดระยะความตื้น - ลึก และระยะใกล้ - ไกลของภาพ ทำให้เกิดความกลมกลืนประสานกันของภาพ

7. สี (Color) นับเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างยิ่งในการสร้างงานศิลปะ สีจะทำให้ผลงานที่สำเร็จแล้ว มีความสวยงาม เด่น สะดุดตา และสร้างจินตนาการ ให้ผู้ชมรู้สึกว่าเป็นของจริง เป็นการสร้างบรรยากาศ และจินตนาการให้เรื่องราวในการเขียนดูคล้ายเรื่องราวที่เกิดขึ้นจริง นอกจากนั้นยังช่วยปกปิดผิววัสดุที่ไม่ต้องการจะแสดงให้ผู้ชมเห็นอีกด้วย การใช้สีในการวิจัยครั้งนี้ กำหนดให้ใช้สีชอล์กน้ำมันที่มีการไล่ค่าน้ำหนักสี ผสมสีกลมกลืนตามลักษณะคุณสมบัติของสี ชอล์กแสดงให้เห็นแสงสว่าง มีน้ำหนักสีและปริมาณเนื้อสีบนพื้นผิวกระดาษครอบคลุมเต็มพื้นที่กระดาษที่ปรากฏแก่สายตา เห็นเป็นสีต่างๆ เช่น สีขาว ดำ แดง เขียว น้ำเงิน เหลือง เป็นต้น การเลือกใช้สีที่เหมาะสมแสดงบรรยากาศทำให้ภาพเกิดความงดงามดึงดูดความสนใจแก่ผู้พบเห็น โดยมีหลักการระบายสีชอล์กดังต่อไปนี้

1. การระบายสีชั้นแรกควรระบายสีให้มึนน้ำหนักพอสมควรก่อนเพราะสีชอล์กน้ำมัน เป็นสีที่ทึบแสงและ ควรระบายสีให้กลมกลืนกันไว้ เพราะต้องเพื่อความลึกของพื้นผิวไว้ให้สีชั้นบน ด้วย จากนั้นแล้วการระบายสีชั้นต่อไปจึงเป็นสีอ่อนขึ้นตามลำดับ
2. ช่วงต่อตะเข็บระหว่างสี ควรระบายให้บางกว่าในส่วนที่ถัดออกไปจะช่วยให้ช่วยในการ ผสมผสานกลมกลืนเป็นไปได้ง่าย
3. ควรวาดภาพวัตถุที่มีขนาดใหญ่หรือปานกลาง เพราะสีชอล์กไม่เหมาะกับภาพวัตถุที่มีขนาดเล็ก เวลาระบายจะดูไม่สวย
4. เมื่อระบายสีชอล์กลงไปจะมีเศษสีติดอยู่บนกระดาษควรใช้แปรงปัดสีออกเบาๆ ก่อน แล้วค่อยระบายอีกครั้ง
5. เมื่อระบายสีชอล์กเสร็จในแต่ละครั้ง ควรใช้แปรงปัดเศษสีที่ติดอยู่ออกเพราะเศษสี จะมีผลกระทบ กับการระบายสีในชั้นต่อไป สีบนภาพจะดูหมองเพราะมีเศษสีที่ไม่ต้องการเข้าไป ผสม
6. ควรใช้สีให้ถูกต้องตามขั้นตอนเพราะถ้าระบายผิดขั้นตอนจะแก้ไขได้ยาก ยิ่งมีการ ระบายสีทับไปอีก ก็จะทำให้สีดูหม่นหมองหรือเลอะ

สี คือลักษณะของแสงที่ปรากฏแก่สายตาให้เห็นเป็นสี ในทางศิลปะ สีคือ ทศนธาตุอย่าง หนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และใช้ในการสร้างงานศิลปะ ในทางวิทยาศาสตร์ให้ คำจำกัดความของสีว่าเป็นคลื่นแสงหรือความเข้มของแสงที่สายตาสามารถมองเห็น โดยจะทำให้ ผลงานมีความสวยงาม ช่วยสร้างบรรยากาศ มีความสมจริง เด่นชัดและน่าสนใจมากขึ้น

