

ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กอนุบาล



นางสาววาทีณี บรรจง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ปีการศึกษา 2556

ลิขสิทธิ์ของจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

บทคัดย่อและแฟ้มข้อมูลฉบับเต็มของวิทยานิพนธ์ตั้งแต่ปีการศึกษา 2554 ที่ให้บริการในคลังปัญญาจุฬาฯ (CUIR)

เป็นแฟ้มข้อมูลของนิสิตเจ้าของวิทยานิพนธ์ ที่ส่งผ่านทางบัณฑิตวิทยาลัย

The abstract and full text of theses from the academic year 2011 in Chulalongkorn University Intellectual Repository (CUIR) are the thesis authors' files submitted through the University Graduate School.

EFFECTS OF ORGANIZING ART EXPERIENCES BY INTEGRATING DESIGN THINKING
APPROACH ON KINDERGARTENERS' CREATIVITY

Miss Vatinnee Bunjong



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of Master of Education Program in Early Childhood Education

Department of Curriculum and Instruction

Faculty of Education

Chulalongkorn University

Academic Year 2013

Copyright of Chulalongkorn University

หัวข้อวิทยานิพนธ์	ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิด เชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
โดย	นางสาววาทีนี้ บรรจง
สาขาวิชา	การศึกษาปฐมวัย
อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ

คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่ง
ของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาโทบริหารศึกษาศาสตร์

.....คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร. ชนิตา รัชกุลเมือง)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

.....ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร. อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร)

.....อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ)

.....กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(รองศาสตราจารย์ ดร. อารี พันธุ์มณี)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

วาทีนี้ บรรจง : ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล. (EFFECTS OF ORGANIZING ART EXPERIENCES BY INTEGRATING DESIGN THINKING APPROACH ON KINDERGARTENERS' CREATIVITY) อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก: ผศ. ดร. ศศิลักษณ์ ชัยนิกิจ, หน้า.

การวิจัยครั้งนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อ 1) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มควบคุมที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ 2) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอินทโมลี ประทาน อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 40 คน ด้วยวิธีการจับคู่ (Match by pair) ซึ่งใช้เกณฑ์อายุและคะแนนความพร้อมในการแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง จำนวน 20 คนและกลุ่มควบคุม จำนวน 20 คน ระยะเวลาที่ใช้การวิจัย 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP วิเคราะห์ข้อมูลโดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบค่าที

ผลการวิจัย พบว่า

1) หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2) หลังการทดลอง กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ภาควิชา หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชา การศึกษาปฐมวัย

ปีการศึกษา 2556

ลายมือชื่อนิสิต

ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

5483433527 : MAJOR EARLY CHILDHOOD EDUCATION

KEYWORDS: ART EXPERIENCES / DESIGN THINKING / CREATIVITY /

KINDERGARTENERS

VATINEE BUNJONG: EFFECTS OF ORGANIZING ART EXPERIENCES BY INTEGRATING DESIGN THINKING APPROACH ON KINDERGARTENERS' CREATIVITY. ADVISOR: ASST. PROF. SASILAK KHAYANKIJ, Ph.D., pp.

The purposes of this research as follows were 1) to study the effects of organizing art experiences on kindergarteners' creativity after the experiment between experimental group used art experiences by integrating design thinking approach and control group used art experiences based on Early Childhood Education curriculum and 2) to study the effects of organizing art experiences by integrating design thinking approach on kindergarteners' creativity before and after the experiment of the experimental group. The sample were 40 kindergarteners studying in K3, second semester of academic year 2013, Intamoleepratan school under the Office of the Private Education Commission of Singburi, which were matched by pair according to age and readiness score was use to divide sample into two groups; 20 children for the experiment group and 20 children for control group. The research duration was 12 weeks. The research instrument was the Test for Creative Thinking-Drawing Production form for kindergarteners (TCT-DP). The research data was statistically analyzed by employing the arithmetic mean, standard deviation, and t-test.

The research results were as follows:

1) After the experiment, the creativity mean scores of the experimental group were higher than that of the control group at .01 significant level.

2) After the experiment, the creativity mean scores of the experimental group were higher than before the experiment at .01 significant level

Department: Curriculum and
Instruction

Student's Signature

Advisor's Signature

Field of Study: Early Childhood
Education

Academic Year: 2013

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ ด้วยความเมตตากรุณาของ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศศิลักษณ์ ขยันกิจ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ที่ได้ให้คำปรึกษา คำแนะนำ โดยสละเวลาตรวจแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆ อีกทั้งเตือนสติและให้กำลังใจยามที่ผู้วิจัยท้อถอยหรือพบเจออุปสรรค ด้วยความเอาใจใส่ของอาจารย์ทำให้ผู้วิจัยสามารถดำเนินการวิจัยและทำวิทยานิพนธ์ได้สำเร็จตามที่ได้มุ่งหวังไว้ ผู้วิจัยกราบขอบพระคุณอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร. อุดมลักษณ์ กุลพิจิตร ประธานกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ และรองศาสตราจารย์ ดร.อารี พันธมณี กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ที่กรุณาตรวจสอบและให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์ต่อผู้วิจัย ทำให้งานวิจัยและวิทยานิพนธ์ฉบับนี้มีความถูกต้องและสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.ชนบทร วัฒนสุขชัย ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.มนัสนันท์ หัตถศักดิ์ ดร.กิตติศักดิ์ เกตุนุติ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ทิพจุฑา สุภิมารส ที่ให้ความกรุณาเป็นผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับการวิจัยครั้งนี้ การที่ท่านได้สละเวลาในการตรวจสอบรวมทั้งเสนอแนะข้อคิดที่ดีและมีประโยชน์ทำให้ผู้วิจัยสามารถพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลให้มีความสมบูรณ์และเหมาะสมยิ่งขึ้น

ขอกราบขอบพระคุณ อาจารย์พรรัก อินทามระ ที่ได้สละเวลาในการเป็นผู้เชี่ยวชาญเครื่องมือสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ท่านสอนและให้คำแนะนำการใช้เครื่องมือที่ถูกต้อง นอกจากนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วารุณี สกกุลภารักษ์ ที่กรุณาตรวจให้คะแนนเครื่องมือสำหรับงานวิจัยครั้งนี้

ขอขอบพระคุณ อาจารย์ทัศนีย์ เอี่ยมละออ อาจารย์ใหญ่โรงเรียนอินทโมลีประทาน คุณครูน้ำอ้อย ใจกล้า ครูประจำชั้นอนุบาลปีที่ 3 ห้อง 4 และคุณครูท่านอื่นๆที่ได้ให้ความร่วมมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล รวมทั้งอำนวยความสะดวกต่างๆ เป็นอย่างดีในการวิจัยครั้งนี้

ขอบคุณพี่น้อง เพื่อนร่วมสถาบันที่รับฟังปัญหา ให้คำปรึกษาและคำปลอบโยน คำพูดและการกระทำทั้งหลายเป็นพลังใจที่ดีของผู้วิจัย

สุดท้ายนี้ ผู้วิจัยขอน้อมระลึกถึงพระคุณครอบครัวที่เป็นกำลังใจ ส่งเสริมและสนับสนุนผู้วิจัยในการทำตามความฝันของตนเอง ทุกแรงใจทำให้ผู้วิจัยสามารถทำงานวิจัยครั้งนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	1
บทที่ 1 บทนำ.....	6
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	6
คำถามวิจัย.....	10
วัตถุประสงค์.....	10
สมมติฐานของการวิจัย.....	11
ขอบเขตของการวิจัย.....	12
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย.....	12
ประโยชน์ที่ได้รับ.....	15
บทที่ 2 เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	16
1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล.....	17
1.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	17
1.2 พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล.....	20
1.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล.....	22
1.4 การประเมินความคิดสร้างสรรค์.....	33
2. พัฒนาการและการเรียนรู้ด้านศิลปะของเด็กอนุบาล.....	36
2.1 พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอนุบาล.....	36
2.2 ทักษะทางศิลปะของเด็กอนุบาล.....	44
3. การจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล.....	45
3.1 ความสำคัญและจุดประสงค์ของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล.....	46

3.2	หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล	49
3.3	กระบวนการศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล.....	55
3.4	กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล	62
3.5	การจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล.....	70
3.6	การประเมินผลงานศิลปะของเด็กอนุบาล	75
4.	แนวคิดเชิงออกแบบ.....	81
4.1	ความหมายและจุดประสงค์ของการคิดเชิงออกแบบ	81
4.2	ทฤษฎีพื้นฐานของแนวคิดเชิงออกแบบ	83
4.3	หลักการและขั้นตอนการสอนของแนวคิดเชิงออกแบบ	89
4.4	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	92
5.	งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	96
5.1	งานวิจัยในประเทศ	96
5.2	งานวิจัยต่างประเทศ	100
บทที่ 3	วิธีการดำเนินการวิจัย.....	103
1.	การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น	103
2.	การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	106
3.	การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะ	107
4.	การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	120
5.	การเก็บรวบรวมข้อมูล	121
6.	การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล.....	122
บทที่ 4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	123
1.	ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดย บูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม	123
2.	ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการ จัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	124

3. ข้อมูลเชิงบรรยายพฤติกรรมการแสดงออกที่สะท้อนลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ระหว่าง การทดลอง.....	124
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ	136
สรุปผลการวิจัย	137
อภิปรายผล	138
ข้อเสนอแนะ	143
รายการอ้างอิง	148
ภาคผนวก.....	154
ภาคผนวก ก รายงานผู้ทรงคุณวุฒิ	155
ภาคผนวก ข การจับคู่ตามเกณฑ์อายุและคะแนนจากแบบประเมินความพร้อม ของกลุ่มทดลอง และกลุ่มควบคุม.....	157
ภาคผนวก ค คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง ของเด็กกลุ่มทดลองและเด็ก ควบคุม.....	159
ภาคผนวก ง ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ของการจัด ประสบการณ์โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	162
ภาคผนวก จ ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ และแบบ บันทึกหลังการสอนของกลุ่มทดลอง	167
ภาคผนวก ฉ เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะ ที่ถ่ายทอด ผ่านผลงานสำหรับเด็กอนุบาล.....	192
ภาคผนวก ช ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ	194
ภาคผนวก ซ ภาพบรรยากาศการจัดประสบการณ์ศิลปะ โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ..	210
ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์	222

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 1 เปรียบเทียบหลักสูตรที่เกิดขึ้นเองกับหลักสูตรที่ถูกลงแผน	53
ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง.....	107
ตารางที่ 3 องค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ...	107
ตารางที่ 4 องค์ประกอบของการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ.....	111
ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบองค์ประกอบระหว่างการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิง ออกแบบกับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ	112
ตารางที่ 6 โครงสร้างการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้.....	114
ตารางที่ 7 ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ และการปรับปรุงแก้ไข	117
ตารางที่ 8 ปัญหาที่พบและการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิด เชิงออกแบบ.....	119
ตารางที่ 9 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะ โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม.....	123
ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลัง ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	124
ตารางที่ 11 การจับคู่ตามเกณฑ์อายุและคะแนนจากแบบประเมินความพร้อม ของกลุ่มทดลองและ กลุ่มควบคุม.....	158
ตารางที่ 12 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มทดลอง.....	160
ตารางที่ 13 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มควบคุม.....	161
ตารางที่ 14 ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ของการจัดประสบการณ์ โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	163
ตารางที่ 15 เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะ ที่ถ่ายทอดผ่าน ผลงานสำหรับเด็กอนุบาล.....	193

สารบัญภาพ

	หน้า
รูปภาพที่ 1 ตำแหน่งของการขีดเขียนของพัฒนาการขั้นวางตำแหน่ง	39
รูปภาพที่ 2 การเริ่มสร้างรูปร่างของพัฒนาการขั้นรูปร่าง เรียกว่า “gestalts”	40
รูปภาพที่ 3 การสร้างรูปร่างของพัฒนาการขั้นรูปร่าง เรียกว่า “diagrams”	40
รูปภาพที่ 4 การนำรูปร่าง 2 แบบมารวมกัน เรียกว่า “combine”	40
รูปภาพที่ 5 การนำรูปร่าง 3 แบบหรือมากกว่ารวมกัน เรียกว่า “aggregate”	40
รูปภาพที่ 6 การออกแบบวาดภาพของพัฒนาการขั้นแสดงรูปภาพ	41
รูปภาพที่ 7 วงจรองค์ประกอบของกระบวนการศิลปะของ Eglinton (2003).....	56
รูปภาพที่ 8 กระบวนการออกแบบเสื้อของเด็ก	82
รูปภาพที่ 9 การออกแบบของน้อง จ. ในสัปดาห์ที่ 1	125
รูปภาพที่ 10 ผลงานชื่อ “กระต่าย” ที่สร้างจากการออกแบบในสัปดาห์ที่ 1	125
รูปภาพที่ 11 การออกแบบของน้อง ต.ในสัปดาห์ที่ 2	126
รูปภาพที่ 12 ผลงานชื่อ “เจ้าหญิง” ของน้องตองที่สร้างจากการออกแบบในสัปดาห์ที่ 2	126
รูปภาพที่ 13 การออกแบบของน้อง ม. ในสัปดาห์ที่ 3	126
รูปภาพที่ 14 ผลงานชื่อ “เรือ บ้าน ต้นไม้” ของน้อง ม. ที่สร้างจากภาพการออกแบบในสัปดาห์ที่ 3	126
รูปภาพที่ 15 การออกแบบของน้อง ฟ. ในสัปดาห์ที่ 2	127
รูปภาพที่ 16 ผลงานของน้อง ฟ. ในสัปดาห์ที่ 2	127
รูปภาพที่ 17 ผลงานจากกิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะของเด็กสัปดาห์ที่ 1	128
รูปภาพที่ 18 ผลงานจากกิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะของเด็กสัปดาห์ที่ 2	128
รูปภาพที่ 19 ผลงานจากกิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะของเด็กสัปดาห์ที่ 3	128
รูปภาพที่ 20 การออกแบบของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 1	128
รูปภาพที่ 21 ผลงานของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 1	128
รูปภาพที่ 22 การออกแบบของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 3	129
รูปภาพที่ 23 การออกแบบของน้อง ช. และน้อง อ. ใน สัปดาห์ที่ 4	130

รูปภาพที่ 24 ผลงานชื่อ “Starwar กับฐานทัพที่มองไม่เห็นกัน” ของน้องช.และน้องอ. ในสัปดาห์ที่ 4	130
รูปภาพที่ 25 บรรยากาศการทำงานของน้อง พ.และน้อง ต.ในสัปดาห์ที่ 5.....	131
รูปภาพที่ 26 การออกแบบแบบของน้อง ม. และน้อง ก.ในสัปดาห์ที่ 5.....	131
รูปภาพที่ 27 ผลงานของน้อง ม.และน้อง ก.ในสัปดาห์ที่ 5.....	131
รูปภาพที่ 28 ผลงานของน้อง อ.ในสัปดาห์ที่ 6.....	132
รูปภาพที่ 29 ผลงานของน้อง ต. น้อง ก. น้อง พ. และน้อง ท.ในสัปดาห์ที่ 7	132
รูปภาพที่ 30 ผลงานของน้อง ต. น้อง ก. น้อง พ. และน้อง ท.ในสัปดาห์ที่ 9	133
รูปภาพที่ 31 การนำเสนอผลงานของน้อง ห. น้อง จ. น้อง ม. และน้อง อ.ในสัปดาห์ที่ 10.....	134
รูปภาพที่ 32 ผลงานของน้อง ห. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต.ในสัปดาห์ที่ 9.....	135
รูปภาพที่ 33 ผลงานของน้อง ห. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9	135
รูปภาพที่ 34 ผลงานของน้อง ห. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9	135
รูปภาพที่ 35 ผลงานของน้อง ห. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9	135
รูปภาพที่ 36 บริเวณหน้าชั้นเรียน	211
รูปภาพที่ 37 พื้นที่เชื่อมต่อระหว่างหน้าชั้นเรียนและศูนย์ศิลปะ.....	211
รูปภาพที่ 38 บริเวณศูนย์ศิลปะ	212
รูปภาพที่ 39 มุมหนังสือและส่วนจัดแสดงผลงาน	212
รูปภาพที่ 40 ตู้สำหรับจัดวางสื่อและอุปกรณ์ศิลปะ	213
รูปภาพที่ 41 การจัดวางสื่อและอุปกรณ์แต่ละวัน	213
รูปภาพที่ 42 กิจกรรมชื่นชมศิลปะด้วยการเล่านิทาน	214
รูปภาพที่ 43 กิจกรรมชื่นชมศิลปะด้วยชมการสร้างงานศิลปะ.....	214
รูปภาพที่ 44 กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะเป็นรายบุคคล.....	214
รูปภาพที่ 45 เด็กสำรวจและทดลองวัสดุ อุปกรณ์จากศูนย์ศิลปะอย่างอิสระ	214
รูปภาพที่ 46 ศูนย์พิมพ์ภาพ	215
รูปภาพที่ 47 ศูนย์วาดภาพระบายสี	215
รูปภาพที่ 48 ศูนย์โครงสร้างกระดาษ	215
รูปภาพที่ 49 เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันสำรวจศูนย์ศิลปะ	215

รูปภาพที่ 50 เด็กพูดคุยระหว่างสำรวจศูนย์ศิลปะ	215
รูปภาพที่ 51 เด็กช่วยกันเล่าถึงผลงานที่ได้จากการสำรวจศูนย์ศิลปะ	216
รูปภาพที่ 52 เด็กหนึ่งคนเป็นตัวแทนเล่าถึงผลงานที่ได้จากการสำรวจศูนย์ศิลปะ	216
รูปภาพที่ 53 เด็กคนหนึ่งบอกความคิดแล้วให้เด็กอีกคนวาด	216
รูปภาพที่ 54 เด็กทั้งสองคนช่วยกันออกแบบ	216
รูปภาพที่ 55 เด็กทั้งกลุ่มพูดคุยและช่วยกันวาด	216
รูปภาพที่ 56 ตัวอย่างแบบร่างของเด็ก	217
รูปภาพที่ 57 กิจกรรมสร้างงานตามแบบร่างรายบุคคล	217
รูปภาพที่ 58 กิจกรรมสร้างงานตามแบบร่างรายคู่	217
รูปภาพที่ 59 กิจกรรมสร้างงานตามแบบร่างรายกลุ่ม	218
รูปภาพที่ 60 การนำผลงานตกแต่งภายในห้องเรียน	218
รูปภาพที่ 61 การนำเสนอผลงานด้วยเกมส์ทอยลูกเต๋า	219
รูปภาพที่ 62 การนำเสนอผลงานด้วยจัดวางบนพื้นที่แสดงงาน	219
รูปภาพที่ 63 การนำเสนอผลงานด้วยเกมส์ตาราง	220
รูปภาพที่ 64 การนำเสนอผลงานด้วยการแขวนหรือห้อย	220
รูปภาพที่ 65 การนำเสนอผลงานด้วยการเล่านิทาน	220
รูปภาพที่ 66 การนำเสนอผลงานด้วยการเล่านิทานหุ่น	220
รูปภาพที่ 67 การนำเสนอผลงานด้วยการขีดเขียนต่อเติมภาพ โดยวาดเพิ่มเติมในผลงานของตนเอง	221
รูปภาพที่ 68 การนำเสนอผลงานด้วยการขีดเขียนต่อเติมภาพ โดยวาดนอกผลงานของตนเอง	221
รูปภาพที่ 69 เด็กช่วยกันตกแต่งสถานที่จัดแสดงผลงานของตนเอง	221
รูปภาพที่ 70 การนำเสนอผลงานด้วยการจัดวางพื้นที่ด้วยตนเอง	221

สารบัญแผนภาพ

	หน้า
แผนภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	94
แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย.....	104
แผนภาพที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม.....	105



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ความคิดสร้างสรรค์ถูกระบุเป็นคุณลักษณะสำคัญของคนเก่งหรือคนที่มีสมรรถภาพสูง ในการดำเนินชีวิตตามเจตนารมณ์แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง พ.ศ. 2552-2559 (เลขาธิการ สภาการศึกษา, สำนักงาน, 2553) ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ ผู้ที่มีการรับรู้ที่กว้าง คิดหลายทิศทาง หลายแง่มุมและรูปแบบ ส่งผลให้มีแนวคิดที่กว้างเช่นกัน การรับรู้ถึงสิ่งต่างๆ ได้ไวทำให้มีความสามารถในการคิดถึงความเป็นไปได้หลากหลายในการเชื่อมโยงหรือดัดแปลงสิ่งต่างๆ นำไปสู่กระบวนการการค้นพบสิ่งใหม่ (สุพัชรี ผุดผ่อง, 2553; อารี พันธมณี, 2544) วิชัย วงษ์ใหญ่ (2541) กล่าวว่า ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เป็นทักษะที่สำคัญและจำเป็นอย่างยิ่งซึ่งสามารถพัฒนาได้ โดยมีความสัมพันธ์กับกระบวนการเรียนรู้ ถ้าผู้เรียนถูกกระตุ้นอย่างถูกวิธีในปริมาณที่เหมาะสมอย่างเป็นระบบและมีความต่อเนื่อง ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนจะเติบโตเต็มศักยภาพ

เด็กปฐมวัยอยู่ในช่วงที่สำคัญของชีวิตในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Koster, 2001) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจำเป็นต้องได้รับการบ่มเพาะ เนื่องจากเป็นพัฒนาการที่ไม่สามารถเกิดขึ้นได้เอง (Essa, 2003) หากในช่วงต้นของชีวิตหรือช่วงอายุ 2-6 ปี ไม่ได้รับการส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการแล้ว ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไม่อาจพัฒนาต่อได้หรือเด็กจะไม่สามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ (Lehane, 1979; Duffy, 1998) การมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ถูกระบุเป็นคุณลักษณะอันพึงประสงค์สำหรับเด็กปฐมวัยตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2546 (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546) สอดคล้องกับนโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กปฐมวัย (0-5ปี) ระยะยาว พ.ศ. 2550 – 2559 ที่ได้กำหนดแนวทางและมาตรการในการจัดประสบการณ์โดยเน้นตัวเด็กเป็นสำคัญ เน้นการคิดสร้างสรรค์ การคิดริเริ่ม จินตนาการ (เลขาธิการ สภาการศึกษา, สำนักงาน, 2550)

เด็กวัย 3-6 ปี เป็นช่วงวัยที่กำลังพัฒนาความคิดริเริ่ม เด็กพยายามทดลองความคิดและการกระทำของตนเองในการแก้ปัญหาต่างๆ แต่ยังคงต้องการคำแนะนำจากผู้อื่นเป็นครั้งคราว

เด็กวัยนี้ต้องการประสบการณ์ที่ช่วยให้ได้แสดงออกซึ่งความรู้สึกและเป็นที่ยอมรับ (Erikson, 1950 อ้างถึงใน Estes, 2004) (บรรพต พรประเสริฐ (2545)) บรรพต พรประเสริฐ (2545) กล่าวว่า การพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในช่วงปฐมวัยให้มีประสิทธิภาพขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 3 ด้าน ได้แก่ (1) การจัดกิจกรรมและประสบการณ์ (2) ความสามารถเฉพาะตัวของผู้เรียน และ (3) การใช้สื่อประกอบกิจกรรมและประสบการณ์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านอารมณ์และสติปัญญาของเด็ก เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ใช้ทักษะการคิดขั้นสูง คือ การสังเกต การแก้ปัญหา การค้นพบ การวิเคราะห์ การตั้งสมมติฐาน การคาดคะเน การทดสอบ (Schirmacher, 1998) และการสื่อสารความรู้สึกของตนเองกับผู้อื่นผ่านภาษา ท่าทาง และภาพวาดระบายสี ความคิดสร้างสรรค์แสดงให้เห็นถึงมุมมองและความเข้าใจของเด็กที่มีต่อโลกรอบตัว ทั้งนี้ยังช่วยให้เด็กเพิ่มระดับความมั่นใจในตนเองสูงขึ้นอีกด้วย (Duffy, 1998) กิจกรรมที่ควรส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์สามารถแบ่งได้ออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ (1) ความคิดคล่องแคล่ว โดยให้เด็กได้คิดในปริมาณที่มากกว่าโจทย์ที่หลากหลาย (2) ความคิดยืดหยุ่น จัดกิจกรรมให้เด็กคิดในปริมาณที่มากและหลากหลายแบบ (3) ความคิดริเริ่ม จากการให้เด็กคิดสิ่งแปลกใหม่ (4) ความคิดละเอียดลออ โดยกระตุ้นให้เด็กคิดให้ได้ความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (5) ความคิดจินตนาการ นำเอาความคิดของตนเองและถ่ายทอดออกมา และ (6) การสังเคราะห์ ฝึกเด็กให้รวมและผสมผสาน นำเอาสิ่งที่มีอยู่มาผสมผสานเป็นสิ่งใหม่ (อารี พันธมณี, 2544) ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยไม่ใช่การเน้นที่คุณภาพของผลผลิต แต่เป็นการสนุกสนานไปกับกระบวนการอย่างสร้างสรรค์ (Essa, 2003) แม้ว่าผลงานของเด็กอาจถูกจำกัดด้วยระดับทักษะและพัฒนาการด้านร่างกาย แต่ผลงานที่เด็กสร้างสรรค์ขึ้นมาจากกระบวนการต่างๆ นั้นสะท้อนความสร้างสรรค์ที่สูงมาก (Koster, 2001) กล่าวโดยสรุป คือ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กควรเน้นที่กระบวนการหรือขั้นตอนของเด็กในการเรียนรู้

แผนพัฒนาการศึกษาฉบับที่ 11 ระบุสภาพและปัญหาเรื่องพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กไทย พบว่า ระดับเขาวนปัญญาของเด็กวัยอนุบาลมีค่าเฉลี่ยลดลง (ศึกษาธิการ, 2555) สอดคล้องกับรายงานความก้าวหน้าการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย ระหว่างปี พ.ศ. 2551 ถึง 2552 กล่าวถึงภาพรวมของเด็กอายุ 3-5 ปี ว่าพัฒนาการด้านสติปัญญาเป็นด้านที่พัฒนาต่ำกว่าระดับที่กำหนดไว้ และมีความจำเป็นต้องได้รับการพัฒนามากกว่าด้านอื่น ได้แก่ ความสามารถด้านการวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณ์ญาณ ความคิดสร้างสรรค์ คิดไตร่ตรอง และมีวิสัยทัศน์เมื่อจำแนก

ตามสังกัด พบว่า เด็กในโรงเรียนสังกัดคณะกรรมการการศึกษาเอกชนมีพัฒนาการด้านสติปัญญาต่ำกว่าเด็กในโรงเรียนต้นแบบของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน และเมื่อจำแนกตามภาค พบว่า พัฒนาการด้านสติปัญญาของเด็กในภาคกลางจำเป็นต้องได้รับการพัฒนามากกว่าพัฒนาการด้านอื่น (ส. เลขาธิการสภาการศึกษา, 2552) สอดคล้องกับรายงานการติดตามและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย พบปัญหาการจัดการเรียนการสอนที่ไม่ใช้หลักจิตวิทยาและความเหมาะสมกับวัย โดยให้เด็กท่องจำ ไม่มีการส่งเสริมการคิด เป็นการจัดหลักสูตรที่ตายตัวไม่ให้อิสระแก่เด็กในการแสดงออกและเร่งสอนให้อ่าน เขียน คณิตเลข เพื่อสอบเข้าชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 (เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน, 2551) ดังนั้น การจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมการคิดและความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กอาจไม่ได้ถูกจัดเตรียมไว้เพียงพอและสอดคล้องกับวัยและพัฒนาการของเด็กเท่าที่ควร

งานวิจัยของ นิสิตา อยู่อำไพ (2549) ที่ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านครูกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้และการสร้างสภาวะที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของครูมีความสัมพันธ์ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ดังนั้น การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่เหมาะสมควรเน้นความสำคัญที่วิธีการจัดการเรียนรู้ของครู และจากการค้นคว้างานวิจัยของ สุดารัตน์ เพชรรุจี (2539) ที่ได้ศึกษาสภาพและปัญหาการจัดการประสบการณ์ศิลปะศึกษาสำหรับเด็กของครูปฐมวัยในโรงเรียนประถมศึกษาสังกัดกรุงเทพมหานคร พบว่า ด้านการดำเนินการสอนอยู่ในระดับต่ำและมีความต้องการได้รับการอบรมเกี่ยวกับการจัดประสบการณ์ศิลปะศึกษา สอดคล้องกับงานวิจัยของ ลูกแก้ว มุกดา (2554) ศึกษาบทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต 3 อำเภอเดิมบางนางบวช พบปัญหาด้านการจัดกิจกรรมของครูที่ไม่สามารถจัดกิจกรรมได้หลากหลายหรือแปลกใหม่ และงานวิจัยของ วาสนา กุศลมาลย์ (2551) ที่สังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับการศึกษาปฐมวัยและประถมศึกษา ระหว่างปี พ.ศ. 2540 -2548 พบว่า ในระดับปฐมวัย โรงเรียนหรือสถานศึกษาควรรีเริ่มออกแบบกิจกรรมศิลปะรูปแบบใหม่เพื่อใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กที่ยืดหยุ่นและเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกความคิดของตนเองอย่างเต็มที่

การเรียนการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐานถือว่าเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กได้ดี (Sharp, 2004; จีระพันธ์ พูลพัฒน์, 2542) ด้วยผลของการทำงานศิลปะช่วยขยาย

การรับรู้ของประสาทสัมผัส ศิลปะช่วยพัฒนาสติปัญญาในด้านการรับรู้ ความเข้าใจต่อโลกในด้าน การสร้างความหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ การสื่อสารด้วยภาษาภาพ การพัฒนาภาษา การฝึกฝน การคิดแบบหยั่งรู้ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ความรู้และทักษะด้านศิลปะ พัฒนาการด้าน สุนทรียะหรือความละเอียดอ่อนต่อธรรมชาติรอบตัว รวมทั้งพัฒนาการด้านสังคมและการรับรู้ด้าน วัฒนธรรม (Eglington, 2003) กิจกรรมศิลปะช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็กผ่านการลงมือกระทำ การได้ปฏิบัติจริงด้วยตนเอง ในการสำรวจ ค้นคว้า ทดลอง สร้างสรรค์ แก้ปัญหากับงานและวัสดุ ต่างๆ กระบวนการศิลปะเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลหรือที่เรียกว่าประสบการณ์ จากนั้นบูรณาการ ประสบการณ์ ความคิด และจินตนาการเข้าด้วยกัน แล้วสังเคราะห์ออกมาองค์ประกอบเส้น สี รูปร่าง รูปทรงในขั้นสุดท้าย กล่าวได้ว่า กิจกรรมศิลปะเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับวัยเด็กเป็นอย่างมาก ในการพัฒนาพัฒนาการด้านสติปัญญา (กองบรรณาธิการ, 2551) โดยครุมีบทบาทสำคัญใน การกระตุ้นจินตนาการและสนับสนุนให้เด็กได้มีโอกาสแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ (กุลยา ตันติผลาชีวะ, 2547)

ทักษะการคิดเชิงออกแบบ (Design thinking) และการแก้ปัญหาเป็นทักษะที่จำเป็นและ ควรส่งเสริมให้กับเด็กปฐมวัย เนื่องจากเป็นทักษะที่สามารถนำมาประยุกต์ใช้ได้ในชีวิตประจำวัน และเป็นองค์ประกอบที่สำคัญของกิจกรรมศิลปะ (Barnes, 2002) กระบวนการเรียนรู้ในการ ออกแบบและประดิษฐ์ ต้องการศักยภาพสมอง ทั้งการรับรู้ ความจำ ความคิด สมาธิ การจดจำ และทักษะการเคลื่อนไหว เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางรูปธรรมและมีศักยภาพสูงในการกระตุ้น การพัฒนาสมอง โดยเฉพาะในส่วนของความคิด การวางแผน สมองส่วนนี้มีการพัฒนารวดเร็วขึ้นและมี ประสิทธิภาพ (พรพิไล เลิศวิชา & อัครภูมิ จารุภากร, 2550) นอกจากนี้ Burnette (2005) กล่าวถึง การสอนให้เด็กเรียนรู้ผ่านการคิดเชิงออกแบบว่า มีเป้าหมายให้เด็กรู้จักจัดระบบความคิดของตนเอง การประยุกต์การคิด และการคิดเพื่อให้ได้ซึ่งความเป็นไปได้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับ อารี พันธมณี (2544) ที่กล่าวถึง การฝึกฝนให้เด็กได้คิดคำตอบมากกว่าหนึ่งคำตอบว่า เป็นการส่งเสริมให้เด็กมี ทักษะการคิดที่กว้างขึ้น เด็กสามารถตัดสินใจเลือกและนำไปปรับใช้ได้ในชีวิตประจำวันอย่าง เหมาะสม ทักษะการคิดเชิงออกแบบหรือการคิดหลากหลาย เป็นทักษะหนึ่งที่จะช่วยพัฒนาให้เด็กมี ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น และตามที่ สุพัชรี ผุดผ่อง (2553) กล่าวว่า หากเด็กได้รับการปลูกฝังทักษะ กระบวนการคิดอย่างต่อเนื่อง เมื่อเด็กเติบโตขึ้นจะกลายเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพ เป็นนักคิด นักสร้างสรรค์ และนักปฏิบัติที่ดี

Burnette (2005) นำเสนอกระบวนการสอนการคิดเชิงออกแบบที่เรียกว่า รูปแบบ IDESIGN เพื่อใช้ในการสอนสำหรับเด็กตั้งแต่วัยอนุบาลถึงมัธยมศึกษา พัฒนาระบบพื้นฐานทฤษฎีทางการศึกษา 3 ทฤษฎี ได้แก่ จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของ Bloom ในการประยุกต์เพื่อตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ในแต่ละขั้นตอน ทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner สำหรับลักษณะของการคิดในแต่ละขั้น และทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow เนื่องจากการคิดเชิงออกแบบนั้นต้องอาศัยแรงจูงใจเพื่อก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ กระบวนการคิดเชิงออกแบบประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 7 ขั้น ได้แก่ (1) I หรือ การตั้งเป้าหมาย (Intending) (2) D หรือ การระบุ (Defining) (3) E หรือ การค้นพบ (Exploring) (4) S หรือ การแนะนำ (Suggesting) (5) I หรือ การคิดค้น (Innovating) (6) G หรือ การมุ่งสู่เป้าหมาย (Goal getting) และ (7) N หรือ การรู้ (Knowing)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นองค์ประกอบหนึ่งของพัฒนาการทางสติปัญญาซึ่งควรได้รับการส่งเสริมตั้งแต่ปฐมวัย โดยกิจกรรมศิลปะเป็นประสบการณ์สำคัญสำหรับเด็กในวัยนี้ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยตรง เด็กต้องได้รับประสบการณ์ทางศิลปะที่หลากหลาย ในการส่งเสริมการคิดหลากหลายลักษณะรวมทั้งการแก้ไขปัญหาที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน แนวคิดเชิงออกแบบเป็นอีกทางหนึ่งที่น่าสนใจในการนำมาประยุกต์เข้ากับการจัดประสบการณ์ศิลปะ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดที่หลากหลายและการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ด้วยแนวคิดเชิงออกแบบอยู่บนพื้นฐานของการคิดอย่างเป็นระบบ ผ่านจินตนาการ การสำรวจ ทดลอง แก้ปัญหา และสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลต่อไป

คำถามวิจัย

การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบส่งผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลสูงขึ้นหรือไม่ อย่างไร

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มควบคุมที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

2. เพื่อศึกษาผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

สมมติฐานของการวิจัย

นิลิตา อยู่อำไพ (2554) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผลการสังเคราะห์งานวิจัยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล พบว่า เด็กอนุบาลที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ในระยะเวลาที่ 2 สูงกว่าระยะเวลาที่ 1 และระยะเวลาที่ 3 สูงกว่าระยะเวลาที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กาญจนา สองแสน (2551) ได้ศึกษาผลของการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

วรรณภา กรัสพรหม (2546) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ พบว่า เด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

มัลลิกา เจริญพจน์ (2546) ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหวมกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหวมกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน สูงกว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ .01

Yasar และ Aral (2012) ศึกษาการสอนศิลปะการละครที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยอายุ 61-72 เดือน พบว่า เด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์การละครมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากผลวิจัยดังกล่าว ผู้วิจัยจึงตั้งสมมติฐานการวิจัยในครั้งนี่ว่า

1) หลังการทดลอง เด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

2) หลังการทดลอง เด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลอง

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยมีขอบเขตของการวิจัย ดังนี้

1. ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอินทโมลีประทาน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดสิงห์บุรี
2. ตัวแปรที่ศึกษา ประกอบด้วย
 - 2.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดประสบการณ์ศิลปะ ประกอบด้วย การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบและการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ
 - 2.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการดำเนินการวิจัย รวมทั้งสิ้น 12 สัปดาห์ ประกอบด้วย ระยะเวลาก่อนดำเนินการทดลอง 1 สัปดาห์ ระยะเวลาหลังดำเนินการทดลอง 10 สัปดาห์ และระยะเวลาหลังการดำเนินการทดลอง 1 สัปดาห์

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

แนวคิดเชิงออกแบบ หมายถึง ความเชื่อที่ว่าเด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการโดยการสำรวจ ทดลอง ตัดสินใจ และแสดงออกตามความคิดของตนเองอย่างอิสระผ่านประสบการณ์ที่มีความหมาย ประกอบด้วยขั้นตอนการสอนทั้งหมด 7 ขั้นตอน ได้แก่ (1) การตั้งเป้าหมาย (2) การระบุ (3) การค้นพบ (4) การนำเสนอ (5) การคิดค้น (6) การมุ่งสู่เป้าหมาย และ (7) การรู้ (Burnette, 2005)

การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ หมายถึง การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลที่อยู่บนพื้นฐานของแนวคิดเชิงออกแบบและหลักการจัดประสบการณ์ศิลปะ โดยจัดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดและจินตนาการผ่านประสาทสัมผัสในการสังเกต สำรวจ และทดลองกับสื่อ วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายเทคนิค เพื่อสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ 2 มิติและ 3 มิติ ตามความคิดของตนเองอย่างอิสระ ประกอบด้วยกิจกรรมรายบุคคล รายคู่และรายกลุ่ม โดยออกแบบให้สัปดาห์ที่ 1-3 เป็นกิจกรรมรายบุคคล สัปดาห์ที่ 4-6 เป็นกิจกรรมรายคู่ และสัปดาห์ที่ 7-10 เป็นกิจกรรมรายกลุ่ม องค์ประกอบสำคัญของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยการบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย 3 ประสบการณ์ ได้แก่ การรับสุนทรีย์ประสบการณ์ การสร้างงานศิลปะ

ที่หลากหลาย และการเข้าสู่โลกศิลปะในสิ่งแวดล้อมรอบตัวที่มีความหมายต่อตนเอง จัดในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้เวลา 5 วันต่อสัปดาห์ วันละ 45 นาที ขึ้นการจัดประสบการณ์ศิลปะประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ใช้เวลา 2 วัน เป็นการสร้างให้เด็กเกิดความสนใจ ตื่นตาตื่นใจและมีความรู้สึกรักอยากสร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ เป็นการให้เด็กได้รับแรงบันดาลใจผ่านนิทาน บทเพลง และการชมการสร้างงานศิลปะ โดยครูเป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรมชื่นชมศิลปะ ใช้น้ำเสียงและคำพูดที่อ่อนโยนในการดำเนินกิจกรรม (2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ เป็นการให้เด็กสำรวจ ทดลองกับสื่ออุปกรณ์และเทคนิคศิลปะที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ โดยครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ และ (3) กิจกรรมสนทนา เป็นการให้เด็กถ่ายทอดเป้าหมายที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยครูทำหน้าที่ใช้คำถามเพื่อช่วยเด็กถ่ายทอดความคิดของตนเอง

ขั้นที่ 2 การออกแบบ ใช้เวลา 1 วัน เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความคิดผ่านการวาดภาพ สองมิติและนำเสนอความคิดของตนเอง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมทบทวนความคิด เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรมเพื่อช่วยเด็กในการระลึกถึงแรงบันดาลใจของตนเอง (2) กิจกรรมวาดภาพ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดจินตนาการของตนเองผ่านการวาดภาพเพื่อบันทึกความคิดของตนเองลงกระดาษ โดยครูทำหน้าที่ใช้คำถามในการกระตุ้นความคิดของเด็ก และ (3) กิจกรรมนำเสนอความคิด เป็นการให้เด็กเล่าเกี่ยวกับภาพวาดบันทึกความคิดของตนเองถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอ

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน ใช้เวลา 1 วัน เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามการออกแบบจากบันทึกความคิดที่ตัดสินใจเลือกซึ่งสามารถแก้ไขและปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่างอิสระ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมทบทวนความคิด เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างงานศิลปะ โดยครูทำหน้าที่ผู้จัดเตรียมกิจกรรมเพื่อช่วยเด็กในการระลึกถึงแรงบันดาลใจของตนเอง (2) กิจกรรมสร้างงานศิลป์ เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามภาพวาดบันทึกความคิดที่เลือก โดยครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือตามความต้องการรายบุคคล และ (3) กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์ เป็นการให้เด็กบอกเล่าความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ขณะสร้างงานศิลปะ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอ

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ ใช้เวลา 1 วัน เป็นการให้เด็กได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเองผ่านกระบวนการนำเสนอหลากหลายรูปแบบและเหมาะสมกับวัย ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่ (1) กิจกรรมศิลปะสนทนา เป็นการให้เด็กเชื่อมโยงความคิดเด็กเข้ากับศิลปะ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้ใช้คำถามกระตุ้นความคิดของเด็ก (2) กิจกรรมแสดงศิลป์ เป็นการให้เด็กนำเสนอผลงานร่วมกับเพื่อน โดยครูทำหน้าที่จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการนำเสนอ และ (3) กิจกรรมคุยด้วยใจ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการพูดคุย

การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ หมายถึง การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึก ความคิดริเริ่ม และจินตนาการ โดยให้เด็กได้ลงมือกระทำกับสื่อ วัสดุอุปกรณ์ ในการสร้างผลงานศิลปะหลากหลายลักษณะตามจินตนาการและความสนใจ จัดในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ ใช้เวลา 5 วันต่อสัปดาห์ วันละ 45 นาที ประกอบด้วยกระบวนการ 3 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ครูพูดเชื่อมโยงความคิดของเด็กกับกิจกรรมเสริมประสบการณ์ ครูอธิบาย สาธิตการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ของกิจกรรมที่จัดไว้ กำหนดกติกาในการทำงาน

ขั้นที่ 2 ขั้นสอน เด็กลงมือทำกิจกรรมด้วยตนเองอย่างอิสระ โดยครูสังเกต แนะนำและช่วยเหลือเด็กเมื่อเด็กต้องการเป็นรายบุคคล

ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป ครูและเด็กสนทนาถึงความคิดและความรู้สึกจากผลงานของตนเอง ครูและเด็กร่วมจัดแสดงผลงานของแต่ละคน และครูสรุปกิจกรรมที่ทำในแต่ละวัน

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล หมายถึง ทักษะการคิดและคุณลักษณะของเด็กอนุบาลที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ประกอบด้วยองค์ประกอบ 7 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ การกล้าเสี่ยง การสร้างเรื่องราว และอารมณ์ขัน ซึ่งสามารถวัดด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP (Test of creative thinking – drawing production) ของ Jellen และ Urban

เด็กอนุบาล หมายถึง เด็กชายหญิงที่กำลังศึกษาในชั้นอนุบาลปีที่ 3 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน

ประโยชน์ที่ได้รับ

ประโยชน์ในด้านวิชาการ ได้แก่

การได้ความรู้เกี่ยวกับการนำแนวความคิดการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการ
แนวคิดเชิงออกแบบมาใช้เพื่อส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

ประโยชน์ในด้านปฏิบัติการ ได้แก่

1. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กอนุบาล ในการนำแนวความคิด
เชิงออกแบบไปใช้ในการจัดประสบการณ์ศิลปะเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับ
เด็กอนุบาล

2. เพื่อเป็นแนวทางให้ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องกับเด็กอนุบาล ในการนำแนวความคิด
เชิงออกแบบไปใช้ในการจัดประสบการณ์ด้านอื่นเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับ
เด็กอนุบาล

บทที่ 2

เอกสารและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่องผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ผู้วิจัยได้ศึกษารวบรวมเอกสารและงานวิจัยต่างๆที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
 - 1.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2 พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
 - 1.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
 - 1.4 การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
2. พัฒนาการและการเรียนรู้ด้านศิลปะของเด็กอนุบาล
 - 2.1 พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอนุบาล
 - 2.2 ทักษะทางศิลปะของเด็กอนุบาล
3. การจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล
 - 3.1 ความสำคัญและจุดประสงค์ของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล
 - 3.2 หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล
 - 3.3 กระบวนการศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล
 - 3.4 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล
 - 3.5 การจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล
 - 3.6 การประเมินผลงานศิลปะของเด็กอนุบาล
4. แนวคิดเชิงออกแบบ
 - 4.1 ความหมายและจุดประสงค์ของการคิดเชิงออกแบบ
 - 4.2 ทฤษฎีพื้นฐานของแนวคิดเชิงออกแบบ
 - 4.3 หลักการและขั้นตอนการสอนของแนวคิดเชิงออกแบบ
 - 4.4 การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยในประเทศ

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

ความคิดสร้างสรรค์สามารถนิยามความหมายได้หลายบริบท ทั้งตามทัศนคติ กระบวนการ ผลผลิต ทักษะ บุคคลและสภาพแวดล้อม จนเกิดเป็นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาลมี หลักการและบทบาทที่ครูจำเป็นต้องทราบเพื่อนำมาประยุกต์ใช้ในการจัดประสบการณ์ต่างๆ รวมทั้งการประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้เครื่องมือที่เฉพาะเจาะจงและมีความเหมาะสมกับเด็กอนุบาล

1.1 ความหมายและความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์สามารถอธิบายได้หลากหลายความหมาย นักจิตวิทยาและนักการศึกษาหลายท่านมีมุมมองที่คล้ายหรือแตกต่างกันตามประสบการณ์และแนวคิดของแต่ละบุคคล

Wallach และ Kogan (1955, อ้างถึงใน ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2546) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดโยงสัมพันธ์หรือการคิดเชื่อมโยงเป็นลูกโซ่ การนึกถึงสิ่งหนึ่งแล้วสามารถเชื่อมสัมพันธ์ไปยังสิ่งอื่นๆ ได้ หากคิดได้มากเท่าใดยิ่งแสดงถึงศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์มากเพียงนั้น

Torrance (1963, อ้างถึงใน Schirmacher, 1998 และ Isbell and Raines, 2007) นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง กระบวนการของการรับรู้ปัญหาหรือช่องว่างของข้อมูล การสร้างความคิดหรือสมมติฐานและสื่อสารถึงผลลัพธ์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

Lowenfeld และ Brittain (1987) กล่าวว่า การนิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับผู้ที่ให้ความหมาย ความคิดสร้างสรรค์อาจหมายถึงความยืดหยุ่นของความคิด การคิดคล่องแคล่ว ความสามารถในการคิดสิ่งใหม่หรือการเห็นถึงความสัมพันธ์เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ที่แตกต่างจากบุคคลอื่น มิใช่เป็นปรากฏการณ์แต่เป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

Schirmacher (1998) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถจำกัดในเพียงคำใดคำหนึ่ง แต่สามารถอธิบายความหมายได้ในหลายบริบท ดังนี้

1) ความสร้างสรรค์ตามทัศนคติ หมายถึง มุมมองที่พิเศษและแตกต่างในการมองโลกซึ่งไม่มีคำตอบที่บอกว่าผิดหรือถูก มีเพียงความเป็นไปได้ ไม่ใช่ความถนัดหรือเหมาะสม เด็กแสดงออกถึงทัศนคติด้านความคิดสร้างสรรค์ในช่วงเวลาที่พยายามลองสิ่งใหม่ๆ และแปลกออกไป พยายามออกจากกรอบที่ตั้งไว้และค้นหาความเป็นไปได้ในหลายแบบ ลองเล่นกับความคิดและดัดแปลงรูปร่างของวัสดุต่างๆ แยกส่วนต่างๆ ออกจากกันและนำกลับมารวมกันใหม่อีกครั้ง การมีจินตนาการ หรือเรื่องราวในฝัน การแก้ปัญหาด้วยตนเองหรือแก้ไขสิ่งที่เกิดขึ้น และสุดท้าย การตั้งคำถามกับสิ่งที่ท้าทายทั้งความคิดและการกระทำ

2) ความสร้างสรรค์ตามกระบวนการ หมายถึง การรวมหลายสิ่งเข้าด้วยการในกระบวนการ ไม่ได้มุ่งเน้นที่ผลผลิตเสร็จสมบูรณ์ แต่เกิดจากการใช้ความคิด การทดลองกับวัสดุต่างๆ ในหลายรูปแบบ สำหรับเด็กปฐมวัยในกระบวนการที่แสดงถึงความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะจดจ่อกับสิ่งที่กำลังเกิดขึ้นด้วยวิธีและกระบวนการที่หลากหลาย มุ่งสนใจในการสร้างมากกว่าทำให้สำเร็จ

3) ความคิดสร้างสรรค์ตามผลผลิต หมายถึง ผลผลิตที่เกิดขึ้นจากกระบวนการสร้างสรรค์ด้วยแนวคิดของผู้สร้างเพื่อมุ่งหวังให้เกิดสิ่งใหม่หรือแตกต่าง วิธีการที่แตกต่างเกิดสิ่งที่แตกต่างกันและมีความเป็นเอกลักษณ์ตามผู้สร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย การมุ่งเน้นผลผลิตอาจเกิดจากความพึงพอใจกับการทำงานสำเร็จหรือการได้รับความพึงพอใจจากผู้ใหญ่ ดังนั้นความมุ่งหวังในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ที่ผลผลิตนั้น อาจไม่เหมาะสมกับเด็กเสมอไป การให้น้ำหนักกับกระบวนการน่าจะเป็นสิ่งที่ควรส่งเสริมให้เด็กปฐมวัยมากกว่า เพราะหากขาดกระบวนการที่สร้างสรรค์ ผลผลิตที่สร้างสรรค์อาจไม่เกิดขึ้น

4) ความคิดสร้างสรรค์ตามทักษะ หมายถึง ความสามารถด้านการสร้างสรรค์ ทักษะทางด้านการสร้างสรรค์ควรได้รับการฝึกฝนเช่นเดียวกับทักษะอื่นๆ การฝึกฝนกระบวนการเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ช่วยทำให้บุคคลนั้นมีทักษะที่ดีขึ้น ช่วงปฐมวัยของชีวิต Torrance (1964 อ้างถึงใน Schirmacher, 1998) กล่าวว่า จุดสูงสุดของความคิดสร้างสรรค์อยู่ในช่วงปฐมวัย ประมาณ 4 – 4 1/2 ปี ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อมหรือบริบทที่เหมาะสม ฝึกฝนและส่งเสริมจะทำให้ทักษะนี้ยังคงอยู่

5) ความคิดสร้างสรรค์ตามลักษณะของบุคลิกภาพ หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะของบุคลิกภาพที่บ่งบอกเฉพาะ ได้แก่ เปิดรับกับสิ่งแปลกใหม่ ความกระหายในการทดลองและกล้าที่จะเสี่ยง ตัดสินใจรวดเร็ว ความสงสัยใคร่รู้ ความพึงพอใจกับสิ่งที่มีความยุ่งยาก

ซับซ้อน ใช้สัญชาตญาณสูง ความรู้สึกอ่อนไหวง่าย ความยืดหยุ่น ความเป็นปัจเจกนิยม ไม่ต้องการเหมือนใคร รักอิสระ ความขี้เล่น มีอารมณ์ขัน ชอบการอยู่คนเดียว บางครั้งไม่ชอบอยู่กับใคร หรือบางครั้งก็สังคมจัด บุคลิกแต่ละอย่างที่กล่าวมาข้างต้น ไม่ใช่ทุกคนที่ถูกจัดว่าเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นทุกบุคลิกภาพรวมกันซึ่งอาจเป็นเพียงบางนิสัยเท่านั้น สำหรับเด็กปฐมวัย Torrance (1962) ได้ระบุพฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไว้ 6 ประเภท ได้แก่ เด็กที่มีความอยากรู้อยากเห็น ความยืดหยุ่น การมองหาความเชื่อมโยง การรับรู้ความรู้สึกของตนเอง ความเป็นตัวตน และการหยั่งรู้

6) ความคิดสร้างสรรค์ตามลักษณะของสภาพแวดล้อม หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลขึ้นอยู่กับประสบการณ์หรือสภาพแวดล้อมรอบข้าง ทั้งด้านบุคคล สถานที่ สิ่งของ หรือวัตถุต่างๆ ยังมีประสบการณ์ในชีวิตมาก ความสามารถในการถ่ายทอดออกมาอย่างสร้างสรรค์ก็ยิ่งมากขึ้นเช่นกัน สำหรับเด็กปฐมวัย สภาพแวดล้อมที่บ้าน เป็นปัจจัยสำคัญสำหรับการด้านความคิดสร้างสรรค์ MacKinnon (1962, อ้างถึงใน Schirmacher, 1998) ศึกษาเรื่องผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ พบว่าในช่วงวัยเด็ก สภาพแวดล้อมบ้านเป็นปัจจัยที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์หลายประเด็น ได้แก่ ช่วงวัยเด็กพ่อแม่ให้ความเอาใจใส่ เชื่อมมั่นในความสามารถของลูกตนเอง เปิดโอกาสให้ได้ค้นคว้าและตัดสินใจเอง

Koster (2001) อธิบายถึงประเด็นสำคัญของลักษณะเฉพาะตัวของความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 5 ประการ ดังนี้

- 1) ความเป็นเอกลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์เปรียบได้กับการสร้างสิ่งใหม่ที่มีหนึ่งเดียว มีความพิเศษ
- 2) การฉีกออกจากกฎ ความคิดสร้างสรรค์เปรียบได้กับการทำบางสิ่งที่เป็นได้มากกว่าที่กฎได้ตั้งไว้โดยเป็นที่เข้าใจและยอมรับได้ของบุคคลทั่วไป
- 3) การแก้ปัญหา ความคิดสร้างสรรค์เปรียบได้กับการแก้ปัญหาด้วยการสร้างความคิดเพื่อแก้ปัญหา
- 4) ลักษณะนิสัยเฉพาะบุคคล ความคิดสร้างสรรค์สามารถอธิบายด้วยลักษณะนิสัยของคน เช่น ผู้ที่มีความสามารถในการจินตนาการความเป็นไปได้กว้างไกล สามารถคิดวิธีได้หลากหลายในการทำบางสิ่งบางอย่าง ผู้ที่มีความอดทนหรือทนทานสูงต่อการล้มเหลว ผู้ที่มีความ

ทะเยอทะยาน ตั้งเป้าหมายไว้สูงที่จะผลักดันตนเอง หรือผู้ที่หลงใหลในการสร้างสรรค์ซึ่งถูกกระตุ้นด้วยแรงบันดาลใจ และค้นหาสิ่งที่น่าพึงพอใจสำหรับตนเอง

5) กระบวนการคิด ความคิดสร้างสรรค์เปรียบได้กับความสามารถของมนุษย์ในการมองเห็นปัญหาหรือความต้องการ มองหาวิธีการต่างๆ และสรุปออกมาเป็นทางแก้ เกิดขึ้นเมื่อกำลังแก้ปัญหาหรือการสร้างสรรค์บางสิ่งบางอย่าง

Isbell และ Raines (2007) นิยามความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึงความสามารถในการคิดที่มีเอกลักษณ์ สามารถผลิตความคิดแปลกใหม่หรือรวบรวมสิ่งต่างๆ ในหลากหลายรูปแบบได้

ประสาร มาลากุล (2546) สังเคราะห์ความหมายของความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดและทฤษฎีต่างๆ สรุปได้ ดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดที่ใหม่และแปลกแตกต่างจากเดิม อาจเกิดจากการปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่แล้ว หรือสร้างขึ้นใหม่

2) ความคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดมุ่งแก้ปัญหา เกิดจากความต้องการของบุคคลหรือความจำเป็นจากสิ่งแวดล้อม ความไวต่อการรับรู้ปัญหาหรือการค้นพบแง่มุมที่แตกต่างจากเดิม

3) ความคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดที่เกิดประโยชน์ สามารถนำไปใช้จริงได้ เป็นความคิดแปลกใหม่ที่มีความเหมาะสมในการแก้ปัญหา

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างจากเดิม ฝึกออกจากกรอบหรือกฎ มีเอกลักษณ์ มีความยืดหยุ่น อาจเกิดจากการสร้างขึ้นใหม่ รวบรวม เชื่อมโยงสิ่งต่างๆ ปรับปรุงจากของเดิมและการแก้ปัญหาเพื่อทำให้เกิดประโยชน์ สามารถอธิบายแตกต่างออกไปตามทัศนคติ กระบวนการ ผลิต ทักษะ บุคลิกภาพ และสภาพแวดล้อม

1.2 พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมีความแตกต่างของแต่ละช่วงอายุซึ่งจำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมอย่างเหมาะสม ซึ่งจำเป็นต้องเข้าใจและสามารถส่งเสริมให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างต่อเนื่องและเหมาะสมกับวัย

Lehane (1979) อธิบายพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นขั้นที่มีลักษณะของความไม่ต่อเนื่อง แต่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละขั้นในช่วงวัยที่ต่างกัน สามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตามช่วงอายุ ดังนี้