แม่สี คือ สีที่นำมาผสมกันแล้วทำให้เกิดสีใหม่ ที่มีลักษณะแตกต่างไปจากสีเดิม ในทาง ศิลปะ แม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีที่ได้มาจากธรรมชาติ และจากการสังเคราะห์โดยกระบวนการทางเคมี มี 3 สี คือ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน แม่สีวัตถุธาตุเป็นแม่สีที่นำมาใช้งานกันอย่างกว้างขวาง ในวงการ ศิลปะ วงการอุตสาหกรรม แม่สีวัตถุธาตุ เมื่อนำมาผสมกันตามหลักเกณฑ์ จะทำให้เกิด วงจรสี ซึ่งเป็นวงสี ธรรมชาติ เกิดจากการผสมกันของแม่สีวัตถุธาตุ เป็นสีหลักที่ใช้งานกันทั่วไป ใน วงจรสี จะแสดงสิ่งต่างๆ ดังต่อไปนี้

วงจรสี (Color circle) สีขั้นที่ 1 คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน สีขั้นที่ 2 คือ แม่สี ผสมกันในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะทำให้เกิด สีใหม่ 3 สี ได้แก่ 1) สีแดง ผสมกับสีเหลือง ได้สีส้ม 2) สีแดง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีม่วง และ 3) สีเหลือง ผสมกับสีน้ำเงิน ได้สีเขียว และสีขั้นที่ 3 คือสีขั้น ที่ 1 ผสมกับสีขั้นที่ 2 ในอัตราส่วนที่เท่ากัน จะได้สีอื่นๆอีก 6 สี คือ สีแดง ผสมกับสีส้ม ได้สี ส้ม แดง สีแดง ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงแดง สีเหลือง ผสมกับสีเขียว ได้สีเขียวเหลือง สีน้ำเงิน ผสมกับสี เขียว ได้สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน ผสมกับสีม่วง ได้สีม่วงน้ำเงิน สีเหลือง ผสมกับสีส้ม ได้สีส้มเหลือง

สีตรงข้าม หรือสีตัดกัน หรือสีคู่ปฏิปักษ์ เป็นสีที่มีค่าความเข้มของสี ตัดกันอย่างรุนแรง ในทางปฏิบัติไม่นิยมนำมาใช้ร่วมกัน เพราะจะทำให้แต่ละสีไม่สดใสเท่าที่ควร การนำสีตรงข้ามกัน มาใช้ร่วมกัน อาจกระทำได้ดังนี้ 1) มีพื้นที่ของสีหนึ่งมาก อีกสีหนึ่งน้อย 2) ผสมสีอื่นๆ ลงไปในสีใดสีหนึ่ง หรือทั้งสองสี และ 3) ผสมสีตรงข้ามลงไปในสีทั้งสองสี

สีกลาง คือ สีที่เข้าได้กับสีทุกสี สีกลางในวงจรสี มี 2 สี คือ สีน้ำตาล กับ สีเทา สีน้ำตาล เกิดจากสีตรงข้ามกันในวงจรสีผสมกัน ในอัตราส่วนที่เท่ากัน สีน้ำตาลมี คุณสมบัติสำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นแล้วจะทำให้สีนั้นๆ เข้มขึ้น โดยไม่เปลี่ยนแปลงค่าสี

สีเทา เกิดจากสีขาว-สีดำผสมกัน ในอัตราส่วนเท่ากัน สีเทา มีคุณสมบัติที่สำคัญ คือ ใช้ผสมกับสีอื่นๆ แล้วจะทำให้มีค่าน้ำหนักที่นุ่มนวล ใช้ในส่วนที่เป็นเงา ซึ่งมีน้ำหนักอ่อนแกว่าในระดับต่างๆ

คุณลักษณะของสี เป็นการใช้สีในลักษณะต่างๆ เพื่อเกิดความสวยงามและความรู้สึกต่างๆ ตามความต้องการของผู้สร้าง คุณลักษณะของสีที่ใช้ โดยทั่วไป มีดังนี้ คือ

สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นการใช้สีเพียงสีเดียว แต่มีหลายๆ น้ำหนัก ซึ่งไล่เรียงจากน้ำหนักอ่อนไปแก่ เป็นการใช้สีแบบดั้งเดิม ภาพ จิตรกรรมไทย แบบดั้งเดิมจะเป็นลักษณะนี้ ต่อมาเมื่อมีการใช้สีอื่นๆ เข้ามาประกอบมากขึ้น ทำให้มีหลายสี ซึ่งเรียกว่า "พหุรงค์" ภาพแบบสี เอกรงค์ มักดูเรียบๆ ไม่ค่อยน่าสนใจ

วรรณะของสี (Tone) สีมียู่ 2 วรรณะ คือ วรรณะสีร้อน และ สีเย็น สีร้อนคือสีที่ดูแล้วให้ความรู้สึกร้อน สีเย็นคือสีที่ดูแล้วรู้สึกเย็น ซึ่งอยู่ใน วงจรสี สีม่วงกับสีเหลืองเป็นได้ทั้งสีร้อนและสีเย็น แล้วแต่ว่าจะอยู่กับกลุ่มสีใด การใช้สีในวรรณะเดียวกันจะทำให้เกิดรู้สึกกลมกลืนกัน การใช้สีต่างวรรณะจะทำให้เกิดความแตกต่าง ชัดแย้ง การเลือกใช้สีในวรรณะใดๆ ขึ้นอยู่กับความต้องการ และจุดมุ่งหมายของงาน

จิตวิทยาแห่งสี (Psychology of color) การใช้สีให้สอดคล้องกับหลักจิตวิทยา จะต้องเข้าใจว่าสีใดให้ความรู้สึกต่อมนุษย์อย่างไร จึงจะใช้ได้อย่างเหมาะสม ความรู้สึกเกี่ยวกับสี สามารถจำแนกออกได้ดังนี้

1. สีแดง ให้ความรู้สึกที่ร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย
2. สีส้ม ให้ความรู้สึก ร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความคึกคะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง
3. สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสนุกสนาน การแผ่กระจาย อำนาจบารมี

4. สีเขียว ให้ความรู้สึก สงบ เยียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น
 5. สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุขภาพ หนักแน่น เครื่องจักร เอาการเอางาน ละเอียด รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน
 6. สีม่วง ให้ความรู้สึก มีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่ ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์
 7. สีฟ้า ให้ความรู้สึก ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลมหายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน
 8. สีขาว ให้ความรู้สึก บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม
 9. สีดำ ให้ความรู้สึก มีด สกปรก ลึกลับ ความสิ้นหวัง จุดจบ ความตาย ความชั่ว ความลับ ทารุณ โหดร้าย ความเศร้า หนักแน่น เข้มแข็ง อดทน มีพลัง
 10. สีชมพู ให้ความรู้สึก อบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วัยรุ่น นุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส
 11. สีเทา ให้ความรู้สึก เศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเยียบ สุขภาพ สุขุม ถ่อมตน
 12. สีทอง ให้ความรู้สึก ความหรูหรา โอ้อ่า มีราคา สูงค่า สิ่งสำคัญ ความเจริญรุ่งเรือง ความสุข ความ มั่งคั่ง ความร่ำรวย การแผ่กระจาย
- การใช้สีตามหลักจิตวิทยา สามารถก่อให้เกิดประโยชน์ได้หลายประการ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับลักษณะการใช้งาน ประโยชน์ที่ได้รับนั้น สามารถสรุปได้ดังนี้
1. ประโยชน์ในด้านแสดงเวลาของบรรยากาศในภาพเขียน สีบรรยากาศในภาพเขียนนั้นจะแสดงให้เห็นว่าเป็นภาพตอนเช้าตอนกลางวันหรือตอนบ่าย เป็นต้น
 2. ประโยชน์ในด้านการค้า คือ ทำให้สินค้าสวยงาม น่าซื้อหา นอกจากนี้ยังใช้กับงานโฆษณา เช่น โปสเตอร์ต่างๆ ช่วยให้จำหน่ายสินค้าได้มากขึ้น
 3. ประโยชน์ในด้านประสิทธิภาพของการทำงาน เช่น โรงงานอุตสาหกรรม ถ้าทาสีสถานที่ทำงานให้ถูกหลักจิตวิทยา จะเป็นทางหนึ่งที่จะช่วยสร้างบรรยากาศให้น่าทำงาน คนงานจะทำงานมากขึ้น มีประสิทธิภาพในการทำงานสูงขึ้น
 4. ประโยชน์ในด้านการตกแต่ง สีของห้อง และสีของเฟอร์นิเจอร์ ช่วยแก้ปัญหาเรื่องความสว่างของห้อง รวมทั้งความสุขในการใช้ห้อง ถ้าเป็นโรงเรียนเด็กจะเรียนได้ผลดีขึ้น ถ้าเป็นโรงพยาบาลคนไข้จะหายเร็วขึ้น