ขั้นที่ 1 นักฝัน (The dreamer stage) เด็กช่วงอายุ 2-4 ปี เป็นขั้นของการค้นพบจินตนาการที่เกิดขึ้นมากมาย พบการเชื่อมโยงของสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกันเพราะเด็กยังไม่สามารถเชื่อมกับโลกภายนอกได้ดี เด็กจะฝันอย่างไร้ข้อจำกัด แต่เป็นสิ่งที่ไม่แสดงออกให้ผู้อื่นรับรู้เพียงแต่ตอบสนองต่อตนเอง ซึ่งถือเป็นก้าวแรกของความคิดสร้างสรรค์ เป็นช่วงวิกฤติของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หากได้รับการสนใจจะทำให้สามารถพัฒนาต่อไปได้

ขั้นที่ 2 นักกวี (The poet stage) เด็กช่วงอายุ 3-5 ปี เป็นขั้นของการจัดการความคิด เชื่อมโยงกับระบบการหยั่งรู้หรือการใช้ตรรกะควบคู่กับการอุปมาอุปมัยได้อย่างอิสระ เด็กช่วงขั้นนี้ชอบสร้างสรรค์คำพูดขึ้นใหม่และการกระทำคล้ายนักกวีตามอารมณ์ของตนเองอย่างเสรี หากได้รับการชื่นชมความเป็นศิลปินในตัวจะสามารถพัฒนาได้ดีและพบว่าเด็กสามารถเผยความคิดต่อสาธารณะมากขึ้น

ขั้นที่ 3 นักประดิษฐ์ (The inventor stage) เด็กช่วงอายุ 4-6 ปี เป็นขั้นของการพัฒนาความคิดวิเคราะห์ที่เกิดระหว่างขั้นที่ 2 เด็กพยายามปรับสู่โลกภายนอกด้วยการใช้สติปัญญาในการทดสอบความคิดของตนเองและที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เด็กจะใช้เครื่องมือต่างๆ ในการทำงานให้เสร็จสมบูรณ์คล้ายกับนักประดิษฐ์ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กขั้นนี้จะเป็นพื้นฐานของวัยผู้ใหญ่หากได้รับการแนะนำในเวลาที่เหมาะสม

ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533) แบ่งพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กก่อนอนุบาลออกเป็น 2 ขั้น ดังนี้

ขั้นที่ 1 ขั้นลองผิดลองถูก (Manipulative stage) เด็กช่วงอายุ 2-5 ปี เป็นขั้นที่เด็กฝึกควบคุมตนเอง การทดลองต่างๆ เด็กเริ่มผสมผสานสิ่งต่างๆ เพื่อการสำรวจ เด็กแสดงออกด้วยการขีดเขียนตามพัฒนาการทางศิลปะ

ขั้นที่ 2 ขั้นก่อนสัญลักษณ์ (Presymbolic stage) เด็กช่วงอายุ 5-7 ปี เป็นขั้นของการแสดงออกเพื่อแทนความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง สนใจและหมกมุ่นในการใช้เครื่องมือในการพยายามถ่ายทอดความรู้ ความคิดและความรู้สึกของตน ความสำเร็จของเด็กในขั้นนี้มีผลต่อความเชื่อมั่นของตนเอง

K. K Urban (2005) ค้นพบขั้นของพัฒนาการของความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่ได้จากการศึกษาแบบทดสอบ TCT-DP ประกอบด้วย 6 ขั้น ดังนี้

- 1) ขั้นขีดเขียน (Autonomous scribbling/drawing) เด็กขีดเขียน วาดสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกับรูปร่างที่มีอยู่ ไม่สนใจที่จะรับรู้ตัดแปลง ข้อมูลหรือปัญหา
- 2) ขั้นคัดลอก (Imitation) เด็กคัดลอกรูปร่างที่มีอยู่ เริ่มการใช้รูปร่างนั้นแต่ไม่พบการเพิ่มเติม สร้างรูปร่างหรือเปลี่ยนแปลง
- 3) ขั้นต่อเติม (Concluding/Completing) ขั้นเด็กต่อเติมรูปร่างที่ให้ไว้เป็นภาพสมบูรณ์ รูปร่างปิด มากขึ้นหรือเป็นรูปร่างพื้นฐาน เช่น วงกลม สี่เหลี่ยม เป็นต้น แต่ยังไม่พบการวาดที่สร้างสรรค์
- 4) ขั้นรูปวัตถุเดี่ยว (Isolated animation/objectivation) ขั้นเด็กเริ่มใช้รูปแบบของตนเอง มีความเป็นปัจเจก และซับซ้อนมากขึ้น การนำรูปร่างที่ให้ไว้นำมาเชื่อมโยงโดยเกิดความหมายในการสร้างสรรค์ออกมาเป็นวัตถุหรือสัตว์เดี่ยว
- 5) ขั้นสร้างความเชื่อมโยง (Producing the relational relations) ขั้นเด็กเริ่มสร้างความเชื่อมโยงภายในระหว่างรูปร่าง วัตถุของภาพวาดแบบโครงสร้างที่ไม่เป็นอิสระ หรือความตั้งใจในการใช้รูปร่าง และองค์ประกอบต่างๆ
- 6) ขั้นสร้างภาพและองค์รวม (Formed holistic composition) ขั้นสูงสุดที่เกิดการมองในภาพรวมของรูปร่างต่างๆ มีความหมายเป็นหนึ่งเดียวสมบูรณ์

สรุปได้ว่า พัฒนาการของเด็กอนุบาลของกลุ่มทดลองคาบเกี่ยวของช่วงอายุทั้งนักวิจัยเชื่อมโยงกับระบบการหยั่งรู้หรือการใช้ตรรกะควบคู่กับการอุปมาอุปมัย และนักประดิษฐ์ วิทยแห่งการพัฒนาความคิดวิเคราะห์ ใช้สติปัญญาในการทดสอบความคิดของตนเองและที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เด็กลองผิดลองถูกกับการทดลองและใช้เครื่องมือต่างๆ เพื่อแสดงออกถึงความคิดของตนเอง เด็กเริ่มจากการพยายามถ่ายทอดความคิดในมุมมองของตนเองสู่การมองภาพรวมหรือองค์รวม

1.3 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้มีความเหมาะสมและเป็นไปตามวัยนั้น ครูและผู้ที่เกี่ยวข้องควรมีความรู้ความเข้าใจด้านแนวคิดหรือองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเข้าใจลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่างๆ จากนั้นต้องศึกษาเกี่ยวกับหลักการพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์และบทบาทหน้าที่ของครูในการจัดประสบการณ์เรียนรู้ของเด็กอนุบาลในการพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมและเกิดประสิทธิผลสูงสุด

1.3.1 แนวคิดและองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ในความเข้าใจของนักการศึกษาหลายท่านมักถูกแบ่งแยกตามกลุ่มทฤษฎีหรือความเชื่อต่างๆ ได้แก่ ทฤษฎีกลุ่มจิตวิเคราะห์ ทฤษฎีกลุ่มพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีกลุ่มมนุษยนิยมและพัฒนาการ ทฤษฎีกลุ่มความคิดสร้างสรรค์เชิงพุทธิปัญญา และทฤษฎีระบบ นอกจากนี้กลุ่มนักทฤษฎีเหล่านี้ ผู้วิจัยพบแนวคิดที่กล่าวถึงลักษณะของ 4ps ในมุมมองที่กว้างและครอบคลุมต่อการศึกษาเพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ในงานวิจัยครั้งนี้

Isbell และ Raines (2007) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถอธิบายด้วยองค์ประกอบเพียงด้านใดด้านหนึ่ง ความคิดสร้างสรรค์สามารถแบ่งและแยกอธิบายด้วยองค์ประกอบ 4 ด้าน ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ผ่านกระบวนการ ความคิดสร้างสรรค์ผ่านตัวบุคคล ความคิดสร้างสรรค์ผ่านผลผลิต และความคิดสร้างสรรค์ผ่านบริบท

Hargreaves (2012) กล่าวถึงแนวคิดของความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถอธิบายเป็นองค์ประกอบ 4 ด้าน หรือเรียกว่า 4ps ได้แก่ ด้านกระบวนการ ด้านบุคคล ด้านผลผลิต และด้านบริบท เพราะความคิดสร้างสรรค์สามารถวิเคราะห์จากมุมมองที่กว้าง ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากกระบวนการในการเรียนรู้ ซึ่งผ่านตัวบุคคลที่เป็นผู้ขับเคลื่อนกระบวนการด้วยตนเอง ความคิดสร้างสรรค์ถูกถ่ายทอดออกมายังผลผลิตนอกจากนี้บริบทหรือสภาพแวดล้อมที่กระบวนการเหล่านั้นเกิดขึ้นล้วนมีอิทธิพลต่อกระบวนการและการเรียนรู้ทั้งสิ้น ผู้วิจัยรวบรวมข้อมูลจากนักทฤษฎีหลายท่านที่กล่าวถึงแต่ละด้าน รายละเอียดเป็นดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์ด้านกระบวนการ

Wallas (1926 อ้างใน Hargreaves, 2012) กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ครั้งแรก โดยเน้นด้านกระบวนการ ประกอบด้วย 7 ลำดับขั้น ดังนี้

(1) การเผชิญหน้ากับปัญหาหรือการเจอปัญหา

(2) การนำตนเองเข้าไปอยู่กับปัญหา โดยรู้ว่าปัญหาคืออะไร รวบรวมข้อมูล

จากแหล่งต่างๆ รวมทั้งจากประสบการณ์เดิม

(3) การตั้งสติ จดจ่อและอยู่กับข้อมูลต่างๆ

(4) กระบวนการครุ่นคิดที่เกิดโดยการเชื่อมโยงและการสะท้อนความคิดและพัฒนาของจิตไร้สำนึก

(5) การเกิดประกายความคิดขึ้นทันทีทันใดเมื่อตระหนักถึงทางเลือกของปัญหาที่เกิดขึ้น

(6) การหาทางเลือกอย่างสร้างสรรค์เพื่อใช้สำหรับแก้ปัญหา ทดสอบสมมติฐาน คิดอย่างมีเหตุและผลเพื่อประเมินวิธีที่ใช้สำหรับการแก้ปัญหา

(7) การตัดสินใจและยอมรับคำตอบจากกระบวนการคิด

Torrance (1972 อ้างอิงใน อารี พันธุ์ณี, 2547) อธิบายกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งมีองค์ประกอบในกระบวนการทั้งหมด 5 ขั้นตอน ดังนี้

(1) การค้นพบความจริง คือ ความรู้สึกกังวลใจ สับสนว่าจุดไหนที่เกิดขึ้น ซึ่งไม่สามารถหาคำตอบเป็นจุดเริ่มต้นของกระบวนการเพื่อค้นหาคำตอบและทางออก เริ่มมีการพิจารณาว่าอะไรคือสาเหตุของความกังวลใจนั้น

(2) การค้นพบปัญหา คือ สิ่งตามมาหลังจากขั้นตอนที่ 1 ที่เกิดจากการตั้งสติพิจารณาว่าอะไรคือสาเหตุ ดังนั้นในขั้นนี้เป็นขั้นพบและรู้ว่าอะไรคือปัญหา

(3) การตั้งสมมติฐาน คือ เมื่อทราบปัญหาแล้ว กระบวนการคิดเพื่อหาคำตอบ เริ่มจากการตั้งสมมติฐานและรวบรวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งเพื่อนำมาทดสอบสมมติฐานที่ตั้งไว้

(4) การค้นพบคำตอบ คือ พบคำตอบที่ได้จากการทดสอบสมมติฐานในขั้นตอนที่ 2

(5) การยอมรับผลจากการค้นพบ คือ หลังจากพิสูจน์ได้คำตอบของปัญหาแล้ว นำคำตอบที่ได้พิจารณาและยอมรับผล แต่กระบวนการจะเริ่มต้นตั้งแต่ขั้นแรกใหม่เพราะคำตอบที่พบเป็นแนวคิดหรือสิ่งท้าทายใหม่ ดังนั้นก็จะเกิดการเริ่มต้นกระบวนการอีกครั้ง

Cropley (1997) เสนอกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์หรือกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทั้งหมด 4 ขั้น ดังนี้

(1) การค้นพบปัญหาหรือการระบุปัญหา

(2) การคิด ค้นหาตัวเลือกหรือทางเลือกต่างๆ

(3) การทดลองหรือทดสอบทางเลือก

(4) การสื่อสารและรับฟังการตอบรับที่มีต่อผลที่เกิดจากกระบวนการคิด

นอกจากนี้ Amabile (1996) และ Simon (2001) กล่าวเน้นย้ำว่า กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นมีความรู้และทักษะต่างๆ เพื่อนำมาเป็นพื้นฐานสำคัญในการเชื่อมโยงข้อมูลและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านกระบวนการ เริ่มจากการเผชิญหน้ากับปัญหา การนำตนเองเข้าไปอยู่ในปัญหาเพื่อครุ่นคิดในการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน จากนั้นตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับทางเลือกต่างๆ ทดสอบทางเลือก แล้วประเมินผลที่เกิดจากการทดลองและยอมรับผลที่เกิดขึ้น จากนั้นกระบวนการใหม่จะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งเมื่อเจอสิ่งเร้าหรือสิ่งท้าทายสิ่งใหม่

2) ความคิดสร้างสรรค์ด้านบุคคล

Hargreaves (2012) กล่าวว่า เนื่องจากรูปแบบทางสติปัญญา ความคิดแบบเอกนัย (convergent) หรือ แบบอเนกนัย (divergent) และลักษณะนิสัยของแต่ละบุคคลมีความแตกต่างกัน ซึ่งส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ นักสร้างสรรค์มักมีความอิสระ ความไม่สอดคล้องกัน ความมั่นใจ ซึ่งลักษณะนิสัยเหล่านี้มักจะระบุได้เมื่ออยู่ในสถานการณ์และบริบทที่เฉพาะเจาะจง

อารี พันธุ์ณี (2547) กล่าวถึงลักษณะนิสัยที่โดดเด่นของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง คือ บุคคลผู้ซึ่งมีความคิดที่แปลกแตกต่างในการแก้ปัญหาแต่ละครั้ง กล่าวเผชิญหน้ากับความจริง ไม่ยอมแพ้หรือล้มเลิกความตั้งใจง่ายๆ มีความยืดหยุ่นสูงและนับถือตนเองมาก และมักทำงานเพื่อสนองความพึงพอใจของตนเอง

Shepard (1988 อ้างถึงใน Simon, 2001) ศึกษาประวัติของนักคิด นักประดิษฐ์ และนักวิทยาศาสตร์ทั้งหลายในด้านความคิดสร้างสรรค์ พบว่า ความสามารถหรือทักษะการใช้จินตภาพหรือการมองเห็นภาพของนักคิดทั้งหลายเป็นปัจจัยสำคัญในการแก้ปัญหาต่างๆ อย่างสร้างสรรค์

Isbell และ Raines (2007) กล่าวถึงลักษณะเฉพาะของเด็กอนุบาลที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ เด็กที่มีความสงสัยใคร่รู้ การใช้ภาษาอย่างหลากหลาย ไม่สามารถยับยั้งได้ อิสระ ซี้เล่น ชอบผจญภัยหรือกล้าเสี่ยง ช่างซักถาม และเป็นนักกิจกรรมที่กระตือรือร้น

จีระพันธุ์ พูลพัฒน์ (2542) สรุปลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของนักการศึกษาต่างๆ ทั้งหมด 6 ลักษณะ ดังนี้

(1) เด็กที่มีความอยากรู้อยากเห็น สงสัย สำรวจ ค้นคว้าเพื่อพิสูจน์หาความจริงที่เกิดขึ้นที่ตนเองสนใจ

- (2) เด็กที่มองปัญหาอย่างไร้ครวญ และมองเห็นความเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ
- (3) เด็กกล้าคิดกล้าทำ ทดลองทำด้วยวิธีการที่หลากหลายรูปแบบ มีความยืดหยุ่นสูง สามารถปรับตัวตามความจำเป็นได้
- (4) เด็กที่สามารถอดทนต่อการทำงานอย่างต่อเนื่อง เพื่อผลงานที่ตนเองตั้งเป้าหมายไว้ ไม่กลัวความยากลำบาก
- (5) เด็กที่มีความเชื่อมั่นในตนเองและเป็นตัวของตัวเอง
- (6) เด็กที่มีอารมณ์ขัน

สรุปได้ว่า ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้มีเพียงลักษณะเดียว แต่เกิดจากหลายคุณลักษณะรวมกัน กล่าวคือ บุคคลที่มีความคิดแปลกแตกต่าง สงสัยใคร่รู้ กล้าเผชิญหน้ากับปัญหา กล้าคิดและลองสิ่งใหม่ๆ การมีความมั่นใจและเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง มีความอดทนและยืดหยุ่นสูง นอกจากนี้ยังมีพัฒนาการด้านอารมณ์ที่ดีด้วย

3) ความคิดสร้างสรรค์ด้านผลผลิต

ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดเป็นผลผลิตในชั้นเรียนการที่บุคคลนั้นตอบสนองต่องานประเภทต่างๆอย่างไร เช่น งานเขียน การวาด หรือดนตรี Amabile (1996 อ้างอิงใน Hargreaves, 2012) กล่าวถึง ความคิดสร้างสรรค์ถูกตัดสินจากผลผลิตโดยขึ้นอยู่กับผู้เชี่ยวชาญของศาสตร์นั้นๆ

อารี พันธมณี (2547) กล่าวว่า ผลผลิตที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ คือ โครงสร้างหรือรูปแบบใหม่ที่แสดงออกมาอย่างเป็นอิสระจากความคิดใดความคิดหนึ่ง สามารถเป็นได้ทั้งความคิดหรือผลผลิต อาจเป็นรูปธรรมหรือนามธรรมก็ได้

Isbell และ Raines (2007) กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ในแง่ของผลผลิตว่าเป็นอีกทางหนึ่งในการดูความคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดจากความเป็นเอกลักษณ์ แตกต่างหรือประโยชน์ที่เกิด หากแต่การเน้นที่ผลผลิตอาจเป็นการจำกัดขอบเขต เนื่องจากเด็กกอนุบาลมุ่งความสนใจที่กระบวนการสร้างงานมากกว่าผลผลิตสุดท้าย สนใจสำรวจและทดลองสิ่งต่างๆ การตัดสินหรือประเมินผลงานอย่างผิดวิธีอาจทำให้แรงจูงใจและความคิดสร้างสรรค์ของเด็กถูกทำลายได้

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ที่วิเคราะห์จากมุมมองของผลผลิตทั้งในรูปแบบของรูปธรรมหรือนามธรรม เป็นผลผลิตที่เกิดจากกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งสามารถตัดสินได้ตามศาสตร์ของวิชานั้นๆ แต่สำหรับเด็กกอนุบาลหากมุ่งผลสำเร็จหรือชิ้นงานเพียงด้านเดียวอาจไม่มีความเหมาะสมกับวัย ดังนั้นควรใช้ความระมัดระวังอย่างมากในการประเมินผลงานของเด็ก

4) ความคิดสร้างสรรค์ด้านบริบท

Vygotsky (1966 อ้างถึงใน Hargreaves, 2012) อธิบายถึง สังคมวัฒนธรรม และบริบทมีอิทธิพลต่อความคิดและพฤติกรรมของบุคคลด้านความคิดสร้างสรรค์

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมทางสังคมที่บุคคลนั้นอาศัยอยู่อาจเป็นตัวกำหนดหรืออุปสรรคต่อความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เนื่องจากบุคคลเหล่านั้น ถูกหล่อหลอมจากความคิด ความเชื่อและวัฒนธรรมของสังคมนั้นซึ่งยากต่อการเปลี่ยนแปลงในบางครั้ง

Garner (1993 อ้างถึงใน Hargreaves, 2012) กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นตามบริบท ได้แก่ small C คือ ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในชีวิตประจำวันตามประสบการณ์และสถานการณ์ และ big C คือ ความคิดสร้างสรรค์จากการค้นพบครั้งยิ่งใหญ่ที่เกิดขึ้นเฉพาะยอดนักคิด ได้แก่ ไอน์สไตน์ เดอบุซซี และ ปिकासโซ

Kaufman และ Beghetto (2009 อ้างใน Hargreaves, 2012) เพิ่ม mini-C ที่เกิดขึ้นก่อน small C หรือเป็น big C เกิดขึ้นในวัยเด็ก และ pro-C ที่เกิดขึ้นระหว่าง small C และ big C เป็นช่วงการพัฒนาทักษะหรือแรงบันดาลใจที่จะกลายเป็นความคิดสร้างสรรค์ที่แท้จริง

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคลถูกหล่อหลอมจากสภาพแวดล้อมหรือสังคมที่ตนเองอาศัยอยู่ โดยความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้ทั้งในสถานการณ์หรือประสบการณ์ต่างๆ ของชีวิตประจำวัน และอีกประเภทคือ ความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการค้นพบอันยิ่งใหญ่ ช่วงวัยเด็กอนุบาลเป็นช่วงของการพัฒนาทักษะการเกิดความคิดสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์จากการศึกษาของนักทฤษฎีและนักการศึกษาหลายท่าน สามารถจำแนกและแยกออกเป็นองค์ประกอบต่างๆ ดังนี้

Guildford (1967, อ้างถึงใน Schirmacher, 1998) จำแนกองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทางจิตจากการค้นพบโครงสร้างทางสติปัญญา ความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1) ความคล่องแคล่ว หมายถึง การคิดได้หลากหลายแง่มุมและทางเลือก
- 2) ความยืดหยุ่น หมายถึง การคิดได้หลายแนวทาง ต่างจากเดิมหรือออกจากกรอบที่ถูกกำหนดไว้
- 3) ความริเริ่ม หมายถึง การคิดที่มีความเป็นเอกลักษณ์หรือแปลกแตกต่าง

4) ความละเอียดลออ หมายถึง การคิดอย่างลึกซึ้งถึงรายละเอียด ขยายความคิดให้มีความซับซ้อนมากขึ้น

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีความสามารถในการคิดทั้ง 4 องค์ประกอบที่มีคุณภาพสูง คือ เป็นนักคิดที่สามารถคิดทางเลือกได้จำนวนมาก คิดกว้าง มีความยืดหยุ่นซึ่งสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์ มีความแปลก จินตนาการสูงซึ่งแตกต่างจากบุคคลทั่วไป ซึ่งแต่ละความคิดสามารถขยายรายละเอียดที่เกี่ยวข้องได้ดีและมีความซับซ้อนสูง

Torrance (1969, อ้างถึงใน Isbell and Raines, 2007) อธิบายองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

- 1) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่มีเอกลักษณ์อย่างแท้จริง
- 2) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความคิดหลากหลายรูปแบบ ซึ่งเน้นถึงปริมาณของความคิดที่สามารถคิดได้
- 3) ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการเปลี่ยนทิศทางของการคิดหรือคิดในอีกรูปแบบ
- 4) ความคิดละเอียดลออ หมายถึง การขยายความคิดให้กว้างและซับซ้อนขึ้น

Lowenfeld และ Brittain (1987) ระบุถึงองค์ประกอบ 4 ประการของความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นที่ยอมรับโดยทั่วไป ดังนี้

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดในปริมาณมาก
- 2) ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการปรับเปลี่ยนความคิดโดยง่าย
- 3) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่มีเอกลักษณ์หรือไม่เหมือนใคร
- 4) ความคิดเชื่อมโยง หมายถึง การมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดและสิ่งต่างๆ รอบตัว

Jellen และ Urban (1986) สรุปลงค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 7 องค์ประกอบ โดยองค์ประกอบที่ 5 ถึง 7 เป็นส่วนเพิ่มเติมจากการศึกษาองค์ประกอบจากนักจิตวิทยาท่านอื่นๆ ที่กล่าวข้างต้น เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถด้านความรู้ ความจำ ด้านอารมณ์และจิตใจ จึงจำเป็นต้องทำให้องค์ประกอบสมบูรณ์และมีความเป็นองค์รวม ดังนี้

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดที่สามารถดัดแปลงได้จำนวนมากภายในเวลาที่กำหนด

- 2) ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทางและปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี
- 3) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดที่แปลกใหม่ ไม่เป็นไปตามรูปแบบเดิมหรือตามที่บุคคลทั่วไปที่คิดกัน การทำให้เป็นความคิดใหม่ต่างจากเดิม
- 4) ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างละเอียด ชับซ้อนเป็นขั้นตอนซึ่งขยายความคิดออกจากความคิดแรกเริ่มเพื่อให้ความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- 5) การกล้าเสี่ยง หมายถึง ความสามารถในการกล้าคิดในแนวทางอื่นๆ ที่แปลกแตกต่าง โดยไม่กลัวผลที่เกิดขึ้น
- 6) การสร้างเรื่องราว หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงความคิดหรือสิ่งต่างๆ ให้เป็นเรื่องราวเดียวกันหรือเกี่ยวข้องกัน
- 7) อารมณ์ขัน หมายถึง ความสามารถในการคิดด้วยอารมณ์หรือความรู้สึกที่ดีแปลกใหม่และน่าขบขัน

การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิด 4ps ชำตันผู้วิจัยเห็นว่า เป็นแนวคิดที่มีความครอบคลุม สามารถวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านการเน้นที่กระบวนการ สังเกตจากตัวบุคคล ไม่เน้นที่ผลผลิตมากนัก และส่งเสริมบริบทรอบตัวของเด็ก รวมทั้งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยเลือกองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมทุกด้าน ทั้งหมด 7 ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ การกล้าเสี่ยง การสร้างเรื่องราว และอารมณ์ขัน เพื่อกำหนดเป็นกรอบแนวคิดในการวิจัย

1.3.2 หลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

การจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ควรจัดบนพื้นฐานของความเข้าใจพัฒนาการตามวัย ลักษณะการเรียนรู้ของเด็ก และปัจจัยที่ส่งผลต่อเด็ก ผู้วิจัยศึกษาและสรุปหลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาลจากนักการศึกษาหลายด้าน รายละเอียดเป็นดังนี้

Schirmacher (1998) กล่าวว่า เด็กต้องการความรักที่ไม่มีเงื่อนไข การยอมรับ การสนับสนุน และการดูแลจากผู้ใหญ่ เด็กต้องการผู้ใหญ่ที่คอยผลักดันให้มีอิสระในการทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง การที่เด็กสามารถสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ สำเร็จด้วยตนเอง การรู้สึกดีกับตนเอง เป็นสิ่งที่

กระตุ้นให้เด็กกล้าลองสิ่งใหม่ๆ จนกลายเป็นความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นเมื่อเด็กรู้สึกดีกับการกล้าลองและมีความเชื่อมั่น ตามหลักการในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาล มีทั้งหมด 7 ข้อ ดังนี้

- 1) การสอดแทรกกิจกรรมที่ส่งเสริมการคิดอย่างสร้างสรรค์ลงในหลักสูตรหรือโปรแกรม โดยหลีกเลี่ยงการทำตามรูปแบบ และการคิดแบบใช้ตรรกะ (convergent thinking) เพียงอย่างเดียว
- 2) การเป็นต้นแบบที่ดีในการคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูต้องเป็นนักคิดอย่างสร้างสรรค์และแสดงตัวอย่างของกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์
- 3) การเล็งเห็น สนับสนุนและให้คุณค่ากับการคิดอย่างสร้างสรรค์ การแก้ปัญหาอย่างมีกระบวนการ
- 4) การช่วยเด็กให้เห็นคุณค่าของความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ไม่ว่าความคิดนั้นจะเป็นที่ยอมรับหรือไม่ แต่เด็กต้องยอมรับและยืนหยัดกับความคิดของตนเอง เมื่อนั้นเด็กจะเข้าใจว่าไม่เป็นไรหากความคิดจะแตกต่างจากผู้อื่น
- 5) การชี้ให้เห็นปัญหาและการช่วยกันหาทางแก้ปัญหาที่สร้างสรรค์ ช่วยเหลือเด็กทดสอบและทดลองถึงทางเลือกต่างๆ
- 6) การส่งเสริมให้เด็กใช้การคิดแบบวิพากษ์วิจารณ์ เป็นการกระตุ้นเด็กคิดและสื่อสารความคิดออกมา
- 7) การใช้คำถามปลายเปิดในการตั้งคำถาม เพราะการตั้งคำถามแบบนี้เป็นคำถามที่ไม่มีเพียงคำตอบเดียว จึงสามารถช่วยให้เด็กได้เห็นว่ามีความเป็นไปได้มากมายสำหรับคำถามหรือปัญหานั้นๆ คำถามปลายเปิดช่วยกระตุ้นการคิดอย่างสร้างสรรค์ได้ดี

Greenfield (2012) ค้นคว้าและวิจัยหัวข้อเกี่ยวกับบริบทที่เหมาะสมสำหรับการพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์สำหรับเด็กอนุบาล ดังนี้

- 1) โอกาสสำหรับเด็กในการสืบค้นหรือค้นพบแนวความคิดและสื่อวัสดุต่างๆ และได้มีโอกาสในการตัดสินใจเลือกกิจกรรมที่หลากหลายตามความสนใจของตนเอง
- 2) โอกาสสำหรับเด็กในการลองทำและเล่นสนุกกับแนวความคิดต่างๆ พิจารณาและตั้งสมมติฐาน และได้ใช้จินตนาการของพวกเขาทั้งด้วยตนเองและกับผู้อื่น

3) การสร้างบรรยากาศที่สนับสนุน และกระตุ้นให้เด็กได้ลองกล้าที่จะเสี่ยง ตั้งมั่นที่จะเผชิญกับความท้าทายที่ตนเองตั้งไว้

4) ปลุกฝังเด็กผ่านการเรียนรู้ในบริบทที่มีความหมายซึ่งเป็นส่วนหนึ่งในการเล่นของเด็ก

5) การใช้แนวคิดการฝึกหัดทางสติปัญญาซึ่งใช้วิธีช่วยเหลือเด็กที่ไม่ประสบความสำเร็จโดยผู้ใหญ่ ได้แก่ การเป็นต้นแบบ การตั้งคำถาม และการสร้างความคิดเห็นที่ชัดเจนต่อเด็ก

6) เน้นการพูด การสื่อสาร และการมีส่วนร่วม โดยการกระตุ้นให้เด็กมีความคิดเป็นของตนเอง และสามารถสะท้อนความคิดที่ผ่านการคิดและการเรียนรู้

สรุปได้ว่า หลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สำคัญ คือ การจัดโอกาสที่ดีและเหมาะสมสำหรับวัยในการเรียนรู้ด้วยตนเองของเด็ก ได้แก่ การจัดประสบการณ์ให้เด็กทดลองและสำรวจด้วยตนเอง การกระตุ้นให้เด็กกล้าคิดกล้าทำ ตั้งคำถาม โดยเน้นการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ และการสื่อสารความคิดของตน

1.3.3 บทบาทของครูในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ครูมีบทบาทสำคัญในการกระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กอยู่ในสถานการณ์หรือประสบการณ์ของการคิดอย่างสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ไม่สามารถเกิดได้ในทันทีทันใด หากต้องเกิดจากการบ่มเพาะอย่างต่อเนื่องและใช้เวลานาน

Greenfield (2012) กล่าวว่า ผู้ใหญ่มีบทบาทสำคัญในการสนับสนุนการมีส่วนร่วมในกิจกรรมต่างๆ ของเด็ก เด็กที่มีระดับในการมีส่วนร่วมในกิจกรรมนั้นๆ สูงจะมีโอกาสในการแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น นอกจากนี้ การที่ผู้ใหญ่ช่วยเหลือเด็กด้วยการใช้คำถามปลายเปิด การให้เด็กได้คิดอย่างใคร่ครวญ และการสืบค้น ยังช่วยสนับสนุนเด็กในการหาความรู้ใหม่ๆ พัฒนาทักษะใหม่ๆ และใช้สิ่งเหล่านี้ในการสนับสนุนการคิดอย่างสร้างสรรค์ โอกาสสำหรับเด็กในการสืบค้นสื่อวัสดุ แนวความคิดต่างๆ และการใช้แหล่งข้อมูลที่แปลกใหม่ ในทางที่ไม่คาดคิด สิ่งเหล่านี้จะช่วยสนับสนุนพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก นอกชั้นเรียนเป็นบริบทชั้นเยี่ยมสำหรับการสนับสนุนการคิดอย่างสร้างสรรค์ของเด็ก

Koster (2001) อธิบายว่า ครูสามารถกระตุ้นและส่งเสริมกระบวนการสร้างสรรค์ของเด็กได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ครูสามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้คล้ายกับพัฒนาการด้านอื่น

แต่เป็นสิ่งที่ไม่สามารถสอนได้โดยตรง หากต้องสอนผ่านทัศนคติ พฤติกรรม และกิจกรรมที่ใช้ โดยการจัดสภาพแวดล้อมรอบตัวเด็กต้องถูกออกแบบเพื่อให้ส่งเสริมการเกิดกระบวนการสร้างสรรค์ที่มีคุณภาพ มีข้อคำนึงทั้งหมด 3 ประการ ดังนี้

1) ความต้องการส่วนบุคคลของเด็กที่ต้องจัดเตรียมให้พร้อมสำหรับการสร้างสรรค์ หากเด็กป่วย เหนื่อย หรือหิวทำให้ไม่มีสมาธิจดจ่อในกระบวนการได้ ความกังวลหรือตื่นกลัว ไม่กล้าเสี่ยงจะเป็นปัจจัยที่ทำให้เด็กไม่กล้าคิดและแสดงออก

2) ครูต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้ดำเนินกิจกรรมตามแนวความคิด ความสงสัยใคร่รู้ การสำรวจ และนิสัยพื้นฐานของเด็กแต่ละคนที่มีจังหวะที่ต่างกัน ให้เด็กค้นพบด้วยตนเอง หลีกเลี่ยงการทำให้ดูเป็นต้นแบบหรือตามแบบเกณฑ์ของผู้ใหญ่ ฟังและสนใจความคิดของเด็กโดยสอนให้ยอมรับถึงความแตกต่างของแต่ละคน กระตุ้นให้เด็กกล้าและลองเสี่ยงกับสิ่งแปลกใหม่ ครูใช้การเฝ้าดูกระบวนการต่างๆ ของเด็กเพื่อให้ผ่านพ้นปัญหาที่เกิดขึ้น สอนให้เด็กเรียนรู้ว่าปัญหาแต่ละปัญหามีทางแก้หลายแบบ และอย่าสนใจผลผลิตมากกว่ากระบวนการ

3) การจัดและออกแบบกิจกรรมที่มีความหลากหลายเพื่อเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ สำรวจและลงมือปฏิบัติอย่างปลอดภัยและปราศจากการแทรกแซงจากสิ่งอื่น การเลือกกิจกรรมที่สนุก น่าสนใจ และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จะต้องเป็นกิจกรรมที่มีกรอบและขอบเขตที่ไม่ใช่ข้อบังคับ กรอบหรือขอบเขตเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นและท้าทายให้เด็กเกิดกระบวนการสร้างสรรค์ รวมทั้งยังหมายถึง ขอบเขตในการใช้วัสดุและอุปกรณ์อย่างปลอดภัย

Presbury, Benson และ Torrance (1987, อ้างถึงใน จีระพันธุ์ พูลพัฒน์, 2542) เสนอแนวทางสำหรับครูในการกระตุ้นพัฒนาการของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก 12 ข้อ ดังนี้

- 1) การเคารพความคิดและวิธีคิดของเด็กแต่ละคน ไม่ควรด่วนตัดสินถึงสิ่งที่เด็กคิดว่าผิดหรือไม่ยอมรับคำตอบ
- 2) การจัดของเล่นและกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมจินตนาการ
- 3) การให้เวลาเด็กได้คิดและฝันกลางวัน
- 4) การยอมรับมุมมองของเด็กในการมองสิ่งต่างๆ แยกออกไป
- 5) การยอมรับความเป็นตัวของตัวเองของเด็กแต่ละคน ระวังการสร้างกรอบหรือแนวทางที่บังคับเด็กเกินไป

6) การระมัดระวังเวลาแก่ไขงาน วิจารณ์ และเกิดข้อสงสัยในงานของเด็กจนทำให้เด็กรู้สึกว่าคุณค่าความคิดของตนเองไม่มีค่า

7) การกระตุ้นด้วยวิธีการที่สร้างสรรค์ในการให้ได้กวนเวียนอยู่กับงานโดยไม่กำหนดเป็นข้อบังคับหรือกล่าวถึงเป็นเรื่องที่เปลี่ยนแปลงไม่ได้

8) การส่งเสริมให้เด็กสร้างสรรค์หรือผลิตผลงานต่างๆ

9) การกระตุ้นไม่ให้เกิดยอมรับความคิดหรือความจริงที่ขึ้นอยู่กับอำนาจเพียงอย่างเดียว

10) การกระตุ้นให้เด็กคาดคะเน ติดตามผล และสรุปสิ่งที่เกิดขึ้น

11) การเป็นต้นแบบของการคิดอย่างสร้างสรรค์ กระตือรือร้น ชื่นชมความคิดแปลกๆ และการคิดที่มีความหลากหลาย

12) การปฏิบัติตนให้เป็นที่ไว้วางใจสำหรับเด็ก ยินดีกับพัฒนาการของเด็กและแนะนำแนวทางแก่เด็ก

สรุปได้ว่า บทบาทของครูสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประการ ได้แก่ (1) การยอมรับเคารพ และสนใจในความต้องการ ความคิด และความแตกต่างของเด็กเป็นรายบุคคล (2) การจัดโอกาส กิจกรรม สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ต่างๆ ที่หลากหลายรูปแบบให้เด็กได้คิด สำรวจ ทดลองและแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ และ (3) การเป็นต้นแบบที่ดีในด้านความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กซึ่งครูจำเป็นต้องปฏิบัติจนเป็นนิสัย รวมทั้งเป็นผู้สนับสนุนที่ดีสำหรับเด็ก

1.4 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

การประเมินความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กกอนุบาลมีความเฉพาะอย่างยิ่ง แบบประเมินบางฉบับที่ใช้กับเด็กโตหรือผู้ใหญ่อาจไม่สามารถใช้ได้กับเด็กกอนุบาล เนื่องจากพัฒนาการหลายด้านที่ยังไม่มีเพียงพอสำหรับการประเมิน ผู้วิจัยค้นคว้าและค้นพบแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมและมีการนำมาใช้กับเด็กกอนุบาลโดยนักจิตวิทยาหลายท่าน โดยรวมเป็นแบบประเมินที่ให้เด็กต่อเติมภาพจากองค์ประกอบที่มีให้ เนื่องจากการขีดเขียนและวาดเป็นวิธีการที่ง่ายและเหมาะสมกับวัย แบบประเมินที่ผู้วิจัยเลือกใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ TCT-DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production) ของ Jellen และ Urban (K. K Urban, 2005)

Jellen และ Urban พัฒนาเครื่องมือสำหรับความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถวัดมุมมองที่กว้างขึ้นจากเครื่องมือยุคแรกเริ่มในประเทศเยอรมัน ซึ่งมีข้อจำกัดในการวัดหลายด้าน ได้แก่ อายุของ

ผู้ที่ถูกวัดซึ่งส่วนมากจะอยู่ในช่วงวัยรุ่นและผู้ใหญ่ที่ได้รับการศึกษาที่ดี เพราะเป็นเครื่องมือที่ใช้ภาษาพูดในระดับสูง และยังขาดทฤษฎีพื้นฐานในการสร้างเครื่องมือตามที่นักทฤษฎีทั้งหลายได้กล่าวไว้ เช่น Guilford , Torrance, Wallach และ Kogan ดังนั้น TCT-DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production) คือ เครื่องมือที่ Urban และ Jellen พัฒนาขึ้นเพื่อวัดความคิดสร้างสรรค์ในลักษณะองค์รวมและใช้แนวคิดของแกสตัลท์ เครื่องมือนี้ใช้ได้กับช่วงอายุที่กว้างมากขึ้นตั้งแต่เด็กไปจนถึงผู้ใหญ่ และตัดปัญหาด้านข้อจำกัดทางภาษาของแต่ละบุคคล เนื่องจาก TCT-DP เป็นเครื่องมือที่ใช้การวาด สามารถระบุมุมความคิดสร้างสรรค์ได้ทั้งสูงและต่ำได้ มีเกณฑ์ในการให้คะแนนซึ่งง่ายต่อการปรับใช้ ประหยัดทั้งสื่อและเวลา สุดท้ายมีความเท่าเทียมกันทุกเพศและทุกวัฒนธรรม (K. K Urban, 2005)

Jellen และ Urban (1986) กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นพื้นฐานของการสร้างเครื่องมือ TCT-DP มี 7 ประการ โดยองค์ประกอบที่ 1 ถึง 4 เป็นองค์ประกอบพื้นฐานจากนักจิตวิทยาด้านความคิดสร้างสรรค์ท่านอื่นๆ ที่ได้ระบุไว้และองค์ประกอบที่ 5 ถึง 7 เป็นส่วนเพิ่มเติมซึ่งเป็นความสามารถด้านความรู้ความจำ ด้านอารมณ์และจิตใจ เพื่อให้เครื่องมือมีความสมบูรณ์เป็นการประเมินความคิดสร้างสรรค์แบบองค์รวม ดังนี้

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถในการคิดที่สามารถดัดแปลงได้จำนวนมากภายในเวลาที่กำหนด
- 2) ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทางและปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ได้เป็นอย่างดี
- 3) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดที่แปลกใหม่ ไม่เป็นไปตามรูปแบบเดิมหรือตามที่บุคคลทั่วไปที่คิดกัน การทำให้เป็นความคิดใหม่ต่างจากเดิม
- 4) ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างละเอียด ชับซ้อนเป็นขั้นตอนซึ่งขยายความคิดออกจากความคิดแรกเริ่มเพื่อให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น
- 5) การกล้าเสี่ยง หมายถึง ความสามารถในการกล้าคิดในแนวทางอื่นๆ ที่แปลกแตกต่าง โดยไม่กลัวผลที่เกิดขึ้น
- 6) การสร้างเรื่องราว หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงความคิดหรือสิ่งต่างๆ ให้เป็นเรื่องราวเดียวกันหรือเกี่ยวข้องกัน

7) อารมณ์ขัน หมายถึง ความสามารถในการคิดด้วยอารมณ์หรือความรู้สึกที่ดี แปลกใหม่และน่าขบขัน

Urban (2005) สร้างแบบประเมิน TCT-DP ที่มีการใช้องค์ประกอบชิ้นเล็กๆ ที่แตกต่างกันออกไปซึ่งมีความหมายหรือลักษณะที่คลุมเครือโดยถูกจัดอยู่หมวดต่างๆ สำหรับการประเมิน รูปแบบที่เรียบง่าย พื้นฐานและมีความเป็นเอกลักษณ์สร้างให้เกิดการตอบสนองอย่างสร้างสรรค์ ชิ้นส่วนเล็กๆ 6 ชิ้นถูกออกแบบตามเกณฑ์ ได้แก่ (1) มีความแตกต่างกัน (2) รูปร่างชนิด และไม่ใช่รูปร่างชนิด (3) มีทั้งเส้นโค้งและเส้นตรง (4) วางอยู่เดี่ยวและถูกจัดวางตามองค์ประกอบ (5) รูปร่างแตกและไม่แตก (6) มีทั้งภายในและภายนอกกรอบ (7) วางอย่างไม่ปกปิดบนพื้นที่ที่จัดให้ (8) ไม่สมบูรณ์ องค์ประกอบที่สำคัญคือ กรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสอันใหญ่ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสอันเล็ก รูปเปิดที่อยู่ด้านนอกกรอบ สิ่งนี้มีไว้เพื่อใช้วัดความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการเสี่ยง และการออกจากกรอบ เกณฑ์การประเมินมีทั้งหมด 14 ประเด็น ที่จัดกลุ่มได้ 11 ข้อ โดยแต่ละเกณฑ์เพียงส่วนเดียวไม่สามารถตีความหมายได้ จำเป็นต้องใช้คะแนนทั้งหมดเพื่อสะท้อนแนวความคิดของการสร้างสรรค์ ดังนั้น ในการประเมินจะใช้คะแนนรวมเพื่อวัดค่าของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

- 1) การต่อเติม (Continuation:Cn)
- 2) ความสมบูรณ์ (Completion:Cm)
- 3) ภาพที่สร้างขึ้นใหม่ (New elements:Ne)
- 4) การต่อเนื่อกันด้วยเส้น (Connect made with a line:Cl)
- 5) การต่อเนื่อกันทำให้เกิดเรื่องราว (Connections made to psoduce a theme:Cth)
- 6) การข้ามเส้นกั้นเขต (Boundary breaking that is fragment dependent:Bfd)
- 7) การข้ามเส้นกั้นอย่างอิสระ (Boundary breaking that is fragment independent:Bfi)
- 8) การแสดงความลึก ใกล้เคียง-ไกล หรือมิติของภาพ (Perspective:Pe)
- 9) อารมณ์ขัน (Humour:Hu)
- 10) การคิดแปลกใหม่ ไม่ติดตามแบบแผน (Unconventionality) ประกอบด้วย
 - (1) การวาง หรือการใช้กระดาษแตกต่างกันไปเมื่อวางกระดาษทดสอบให้แบบปกติธรรมดา (Uc, a)
 - (2) ภาพที่เป็นนามธรรมหรือไม่เป็นภาพของจริง (Uc, b)
 - (3) ภาพรวมของการใช้สัญลักษณ์หรือ

เครื่องหมาย (Uc, c) (4) ภาพที่ต่อเติมไม่ใช่ภาพที่แพร่หลายทั่วไป (Uc,d)

11) ความเร็ว (Speed:Sp)

นอกเหนือจากเกณฑ์ทั้ง 11 ข้อที่กล่าวมาข้างต้น ส่วนสำคัญที่สุดของเครื่องมือฉบับนี้คือ การคิดที่เหนือไปกว่าการคิดแบบปกติทั่วไป เช่น การไม่วาดต่อเติมชิ้นส่วนครึ่งหนึ่งของวงกลม เป็นรูปใบหน้าคนหรือพระอาทิตย์ แต่เป็นการสร้างภาพที่แตกต่างออกไปหรือนำชิ้นส่วนดังกล่าวไปเป็นส่วนหนึ่งของภาพรวมที่มีเรื่องราว ดังนั้น นักวิจัยทั้งสองท่านจึงเพิ่มการให้คะแนนที่เกิดจากการคิดที่แปลกใหม่ 4 ประการ ดังนี้

- 1) การวาง พับ หมุนหรือพลิกกระดาษแบบทดสอบ
- 2) การวาดภาพที่เป็นนามธรรม หรือไม่เป็นความจริงแท้
- 3) ภาพรวมของรูปทรง ตัวอักษร ตัวเลข เครื่องหมาย และสัญลักษณ์ต่างๆ
- 4) การต่อเติมชิ้นส่วนทั้ง 6 ของแบบทดสอบที่ไม่ใช่ภาพทั่วไปหรือเป็นที่แพร่หลาย

แพร่หลาย

สรุปได้ว่า TCT-DP (Test for Creative Thinking-Drawing Production) เป็นแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถใช้กับเด็กอนุบาลด้วยการวาดต่อเติมภาพ ซึ่งมีองค์ประกอบในการวัด 7 ข้อ ได้แก่ (1) ความคิดคล่องแคล่ว (2) ความคิดยืดหยุ่น (3) ความคิดริเริ่ม (4) ความคิดละเอียดลออ (5) การกล้าเสี่ยง (6) การสร้างเรื่องราว และ (7) อารมณ์ขัน โดยคำนวณเป็นคะแนนรวมตามเกณฑ์ 14 ประเด็น 11 ข้อ

2. พัฒนาการและการเรียนรู้ด้านศิลปะของเด็กอนุบาล

ศิลปะเปรียบเสมือนเครื่องมืออย่างหนึ่งในการแสดงออกถึงพัฒนาการ เด็กทุกช่วงวัยมีพัฒนาการและทักษะทางศิลปะที่แตกต่างกัน พัฒนาการสามารถแบ่งออกเป็นลำดับขั้น แต่ละขั้นส่งผลให้เกิดพัฒนาการขั้นถัดไป เด็กแต่ละคนมีพัฒนาการที่เป็นลำดับขั้นแต่อาจเร็วหรือช้าขึ้นอยู่กับปัจจัยต่างๆ และความแตกต่างระหว่างบุคคล

2.1 พัฒนาการทางศิลปะของเด็กอนุบาล

Koster (2001) กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อผลงานศิลปะหรือพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก ได้แก่ พัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางกาย ลักษณะทางสังคมและสิ่งที่เห็นจากรับรู้ทาง

สายตา การตอบสนองทั้งทางบวกและลบของเพื่อนและผู้ใหญ่ พื้นฐานทางอารมณ์ ประสบการณ์ ศิลปะก่อนหน้า พฤติกรรมทางสังคมที่ยอมรับได้ การนำเสนอสื่อและอุปกรณ์ต่างๆ

Schirmacher (1998) อธิบายถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางศิลปะของเด็ก ซึ่งสามารถแบ่งเป็นประเด็น 5 ด้าน ได้แก่

1) ด้านกายภาพ พัฒนาการทางศิลปะของเด็กจะถูกจำกัดด้วยพัฒนาการด้าน ร่างกายในแต่ละช่วงวัยและตามแต่ละบุคคล ได้แก่ การประสานงานระหว่างตาและมือ พัฒนาการ กล้ามเนื้อมัดเล็ก ความชำนาญในการควบคุม และความชัดเจนของสายตา เด็กที่มีพัฒนาการด้าน ร่างกายที่พร้อมกว่าเด็กในวัยเดียวกันพัฒนาการทางศิลปะมักมีความชัดเจนมากกว่า

2) ด้านอารมณ์ พัฒนาการทางอารมณ์ของเด็กแต่ละคนมีพื้นฐานที่ต่างกัน ดังนั้น งานศิลปะจึงมีพัฒนาการแตกต่างกันไปตาม บุคลิกภาพ ลักษณะนิสัย พื้นฐานทางอารมณ์ และภาวะ ของจิตใจ เมื่อประกอบกับสภาพแวดล้อม วัตถุ อารมณ์ บุคคล และสถานการณ์เฉพาะจะส่งผลต่อ การถ่ายทอดลงในงานศิลปะของเด็ก

3) ด้านการรับรู้การรับรู้ไม่ใช่ทางด้ยกายภาพ แต่มีอิทธิพลจากโครงสร้างของ ประสาทสรีรวิทยา บุคลิกลักษณะเฉพาะ และประสบการณ์เดิม การสร้างผลงานศิลปะจะไม่ได้เกิด จากสิ่งที่ตาเห็นแต่เป็นการแสดงออกโดยการรับรู้และการให้ความสำคัญของเด็กแต่ละคน เด็กบางคน เลือกว่ารายละเอียดน้อยกว่าสิ่งที่ตาเห็น

4) ด้านเข้าใจปัญหา ผลงานศิลปะของเด็กสามารถอธิบายด้วยความเฉลียวฉลาดและ ระบบความคิด เนื่องจากเด็กจะวาดในสิ่งที่ตนเองรู้เท่านั้น Goodenough (1975 อ้างอิงใน Urban, 2005) สร้างแบบทดสอบการวาดภาพคน เพื่อทดสอบและวัดความเฉลียวฉลาด ด้วยแนวคิดเรื่องเด็ก จะวาดภาพคนด้วยความเข้าใจที่ตนเองมี ซึ่งวัดด้วยตำแหน่งของอวัยวะต่างๆ ตำแหน่ง ขนาด และ ความสัมพันธ์ของอวัยวะแต่ละส่วน อย่างไรก็ตาม แบบทดสอบนี้มีข้อบกพร่องในเรื่องความแตกต่าง ระหว่างบุคคล ประสบการณ์ และแรงจูงใจ

5) ด้านพัฒนาการทางสติปัญญา การแสดงออกทางศิลปะของเด็กสามารถอธิบาย ด้วยทฤษฎีพัฒนาการทางสติปัญญาของ Piaget ว่าเป็นกิจกรรมทางสติปัญญา ซึ่งพัฒนาการทาง สติปัญญาเป็นกระบวนการที่พัฒนาขึ้น แต่พัฒนาการด้านการแสดงออกทางศิลปะของเด็กเป็น กระบวนการถดถอย กล่าวคือ เด็กอายุน้อยกว่ามีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าเด็กโต





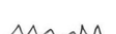








สรุปได้ว่า พัฒนาการทางศิลปะของเด็กแต่ละคนที่มีความแตกต่างกัน เนื่องจากด้านกายภาพหรือความพร้อมและความสามารถในการควบคุมกล้ามเนื้อต่างๆ ด้านอารมณ์หรือลักษณะนิสัย สภาวะของจิตใจในขณะนั้น ด้านการรับรู้หรือการให้ความสำคัญและถ่ายทอดในสิ่งที่แต่ละคนรับรู้ ด้านสติปัญญาหรือความเฉลียวฉลาด ด้วยปัจจัยที่กล่าวมา ผลงานศิลปะของเด็กสองคนจึงมีความแตกต่างกัน แม้อายุของเด็กเท่ากันหรือเป็นเด็กฝาแฝดก็ตาม

พัฒนาการทางศิลปะของเด็กเป็นที่ยอมรับกันอย่างกว้างขวาง แบ่งออกเป็นขั้นพัฒนาการตามอายุ โดยมองภาพรวมของเด็กทั้งทางสังคม วัฒนธรรม ลักษณะบุคลิกภาพ และปัจจัยด้านสภาพแวดล้อม นักจิตวิทยาศิลปศึกษาหลายท่านศึกษาและอธิบายถึงพัฒนาการทางศิลปะแต่ละขั้น ตั้งแต่วัยแรกเริ่มขีดเขียนจนถึงก่อนวัยผู้ใหญ่ แต่ละท่านมีการแบ่งช่วงอายุใกล้เคียงกันหรือบางท่านอาจศึกษาต่อจากนักจิตวิทยาท่านอื่นแล้วนำมาสรุปเป็นลำดับขั้นพัฒนาการใหม่ ผู้วิจัยสรุปขั้นพัฒนาการทางศิลปะจากนักทฤษฎี 3 ท่าน ได้แก่ (1) Kellogg (2) Lowenfeld และ Brittain และ (3) Schirmacher ดังนี้

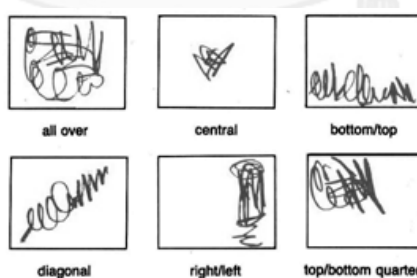
1) Kellogg (1969, อ้างอิงใน Urban, 2005 ; Schirmacher, 1998 และ ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์, 2533) ศึกษาภาพวาดของเด็กจำนวนมากทั้งในสหรัฐอเมริกาและประเทศอื่นๆ โดยเก็บรวบรวมภาพวาดของเด็กหลายช่วงอายุ นำมาวิเคราะห์และสรุปเป็นขั้นของพัฒนาการทางศิลปะของเด็กได้ 5 ขั้น ดังนี้

1.1) ขั้นขีดเขียน (Scribble stage) อายุก่อน 2 ปี เด็กขีดเขียนด้วยจุดและเส้นลักษณะต่างๆ ตามธรรมชาติ พัฒนาตามการบังคับกล้ามเนื้อมัดเล็กของเด็ก ขั้นนี้เป็นพื้นฐานของสัญลักษณ์ทางศิลปะ รูปภาพและไม่ใช่รูปภาพ เริ่มจากจุดไปสู่เส้นลักษณะต่างๆ จนกลายเป็นวงกลม โดยแบ่งออกเป็น 20 ลักษณะของเส้นพื้นฐาน ดังนี้

- 1.1.1) • จุด (dot)
- 1.1.2) | เส้นตั้งเดี่ยว (single vertical line)
- 1.1.3) — เส้นนอนเดี่ยว (single horizontal line)
- 1.1.4) / เส้นเอียงเดี่ยว (single diagonal line)
- 1.1.5) ⤿ เส้นโค้งเดี่ยว (single curved line)
- 1.1.6) || เส้นตั้งหลายเส้น (multiple vertical line)
- 1.1.7) ≡ เส้นนอนหลายเส้น (multiple horizontal line)

- 1.1.8  เส้นเอียงหลายเส้น (multiple diagonal line)
- 1.1.9  เส้นโค้งหลายเส้น (multiple curved line)
- 1.1.10  เส้นเคลื่อนสายเดี่ยว (roving open line)
- 1.1.11  เส้นเคลื่อนสายทับซ้อนกัน (roving enclosing line)
- 1.1.12  เส้นหักหรือเส้นคลื่น (zigzag or wave line)
- 1.1.13  เส้นห่วงเดี่ยว (single loop line)
- 1.1.14  เส้นห่วงหลายเส้น (multiple loop line)
- 1.1.15  เส้นขมวดกันหอย (spiral line)
- 1.1.16  วงกลมทับซ้อนกันหลายวง (multiple line overlaid circle)
- 1.1.17  เส้นวงกลมทับซ้อนกัน (multiple line circumference circle)
- 1.1.18  เส้นวงกลมต่อเนื่องกันหลายวง (circular line spread out)
- 1.1.19  เส้นวงกลมเดี่ยวปลายเส้นจรดซ้อน (single crossed circle)
- 1.1.20  เส้นวงกลมเส้นปลายจรดแต่ยังบิดเบี้ยว (imperfect circle)

1.2) ขั้นวางตำแหน่ง (Placement stage) อายุ 2-3 ปี เมื่อเด็กเริ่มควบคุมการขีดเขียนได้จึงเริ่มสนใจตำแหน่งของการขีดเขียนลงในพื้นที่ของกระดาษ ซึ่งมีตำแหน่งที่แตกต่างกันออกไป 17 ตำแหน่ง สามารถสรุปภาพโดยรวม ดังภาพที่ 2