ด้านคุณค่าทางเรื่องราว (Content value) เป็นการแสดงลักษณะบ่งบอกถึงความหมาย เรื่องราวความเกี่ยวข้องและจุดประสงค์แฝงอยู่ในผลงาน สามารถบอกเนื้อหาสาระสำคัญว่ามีอะไร จะต่อไปอย่างไร เพราะทัศนศิลป์แต่ละชิ้นบอกเรื่องราวต่างๆอยู่ในตัวเอง เป็นคุณค่าทาง ประสพการณ์ จึงมองเห็นและเข้าใจได้ง่ายกว่าคุณค่าทางด้านความงาม (ศรียา นิยมธรรม, 2544, หน้า 16)

สำหรับแบบทดสอบวัดการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในการวาดภาพพระบายสีนั้น ใช้ วัด ความสามารถในการใช้หลักสุนทรียะในการจัดองค์ประกอบศิลป์ ประกอบด้วย เส้น รูป มวล ปริมาตร ลักษณะพื้นผิว บริเวณว่าง แสงและเงา สี เรื่องราว (ศรียา นิยมธรรม, 2544, หน้า 16) แบบทดสอบมีจำนวน 1 ฉบับประกอบด้วยหัวข้อเรื่องในการวาดภาพพระบายสี เรื่องจิตอาสา ฉันรัก เมืองไทย รวมใจอาเซียน และเกณฑ์การให้คะแนน มีกรรมการผู้ตรวจให้คะแนน 3 ท่านคือ 1) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ (ผู้วิจัย) 2) ครูผู้สอนทัศนศิลป์ในโรงเรียนที่ทำการทดลอง และ 3) ครูผู้สอน ทัศนศิลป์ในกลุ่มโรงเรียนเครือข่าย ซึ่งผู้ตรวจให้คะแนนมีประสบการณ์เป็นครูผู้สอนวิชา ทัศนศิลป์มาไม่น้อยกว่า 3 ปี และเคยเป็นกรรมการตัดสินการประกวดวาดภาพพระบายสี หรืองาน ด้านทัศนศิลป์ในระดับกลุ่มโรงเรียนขึ้นไป การให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนดตามรูปบริศกอร์รวม จากผู้ตรวจทั้ง 3 ท่านแล้วนำมาเฉลี่ยเป็นคะแนนสุดท้าย

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

กิติพร จิตสุวรรณรักษ์ (2554, บทคัดย่อ) ผลการศึกษาผลสัมฤทธิ์และความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้สร้างสรรคงานศิลป์ พบว่า 1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 หลังการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติ ส์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 25.92 หรือคิดเป็นร้อยละ 86.39 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 2.10 2) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 3 หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบซินเนคติกส์สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ อย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05.3 ความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนการ จัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 6.11 และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 73.42 และหลังการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ และส่วนเบี่ยงเบน 103.42 3.75 มาตรฐานเท่ากับ 4) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการจัดการ เรียนรู้สูงกว่าก่อนการจัดการเรียนรู้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 05.

กฤษมา เสนานาค (2552, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการเรียนรู้ คำศัพท์ภาษาอังกฤษของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนฟ้าแดดสูงยางวิทยาการ ที่ใช้รูปแบบ

การสอน Synectics พบว่านักเรียนกลุ่ม เป้าหมายมีความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ ที่ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 77.08 ของจำนวนนักเรียนทั้งหมด คะแนนจากการทดสอบวัดการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษผ่านเกณฑ์ร้อยละ 75 มีจำนวน 26 คน คิดเป็นร้อยละ 79.37 ซึ่งถือว่าจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์การเขียนเชิงสร้างสรรค์ และการเรียนรู้คำศัพท์ภาษาอังกฤษเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ คือนักเรียนร้อยละ 75 มีคะแนน ผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้ร้อยละ 75

สุทธิกัญจน์ ทิพยเกสร (2545, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการสอนแบบซินเน็คติกส์ พบว่านักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังทำกิจกรรมสูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 นักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอนซินเน็คติกส์ มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เข้าห้องเรียนกิจกรรมส่งเสริมทางวิชาการด้านวิทยาศาสตร์อื่นๆ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และผลการศึกษาความคิดเห็นของนักเรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการสอนแบบซินเน็คติกส์ อยู่ในระดับเห็นด้วย

สมคิด กองมณี (2544, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษาของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายมัธยม) จำนวน 272 คนเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ด้านภาษา ด้านความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นและความคิดริเริ่มของนักเรียนก่อนและหลังเข้าร่วมโครงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้การระดมสมองมีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดคล่องแคล่วด้านภาษา ความยืดหยุ่นด้านภาษา ความคิดริเริ่มด้านภาษาเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กรกนก รูปประสม (2537, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมซินเน็คติกส์ที่มีต่อ ความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมซินเน็คติกส์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กประถมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมซินเน็คติกส์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมซินเน็คติกส์หลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) พัฒนาการ

ทางความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ของเด็กประถมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมซินเนคติกส์หลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นนุช ชาญวิฑิตกุล (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยผลของการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร พบว่าหลังจากที่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์แล้ว นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุพิศ เนตรคำยวง (2548, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาการใช้ซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่า นักเรียนที่เรียนการเขียนเชิงสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคซินเนคติกส์ในกิจกรรมการเรียนเรื่องสิ่งเร้าที่เกิดจากการลิ้มรส มีคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น โดยค่าเฉลี่ยของคะแนนความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์สูงที่สุดถึงร้อยละ 39.00 นับว่าเป็นคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือการเขียนเรื่องสิ่งเร้าที่เกิดจากการบูรณาการ สิ่งเร้าที่เป็นภาพการลิ้มรส กลิ่น เสียง และการสัมผัส มีคะแนนเฉลี่ยต่ำที่สุด

พรชัย พงษ์พิสันต์รัตน์ (2544, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาเกี่ยวกับผลของการฝึกแบบซินเนคติกส์ที่มีต่อความสามารถของนักเรียนอนุบาลในการศึกษา ใช้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 107 คน การศึกษาจะพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ การรับรู้ตนเองและทักษะทางด้านภาษา ผลการศึกษาพบว่า กลุ่มทดลองมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติเมื่อเปรียบเทียบกับกลุ่มควบคุม

สมภพ เอ้ามาชัย (2552, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางด้านศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 36 คนเป็นกลุ่มทดลองกลุ่มเดียว โรงเรียนบ้านหินลาดวังตอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาขอนแก่นเขต 1 ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ (synectics) โดยมีคะแนนเฉลี่ยด้านความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออร้อยละ 75 และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ดังกล่าวร้อยละ 80

เสาวนิตย์ กาญจนรัตน์ (2534, บทคัดย่อ) การเปรียบเทียบความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักศึกษาในวิทยาลัยครูโปรแกรมวิชาศิลปศึกษาที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน การวิจัยนี้ตั้งสมมติฐานไว้ว่า นักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปศึกษาที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์

แตกต่างกัน น่าจะมีความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์แตกต่างกัน ที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 ผู้วิจัยได้ทำการสอบกลุ่มประชากรด้วยตนเอง แล้วนำข้อมูลที่ได้มาวิเคราะห์โดยหาค่า ร้อยละ มัชฌิมคณิตและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และทดสอบภาวะแห่งความแปรปรวนของกลุ่มประชากร (F-test) และวิเคราะห์เปรียบเทียบความแตกต่างที่ระดับความมีนัยสำคัญทางสถิติ .05 โดยการทดสอบค่า t (t-test) โดยสรุป ผลของการศึกษานี้พบว่า ไม่มีความแตกต่างของความไวในการรับรู้เชิงสุนทรีย์ระหว่างนักศึกษาโปรแกรมวิชาศิลปศึกษา ที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันที่รับความมีนัยสำคัญ .05