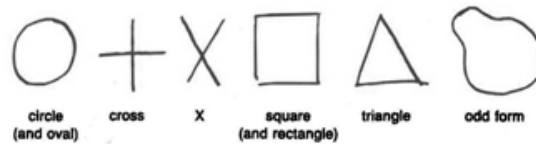


รูปภาพที่ 1 ตำแหน่งของการขีดเขียนของพัฒนาการขั้นวางตำแหน่ง

1.3) ขั้นรูปร่าง (Shape stage) อายุ 3 ปี จากการขีดเขียนขั้นที่ผ่านมา เด็กเริ่มสร้างรูปร่างของการขีดเขียน มองภาพรวมคล้ายกับรูปร่าง (gestalts) หลังจากนั้นจึงขีดเพียงเส้นรอบนอกของรูปร่างเพียงเส้นเดียว (diagrams) ดังภาพที่ 3 และ 4



รูปภาพที่ 2 การเริ่มสร้างรูปร่างของพัฒนาการขั้นรูปร่าง เรียกว่า “gestalts”

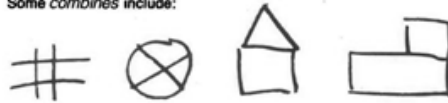


รูปภาพที่ 3 การสร้างรูปร่างของพัฒนาการขั้นรูปร่าง เรียกว่า “diagrams”

1.4) ขั้นออกแบบ (Design stage) อายุ 3-4 ปี การเริ่มจากนำรูปร่าง 2 แบบมารวมกันเพื่อเกิดเป็นภาพใหม่ และเพิ่มขึ้นเป็น 3 รูปร่างขึ้นไปจนเกิดภาพที่รวมกันเป็นกลุ่ม ดังภาพที่ 5 และ 6

For example: $X + \square = \boxtimes$

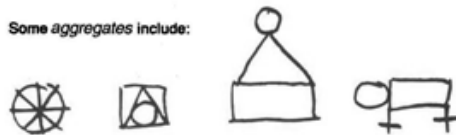
Some combines include:



รูปภาพที่ 4 การนำรูปร่าง 2 แบบมารวมกัน เรียกว่า “combine”

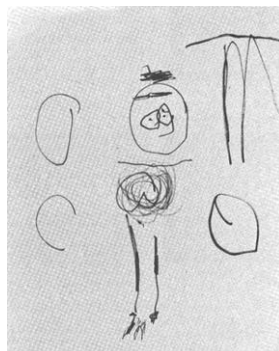
For example: $\boxtimes = + + \square + X$

Some aggregates include:



รูปภาพที่ 5 การนำรูปร่าง 3 แบบหรือมากกว่ารวมกัน เรียกว่า “aggregate”

1.5) ขั้นแสดงรูปภาพ (Pictorial stage) อายุ 4-5 ปี เด็กออกแบบการวาดภาพ เริ่มพัฒนาโดยเริ่มวาดคล้ายกับสิ่งของหรือวัตถุ เป็นการสื่อความหมายของสิ่งๆนั้น มี 2 ระยะ ได้แก่ ระยะแรกเริ่ม และระยะหลัง ดังภาพที่ 7



รูปภาพที่ 6 การออกแบบวาดภาพของพัฒนาการขั้นแสดงรูปภาพ

Koster (2001) กล่าวว่า งานวิจัยการศึกษาภาพวาดของเด็กจำนวนมากของ Kellogg ชัดแย้งกับความเข้าใจของผู้ใหญ่ที่มีต่อเด็กจากเดิมคิดว่า ศิลปะของเด็กไม่มีคุณภาพไม่สามารถสะท้อนถึงวัตถุจริงได้และบังคับให้ลอกแบบจากภาพของผู้ใหญ่ แต่แท้จริงแล้วภาพวาดของเด็กเป็นการแสดงออกถึงพัฒนาการของการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย และกระบวนการทางสติปัญญา ซึ่งความสำคัญอยู่ที่กระบวนการในการวาด

2) Lowenfeld และ Brittain (1987) (Lowenfeld & Brittain, 1987) แบ่งขั้นพัฒนาการทางศิลปะตามอายุซึ่งให้ความสนใจการเติบโตของเด็กในด้านความคิดสร้างสรรค์และจิตใจ ประกอบด้วย 5 ขั้น ได้แก่ (1) ขั้นขีดเขียน (Scribbling) (2) ขั้นเริ่มต้นเขียนภาพให้มีความหมาย (Preschematic) (3) ขั้นเขียนภาพได้คล้ายของจริง (Schematic) (4) ขั้นเริ่มต้นการเขียนภาพอย่างของจริง (Drawing Realism) และ (5) ขั้นของการใช้เหตุผลหรือขั้นเขียนภาพเหมือนของจริง (Pseudo-Naturalistic/Realistic Drawing) โดยขั้นพัฒนาการ 2 ขั้นแรกเท่านั้นที่สอดคล้องกับช่วงปฐมวัย ดังนี้

2.1) ขั้นขีดเขียน (Scribbling) อายุ 2-4 ปี เป็นช่วงวัยที่เด็กสนุกกับการบังคับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ประกอบด้วย 4 ขั้นย่อย ดังนี้

2.1.1) ขั้นการขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ เด็กลากเส้นสับสน ยุ่งเหยิง และไม่เป็นรูปร่าง เนื่องจากยังไม่สามารถควบคุมกล้ามเนื้อของตนเองได้

2.1.2) ขั้นการขีดเขียนเป็นเส้นแนวนอน เด็กเริ่มบังคับกล้ามเนื้อ สามารถขีดเส้นในทิศทางแนวนอน เป็นขั้นที่พัฒนาขึ้นไปจากขั้นที่ขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ

2.1.3) ขั้นการขีดเขียนเป็นวงกลม เด็กสามารถควบคุมการเคลื่อนไหวของกล้ามเนื้อและเคลื่อนไหวได้ทั้งแขน เป็นขั้นพัฒนาการที่สำคัญมากเพราะเป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าเด็กค้นพบ มองเห็น และเริ่มควบคุมการขีดเขียนเป็นเส้นแนวตั้ง แนวอน วงกลม และเส้นขยุกขยิก

2.1.4) ขั้นที่เด็กตั้งชื่อสิ่งที่เด็กขีดเขียนออกมา ขั้นนี้เด็กเริ่มใช้ความคิดคำนึงถึงภาพวัตถุ สัตว์ หรือคนขณะเขียน เด็กวาดภาพในสิ่งที่มีความหมาย แม้ภาพที่ปรากฏจะไม่เหมือนกับของจริงก็ตาม เด็กรู้สึกสนุกและพึงพอใจกับการขีดเขียนของตนเอง

2.2) ขั้นก่อนการเขียนภาพ (Pre-Schematic) อายุ 4-7 ปี เป็นขั้นที่เด็กเริ่มวาดได้หลากหลายรูปแบบเพื่อสื่อความหมายผ่านภาพวาด แต่ภาพที่วาดออกมาอาจไม่ครบองค์ประกอบ แสดงให้เห็นถึงมุมมองของเด็กต่อสิ่งต่างๆ รอบตัว ขั้นนี้มีลักษณะของการวาด 4 ลักษณะ ดังนี้

2.2.1) เด็กวาดภาพคนโดยใช้วงกลมเป็นสัญลักษณ์ของหัวมีเส้นยาวๆ แทนแขน ขา และลำตัว ยังไม่ปรากฏรายละเอียดต่างๆ ที่เกี่ยวกับหน้าตาของใบหน้าคน

2.2.2) เด็กใช้สีแตกต่างจากความเป็นจริง สีที่เด็กใช้ในการวาดภาพกับสีที่เด็กเห็นจริงไม่เหมือนกันและแตกต่างกันมาก เนื่องจากเป็นการใช้สีตามความชอบและความสนใจเป็นพิเศษของตนเอง

2.2.3) เด็กยังไม่เข้าใจตำแหน่งของรูปร่างที่เหมาะสม ไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ และไม่เข้าใจการเว้นช่องไฟ

2.2.4) เด็กไม่สนใจในการออกแบบการวางองค์ประกอบของภาพ

3) Schirmacher (1998) สังเคราะห์ทฤษฎีของ Kellogg กับ Lowenfeld และ Brittain สร้างเป็นขั้นพัฒนาการทางศิลปะ 4 ขั้น ประกอบด้วย

3.1) ขั้นเล่นกับสื่อด้วยการขีดเขียนและแสดงร่องรอย อายุ 1-2 ปี เป็นการแสดงออกจากผลของการกระทำทางประสาทสัมผัสออกมาในรูปแบบของการขีดเขียน เด็กวัยนี้สนใจสื่อประเภทต่างๆ เช่น สีเทียน ปากกาหมึก และแปรงโด้ว เพื่อสำรวจสื่อเหล่านี้ทำอะไรได้บ้าง จะเกิดอะไรขึ้นเมื่อนำไปใช้ในหลากหลายวิธีการ เป็นช่วงแห่งการค้นพบ เด็กช่วงวัยนี้ยังไม่สามารถควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็กและการสอดประสานของตาและมือได้ดี การขีดเขียนเริ่มต้นจากลักษณะที่ไม่มีแบบแผนไปถึงการขีดเขียนที่สามารถควบคุมได้ การวาดวงกลมซ้ำ การขีดแนวอน แนวตั้ง ไปข้างหน้าและข้างหลัง การวาดกากบาทและเส้นที่ตัดกัน เด็กเริ่มตั้งชื่อการขีดเขียนแม้ยังไม่มี การเชื่อมโยงกันระหว่างภาษาและภาพสัญลักษณ์

3.2) ขั้นเริ่มสร้างรูปร่าง อายุ 2-4 ปี เป็นการออกแบบและสร้างสัญลักษณ์ที่มีความหมายต่อตนเอง เด็กเริ่มขีดเกลากวาดวงกลม วงรี เส้นของตนเองให้สวยงามขึ้น และมีความเป็นรูปเรขาคณิตมากขึ้น เส้นที่ตัดกันหรือรูปร่างปิดกลายเป็นสี่เหลี่ยมจัตุรัส สามเหลี่ยมและสี่เหลี่ยมผืนผ้า รูปร่างกลมปิดกลายเป็นภาพมันดาลา (Mandala) โดยพัฒนาต่อไปเป็นพระอาทิตย์ จากนั้นภายในพระอาทิตย์มีองค์ประกอบของหน้า ซึ่งเป็นภาพแทนรูปร่างของคนที่มีเฉพาะใบหน้า เรียกว่า มนุษย์มันฝรั่ง (Potato person) ไม่มีเพศหรืออายุ และพัฒนาต่อไปเป็นรูปสัตว์ สี่เหลี่ยมกลายเป็นอาคารต่างๆ วงกลมและเส้นตั้งกลายเป็นต้นไม้ เด็กยังสนใจสี รูปร่าง และการสร้างรูปแบบ

3.3) ขั้นสร้างภาพที่เป็นที่จดจำของผู้อื่น อายุ 4-6 ปี เป็นวัยที่เริ่มสนใจการวาดเพื่อสื่อสารความคิดของสิ่งต่างๆ รอบตัว มีการวางแผนสิ่งที่ต้องการวาดและเริ่มใส่รายละเอียดของภาพ ภาพวาดของเด็กสะท้อนการใช้สี รูปร่าง ขนาด ตำแหน่ง สัดส่วน และมุมมองของภาพตามความพึงพอใจ โดยสื่ออารมณ์ผ่านสีเส้น เริ่มผสมรูปสามเหลี่ยมกับสี่เหลี่ยมในการวาดบ้าน มีการวางตำแหน่งของภาพจากกึ่งกลางกระดาษจนกลายเป็นด้านล่างของกระดาษโดยมีเส้นพื้นดิน ภาพคนเริ่มมีองค์ประกอบมากขึ้น แต่เป็นการเน้นที่จุดสนใจของตนเอง เด็กวาดแบบโดยแสดงให้เห็นสิ่งที่อยู่ภายใน (X-ray) แสดงถึงเด็กรู้มากกว่าสิ่งที่ตาเห็น อย่างไรก็ตามขั้นนี้เด็กยังขาดการควบคุมการประสานงาน และทักษะสำหรับการวาดภาพสามมิติที่เห็นเป็นสองมิติบนกระดาษ

3.4) ขั้นสร้างภาพเหมือนจริง อายุ 6-8 ปี เด็กวาดสิ่งต่างๆ ที่ดูเหมือนของจริงในชีวิตประจำวัน คล้ายภาพถ่ายและไม่พอใจกับการวาดภาพนามธรรม ภาพวาดของเด็กเป็นการเน้นขนาด ตำแหน่ง รูปร่าง สี มุมมอง สัดส่วน ความลึกเงา และรายละเอียดที่เหมือนของจริง ภาพบ้านอยู่บนเส้นพื้นดิน ท้องฟ้า และพระอาทิตย์อยู่เหนือเส้นพื้นดิน สิ่งที่อยู่ไกลแสดงด้วยการวาดขนาดที่เล็กลงและอยู่ด้านหลัง เริ่มวาดสัญลักษณ์ที่แสดงถึงเพศ

สรุปได้ว่า พัฒนาการทางศิลปะของเด็กเริ่มจากการขีดเขียนที่ควบคุมไม่ได้สู่การวาดที่ควบคุมได้ จากขาดรายละเอียดและไม่เหมือนจริงสู่ความพยายามในการสื่อสารความคิดที่ใกล้เคียงกับความเป็นจริง พัฒนาการทางศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 หรือเด็กอายุ 5-6 ขวบ เป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มวาดภาพหรือออกแบบภาพวาดของตนเองให้มีความหมาย สื่อความหมายถึงสิ่งของหรือวัตถุต่างๆ มากขึ้น มีรูปแบบที่หลากหลาย เริ่มใส่รายละเอียดของภาพ แต่อาจไม่ครบองค์ประกอบตามความเป็นจริง ถ่ายทอดผ่านมุมมองของตนเอง เริ่มใช้รูปร่าง ขนาด และสีต่างๆ สื่ออาจไม่เหมือนจริง

เนื่องจากเลือกใช้สีเพื่อสื่อถึงอารมณ์และความชอบของตนเอง วาดภาพแบบมอเทลูฟาน (x-ray) ตามที่สายตาของตนเองมองเห็น ไม่สนใจเรื่องการเว้นช่องไฟและองค์ประกอบของภาพ

2.2 ทักษะทางศิลปะของเด็กก่อนบาล

นอกจากความรู้เรื่องเกี่ยวกับพัฒนาการทางศิลปะของเด็กแล้ว การจัดประสบการณ์ศิลปะให้เด็กจำเป็นต้องคำนึงถึงทักษะทางศิลปะตามวัยของเด็กเช่นกัน ในที่นี้นำทักษะทางศิลปะของนักการศึกษา 2 ได้แก่ (1) Broman และ (2) กุลยา ตันติผลาชีวะ ดังนี้

Broman (1982) ระบุทักษะทางศิลปะที่เด็กก่อนบาลมีก่อนเข้าศึกษาต่อในชั้นประถมศึกษา ดังนี้

1) เด็กสามารถระบุสีพื้นฐาน 8 สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน สีเขียว สีส้ม สีม่วง สีน้ำตาล และสีดำ

2) เด็กสามารถแยกสีของสิ่งของต่างๆ ได้

3) เด็กสามารถขยำ ปีบ กลิ้ง ทูบ และปั้นดินเหนียวได้

4) เด็กสามารถเขียนเส้น วงกลม รูปไข่ และสี่เหลี่ยมผืนผ้าได้

5) เด็กสามารถใช้สีเทียนหลากหลายสีในการวาดภาพ

6) เด็กสามารถระบายสีบนกระดาษที่วางอยู่บนขาหยั่งได้โดยสีไม่หกเลอะเทอะ

7) เด็กสามารถประดิษฐ์วัตถุต่างๆ ประกอบเป็นภาพได้

8) เด็กมีทักษะในการใช้กรรไกรตัดกระดาษ

9) เด็กสนใจงานฝีมือหรืองานประดิษฐ์

10) เด็กสามารถถักไหมพรมง่ายๆ ได้

11) เด็กสามารถเย็บด้วยเข็มพลาสติกได้

12) เด็กสนใจและตั้งคำถามเกี่ยวกับการสร้างงานศิลปะต่างๆ ได้แก่ การระบายสี

การพิมพ์ การปั้นและการถักทอ

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551) นำเสนอความสามารถของเด็กก่อนบาลในการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ แบ่งตามกิจกรรมทั้งหมด 5 กิจกรรม ดังนี้

1) กิจกรรมวาด เด็กอายุ 2-3 ปี เด็กสามารถเขียนวงกลมและเลียนแบบการขีดเส้น เด็กอายุ 4 ปี สามารถเลียนแบบเส้นตรง ฟันปลา กากบาท และระบายสีออกนอกรูป เด็กอายุ 5 ปี สามารถเขียนสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมตามแบบได้ เขียนตามรอยประได้ วาดรูปที่คุ้นเคยได้ วาดลายเส้น

เหมือนต้นแบบ วาดบ้าน และวาดคนได้ เด็กอายุ 6 ปี สามารถวาดรูปครบถ้วน เขียนสามเหลี่ยมได้ และลอกพยัญชนะตามรอยประ

2) กิจกรรมปั้น เด็กอายุ 2-3 ปี สามารถตัดดินนุ่มๆ ปั้นเป็นแท่ง และทุบให้แบนได้ เด็กอายุ 4 ปี สามารถปั้นเป็นเส้นยาว แผ่นกลมและลูกกลมได้ เด็กอายุ 5 ปี สามารถปั้นเป็นรูปร่าง หยิบๆ โดยรู้ว่าปั้นเป็นอะไรแต่ผู้อื่นยังไม่เข้าใจ เด็กอายุ 6 ปี สามารถปั้นเป็นรูปร่างให้รายละเอียด ประดับตกแต่ง และผลงานมีรูปร่างที่ผู้อื่นสามารถเข้าใจได้

3) กิจกรรมแปะ เด็กอายุ 2-3 ปี สามารถแปะเป็นภาพได้แต่ไม่เป็นรูปร่าง และชอบฉีกมากกว่า เด็กอายุ 4 ปี สามารถแปะติดได้ตามรูปร่างที่กำหนด เด็กอายุ 5 ปี สามารถแปะและตกแต่งด้วยอุปกรณ์อื่นๆ เด็กอายุ 6 ปี สามารถพัฒนางานอิสระได้

4) กิจกรรมพับ เมื่อเด็กอายุ 2-3 ปี เด็กยังไม่สามารถพับได้ เด็กอายุ 4 ปี สามารถพับง่ายๆ ที่ไม่ซับซ้อน เด็กอายุ 5 ปี สามารถพับกระดาษตามรอยพับและทำเป็นรูปร่างต่างๆได้ เด็กอายุ 6 ปี สามารถพับเป็นรูปร่างที่ชัดเจน

5) กิจกรรมตัด เด็กอายุ 2-3 ปี สามารถฉีกกระดาษ และจับกรรไกรได้บ้าง เด็กอายุ 4 ปี สามารถใช้กรรไกรตัดได้ เด็กอายุ 5 ปี สามารถจับกรรไกรคล่อง และตัดลูก เด็กอายุ 6 ปี สามารถตัดตามภาพได้

สรุปได้ว่า เด็กอายุ 5-6 ปี มีทักษะและความสามารถในการทำงานวาด ปั้น แปะ พับ และตัด สามารถทำกิจกรรมได้หลากหลาย แต่ยังคงอยู่ในระดับพื้นฐานหรือด้อยกว่าเมื่อเทียบกับเด็กประถมศึกษา พัฒนาการของเด็กช่วงอายุเดียวกันขึ้นอยู่กับความพร้อมและพัฒนาการของเด็กแต่ละคนว่าสามารถทำได้ ใจครูจำเป็นต้องคอยสังเกต คัดเลือกกิจกรรม และให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสมเป็นรายบุคคล

3. การจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล

ประสบการณ์ศิลปะนับว่ามีส่วนสำคัญในการพัฒนาเด็กอนุบาลครอบคลุมพัฒนาการหลายด้านทั้งด้านสติปัญญา ร่างกาย อารมณ์ และสังคม ครูจำเป็นต้องมีความรู้ในด้านทฤษฎีพัฒนาการทางศิลปะของเด็กเพื่อให้เข้าใจในเด็กแต่ละวัย นำไปสู่การจัดประสบการณ์ศิลปะที่มีเหมาะสมกับเด็กอนุบาล ความสำคัญและจุดประสงค์ของกิจกรรมศิลปะ มาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล กระบวนการศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลกิจกรรม

ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล บทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล และ การประเมินผลงานศิลปะของเด็กอนุบาล ดังนี้

3.1 ความสำคัญและจุดประสงค์ของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล

ศิลปะอาจถูกมองเป็นศาสตร์ที่ไกลตัวสำหรับเด็ก แต่แท้จริงแล้วศิลปะกับเด็กเป็นสิ่งที่ แยกกันไม่ออก เมื่อเด็กยังไม่สามารถพูดหรือเขียนเพื่อถ่ายทอดความคิดแบบผู้ใหญ่ได้ ศิลปะ เปรียบเสมือนเครื่องมือชั้นเยี่ยมในการติดต่อสื่อสารหรือถ่ายทอดความคิดและความรู้สึกของตนเอง ผู้วิจัยสรุปความสำคัญและจุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์ศิลปะให้กับเด็กอนุบาลตามนักการ ศึกษาที่เกี่ยวข้องด้านศิลปศึกษาสำหรับเด็กอนุบาลทั้งในประเทศและต่างประเทศที่ได้กล่าวไว้ ดังนี้

อารี รังสินันท์ (2532) อธิบายความสำคัญของศิลปะสำหรับเด็กว่า ศิลปะเป็นกิจกรรม ที่เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการ ความสามารถและความสนใจของเด็กอนุบาลอย่างยิ่ง นอกจากการส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อมัดเล็กและตาแล้ว ศิลปะยังช่วยผ่อนคลาย ความเครียดทางอารมณ์ที่อาจเกิดขึ้น ศิลปะมุ่งส่งเสริมความคิด จินตนาการและการสร้างสรรค์ ฝึกให้เด็กรู้จักทำงานด้วยตนเอง แสดงออกถึงความคิดและความรู้สึกของตนเองอย่างสร้างสรรค์ สิ่งเหล่านี้นำไปสู่พื้นฐานการเรียนรู้และการเขียนอ่านอย่างสร้างสรรค์ต่อไป

Isbell และ Raines (2007) กล่าวว่า ศิลปะเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของการศึกษา ปฐมวัย ซึ่งต้องออกแบบให้เหมาะสมเพื่อส่งเสริมพัฒนาการทางศิลปะของเด็กและบ่มเพาะการชื่นชม ความงามของธรรมชาติรอบตัวช่วงต้นปีของชีวิต ศิลปะเป็นแนวทางในการเรียนรู้ และเป็นอีกรูปแบบ หนึ่งของภาษาที่ไม่ต้องใช้คำพูดซึ่งเด็กแสดงออกผ่านสัญลักษณ์ต่างๆ

Wright (2003) กล่าวว่า ศิลปะหากถูกมองในแง่ของความต้องการพื้นฐานทางชีวภาพ ซึ่งอธิบายการมีอยู่ของมนุษย์ ศิลปะจะถูกนำมาใช้กับเด็กเริ่มจากการชื่นชมความงามของสิ่งต่างๆ รอบตัว เน้นการแสดงออกอย่างอิสระของแต่ละบุคคล ด้วยความเป็นธรรมชาติ จินตนาการ การเล่น และการทดลอง ในเรื่องของอารมณ์สำหรับการสื่อสารในสิ่งที่ไม่สามารถบอกเล่าได้ อีกทั้งการส่งเสริม กระบวนการทางสติปัญญาของเด็ก ศิลปะทำให้เด็กได้สามารถแก้ปัญหา คิด ใช้สัญลักษณ์เพื่อบันทึก ความคิดและความรู้สึกต่างๆ ของตน นอกจากนี้ ยังเป็นตัวก่อให้เกิดการรับรู้ทางจิต ศิลปะปลดปล่อย ตัวตนผ่านหัวใจและการหยั่งรู้ ก่อให้เกิดหนทางในการเรียนรู้

Lowenfeld และ Brittain (1987) อธิบายความหมายและความสำคัญของศิลปะสำหรับเด็กว่า เป็นการแสดงออกของเด็กแต่ละคนที่มีความเฉพาะตัว ศิลปะในเด็กเติบโตและเปลี่ยนแปลงตามวัยเมื่อการรับรู้ ความเข้าใจ และการตีความที่มีต่อสิ่งแวดล้อมรอบข้างเพิ่มมากขึ้น ศิลปะกลายเป็นภาษาหนึ่งในการถ่ายทอดความคิด เด็กใช้ศิลปะในการเรียนรู้ผ่านการสร้างสัญลักษณ์แทนความหมายของสิ่งต่างๆ รอบตัว ศิลปะเป็นกิจกรรมที่ไม่หยุดนิ่ง เด็กนำองค์ประกอบต่างๆ มารวมกันจากประสบการณ์เพื่อสร้างสิ่งใหม่ขึ้นมาผ่านกระบวนการในการเลือกสรร ตีความ และสร้างใหม่ ที่เด็กแสดงให้เห็นมากกว่าเพียงรูปภาพหรือผลงานชิ้นงาม หากเป็นการบอกถึงตัวตนของเด็กว่า พวกเขาคิด รู้สึก และเห็นอะไรบ้าง

Eglinton (2003) อธิบายถึงจุดประสงค์ของการสอนศิลปะในเด็กวัยอนุบาลว่า เป็นการส่งเสริมการสำรวจสิ่งต่างๆ ผ่านประสาทสัมผัสทุกด้าน เด็กเรียนรู้และฝึกฝนการใช้ประสาทสัมผัสเหล่านั้นให้มีความเฉียบแหลม ศิลปะกระตุ้นการรับรู้ด้านสุนทรียะในตัวเด็ก รวมถึงการสร้างเสริมจินตนาการ นอกจากนี้ ศิลปะยังช่วยสร้างเสริมความมั่นใจให้กับเด็ก ศิลปะเป็นเครื่องมือที่ดีในการเรียนรู้ในวิชาอื่น ได้แก่ วิทยาศาสตร์หรือคณิตศาสตร์ให้มีความสนุกและเป็นไปตามพัฒนาการ และธรรมชาติของวัย

ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533) กล่าวถึงจุดประสงค์ของศิลปศึกษาหรือการนำศิลปะมาใช้ในการเรียนการสอน ทั้งหมด 7 ข้อ ดังนี้

- 1) มุ่งสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ และการนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- 2) ศิลปะถูกใช้เป็นเครื่องมือในการแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์
- 3) กระบวนการสร้างสรรค์งานถือเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้สำหรับเด็ก
- 4) ส่งเสริมการรับรู้ด้านอารมณ์ ความคิดที่ไวจากสิ่งที่มองเห็นได้ดี
- 5) เน้นความรู้สึกที่อยู่เบื้องหลังผลงานมากกว่าความสวยงามของภาพ
- 6) สนับสนุนการเรียนรู้ด้วยการค้นคว้าและทดลอง
- 7) นำศิลปะไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาชีวิตด้านอื่นๆ ได้

พีระพงษ์ กุลพิศาล (2538) อธิบายถึง กิจกรรมศิลปะว่ามีจุดประสงค์ในการช่วยส่งเสริมการเรียนรู้ของเด็ก ดังนี้

1) การเรียนรู้เชิงสังเคราะห์ ศิลปะช่วยให้เด็กนำประสบการณ์ต่างๆ จากการสัมผัส มารวบรวมอย่างมีเอกภาพ ตัวอย่างเช่น เด็กวาดภาพด้วยการนำองค์ประกอบย่อยๆ รวมกัน จากจุด เส้น สีและรูปร่างต่างๆ ประกอบขึ้นตามอารมณ์ ความรู้สึก ความคิด และจินตนาการของตนเอง

2) การเรียนรู้เชิงวิเคราะห์ ศิลปะช่วยส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ผ่านสัมผัสทั้งหลาย รับรู้จากประสบการณ์ย่อยๆ ที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการทางศิลปะ เช่น รู้จักสื่อ วัสดุและเครื่องมือต่างๆ และการแก้ไขปัญหาระหว่างการทำงาน

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) กล่าวว่า เมื่อเด็กได้ลงมือทำกิจกรรมศิลปะนอกจากความเพลิดเพลินที่ได้สร้างสรรค์อย่างอิสระ กิจกรรมศิลปะยังช่วยให้เด็กระบายความคิด อารมณ์ และมีความเป็นตัวของตัวเอง เด็กได้ใช้ศักยภาพหลากหลายด้านในการสร้างรูปแบบของตนเอง การนำศิลปะมาใช้ทางการศึกษามาเสริมสร้างลักษณะนิสัยแก่เด็กอนุบาล ดังนี้

- 1) นิสัยด้านการแสดงออกทางศิลปะ กระบวนการตัดสินใจและการเสนอความคิด
- 2) นิสัยด้านความคิดสร้างสรรค์
- 3) นิสัยด้านศิลปะที่สะสมจนทำให้เกิดความคิดคำนึง
- 4) นิสัยด้านสุนทรียภาพ สร้างการรับรู้และซาบซึ้งคุณค่าของสิ่งต่างๆ รอบตัว
- 5) นิสัยด้านความประณีตที่เกิดจากการสังเกตและความเรียบร้อย
- 6) นิสัยด้านการทำงาน เพราะศิลปะเป็นแรงผลักดันให้เกิดการทำงานและผลงาน
- 7) นิสัยด้านการทำงานร่วมกัน เกิดจากการสนทนาร่วมกัน การแลกเปลี่ยนความคิดกับผู้ร่วมงานหรือใช้อุปกรณ์ร่วมกัน