จุมพล ราชวิจิตร (2553, บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ พบว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์ เรื่ององค์ประกอบศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 สูงขึ้นหลังจากได้รับการจัดประสบการณ์การเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดกลางที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สาระทัศนศิลป์ เรื่ององค์ประกอบศิลป์ ให้มีจำนวนนักเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 2) เพื่อพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดกลาง ที่ได้รับการสอนโดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สาระทัศนศิลป์ เรื่ององค์ประกอบศิลป์ ให้มีจำนวนนักเรียนร้อยละ 80 มีคะแนนผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 80 3) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดกลางที่มีต่อการใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ กลุ่มเป้าหมายที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนเทศบาลวัดกลางสังกัดสำนักการศึกษา เทศบาลนครขอนแก่น ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 จำนวน 39 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบไปด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนซินเนคติกส์ จำนวน 12 แผน 2) แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานจากผลงานของนักเรียน 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 4) แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ วิเคราะห์ข้อมูล โดยใช้ค่าเฉลี่ยและค่าเฉลี่ยร้อยละ ผลการวิจัยพบว่า ด้านผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนที่ได้สอน โดยใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ จำนวนร้อยละ 82.05 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเฉลี่ยร้อยละ 84.90 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด ด้านการพัฒนาทักษะการปฏิบัติงานทัศนศิลป์ ของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ พบว่า นักเรียนจำนวนร้อยละ 87.18 มีคะแนนทักษะการปฏิบัติงานทัศนศิลป์เฉลี่ยร้อยละ 82.68 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด และด้านความพึงพอใจของนักเรียน ที่มีต่อ

การใช้รูปแบบการสอนซินเนคติกส์ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยรวม อยู่ในระดับพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 4.17

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

ไคลเนอร์ (Kleiner, 1881, Abstract) ได้ศึกษาเรื่องผลการฝึกใช้รูปแบบการสอน Synectics ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในวิชาวิทยาศาสตร์ โดยทดลองกับนักเรียนระดับ 4 และระดับ 5 จำนวน 58 คน การทดลองแบ่งเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มที่ใช้รูปแบบการสอน Synectics ในการเรียนรู้เนื้อหาและกลุ่มควบคุมเรียนตามคู่มือครู ผลการวิจัยพบว่า กลุ่มทดลองสามารถอธิบายโน้ตทัศน์ทางวิทยาศาสตร์ได้ดี กว่ากลุ่มควบคุม นอกจากนี้ยังพบว่ารูปแบบการสอน Synectics ทำให้นักเรียนเพิ่มพูนความรู้ตามคำศัพท์ก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ในห้องเรียนและช่วยสร้างบรรยากาศในการเรียนได้เป็นอย่างดี

เฟอร์กูสัน และอิเซอร์ราพรีดา (Furquson and Isarapreeda, 1885, Abstrac) ได้ทำการประเมินโครงการพิเศษสำหรับนักเรียนปัญญาเลิศ โดยใช้โปรแกรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนระดับ 3-5 กลวิธีที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ใช้การผสมผสานระหว่างวิธีการระดมความคิดรูปแบบการสอน Synectics และการเสริมแรงพบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก้าวหน้ามากขึ้นกว่าก่อนเริ่มโครงการอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

เฮวิลิน (Heavilin, 1882, Abstrac) ได้ทำการวิจัยเรื่องการใช้รูปแบบการสอน Synectics ช่วยสร้างความคิดในการเขียนความเรียงระดับวิทยาลัย โดยทดสอบกับนักศึกษาที่เรียนวิชาภาษาอังกฤษพบว่านักศึกษามีการเรียนรู้ในการคิดเชิงเปรียบเทียบและมีทัศนคติที่ดีต่อการเขียนมากขึ้น มิใช่แค่เพียงเรียนรู้ที่จะคิดแบบอเนกนัยแต่เพียงอย่างเดียว

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบซินเนคติกส์ทั้งในประเทศและต่างประเทศที่กล่าวมาสรุปได้ว่า การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบซินเนคติกส์สามารถส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้มีความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพเพิ่มขึ้น ด้วยเหตุนี้จึงทำให้ผู้วิจัยมีความสนใจที่จะนำขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบซินเนคติกส์มาทดลองใช้ กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้คุณค่าทางสุนทรียภาพในครั้งนี้