สรุปได้ว่า ศิลปะมีความสำคัญอย่างยิ่งในการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็กอนุบาล ศิลปะส่งเสริมพัฒนาการในทุกด้านตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 ศิลปะเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกด้านในการเรียนรู้และปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการสังเกต สำรวจ ทดลอง และเล่นอย่างอิสระ ฝึกให้เด็กเรียนรู้แบบสังเคราะห์และวิเคราะห์ผ่านกระบวนการศิลปะ ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแสดงออกด้านความคิด จินตนาการ อารมณ์และความรู้สึกของเด็กแทนคำพูดหรือตัวอักษรอย่างสร้างสรรค์ ศิลปะหล่อหลอมให้เด็กมีสุนทรียภาพและ

ชื่นชมความงามของสิ่งต่างๆ รอบตัว เสริมสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับเด็ก นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้เด็กเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมทำงานกับผู้อื่นในสังคมได้

3.2 หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล

ศิลปะเป็นกิจกรรมที่ควรถูกวางแผนมาเป็นอย่างดี ต้องมีความเข้าใจในหลักการของการเลือกจัดกิจกรรมให้เหมาะสมกับเด็ก เนื่องจากกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลมีลักษณะเฉพาะไม่เหมือนกับเด็กโตหรือศิลปะของผู้ใหญ่ ผู้วิจัยสรุปหลักการจัดประสบการณ์ศิลปะจากหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 รวมถึงนักการศึกษาทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อนำมาเป็นแนวทางในการวิจัยครั้งนี้

กิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 เป็นกิจกรรมที่นำมาใช้เพื่อส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้ถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก และเห็นความงามของสิ่งต่างๆ รอบตัว กิจกรรมศิลปะเป็นประสบการณ์สำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ (1) พัฒนาการด้านร่างกายในเรื่องของการประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อมัดเล็ก (2) พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจในเรื่องของสุนทรียภาพ (3) พัฒนาการด้านสังคมในเรื่องของการทำงานร่วมกับผู้อื่น การวางแผน ตัดสินใจเลือก ลงมือปฏิบัติและการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นของตนเองและผู้อื่น และ (4) พัฒนาการด้านสติปัญญาในเรื่องของการคิด การใช้ภาษา การสังเกต จำแนก การเปรียบเทียบ และมีติสัมพันธ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2546 และ สำนักคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ, 2539) หลักในการจัดกิจกรรมศิลปะหรือกิจกรรมสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

- 1) กิจกรรมสร้างสรรค์ควรจัดทุกวัน โดยเลือกจัดกิจกรรมวันละ 3-5 กิจกรรมเพื่อให้เด็กเลือกตามความสนใจของตนเอง และมีการกระตุ้นเร้าให้เด็กลองทำกิจกรรมอื่นบ้าง
- 2) การจัดเตรียมอุปกรณ์ ควรมีความหลากหลายและพยายามนำวัสดุท้องถิ่นมาใช้ ซึ่งก่อนทำกิจกรรมควรมีการอธิบายและสาธิตการใช้อุปกรณ์ที่ถูกต้อง
- 3) การจัดกิจกรรมควรจัดให้มีกิจกรรมกลุ่มย่อยเพื่อส่งเสริมการรู้จักแบ่งปัน ตัดสนใจ วางแผนและทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 4) การให้ความสนใจในผลงานของเด็กทุกคนโดยหมุนเวียนจัดแสดงที่ป้ายนิเทศและจัดเก็บชิ้นงานเพื่อแสดงพัฒนาการของเด็กเป็นรายบุคคล

กุลยา ตันติผลาชีวะ (2551) กล่าวถึงหลักการจัดกิจกรรมศิลปะว่า เด็กอนุบาลควรได้รับการพัฒนาความคิดโดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของการมีความคิดใหม่ๆ การจินตนาการและริเริ่มด้วยตนเอง รวมทั้งการปรับปรุงความคิดเดิมที่มีอยู่ให้ก้าวหน้า โดยผู้ใหญ่ควรให้โอกาสเด็กได้คิดทำ ประดิษฐ์ ดัดแปลงจากสิ่งที่มีอยู่ การสอนให้เด็กคิด เริ่มจากการให้เด็กมีส่วนร่วมในการคาดคะเนและสืบค้นด้วยประสบการณ์ตรง การเปิดโอกาสในการใช้กลไกสัมผัสที่กระตุ้นให้เกิดการค้นคว้าและจินตนาการ การได้แก้ปัญหา การคิดและไตร่ตรอง รวมทั้งการแสดงออกทางความคิด

Mayesky (1998) อธิบายหลักการจัดโปรแกรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล ได้แก่ การจัดเวลา สถานที่เพื่อให้เด็กได้สามารถแสดงออกด้านความคิด แนวคิด ความรู้สึก การกระทำ และความสามารถต่างๆ ด้วยสื่อและอุปกรณ์ที่หลากหลาย แบ่งออกเป็น 5 ประการ ดังนี้

1) การเน้นกระบวนการไม่ใช่ผลผลิต เพื่อให้เด็กได้แสดงออกถึงประสบการณ์และความรู้สึกที่ตนเองได้เรียนรู้ การแสดงออกของเด็กแต่ละคนมีความสำคัญมาก เนื่องจากเด็กยังมีทักษะไม่ตีความเท่าผู้ใหญ่ เด็กมักสนใจทดลองสื่อวัสดุต่างๆ และยังแสดงออกถึงสิ่งที่ตนเองตั้งใจวางแผนไว้ใน การสร้างสรรค์งานศิลปะแต่ละครั้ง

2) ความต้องการของเด็ก รวมถึงอายุ ความสามารถ และระดับความสนใจของเด็กแต่ละบุคคล

3) ความแปลกใหม่และอิสรภาพ การจัดประสบการณ์ศิลปะในแต่ละครั้งต้องเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดริเริ่มและสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ ซึ่งต้องจัดเตรียมสื่อวัสดุให้เด็กได้สำรวจและเด็กสามารถควบคุมได้ตามระดับพัฒนาการด้านร่างกายของตนเอง

4) การคิดอย่างสร้างสรรค์ กิจกรรมศิลปะที่จัดขึ้นต้องส่งเสริมให้เด็กได้ทำงานอย่างอิสระและยืดหยุ่น เด็กต้องเผชิญกับปัญหาโดยปราศจากความกลัวต่อความล้มเหลวในสภาพแวดล้อม และกิจกรรมที่เด็กรู้สึกมั่นคง ปลอดภัย และสะดวกสบาย เพราะสิ่งเหล่านี้จะทำให้เด็กกล้าเสี่ยงหรือเผชิญหน้ากับความท้าทาย

5) กระบวนการรายบุคคล เป็นการจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ตามระดับของตนเองเป็นรายบุคคล เรียนรู้ด้วยวิธีของตนเอง ด้วยการจัดเตรียมโอกาสและเวลาให้เด็กได้สำรวจและทดลองด้วยสื่ออุปกรณ์ต่างๆที่มีความเหมาะสม

Isbell และ Raines (2007) เสนอแนวคิดในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลในการส่งเสริมและพัฒนาเด็กอย่างเหมาะสมตามพัฒนาการตามวัย ซึ่งแบ่งออกเป็น 6 ประการ ดังนี้

1) การจัดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่เหมาะสมและมีความหลากหลาย ซึ่งครูต้องจัดให้เด็กสำรวจ ค้นคว้า ทดลองและค้นพบการแสดงออกผ่านสื่อและอุปกรณ์ศิลปะที่หลากหลายด้วยตนเอง

2) การมุ่งเน้นที่กระบวนการมากกว่าผลงาน เนื่องจากช่วงอายุ 5 ปีแรกของเด็กเด็กสนใจเรียนรู้ผ่านกระบวนการมากกว่าผลงาน ควรส่งเสริมให้เกิดความสนุกสนานกับประสบการณ์ต่างๆ กระบวนการสร้างสรรค์เกิดขณะเด็กสำรวจและเล่นกับวัสดุ อุปกรณ์ต่างๆ

3) การทำตามหรือความเป็นเอกลักษณ์ สำหรับการเรียนรู้การใช้สื่อหรืออุปกรณ์ของเด็กบางครั้งเกิดจากการดูเพื่อนทำ ตามทฤษฎีของ Vygotsky กล่าวถึงคุณค่าของการเรียนรู้ของเด็กจากกันและกัน จากนั้นเป็นหน้าที่ครูในการส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กสร้างสิ่งใหม่ตามความคิดของตนเอง

4) การเชื่อว่าศิลปะเป็นของเด็ก เด็กต้องเป็นผู้ดำเนินการและทดลองในแนวทางที่ตนเองต้องการ ครูไม่จำเป็นต้องกำกับกระบวนการทุกขั้นตอน แต่ครูสามารถใช้คำถามเพื่อกระตุ้นการคิดอย่างสร้างสรรค์เพื่อให้เกิดสิ่งใหม่ได้

5) การสร้างบรรยากาศแห่งการยอมรับ เด็กควรรับรู้ได้ว่า ห้องเรียนเป็นสถานที่ที่ความคิดของตนได้รับการยอมรับและเคารพ เพื่อให้เด็กทราบว่าผลงานของตนพิเศษและมีคุณค่า

6) การนำเสนอต้นแบบ การจัดให้เด็กได้เห็นกระบวนการสร้างงานหลากหลายรูปแบบของศิลปินหรือแม้แต่ของครูเป็นประสบการณ์ที่ดีในการสร้างแรงบันดาลใจแก่เด็ก

Eglinton (2003) กล่าวถึงหลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอายุ 3 ถึง 5 ปี ว่าเป็นการประสบการณ์ศิลปะแบบองค์รวม เด็กต้องได้รับประสบการณ์ครอบคลุมทุกด้าน เนื่องจากแต่ละประสบการณ์นำไปสู่ประสบการณ์อื่นๆ ในการค้นพบแต่ละครั้งของเด็กเป็นการต่อยอดหรือเป็นแรงกระตุ้นของการเรียนรู้และการค้นหาต่อไป จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็ก คือ การกระตุ้นและให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ด้านในการเรียนรู้ และการฝึกฝนทักษะด้านการคิดและจินตนาการ ประกอบด้วย 3 ประสบการณ์ รายละเอียดเป็นดังนี้

1) สุนทรียประสบการณ์ เป็นประสบการณ์ที่ให้ได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ฝึกทักษะด้านการสังเกตอย่างละเอียดโดยมีการชี้และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะ การวิเคราะห์ การเปรียบเทียบ และการถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองที่มีต่อธรรมชาติ เปรียบเสมือนสะพานที่เชื่อมโยงการสร้างงานศิลปะและการเข้าสู่โลกศิลปะ

2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ เป็นประสบการณ์ที่เด็กได้เรียนรู้หรือค้นพบ บางอย่าง มีการถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากประสบการณ์นั้นๆ เชื่อมโยงสู่ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นใหม่ต่อไป ดังนั้น ประสบการณ์ที่จัดต้องมีความยืดหยุ่น ศิลปะที่ใช้สื่อแบบปลายเปิด จัดตามความต้องการของเด็ก และส่งเสริมการเติบโตของจินตนาการ โดยครูเป็นผู้ช่วยสนับสนุนอย่างต่อเนื่องด้วยการสร้างแรงบันดาลใจ

3) การเข้าสู่โลกศิลปะ เป็นประสบการณ์ที่สร้างเพื่อให้เด็กมีความเข้าใจและชื่นชมในงานศิลป์ ศิลปิน และวัฒนธรรม นอกจากนี้ ยังเป็นประสบการณ์ที่เชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงความเกี่ยวข้องของศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน

Schirmacher (1998) กล่าวถึงลักษณะของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลว่าควร เป็นกิจกรรมที่เด็กเป็นผู้กำหนดมากกว่ากิจกรรมหรือโครงการศิลปะที่ควบคุมโดยครู เพราะกิจกรรมที่ครูควบคุมเป้าหมายเน้นที่ผลผลิตมากกว่ากระบวนการ เด็กขาดโอกาสในการตัดสินใจ การแสดงออก และการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยความคิดของตนเอง ความแตกต่างของหลักสูตรทั้งสอง ดังตารางที่ 1

ตารางที่ 1 เปรียบเทียบหลักสูตรที่เกิดขึ้นเองกับหลักสูตรที่ถูกวางแผน

หลักสูตรที่เกิดขึ้นเอง (Spontaneous or Emergent Curriculum)	หลักสูตรที่ถูกวางแผน (Planned Curriculum)
1. เด็กเป็นศูนย์กลาง	1. ครูเป็นศูนย์กลาง
2. มุ่งเน้นที่กระบวนการของเด็ก	2. มุ่งเน้นที่ผลผลิตของครู
3. ให้ความสำคัญกับความสนใจและตัวเลือกของเด็ก	3. ให้ความสำคัญกับเป้าหมายและจุดประสงค์ของโปรแกรม
4. มีความท้าทายและการเสี่ยง	4. มีความปลอดภัยและคุ้นเคย
5. ตอบสนองความต้องการของแต่ละคน	5. ตอบสนองกับความต้องการของกลุ่ม
6. มีความยืดหยุ่นและเปิดกว้าง	6. สามารถทำนายได้และเป็นกิจวัตร
7. เหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของเด็ก	7. อาจไม่เหมาะสมกับความต้องการและความสนใจของเด็ก
8. การเสี่ยงที่เชื่อมระหว่างครูและเด็ก	8. เป็นการเสี่ยงคนเดียว
9. ทำให้เด็กมีอำนาจ	9. ทำให้ครูมีอำนาจ

ที่มา : (Schirmacher, 1998)

อย่างไรก็ตาม การแสดงออกทางศิลปะควรอยู่ในกฎเกณฑ์ของการทำงาน คำแนะนำ และข้อจำกัด เช่น เด็กต้องถูกสอนเรื่องการใช้กรรไกรอย่างถูกต้องและปลอดภัย มีการตั้งกฎในการใช้อุปกรณ์และสื่อต่างๆ Schirmacher (1998) นำเสนอข้อควรคำนึงในการจัดกิจกรรมศิลปะ ดังนี้

1) เปิดโอกาสให้เด็กได้ค้นพบและทดลอง การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยสื่อวัสดุ และอุปกรณ์ไม่จำเป็นต้องสอนหรืออธิบายการใช้ทุกชิ้น แต่การปล่อยให้เด็กลงมือทดลองและเล่นกับสื่อต่างๆ เด็กจะค้นพบและสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ

2) เปิดโอกาสสำหรับการทำงานอย่างตื่นตัวและการมีส่วนร่วมอย่างยั่งยืน เด็กปฐมวัยเป็นวัยของการเคลื่อนไหวและเรียนรู้จากการใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ดังนั้นสื่อและชนิดของกิจกรรมควรเลือกให้เหมาะสม เช่น การใช้ที่ตั้งกระดานวาดภาพแบบยืนจะช่วยสนับสนุนให้เด็กได้เคลื่อนไหวกล้ามเนื้อแขนทั้งหมด นอกจากนี้ การให้โอกาสและเวลาแก่เด็กในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างต่อเนื่องโดยใช้การตัดสินใจของเด็กเอง ครูเป็นเพียงผู้กระตุ้นและส่งเสริมเท่านั้น ไม่ใช่ผู้ตัดสินใจสิ้นสุดของผลงาน

3) เป็นกิจกรรมที่ให้แรงบันดาลใจอย่างแท้จริง การสร้างสรรค์ผลงานของเด็กเป็นการกระทำเพื่อตอบสนองความพึงพอใจ ครูไม่ควรกระตุ้นกิจกรรมด้วยการกล่าวชื่นชมหรือยกย่อง

ที่ผลลัพธ์ของผลงาน เมื่อกล่าวชมของเด็กคนหนึ่ง เด็กอีกหลายคนก็จะคัดลอกหรือทำเลียนแบบทันที ดังนั้นครูควรกล่าวถึงกระบวนการของการสร้างสรรค์ผลงานมากกว่า เนื่องจากการให้รางวัลในระยะ ยาวนั้นเป็นปัจจัยที่ทำให้ความสนใจในการสร้างสรรค์ผลงานของเด็กลดลง

4) เป็นกิจกรรมที่มุ่งความสำเร็จ เพราะเป้าหมายของการศึกษาสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจและรู้สึกดีกับตนเอง การเลือกจึงควรเลือกที่เหมาะสมและมี โอกาสในการทำให้สำเร็จได้ โดยไม่ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกท้อแท้

5) เป็นกิจกรรมเหมาะสมกับพัฒนาการ โดยการเลือกกิจกรรมที่เหมาะสมกับ พัฒนาการของเด็กก่อนอนุบาลมี 2 ประเด็นที่ต้องให้ความสำคัญ ได้แก่ เหมาะสมกับวัยและความแตกต่าง ระหว่างบุคคล

6) เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับสื่อวัสดุทางศิลปะ การเลือกให้เหมาะสมกับเด็กและ การใช้สื่อวัสดุทางศิลปะที่เป็นชนิดเดียวกับผู้ใหญ่ใช้ เป็นการบอกเด็กทางนัยว่า เด็กก็คือศิลปินคน หนึ่งเช่นกัน

7) รองรับและตอบสนองต่อเด็กทุกคน โดยเลือกให้เหมาะสมกับทุกช่วงวัย และไม่มี การจำกัดเพศ เด็กชายและเด็กหญิงควรได้รับการส่งเสริมศิลปะ รวมทั้งต้องให้การเอาใจใส่กับเด็กที่มี ความต้องการพิเศษเช่นกัน

นอกจากนี้ ครูหรือผู้สอนควรจัดให้เด็กได้รับประสบการณ์สำคัญทางศิลปะซึ่ง ประกอบด้วย 6 ประสบการณ์ เป็นประสบการณ์สำคัญที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551; NAEA, 1994 ; Massachusetts Department of Education, 2003 ; The University of South Dakota, -- ; Arizona Department of Education, -- ; Department of Education and Early Development, and Department of Health and Social Services, 2007) รายละเอียดเป็นดังนี้

1) การบอกลักษณะรูปร่าง เส้น สี และผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆรอบตัวในธรรมชาติและ ที่มนุษย์สร้างขึ้นได้

2) การอธิบายถึงลักษณะและคุณภาพงานของตนเองและผู้อื่นได้

3) การใช้วัสดุ สื่อ อุปกรณ์ เทคนิค และกระบวนการที่หลากหลายในการสำรวจและ สร้างสรรค์งานศิลปะสองมิติและสามมิติตามความทรงจำและจินตนาการ

4) การบอกความรู้สึก อารมณ์ของตนเองที่มีต่องานศิลปะ

5) การแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่อผลงานศิลปะทั้งวัฒนธรรมของตนเอง ชุมชน และของผู้อื่น

6) การแสดงออกถึงความสามารถในการวางแผนและทำตาม

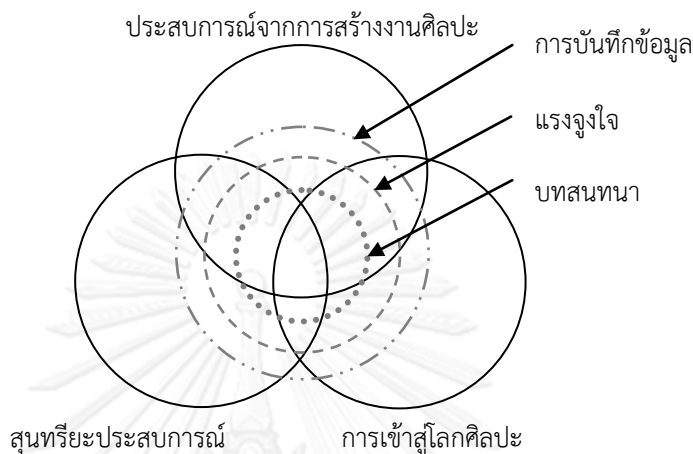
สรุปได้ว่า หลักในการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กต้องส่งเสริมการเรียนรู้ผ่านประสาทสัมผัสหรือลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง มีความท้าทายและยืดหยุ่น เป็นกิจกรรมแบบรายบุคคลและทำงานร่วมกับผู้อื่น เป็นกิจกรรมตามความสนใจของเด็ก มีตัวเลือกหลากหลายให้เด็กตัดสินใจเลือก มุ่งเน้นที่กระบวนการมากกว่าผลงาน แต่ต้องเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความสำเร็จในการสร้างชิ้นงานเพื่อเสริมสร้างความภาคภูมิใจในตนเอง เปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลองและสำรวจสื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับวัย เรียบง่าย ไม่ซับซ้อนเกินไป และปลอดภัยท่ามกลางสภาพแวดล้อมที่มั่นคง การสาธิตหรือแสดงกระบวนการทำงานของศิลปินในการสร้างงานสามารถเป็นแรงบันดาลใจอีกทางสำหรับเด็ก นอกจากนี้ ควรจัดให้เด็กได้รับประสบการณ์สำคัญทั้ง 6 ประสบการณ์ที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ที่ครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ทักษะและเจตคติที่เหมาะสมกับพัฒนาการตามวัย

3.3 กระบวนการศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล

กระบวนการศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล เป็นขั้นตอนในการพาเด็กเรียนรู้และค้นพบโลกรอบตัวด้วยศิลปะ ผู้วิจัยพบความน่าสนใจของกระบวนการศิลปะของ Eglinton นักศิลปศึกษาชาวอังกฤษที่ทำงานเกี่ยวข้องกับศิลปะเด็ก เนื่องจากเป็นกระบวนการเรียนรู้แบบองค์รวมที่ครอบคลุมประสบการณ์ศิลปะหลักทั้ง 3 ประสบการณ์ มีความเหมาะสมกับวัยของเด็กและทันสมัยเหมาะสมกับยุคปัจจุบัน มีรายละเอียด ดังนี้

Eglinton (2003) อธิบายถึงประสบการณ์ศิลปะที่จำเป็นสำหรับเด็กอายุ 3-5 ปี ว่าเป็นประสบการณ์ศิลปะแบบองค์รวม แต่ละประสบการณ์ต้องนำไปสู่ประสบการณ์อื่นๆ การค้นพบแต่ละครั้งเป็นการต่อยอดการค้นหาค้นหาต่อไป จุดประสงค์ของการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็ก คือ การกระตุ้นให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกๆ ด้านในการเรียนรู้ และการฝึกฝนการใช้จินตนาการ แนวคิดของกระบวนการ คือ เด็กเรียนรู้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการผ่านประสบการณ์ศิลปะ ประกอบด้วย 3 ประสบการณ์ มีลักษณะเป็นวงจรที่แต่ละประสบการณ์ส่งผลให้เกิดประสบการณ์ถัดไป เริ่มจาก (1) สุนทรีย์ประสบการณ์ (Aesthetic experiences) (2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making experiences) และ

(3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) โดยหัวใจสำคัญในการขับเคลื่อนวงจรทั้งหมด คือ แรงจูงใจ (Motivation) และบทสนทนา (Dialogue) นอกจากนี้ การบันทึกข้อมูล (Documentation) เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสำหรับการสะท้อนการเรียนรู้ของเด็ก ดังภาพที่ 7



รูปภาพที่ 7 วงจรองค์ประกอบของกระบวนการศิลปะของ Eglinton (2003)

1) สุนทรียประสบการณ์ เป็นส่วนสำคัญสำหรับโปรแกรมศิลปะของเด็กก่อนอนุบาล เพราะเป็นปัจจัยที่ช่วยส่งเสริมความเข้าใจของมโนทัศน์ที่มีต่อโลกให้มีความลึกซึ้งขึ้น โดยปลูกประสาทสัมผัสและการรับรู้ต่างๆ ของเด็กให้ตื่นและขยายกว้างมากขึ้น เพื่อตอบสนองต่อความงามรอบข้างทั้งธรรมชาติและสิ่งที่ถูกสร้างขึ้น สุนทรียประสบการณ์ยังช่วยพัฒนาการสังเกตและการสะท้อนความคิดของเด็กให้ดียิ่งขึ้น นอกจากนี้ ยังเปรียบเสมือนสะพานที่เชื่อมโยงการสร้างงานศิลปะและการเข้าสู่โลกศิลปะ

ตัวอย่างของการจัดสุนทรียประสบการณ์มีหลากหลายแนวทาง โดยครูต้องเป็นผู้จัดเตรียมให้เด็ก เช่น การใช้วัสดุธรรมชาติหรือปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ กิจกรรมที่ให้เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ในการฝึกทักษะด้านการสังเกตอย่างละเอียดโดยมีการชี้และเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงองค์ประกอบทางศิลปะ การวิเคราะห์ การเปรียบเทียบ ความงาม และการถ่ายทอดความรู้สึกของตนเองที่มีต่อธรรมชาติ นอกจากนี้ ยังสามารถเลือกใช้ดนตรีในการสร้างการเชื่อมโยงกับประสาทสัมผัสต่างๆ

2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ เป็นกระบวนการที่เด็กต้องเรียนรู้ผ่านทีละขั้นเหมือนการก้าวเดินจากจุดเริ่มไปยังจุดต่อไป กระบวนการเหล่านี้มีผลกระทบต่อเด็ก ด้วยเหตุที่ว่าเมื่อเด็กเรียนรู้หรือค้นพบบางสิ่งบางอย่างจะมีการถ่ายโอนความรู้ที่ได้จากประสบการณ์นั้นๆ ต่อไป

ความรู้หรือประสบการณ์นั้นก็จะกลายเป็นจุดถ่ายโอนไปยังความรู้หรือประสบการณ์ที่ใหม่กว่าต่อไป ดังนั้นการจัดประสบการณ์ศิลปะให้กับเด็กจึงต้องมีความยืดหยุ่น สอดคล้องกับความต้องการของเด็ก ให้เด็กใช้สื่อแบบปลายเปิด และส่งเสริมการเติบโตของจินตนาการ โดยครูเป็นผู้ช่วยสนับสนุนอย่างต่อเนื่องด้วยการสร้างแรงบันดาลใจและการใช้บทสนทนา มีข้อควรคำนึง 5 ประการ ดังนี้

- 2.1) โอกาสในการใช้ทักษะการแก้ปัญหา
- 2.2) การแสดงออกถึงความรู้สึกหรือบุคลิกลักษณะของตนเอง การสื่อสารของการรับรู้ส่วนบุคคล การทำความเข้าใจหรือความคิดที่ไม่ชัดเจนให้มีความชัดเจนยิ่งขึ้น
- 2.3) เวลาสำหรับการสำรวจด้วยประสาทสัมผัส การสำรวจสื่อต่างๆ การค้นหาอย่างกระตือรือร้น และการสกัดข้อมูลทั้งจากธรรมชาติและสิ่งที่แวดล้อมที่ถูกสร้างขึ้น
- 2.4) เวลาในการฝึกฝนทักษะด้านต่างๆ การควบคุมการใช้สื่อ และการใช้อุปกรณ์หรือเครื่องมือในการสร้างรูปร่างต่างๆ
- 2.5) สนับสนุนพัฒนาการของรูปแบบสัญลักษณ์ ทั้งการสร้างและการถอดรหัสของสัญลักษณ์ การใช้สัญลักษณ์ในการสื่อสารความคิด ความรู้สึก ประสบการณ์ของตนเอง และการใช้สัญลักษณ์เพื่อสื่อถึงสภาพแวดล้อม

3) การเข้าสู่โลกศิลปะ คือ การจัดกิจกรรมเพื่อสร้างให้เด็กมีการตระหนักรู้ ความเข้าใจ และชื่นชมในงานศิลปะ ศิลปิน และวัฒนธรรม และเป็นการเชื่อมโยงให้เด็กเห็นถึงความเกี่ยวข้องของศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวัน ในการนำเด็กเข้าสู่โลกศิลปะ ครูจะต้องกระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสต่างๆของพวกเขาเพื่อช่วยเหลือในการเรียนรู้ ครูจำเป็นต้องสร้างและอำนวยความสะดวกเพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ในการเรียนรู้อย่างมีความหมาย โดยการเข้าสู่ศิลปะของเด็กมีจุดประสงค์ทางการศึกษา 9 ประการ ดังนี้

- 3.1) เพื่อปลูกฝังความเข้าใจและความชื่นชมในงานศิลปะ ศิลปินต่างๆในโลกที่มีความหลากหลายทางวัฒนธรรม ซึ่งรวมถึงวัฒนธรรมของเด็กแต่ละบุคคลด้วย
- 3.2) เพื่อสร้างแรงกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจ ความเข้าใจและตอบสนองต่องานศิลปะจากคนอื่นทั้งสองเพศ ต่างวัฒนธรรม และจากคนละซีกโลกทั้งสองมิติและสามมิติ
- 3.3) เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความชื่นชมในงานศิลปะทุกประเภท ทั้งงานฝีมือ งานศิลปะเพื่อประโยชน์ใช้สอย งานศิลปะพื้นบ้าน ศิลปะที่ใช้ในพิธีกรรมต่างๆ รวมถึงภาพยนตร์ ภาพถ่าย แฟชั่น สถาปัตยกรรม และสิ่งต่างๆในชีวิตประจำวัน

3.4) เพื่อให้เด็กเข้าใจว่าศิลปินคือใคร พวกเขาทำงานที่ไหน พวกเขาทำอะไรบ้าง ความสำคัญ และบทบาทของคนกลุ่มนี้ในวัฒนธรรม

3.5) เรียนรู้เกี่ยวกับสถานที่ที่ใช้แสดงงานศิลปะต่างๆ เช่น พิพิธภัณฑ์ ห้องจัดแสดงงานศิลปะ โรงเรียน สถานที่ทางพิธีกรรมทางศาสนาและอื่นๆ

3.6) เพื่อให้เด็กเห็นความเชื่อมโยงของศิลปินในอดีตและปัจจุบัน ตัวเด็กเองก็เป็นส่วนหนึ่งของวัฒนธรรม

3.7) การสร้างให้เด็กสามารถใช้คำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะในการอธิบายงานศิลปะทั้งของตนเองและผู้อื่นได้

3.8) เรียนรู้การอ่าน ตีความ วิเคราะห์ บรรยายและตัดสินงานศิลปะ

3.9) เพื่อให้ศิลปะเป็นส่วนหนึ่งของชีวิตประจำวันของเด็ก

Eglinton (2003) แนะนำหลักของศิลปะที่สามารถนำมาบูรณาการในกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลมี 2 เรื่อง ได้แก่ องค์ประกอบของศิลปะ (Art elements) และหลักการศิลปะ (Principle of art) ดังนี้

(1) องค์ประกอบของศิลปะ

(1.1) สี คือ ความยาวของคลื่นแสงที่สะท้อนจากวัตถุ สีปฐมภูมิ (แดง น้ำเงิน เหลือง) สีทุติยภูมิ (ส้ม เขียว ม่วง) น้ำหนัก คือ ความอ่อนและเข้มของสี

(1.2) รูปร่างและรูปทรง รูปร่าง คือ พื้นที่ปิดล้อมด้วยองค์ประกอบศิลปะอื่นๆ เช่น เส้นและสี รูปทรง คือ รูปร่างที่มีสามมิติ

(1.3) เส้น คือ รูปแบบของจุดที่ต่อเนื่องกัน เพื่อกำหนดที่ว่าง รูปร่างและรูปทรงต่างๆ

(1.4) ผิวสัมผัส คือ ผิวด้านบนของวัตถุซึ่งสามารถสัมผัสหรือบอกได้

(1.5) ที่ว่าง คือ พื้นที่ล้อมรอบ ระหว่าง ด้านบน ใต้ล่างและข้างในวัตถุ

(2) หลักการศิลปะ

(2.1) เอกภาพ คือ การจัดองค์ประกอบต่างๆที่มีความเป็นหนึ่งเดียว

(2.2) ความกลมกลืนและหลากหลาย ความกลมกลืน คือ การที่องค์ประกอบต่างๆมีความเข้ากันลงตัว และ ความหลากหลาย คือ การนำองค์ประกอบที่แตกต่างมารวมกัน

(2.3) การเน้น คือ การสร้างให้องค์ประกอบใดองค์ประกอบหนึ่งโดดเด่น

(2.4) จังหวะและการเคลื่อนไหว จังหวะ คือ การนำองค์ประกอบมาวางซ้ำๆ กัน การเคลื่อนไหว คือ การงานศิลปะสะท้อนการเคลื่อนไหวหรือนำสายตาไปอย่างมีทิศทาง

(2.5) ความสมดุล คือ การจัดองค์ประกอบต่างๆที่เกิดความสมดุลไม่มีส่วนใดส่วนหนึ่งดูหนักกว่ากัน

การนำเด็กเข้าสู่โลกศิลปะเป็นหน้าที่ของครู ดังนั้น การจัดกิจกรรมและการพูดคุยกับเด็กจึงมีความสำคัญมาก การพูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับศิลปะอาจเป็นเรื่องที่เข้าใจได้ยาก แต่ครูต้องมีวิธีการในการเลือกใช้คำถามที่สามารถกระตุ้นให้เด็กคิด เชื่อมโยงประสบการณ์ต่างๆของตนเอง และสะท้อนออกมาได้ วิธีการในการพูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะมี 4 ส่วน ดังนี้

(1) การบรรยาย พูดคุยกับเด็กเกี่ยวกับงานศิลปะหรือวัตถุต่างๆ ว่ามีอะไรบ้าง ในผลงานนั้นๆ รวมทั้งการใช้คำถามเพื่อเชื่อมโยงถึง องค์ประกอบของศิลปะ ได้แก่ สี รูปร่าง เส้น ผิวสัมผัส และที่ว่าง ครูสามารถจัดเป็นเกมค้นหาคล้ายกับการล่าสมบัติ ตัวอย่างเช่น ถามเด็กว่าเห็นสีอะไรบ้างในภาพหรือสีที่ตนเองชื่นชอบของผลงานชิ้นนี้คือสีใด บอกตำแหน่งของรูปร่างประเภทต่างๆ งานชิ้นนี้มีผิวสัมผัสแบบใดบ้างที่น่าสนใจ เป็นต้น

(2) การวิเคราะห์ เป็นการคุยเพื่อเชื่อมโยงองค์ประกอบของศิลปะเข้าด้วยกัน เกี่ยวกับ หลักการศิลปะ 5 ประการ ได้แก่ ความเป็นเอกภาพ ความหลากหลายและความกลมกลืน การเน้น จังหวะและการเคลื่อนไหว และความสมดุล โดยครูตั้งคำถามนำความคิด เช่น แต่ละสีที่อยู่ใกล้กันเป็นอย่างไร เหมือนกันหรือต่างอันอย่างไร (เรื่องเอกภาพ ความหลากหลายและความกลมกลืน) ถามถึงรูปร่างไหนใหญ่ที่สุดและเล็กที่สุด (การเน้น) หรือเด็กเห็นเส้นใดบ้างในงานที่มีความคล้ายกัน และให้นับจำนวนของเส้นทั้งหมด (จังหวะ)

(3) การตีความหมาย เป็นการพูดคุยเกี่ยวกับอารมณ์ ความรู้สึก และภาพนั้นทำให้ตนเองรู้สึกอย่างไร รวมทั้งพูดคุยตีความในเชิงสมมติที่เหมาะสมกับช่วงวัยเด็ก เช่น ในภาพมีผู้ชาย ครูตั้งคำถามว่า เด็กๆ คิดว่าผู้ชายคนนี้มีอาชีพอะไร เด็กมักจะตอบจากประสบการณ์เดิม จากนั้นช่วยกันตามหาร่องรอยจากในภาพเพื่อการสรุปว่าชายคนนี้มีอาชีพอะไร ครูถามนำโดยชี้ประเด็นจากการแต่งตัว สถานที่รอบข้าง หรือบรรยากาศต่างๆ

(4) การตัดสิน กรณีการตัดสินจากเด็กเป็นการใช้เกณฑ์ส่วนตัวของเด็กเองจะต่างจากของผู้ใหญ่ที่ต้องใช้หลักการมากมาย แต่สำหรับเด็กนั้นครูควรมุ่งเน้นว่า เด็กชื่นชอบในผลงานมากน้อยเพียงใด และด้วยเหตุผลใด

การเข้าสู่โลกศิลปะอาจกล่าวสรุปได้ว่า ครูเป็นผู้นำเด็กเข้าสู่โลกของศิลปะด้วยการเลือกจัดกิจกรรม และเทคนิคการตั้งคำถามเพื่อเชื่อมโยงศิลปะเข้าหาเด็กๆ ด้วยคำถามที่เหมาะสมตามวัยของเด็ก เพื่อให้เด็กสามารถสะท้อนความคิดจากการเรียนรู้ออกมาได้ นอกจากนี้ ชั้นของการเข้าสู่โลกศิลปะ อาจนำไปสู่การสร้างงานศิลปะต่อไป หรือเป็นแรงบันดาลใจต่อไปซึ่งเป็นวงจรที่ไม่มีที่สิ้นสุด

4) แรงจูงใจ หมายถึง บางสิ่งบางอย่างที่กระตุ้นหรือก่อให้เกิดการกระทำบางอย่างเพื่อทำให้เกิดความสนใจ การสร้างแรงจูงใจผ่านประสาทสัมผัสที่หลากหลายเป็นหัวใจสำคัญยิ่งของการเรียนรู้เกี่ยวกับศิลปะอย่างต้นตัว เด็กต้องได้รับแรงจูงใจทั้งจากตัวสื่อวัสดุเองและจากแรงกระทำภายนอกหรือสถานการณ์ แรงจูงใจสามารถแบ่งออกเป็น 3 ช่วง คือ ช่วงต้นจะทำให้เด็กเกิดการประกายความคิดจากภายใน ช่วงระหว่างประสบการณ์เป็นการสร้างเพื่อช่วยให้เกิดการมีส่วนร่วม และช่วงสุดท้ายเป็นการสะท้อนและการกระตุ้นเพื่อให้เกิดประสบการณ์ถัดไป การสร้างแรงบันดาลใจที่เหมาะสมสำหรับเด็ก สามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ ดังนี้

4.1) ผลงานศิลปะของเด็ก ในการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการสร้างนั้นน่าดึงดูดใจและสร้างแรงบันดาลใจได้ดี และเมื่อเด็กเห็นสิ่งที่เกิดจากการสร้างงานก็เป็นสิ่งกระตุ้นเพื่อให้เกิดแรงบันดาลใจสำหรับครั้งต่อไป

4.2) การนำเข้าสู่โลกศิลปะ โดยการใช้เรื่องราวของประวัติศาสตร์ศิลปะ วัฒนธรรมของโลกศิลปะเพื่อช่วยในการจัดประกายและแสดงออก

4.3) สุนทรียะประสบการณ์ เป็นการนำความงามเพื่อพาเด็กไปสู่การสำรวจกับธรรมชาติและสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น

4.4) สภาพแวดล้อมทางธรรมชาติและสภาพแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้น เป็นนำสิ่งต่างๆ รอบตัวเด็กมาให้เด็กได้สังเกต ตื่นตาตื่นใจกับปรากฏการณ์หรือการก่อกำเนิด รูปร่างและสีสันทันของวัตถุต่างๆ นำมาเชื่อมโยง เปรียบเทียบกัน โดยฝึกให้เด็กมองหาแรงบันดาลใจในชีวิตประจำวันของตนเอง

4.5) หนังสือ นิทานและจินตนาการต่างๆ โดยการนำหนังสือมาศึกษา องค์ประกอบทางศิลปะ การแสดงออก สัญลักษณ์ต่างๆ ประสบการณ์ต่างๆของผู้แต่งผ่านเนื้อเรื่อง และจินตนาการภายในของเด็กซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการขับเคลื่อนประสบการณ์ทางศิลปะของเด็ก

4.6) ประสาทสัมผัสที่หลากหลาย เป็นการจัดประสบการณ์สัมผัสที่หลากหลาย ให้แก่เด็ก ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง เพื่อให้ประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ช่วยเด็กในการเรียนรู้ศิลปะ

4.7) สื่อวัสดุต่างๆ การเตรียมสื่อวัสดุที่สามารถช่วยกระตุ้นเด็กได้ โดยต้องจัดเวลาในเด็กได้สัมผัสและทดลองกับสื่อทุกครั้งก่อนสร้างงาน

4.8) การเล่นเกมต่างๆ เด็กสามารถเกิดแรงบันดาลใจจากการเล่นอย่างไม่มีที่สิ้นสุด เช่น การสร้างผลงานเกี่ยวกับผ้าและผิวสัมผัสที่เกิดจากการเล่นในมุมบ้าน การแสดงบทบาทสมมติเป็นศิลปินหรือจิตรกร หรือการใช้เกมที่เชื่อมโยงกับศิลปะ เป็นต้น

4.9) นิทรรศการและการจัดแสดงวัตถุต่างๆ เมื่อวัตถุทั้งที่มาจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้นมาถูกจัดแสดงไว้เป็นบ่อเกิดแรงบันดาลใจชั้นดี และการวางแว่นขยายหรือกระจกขยายไว้เพื่อให้เด็กได้ใช้สำรวจอาจทำให้เกิดการค้นพบสิ่งใหม่ๆ เพื่อเป็นแรงบันดาลใจต่อไปได้

5) บทสนทนา เป็นส่วนหนึ่งของประสบการณ์ศิลปะที่เกิดจากการใช้คำพูดอย่างมีเป้าหมายของครู การสร้างและเลือกรูปแบบของบทสนทนาขึ้นอยู่กับความคาดหวังจากการใช้บทสนทนานั้นๆ ซึ่งมีลักษณะของบทสนทนา 5 รูปแบบ ดังนี้

5.1) บทสนทนาเพื่อสร้างแรงบันดาลใจ คือ การใช้บทสนทนาเพื่อเป็นเครื่องมือในการช่วยเด็กจำได้ถึงประสบการณ์ต่างๆ ที่ได้เรียนรู้มา เรียกความทรงจำกลับมาอีกครั้ง กระตุ้นให้เด็กพูดถึงเรื่องราวต่างๆ ความรู้เดิม ความรู้สึกและความคิด เช่น จากคำถาม “วันนี้อากาศเป็นเช่นไร” ไปจนถึง “ช่วงไหนของวันที่หนูชื่นชอบ” การให้เด็กนึกภาพของสิ่งต่างๆ ใช้คำถามว่า “สิ่งของหรือรูปภาพนี้ทำให้หนูรู้สึกอย่างไร”

5.2) บทสนทนาเพื่อชมเชย คือ การเลือกใช้คำพูดเพื่อส่งเสริมและสะท้อนกลับแก่เด็ก ครูต้องรู้ว่าใช้อย่างไร เมื่อไหร่และทำไมถึงต้องใช้ การใช้คำชื่นชมเพื่อเป็นแรงเสริมทางบวกแก่เด็กและต้องเหมาะสมกับพัฒนาของเด็กแต่ละคน ตั้งแต่เริ่มต้นเพื่อกระตุ้นให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสในการสำรวจ ระหว่างกระบวนการสร้างงาน และการตอบรับของผลงานที่เน้นเกิดจากกระบวนการของเด็ก เช่น ครูคิดว่ามันเป็นการผสมสีที่ดีมากระหว่างสีขาวและน้ำเงินที่หนูใช้สำหรับระบายสีของท้องฟ้า แต่การใช้คำพูดต้องไม่บ่อยจนเกินไปเพราะจะดูไม่จริงจังและคำพูดนั้นจะไม่มีพลัง นอกจากนั้นการใช้บทสนทนายังช่วยสะท้อนกลับให้เด็กเห็นภาพกระบวนการของตนเองอีกด้วย

5.3) บทสนทนาเพื่อการติชม ครูต้องใช้คำติชมผ่านกระบวนการของเด็กไม่ใช่ผลงาน ต้องเป็นการติชมทางบวกในเรื่องกระบวนการ จุดประสงค์หรือทักษะ

5.4) บทสนทนาเพื่อการสอน เป็นการใช้คำพูดเพื่ออธิบายการใช้สื่อและวัสดุที่ถูกหลักและวิธี การเรียกชื่อสื่อวัสดุต่างๆเพื่อให้เด็กเข้าใจและจดจำได้ แต่ไม่ใช่การบังคับให้ทำตาม ขั้นตอนการสร้างงานในความคิดของครู เช่น เริ่มต้นงานศิลปะ ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกขนาดของกระดาษ แปรงหรือสี ดินชนิดต่างๆที่ต้องการใช้สำหรับการปั้นเอง มีอิสระในการแสดงออกถึงความคิดของตนเอง

5.5) บทสนทนาเพื่อขยายประสบการณ์ให้กว้างขึ้น เป็นการใช้คำพูดเพื่อช่วยให้เด็กเรียนรู้จากกระบวนการ การแก้ปัญหา การประยุกต์ใช้สิ่งที่ค้นพบใหม่ การสะท้อนกลับ และขยายความคิดของตนเองออกโดยใช้คำถามให้เด็กได้คิดวิเคราะห์ บรรยาย แก้ปัญหา และค้นพบมากกว่า การให้ตอบเพียง “ใช่ หรือ ไม่ใช่”

สรุปได้ว่า การจัดประสบการณ์ศิลปะประกอบด้วยองค์ประกอบ 3 ประการ ได้แก่ (1) สุนทรียประสบการณ์ หมายถึง การกระตุ้นให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจด้วยการใช้ประสาทสัมผัสต่างๆ ในการสังเกตและมองเห็นความงาม (2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ หมายถึง การเรียนรู้ของเด็กผ่านการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง กิจกรรมที่จัดต้องเป็นไปตามความสนใจ ยืดหยุ่น ด้วยสื่อปลายเปิดและส่งเสริมจินตนาการ และ (3) การเข้าสู่โลกศิลปะ หมายถึง การเชื่อมโยงเด็กกับศิลปะ ซึ่งให้เห็นศิลปะในชีวิตประจำวันและในวัฒนธรรมของตนเอง โดยเรียนรู้อย่างมีความหมาย องค์ประกอบทั้ง 3 องค์ประกอบนี้ขับเคลื่อนวงจรด้วยการใช้แรงจูงใจและบทสนทนา ซึ่งครูต้องบันทึกข้อมูลเพื่อใช้ในการสะท้อนการเรียนรู้ของเด็ก และใช้คำถามกระตุ้นให้เด็กถ่ายทอดความคิดและขยายประสบการณ์

3.4 กิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล

การเลือกกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลมีหลายปัจจัยที่ต้องคำนึง ตั้งแต่ลักษณะของกิจกรรมที่ตรงตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ สอดคล้องตามมาตรฐานการเรียนรู้ที่กล่าวไว้ข้างต้น อายุ พัฒนาการด้านต่างๆของเด็กเป็นรายบุคคล และตามความสนใจของเด็ก ทั้งนี้ นักศิลปศึกษาหลายท่าน บรรยายถึงลักษณะและแบ่งประเภทของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กหลากหลายรูปแบบตามรายละเอียด ดังนี้

Schirmacher (1998) นำเสนอลักษณะของการจัดกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็ก มีรายละเอียด 3 ประการ ดังนี้

1) สนับสนุนให้เด็กมีโอกาสในการแสดงออกตามความคิดของตนเอง โดยการแสดงออกของแต่ละคนเป็นเรื่องส่วนบุคคล เพราะเด็กแต่ละคนเข้าหาศิลปะด้วยแนวทางที่แตกต่างกัน ดังนั้นเด็กควรได้รับโอกาสในการแสดงออกผ่านสื่อศิลปะที่หลากหลาย

2) มีความสมดุลระหว่างกระบวนการทางศิลปะและผลผลิต กระบวนการทางศิลปะคือกิจกรรมที่ต้องใช้ทักษะต่างๆ ในการสร้างสรรค์ เช่น การฉีก การตัด การพับ เป็นต้น ส่วนผลผลิตนั้นหมายถึงผลลัพธ์จากกระบวนการที่ใช้ทักษะนั้นๆ เช่น ภาพปะติดที่เกิดจากกระบวนการฉีกและตัด เด็กปฐมวัยมีความสุขในการทำและสร้างสรรค์

3) กิจกรรมปลายเปิด หรือกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างสรรค์ โดยเปิดโอกาสในการตัดสินใจด้วยตนเอง 3 เรื่อง ดังนี้

3.1) การเลือกสิ่งที่ต้องการทำ

3.2) การเลือกขั้นตอนหรือกระบวนการในการสร้างสรรค์

3.3) การกำหนดทิศทางหรือหน้าตาของผลงาน

Mayesky (1998) กล่าวว่า การเลือกกิจกรรมศิลปะนำมาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละครั้ง สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึง คือ อายุของเด็กในกลุ่มว่าอยู่ในช่วงอายุเท่าไร และความสนใจของเด็กในแต่ละครั้งเป็นเช่นไร เนื่องจากเด็กที่อายุแตกต่างกันจะมีพัฒนาการด้านต่างๆ ที่แตกต่างกัน เพื่อให้กิจกรรมศิลปะที่จัดให้เน้นเป็นไปตามจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ดังนี้

1) อายุ 2-4 ปี

ส่วนมากเด็กในวัย 2-4 ปี มีข้อจำกัดด้านความสนใจและการจดจ่อ เด็กจะสนใจทำกิจกรรมเพียง 10-15 นาที หรือน้อยกว่านี้ในบางครั้งและแตกต่างตามรายบุคคล โดยเริ่มจากการเตรียมกิจกรรมศิลปะพื้นฐานที่เหมาะสมกับความสนใจของวัยนี้ เด็กจะใช้เวลาสั้นมาก ดังนั้นครูควรเตรียมกิจกรรมสำรองเผื่อในกรณีที่เด็กเริ่มเบื่อกิจกรรมแรกที่ทำอยู่ วัยนี้ต้องการการดูแลของครู การเตรียมวัสดุที่ยากไปสำหรับเด็กจะทำให้เด็กสับสนได้ ดังนั้นเลือกเพียง 1-2 ชนิดในการเริ่มต้นก่อน เด็กวัย 2-3 ปี หรือเด็กอายุมากกว่าที่มีพัฒนาการยังไม่มั่นคงมักต้องการการยกย่องหรือซ้ำกิจกรรมเดิมที่ง่ายๆ เพื่อให้เกิดความรู้สึกถึงความมั่นคง

2) อายุ 4-6 ปี

เด็กช่วงวัยนี้มีพัฒนาการหลายๆด้านดีขึ้น กล้ามเนื้อมัดเล็กที่นิ้ว มือและข้อมือพัฒนาขึ้นกว่าเดิมมาก อีกทั้งพัฒนาการด้านภาษาของเด็กนั้นอยู่ในระดับที่สามารถสนทนาด้วยประโยคที่ประกอบไปด้วย 4-5 คำ เด็กสามารถจดจ่อในการทำกิจกรรมได้มากกว่าเดิม สามารถทำกิจกรรมในกลุ่มขนาดเล็กได้ เด็กวัยนี้สนใจเกี่ยวกับชีวิตทั้งเรื่องบ้าน ครอบครัว โรงเรียน และสภาพแวดล้อมภายนอก เด็กเริ่มมีจุดมุ่งหมายในการวาด ทั้งการออกแบบและภาพวาดในรูปแบบที่เรียบง่ายนั้นเป็นความสามารถของเด็กในวัยนี้ ซึ่งเด็กลงมือทำด้วยความสนุกสนานและตื่นเต้น เด็กสามารถค้นพบทางเลือกในการทำกิจกรรมบางอย่างให้สำเร็จ เช่น การใช้เทปใสแทนกาว เมื่อกาวไม่สามารถยึดวัสดุต่างๆได้ เด็กทดลองและค้นพบการผูกปมหรือเย็บติดกัน เด็กเริ่มเลือกวิธีใหม่ๆแทนการวาดภาพหรือระบายสี การสร้างกิจกรรมกลุ่มสามารถทำได้ด้วยครูเป็นผู้นำกิจกรรม เช่น หัวข้อ “บ้าน” โดยกำหนดให้เด็กวาดภาพบ้านและนำมาตัด จากนั้นครูและเด็กๆช่วยกันจัดเรียงบ้านในกระดาษแผ่นใหญ่รวมกัน

สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ (2544) ระบุความหมายของกิจกรรมสร้างสรรค์โดยใช้งานศิลปะศึกษาว่าเป็นกิจกรรมที่ใช้สื่อการสอน กระบวนการสอนทางศิลปะที่เปิดโอกาสให้เด็กได้ทำงานร่วมกัน ภายใต้บรรยากาศที่ส่งเสริมเสรีภาพของการทำงานศิลปะ ซึ่งตัวอย่างกิจกรรมสามารถแบ่งออกเป็น 6 กิจกรรม ดังนี้

- 1) การวาดภาพระบายสี ได้แก่ การวาดภาพด้วยสีเทียนหรือสีไม้ การวาดภาพด้วยสีน้ำ และการเล่างสีด้วยนิ้วมือ
 - 2) การเล่นกับสีน้ำ ได้แก่ การเป่าสี การหยดสี และการเทสี
 - 3) การพิมพ์ภาพ ได้แก่ การพิมพ์ภาพด้วยส่วนต่างๆของร่างกาย และการพิมพ์ภาพด้วยวัสดุพืชและผักต่างๆ
 - 4) การปั้น ได้แก่ การปั้นด้วยดินเหนียว ดินน้ำมัน แป้งโด และอื่นๆ
 - 5) การพับฉีก ตัด ปะ ได้แก่ การพับอย่างง่าย และการฉีกปะ
 - 6) การประดิษฐ์ ได้แก่ การประดิษฐ์จากเศษวัสดุต่างๆ และการร้อยลูกปัด
- หลอดด้าย หลอดกาแฟหรือวัสดุอื่นๆ

ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล (2533) เสนอกิจกรรมที่เหมาะสมกับเด็กก่อนวัยเรียนและวัยอนุบาล โดยแบ่งออกเป็น 5 สาขา ดังนี้

1) กิจกรรมวาดเส้น การวาดเส้นเป็นการขีดเขียนวัสดุบางชนิดลงบนกระดาษ มีลักษณะเป็นเส้น วัสดุที่นิยมนำมาใช้และเหมาะสมกับเด็กวัยนี้ คือ ดินสอดำชนิดใส่อ่อน สีเมจิก ปากกาปลายสักหลาด และปากกาลูกลื่น เนื่องจากพัฒนาการของวัยนี้แสดงออกด้วยการขีดเขียน ดังนั้นควรเป็นวัสดุที่ง่ายต่อการขีดเขียน ให้เด็กเรียนรู้การควบคุมเส้นมากขึ้น การประสานสัมพันธ์ระหว่างสายตากับมือ ครูสามารถสอนด้วยการแนะนำวัสดุที่ใช้วาดและอาจแสดงให้ดู

2) กิจกรรมระบายสี เป็นกิจกรรมที่สอดคล้องกับพัฒนาการของเด็กวัยนี้ที่ต้องการแสดงออกด้วยการวาดและระบายสี งานระบายสีสำหรับเด็กมักถูกระบายบนกระดาษแผ่นใหญ่ โดยทำงานบนโต๊ะเรียบ อาจใช้กระดาษรองหรืออุปกรณ์ที่น่าตื่นตาตื่นใจสำหรับเด็กอย่างขาหยั่งเขียนรูป ควรจัดเตรียมให้เด็กได้ทดลองใช้งาน การระบายสีเป็นประสบการณ์ใหม่สำหรับเด็ก ดังนั้นครูจำเป็นต้องสอนการใช้อุปกรณ์และที่สำคัญการเก็บรักษา ประสบการณ์ใหม่ของการระบายสี คือ การรู้จักสีและการเลือกใช้สี ที่เหมาะสม ได้แก่ สีฝุ่น สีโปสเตอร์ และสีเทียน-สีเมจิก นอกจากนี้ กิจกรรมการเขียนภาพด้วยนิ้วมือ เป็นอีกกิจกรรมที่เหมาะสมอย่างยิ่ง อาจใช้แป้งเปียกผสมกับสีฝุ่นหรือสีโปสเตอร์ ทั้งสนุกและยังส่งเสริมพัฒนาการทางกล้ามเนื้อนิ้วมือกับสายตาด้วย

3) กิจกรรมภาพพิมพ์ เนื่องจากการพิมพ์ภาพมีหลากหลายวิธี แต่วิธีการพิมพ์ภาพที่เหมาะสมกับเด็กอนุบาล คือ การพิมพ์จากแม่พิมพ์นูน ก่อนจะเริ่มกิจกรรมควรให้เด็กเข้าใจว่า การพิมพ์คืออะไร และแม่พิมพ์นั้นสามารถทำขึ้นเองได้จากวัสดุหลายๆ แบบ

4) กิจกรรมประติมากรรม วัสดุที่เหมาะสมกับงานประติมากรรมสำหรับเด็ก คือ ดินเหนียว รองลงมา คือ ก้อนกระดาษ และเศษไม้ แต่ดินเหนียวมักแห้งเร็ว โรงเรียนส่วนมากจึงใช้ดินน้ำมันแทน สำหรับกิจกรรมการปั้นมีวิธีการหลากหลาย เช่น ปั้นเป็นรูปทรงต่างๆ กดวัสดุต่างๆ ลงบนดิน การตัด และการแผ่ดิน แต่ควรหลีกเลี่ยงการปั้นตามแบบ เนื่องจากไม่มีเด็กคนไหนสามารถได้ตามจริง ให้เด็กปั้นสิ่งที่ตนเองนึกคิด

5) กิจกรรมประดิษฐ์ตกแต่ง เป็นกิจกรรมที่เกี่ยวใกล้เคียงกับกิจกรรมวาดเส้น ระบายสี หรือแม้กระทั่งภาพพิมพ์ มิได้มุ่งเน้นแต่แสดงออกทางศิลปะเพียงอย่างเดียว แต่เป็นการทำงานที่เป็นกระบวนการ ตัวอย่างงานประดิษฐ์ตกแต่ง คือ การทำภาพปะติด การทำหน้ากาก

การทำหุ่น การประกอบเศษวัสดุ การถักทอไหม ในกิจกรรมนี้เกี่ยวข้องกับอุปกรณ์ต่างๆที่ครูจำเป็นต้อง
แนะนำการใช้และการเก็บรักษาให้ชัดเจน ได้แก่ กรรไกร กาว สี และมีด

กุหลาบ ต้นติผลาชีวะ (2551) จำแนกประเภทของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์สำหรับเด็ก
อนุบาลออกเป็น 5 ประเภท ดังนี้

1) การวาดและการใช้สี เด็กชอบแสดงออกด้วยการใช้การวาดภาพและสี บ่งบอกถึง
สมรรถนะทางร่างกาย

2) การพิมพ์ เด็กเรียนรู้กับการใช้อุปกรณ์กับสี จากวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุเหลือใช้

3) การประดิษฐ์ เด็กได้ฝึกใช้กล้ามเนื้อในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น การพับ
กระดาษ การประดิษฐ์ และการต่อเติมโดยใช้การ ฉีก ตัด ปะ

4) การประดับตกแต่ง เช่น การจัดดอกไม้ จัดห้อง และแต่งสวน

5) การปั้น เป็นกิจกรรมส่งเสริมและพัฒนากล้ามเนื้อมัดเล็ก การคิดจินตนาการ
การรับรู้และเรียนรู้เรื่องรูปทรง การปั้นมี 2 แบบ คือ การปั้นแบบวิเคราะห์ และแบบสังเคราะห์

Mayesky (1998) แบ่งกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ กิจกรรม
ศิลปะสองมิติ และกิจกรรมศิลปะสามมิติ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1) กิจกรรมศิลปะสองมิติ (Two-dimensional activities) สามารถแบ่งออกเป็น
กิจกรรม 3 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมสร้างภาพ กิจกรรมการพิมพ์ภาพ และกิจกรรมภาพปะติด

1.1) กิจกรรมสร้างภาพ คือ การแสดงออกทางศิลปะอย่างมีเป้าหมายใน
ทุกรูปแบบ เริ่มตั้งแต่การขีดเขียน การวาดและการระบายสีสำหรับเด็กเล็กเป็นเรื่องธรรมชาติ
เด็กสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองผ่านการวาดและระบายสี ซึ่งเทคนิคในการสร้างผลงาน
ศิลปะที่ครูสามารถเลือกจัดกิจกรรม ได้แก่ (1) การระบายสีด้วยแปรง เด็กได้เรียนรู้การใช้อุปกรณ์และ
รู้จักสี (2) การวาดด้วยสีเทียนถูกเลือกใช้กับเด็กอนุบาลมาก เนื่องจากขนาด สีสน ความสะอาดและ
ราคาไม่แพง สีเทียนจะช่วยให้เด็กขีดเขียนได้ง่ายขึ้น (4) ทักษะการใช้กรรไกร เด็กจะเริ่มสามารถใช้
กรรไกรได้ด้วยการฉีกตอนอายุ 2 ปี เนื่องจากการฉีกเป็นทักษะพื้นฐานก่อนใช้กรรไกรเป็น ครูสามารถ
จัดกระดาษหรือวัสดุอื่น ๆ ที่มีน้ำหนักที่แตกต่างกันให้เด็กได้ฝึกฉีก และกรรไกรที่给孩子ใช้ต้องมี
คุณภาพดี ง่ายต่อการใช้งาน และ (5) การติดหรือปะ เป็นเทคนิคที่จำเป็นมากในการสร้างสรรค์งาน
ศิลปะของเด็ก อุปกรณ์สำหรับการติดยังส่งเสริมให้เด็กได้ค้นพบในเรื่องความเหนียว ผิวสัมผัส และ

กลืน เด็กมักกลืนจิ้ม ภู ขี้ด้วยนิ้วและมือ เมื่อล้างมือออกเด็กก็ได้เรียนรู้ว่าจากของเหนียวกลายเป็นของลื่น

1.2) กิจกรรมการพิมพ์ภาพ คือ การนำวัตถุกลงบนผิวหน้าที่เรียบเพื่อสร้างแบบหรือลวดลายซึ่งอาจทำซ้ำหลายครั้ง กระบวนการการพิมพ์ด้วยวัตถุชิ้นนั้นประกอบด้วย การทาลงบนวัตถุและกดลงบนกระดาษ เทคนิคของการพิมพ์ใช้ตั้งแต่แบบง่าย คือ พิมพ์ด้วยนิ้วมือ จนถึง การแกะสลักมันเทศแล้วนำมาพิมพ์ลาย สิ่งที่ต้องเน้นย้ำ คือ การจัดการกับวัสดุต่างๆอย่างอิสระ และการทดลองสี การออกแบบ ลวดลาย และเทคนิคทั้งหลาย ครูสามารถส่งเสริมและกระตุ้นเด็กด้วยการหาวัตถุจากบ้านหรือชั้นเรียน เพื่อนำมาเป็นแม่พิมพ์ จากกิจกรรมหาของนี้เด็กได้เรียนรู้ผิวสัมผัส สี และรูปแบบที่อยู่รอบๆตัวของเด็ก เริ่มต้นเรียนรู้ด้วยการพิมพ์ด้วยมือและเท้า เรียนรู้และสังเกตเกี่ยวกับลวดลายซ้ำๆของผ้าหรือกระดาษ จนถึงทดลองใช้วัสดุรอบตัวพิมพ์ซ้ำๆ เทคนิคของการพิมพ์มีหลากหลายวิธี ได้แก่ (1) การพิมพ์ด้วยวัตถุรอบตัว (2) การพิมพ์ด้วยนิ้วมือ (3) การพิมพ์ด้วยผัก (4) การพิมพ์ครั้งเดียว (5) การพิมพ์ด้วยสตายโฟม (6) การพิมพ์ด้วยกระดาษสแตนซิล และ (7) การพิมพ์ด้วยการสลับ

1.3) กิจกรรมภาพปะติด หรือ Collage เป็นภาษาฝรั่งเศส หมายถึง การติดหรือปะ ดังนั้นการทำภาพปะติด คือกระบวนการเลือก จัดระบบ และจัดวางสื่อวัสดุที่มีความแตกต่างในเรื่องสีและผิวสัมผัสลงบนผิวหน้าที่เรียบ การเริ่มนำเด็กสู่การสร้างภาพปะติด ครูต้องให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งรอบตัวถึงรูปร่างและผิวสัมผัส สำรวจในทุกทางและนำไปใช้สร้างรูปแบบหรือภาพ ประสาทสัมผัสด้านผิวสัมผัสที่เกิดขึ้นจะกลายเป็นความรู้ที่ใช้เครื่องมือในการแสดงออก ด้วยการจัดกิจกรรมสัมผัสและสังเกตวัสดุต่างๆ สำรวจและเก็บสะสมจากสิ่งรอบตัวที่มีความหลากหลายด้านรูปร่าง ขนาด สี และผิวสัมผัส ตัวอย่างกิจกรรมภาพปะติด ได้แก่ ภาพปะติดจากเมล็ดพืชต่างๆ ภาพปะติดจากกระดาษเขียนลวดลายเอง (patchwork) และภาพปะติดจากเศษผ้าชนิดต่างๆ

2) กิจกรรมศิลปะสามมิติ (Three-dimensional activities) หมายถึง รูปทรงใดๆ ที่มีอย่างน้อย 3 ด้าน ซึ่งสามารถมองได้รอบด้านหรือมองได้หลายมุม สามารถแบ่งออกเป็นกิจกรรม 4 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมรูปปั้น กิจกรรมการผสมผสาน (assemblage) กิจกรรมโครงสร้างกระดาษ และกิจกรรมงานไม้

2.1) กิจกรรมรูปปั้น คือ การจัดการและสร้างรูปร่างกับวัสดุที่มีความยืดหยุ่น ซึ่งกิจกรรมนี้ให้ประโยชน์กับเด็กมากมาย โดยช่วยให้เด็กพัฒนาการรับรู้ทางสัมผัส ความเข้าใจและชื่น

ชอบกับสัมผัสต่างๆ กิจกรรมรูปปั้นยังช่วยพัฒนาด้านการปรับตัวกับความเปลี่ยนแปลงได้ด้วยวัสดุที่มีความยืดหยุ่นมากๆ กิจกรรมรูปปั้นสามมิตินั้นช่วยทำให้แนวคิดเกี่ยวเรื่องรูปทรงและสัดส่วนของเด็กดีขึ้น ในขณะที่เด็กเรียนรู้การสร้างสิ่งต่างๆด้วยมือ หัวใจของกิจกรรมรูปปั้น คือ รูปทรง ที่ว่างและสื่อวัสดุต่างๆ สำหรับกิจกรรมรูปปั้น เด็กมีพัฒนาการคล้ายกับการวาด การปั้นของเด็กในแรกเริ่มเหมือนกับขั้นขีดเขียน ปั้นแบบไม่มีเป้าหมาย จากนั้นเด็กเริ่มสนุกกับการเคลื่อนไหว ได้แก่ การตบและม้วนตามความต้องการมากขึ้น เมื่อชำนาญจึงสร้างรูปทรงวงกลมและสี่เหลี่ยม หลังจากนั้นนำรูปทรงมาประกอบกันเป็นรูปร่าง ในที่สุดก็เพิ่มรายละเอียดจนกลายเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว กิจกรรมปั้นช่วยให้เด็กปลดปล่อยความกลัว ความคิดและความรู้สึกต่างๆ ดังนั้นกิจกรรมรูปปั้นไม่ขึ้นอยู่กับผลงานท้ายสุด แต่อยู่ที่กระบวนการในแต่ละขั้นของเด็กเป็นรายบุคคล วัสดุที่มักนำมาใช้ในกิจกรรมปั้น คือ ดินเกลือสำหรับเด็กเล็ก (salt clay) ดินเหนียว ดินน้ำมัน และแป้งโดว์ห นอกจากนี้ยังมีกิจกรรมเปเปอร์มาเช่ที่ใช้กระดาษในการทำรูปปั้น ซึ่งเด็กได้เรียนรู้การสร้างรูปทรงด้วยเทคนิคอีกแบบ

2.2) กิจกรรมการผสมผสม หมายถึง การจัดวางวัสดุสามมิติหลายชิ้นๆทั้งที่มาจากธรรมชาติและมนุษย์สร้างขึ้น โดยนำมาวางติดกันเพื่อสร้างองค์ประกอบรวมกันเป็นหนึ่งเดียว วัสดุที่เลือกใช้หรือถูกทั้งถูกนำมารวมกันในแนวคิดใหม่เพื่อแสดงถึงความเป็นนามธรรม สุนทรีย์หรือรูปแบบแสดงสัญลักษณ์ การผสมผสมเป็นการใช้ที่ว่างสามมิติ คล้ายกับการจัดวางหุ่นนิ่งโดยเมื่อวัตถุถูกเลือกจากนั้นถูกจับรวมกลุ่มหรือแยกออกจากกัน วัสดุสำหรับการจัดกิจกรรมผสมผสมมีหลากหลายอย่าง เช่น กล่องไม้ขีด ถ้วยกระดาษ ม้วนกระดาษ และภาตใส่ไข่ เป็นต้น อุปกรณ์ที่จำเป็นสำหรับกิจกรรมนี้คือ กรรไกร กาว หรือที่ยึดต่างๆ ครูควรส่งเสริมเด็กโดยเริ่มต้นจากการเชื่อมชวนเด็กให้เก็บสิ่งของหรือวัตถุต่างๆจากที่บ้าน และมีการสาธิตการนำวัตถุต่างๆมาจัดวางในหลากหลายแนวทาง

2.3) กิจกรรมโครงสร้างกระดาษ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่มีถูกนำไปทำเป็นโครงการ การสร้างของเด็ก เนื่องจากมีความหลากหลายของรูปร่างและรูปทรง งานโครงสร้างที่เกิดจากวัสดุง่ายๆ เช่น กล่องนม ภาตใส่ไข่ แกนแบ่งช่องผลไม้ แกนกระดาษขนาดต่างๆ และกล่องกระดาษขนาดตั้งแต่เล็กจนใหญ่ ซึ่งจากวัสดุเหล่านี้ทำให้เกิดการสร้างสรรคและจินตนาการที่ไม่สิ้นสุด เด็กมักสร้างสรรคเป็นตึกต่างๆ บ้าน เมือง หรือระวางบ้าน สำหรับเด็กเล็กมักสนใจในการสร้างสรรคให้เป็นสัตว์ในจินตนาการ ผู้คนหรือตัวละครที่ชื่นชอบ ดังที่กล่าวมา งานโครงสร้างกระดาษทำให้เกิดโอกาสในการแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ในงานศิลปะและงานประดิษฐ์ที่ดี ครูสามารถเริ่มต้นด้วยกันชวน

เด็ก ๆ เก็บวัสดุที่จะนำมาสร้างสรรค์ และชักชวนให้เด็กทดลองเล่นกับสื่อและวัสดุต่างๆ สรรวจวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในหลากหลายมุมมองและรูปแบบ

2.4) กิจกรรมงานไม้ หมายถึง กิจกรรมที่เกี่ยวกับไม้ ได้แก่ การตอกตะปู การขัดด้วยกระดาษทราย การยึดด้วยกาวและการทำสับนไม้ งานไม้เป็นสื่อที่ยอดเยี่ยมสำหรับการปลูกฝังกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ งานไม้มีคุณค่าหลายอย่างต่อเด็ก ได้แก่ ช่วยพัฒนาการกล้ามเนื้อทั้งมัดเล็กและมัดใหญ่ให้แข็งแรงและสามารถควบคุมได้ดี เด็กได้ใช้ประสาทสัมผัสทุกด้าน พัฒนาทักษะด้านสังคมและการสื่อสาร เปิดโอกาสให้เด็กได้คลายความเครียดมากกว่าระบายกับเพื่อน การใช้เครื่องมือในการวัด ซ่อมหรือสร้างเป็นการส่งเสริมทักษะของเด็ก การกระบวนการสร้างงานไม้เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ทดลองและแก้ปัญหาจึงทำให้เด็กได้พัฒนาความคิดทางวิทยาศาสตร์ เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับพื้นฐานของช่างกลซึ่งกลายเป็นพื้นฐานของความเข้าใจเลขและฟิสิกส์ หัวใจสำคัญของกิจกรรมงานไม้คือ การให้เด็กรู้จัก ค้นเคยและใช้อุปกรณ์ทางงานไม้อย่างถูกต้องปลอดภัย อุปกรณ์งานไม้ ได้แก่ ค้อน เลื่อย แก้วสำหรับงานไม้ ไม้ชนิดต่างๆ ตะปู กาว ไขควง และสี ครูต้องจัดเตรียมให้มีความเหมาะสมกับเด็ก และต้องกำกับดูแลอย่างใกล้ชิด

นอกจากนี้ Isbell และ Raines (2007) กล่าวว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลควรจัดให้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นทั้งรายคู่ รายกลุ่มย่อย และรายกลุ่มใหญ่ เพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกัน แบ่งปันสื่อและอุปกรณ์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดและความรู้สึกระหว่างกัน เด็กควรได้สร้างสรรค์ผลงาน พูดคุยและรับผิดชอบร่วมกับผู้อื่น

สรุปได้ว่า เด็กช่วงอายุ 5-6 ปี มีพัฒนาการกล้ามเนื้อเล็กนิ้ว มือ และข้อมือที่ดีขึ้นสามารถใช้อุปกรณ์ต่างๆ ได้ดีขึ้น ควบคุมกล้ามเนื้อเล็กได้ดีขึ้น มีความจดจ่อในกิจกรรมนานขึ้นสามารถทำงานกลุ่มเล็กได้ และสนใจวิธีการใหม่ๆ แทนการวาดและระบายสี ครูสามารถจัดกิจกรรมที่ใช้เทคนิคหลากหลายและซับซ้อนขึ้นกว่าเดิมได้ แต่ต้องไม่ยากจนเกินไป ดังนั้น ครูต้องจัดกิจกรรมทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กอนุบาลในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่

1) กิจกรรมศิลปะสองมิติ 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมวาดภาพและระบายสี กิจกรรมพิมพ์ภาพ และกิจกรรมภาพปะติด

2) กิจกรรมศิลปะสามมิติ 3 กิจกรรม ได้แก่ กิจกรรมปั้น กิจกรรมโครงสร้างกระดาษ และกิจกรรมประดิษฐ์

3.5 การจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล

สภาพแวดล้อมสำหรับการจัดประสบการณ์ศิลปะเป็นปัจจัยหนึ่งที่สำคัญในการส่งเสริมให้เด็กเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ได้อย่างมีคุณภาพ สภาพแวดล้อมในการวิจัยครั้งนี้สามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ สภาพแวดล้อมตัวบุคคล และสภาพแวดล้อมทางกายภาพ รายละเอียดเป็นดังนี้

3.5.1 สภาพแวดล้อมตัวบุคคล

สภาพแวดล้อมตัวบุคคลหรือบทบาทของครูในการจัดกิจกรรมศิลปะมิใช่เพียงจัดเตรียมวัสดุ สื่อ อุปกรณ์และสถานที่เท่านั้น นักการศึกษาหลายท่านกล่าวถึงบทบาทที่สำคัญของครูศิลปะในแง่การมีอิทธิพลต่อเด็ก ความเข้าใจของเด็กที่มีต่อศิลปะ และสิ่งที่ครูจำเป็นต้องใส่ใจเมื่อจัดกิจกรรมศิลปะในแต่ละครั้ง

นิตยา ประพฤติกิจ (2539) กล่าวถึงบทบาทของครูศิลปะที่มีอิทธิพลต่อในด้านความรู้สึก ความคิดและทัศนคติ เนื่องจากเด็กให้ความสำคัญกับการแสดงออกของครูที่มีต่อศิลปะของเด็ก ครูจำเป็นต้องใส่ใจกับคำพูด ความคิดและการกระทำในการสะท้อนกลับต่อผลงานของเด็ก

นภเนตร ธรรมบวร (2545) กล่าวว่า ครูศิลปะควรส่งเสริมการเห็นคุณค่าและการตระหนักในความงามของศิลปะ และเปิดโอกาสให้พูดคุยถึงผลงานศิลปะของตนเอง ไม่มีการเปรียบเทียบผลงานกับเด็กอื่นหรือวิพากษ์วิจารณ์

Clemens (1991) ให้ความสำคัญของบทบาทที่สำคัญของครูในการจัดกิจกรรมศิลปะแก่เด็ก คือ การช่วยให้เด็กตระหนักถึงความหมายของงานศิลปะในแง่ของการแสดงออกของเจ้าของผลงาน ไม่ใช่เพียงความสวยงามหรือมาตรฐานความงามของผลงานศิลปะ

Schirmacher (1998) กล่าวถึงบทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะมีหลายแนวทางในการทำงานร่วมกับเด็ก ซึ่งแตกต่างออกไปตามเป้าหมายและจุดประสงค์ในการสอน แบ่งออกเป็น 3 รูปแบบ ดังนี้

1) ครูเป็นผู้กำหนด เป็นการสอนตามขั้นตอนของครู การแทรกแซงโดยครู และถูกวางโครงสร้างไว้แล้ว เกิดจากครูมีความคิดว่าจะทำอะไรและวิธีการทำซึ่งจะสอนตามสิ่งที่ครูคิดเองทั้งหมดเพื่อให้ได้ผลผลิตตามที่คิดวางแผนไว้ โดยส่วนใหญ่เป็นงานศิลปะที่ทำด้วยมือ

2) เด็กเป็นผู้กำหนด เป็นแนวทางที่ตรงกันข้ามกับแนวคิดครูเป็นผู้กำกับ ซึ่งเป็นการสอนที่ไม่ได้ถูกวางโครงสร้าง เด็กเป็นผู้ดำเนินการและตัดสินใจเลือกเอง ครูเตรียมสื่อไว้และคอย

สนับสนุนให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานหรือกระตุ้นให้เข้าศูนย์การเรียนรู้ศิลปะ แนวคิดนี้อาจไม่เหมาะสมกับเด็กบางกลุ่มที่เหนื่อยและเบื่อง่ายกับการค้นพบและสร้างสรรค์ด้วยตนเองเพียงอย่างเดียว

3) ครูเป็นผู้ชี้แนะ แนวคิดครูเป็นผู้ชี้แนะเป็นแนวคิดที่มีข้อเสนอที่ดีกว่าสองแนวคิดก่อนหน้านี้ เนื่องจากเป็นการสอนที่มีการวางโครงสร้างภายใต้การกำหนดทิศทางโดยเด็ก

3.1) ครูเปรียบเสมือนผู้อำนวยความสะดวก โดยครูเป็นผู้กำหนดหัวข้อแต่ไม่ได้กำหนดผลงานที่เฉพาะเจาะจง ครูเป็นผู้แนะนำสื่อและอุปกรณ์ ครูเป็นผู้ชี้ให้เห็นปัญหา และครูเชื่อมโยงศิลปะเข้ากับศาสตร์อื่นๆ

3.2) ครูเปรียบเสมือนแม่แบบ เนื่องจากเด็กเรียนรู้ด้วยวิธีที่หลากหลาย บางครั้งวิธีที่ดีที่สุดสำหรับการเรียนรู้ คือ การฟัง หรืออาจเรียนรู้จากการสังเกตครู ครูแสดงกระบวนการที่หลากหลายในการเล่นกับสื่อต่างๆ ครูสามารถเป็นแม่แบบพฤติกรรมที่แสดงออกทางศิลปะ โดยด้านความมั่นใจในผลงานศิลปะของตนเอง ความเท่าเทียมกันจากการไม่เปรียบเทียบผลงานเพื่อแสดงถึงความเด่นหรือด้อยกว่า ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม การแต่งกาย และการเป็นแบบอย่างของการเข้าร่วมทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน โดยเน้นแสดงต้นแบบเพื่อแสดงให้เห็นถึงกระบวนการมากกว่าผลลัพธ์

3.3) ครูเปรียบเสมือนผู้มีส่วนร่วม เด็กสนุกกับการเล่นทั้งกับตัวเองและเพื่อน รวมทั้งการได้มีส่วนร่วมกับผู้ใหญ่ แต่บทบาทของครูจะต้องไม่ไปบดบังการตัดสินใจของเด็ก เป็นการร่วมทำและคอยเสนอแนะเมื่อเด็กเจอปัญหา ไม่ใช่การเสนอคำตอบ คอยเฝ้ามองและสังเกตกระบวนการต่างๆที่เกิดขึ้น รวมทั้งการร่วมพูดคุยกับเด็ก

3.4) ครูเปรียบเสมือนนักสร้างสรรค์ ครูต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และมีเอกลักษณ์ ครูที่มีความคิดสร้างสรรค์มักส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยการเป็นต้นแบบของความคิดสร้างสรรค์ การกระตุ้นให้เกิดความคิดที่หลากหลายและเห็นศักยภาพในตัวเด็ก

3.5) ครูเปรียบเสมือนผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ ความรู้และความชำนาญเกี่ยวกับศิลปะ มีความเป็นศิลปิน มีความสามารถในการออกแบบกิจกรรมศิลปะที่เหมาะสม ครูเป็นผู้แสดงให้เห็นเด็กเห็นถึงความเป็นนักสร้างสรรค์หรือศิลปิน กระตุ้นให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้งหมดในการรับรู้ ทดลองและค้นหา

สรุปได้ว่า บทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะแต่ละครั้งต้องใช้หลากหลายบทบาท ได้แก่ ผู้อำนวยการความสะอาด แม่แบบหรือแบบอย่าง ผู้มีส่วนร่วม นักสร้างสรรค์ และผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ ครูจำเป็นต้องเลือกบทบาทของตนเองให้เหมาะสมกับสถานการณ์ เวลาใดที่ควรเป็นผู้นำหรือเมื่อใดควรเป็นผู้เฝ้ามอง หากครูเป็นเพียงผู้นำอย่างเดียว กิจกรรมที่จัดขึ้นจะไม่สามารถนำพาเด็กไปสู่เป้าหมายสูงสุดของกิจกรรมศิลปะได้

3.5.2 สภาพแวดล้อมทางกายภาพ

สภาพแวดล้อมทางกายภาพ หมายถึง ห้องเรียน รวมถึงการจัดสื่อและอุปกรณ์สำหรับการเรียนรู้และดำเนินกิจกรรมต่างๆ เป็นอีกหนึ่งหน้าที่ของครูที่ต้องมีความรู้ความเข้าใจสามารถออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสมกับวัยของเด็ก ผู้วิจัยรวบรวมหลักในการจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพจากนักการศึกษาหลากหลายท่านที่ได้อธิบายไว้ รายละเอียดเป็นดังนี้

Schirmacher (1998) กล่าวถึงข้อคำนึงในการจัดพื้นที่สำหรับการทำกิจกรรม ควรจัดพื้นที่ให้มีความสวยงามและรู้สึกอยากทำงาน ต้องสะดวกสบายต่อการเข้าถึง ปลอดภัย สื่อและอุปกรณ์ต่างๆ ต้องเป็นสื่อผสมที่มีความหลากหลายและผสมผสานทั้งสองมิติและสามมิติ ควรวางแผนและออกแบบระบบการจัดเก็บสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ที่เป็นระเบียบ แยกตามประเภทของวัสดุ อุปกรณ์ สีและผิวสัมผัสที่ง่ายต่อการมองเห็นและการหยิบใช้งานของเด็กในการเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระ

Duffy (1998) อธิบายถึงหลักสำคัญ 4 ประการในการจัดสภาพแวดล้อมสำหรับเด็กอนุบาล ดังนี้

(1) การออกแบบพื้นที่ ห้องเรียนที่ดีจำเป็นต้องมีพื้นที่ทั้งภายในและภายนอก ห้องที่กว้างเพียงพอ เพื่อให้เด็กได้เคลื่อนไหวอย่างสะดวกสบาย ต้องสอดคล้องกับลักษณะของกิจกรรมทั้งรายบุคคล กลุ่มย่อย และกลุ่มใหญ่ ดังนั้น พื้นที่ควรถูกออกแบบให้มีความยืดหยุ่นสูงสามารถปรับเปลี่ยนตามลักษณะของกิจกรรมที่เปลี่ยนไป นอกจากนี้ การเตรียมพื้นที่สำหรับเก็บงานหรือพักงานเพื่อให้เด็กสามารถกลับมาทำงานต่อได้

(2) ความสะดวกการเข้าถึงสื่อและอุปกรณ์ต่างๆ ครูต้องวางระบบการจัดเก็บที่เด็กสามารถหยิบได้ง่าย คำนึงถึงระยะและความสูงที่เหมาะสมตามวัย เปิดและค้นหาได้ง่าย ต้องมีระบบจัดเก็บที่เป็นระเบียบ มีการทำฉลากชื่อหรือสัญลักษณ์กำกับ มองเห็นและหยิบใช้ได้อย่างสะดวกเพื่อส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้อย่างอิสระตามความสนใจของตนเอง รวมทั้งอุปกรณ์การทำความสะอาดเพื่อปลูกฝังความรับผิดชอบของเด็กหลังจากทำงานเสร็จ

(3) ความปลอดภัย สื่อและวัสดุอุปกรณ์ทุกชิ้นที่ครูจัดวางในห้องเรียน ต้องผ่านการตรวจสอบในการใช้แล้วว่าจะมีความคงทน ปลอดภัย และเหมาะสมกับวัยของเด็ก พื้นของห้องเรียน ต้องไม่ลื่น หากจำเป็นต้องใช้อุปกรณ์ที่มีคมหรืออาจเป็นอันตรายต่อเด็ก ครูจำเป็นต้องมีมาตรการในการใช้ที่มีระดับความปลอดภัยสูงสุด

(4) การส่งเสริมสุนทรียะ ภายในห้องเรียนต้องมีแสงสว่างเพียงพอทั้งแสงจากธรรมชาติและแสงสังเคราะห์ เครื่องเรือนต่างๆ มีการเลือกใช้สี รูปแบบ และพื้นผิวที่เหมาะสมทั้งการใช้งานและความสวยงาม มีความกลมกลืนสอดคล้องในภาพรวม อาจสะท้อนถึงลักษณะเด่นของวัฒนธรรมของชุมชน นอกจากนี้ควรประดับตกแต่งด้วยผลงานศิลปะ ต้นไม้หรือวัสดุธรรมชาติ เพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจและความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างชิ้นงาน

Mayesky (1998) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมทางกายภาพคือกุญแจสำคัญของการจัดกิจกรรมสร้างสรรค์ให้ประสบผลสำเร็จ สามารถแบ่งประเด็นออกเป็น 2 ด้าน ดังนี้

(1) การออกแบบลักษณะทางกายภาพ รูปร่างของห้องเรียนในลักษณะต่างๆ ส่งผลต่อการดำเนินกิจกรรม รูปร่างสี่เหลี่ยมผืนผ้ามีความเหมาะสมมากที่สุด และรูปร่างตัวแอลนั้นยากต่อการดูแลของครู มีความยืดหยุ่นตามลักษณะกิจกรรมที่แตกต่างกัน ลักษณะของพื้นควรสะอาด ปลอดภัย และเหมาะสำหรับการนั่งทำกิจกรรมของเด็ก การออกแบบให้มีทั้งพื้นที่ทำงานรายบุคคล และรายกลุ่ม การจัดการเรื่องแสง ความร้อน และการระบายลมภายในห้องเรียน แสงต้องจัดให้มีแสงจากธรรมชาติส่องเข้าถึงภายในห้องเรียน อากาศภายในชั้นเรียนต้องไม่ร้อนหรือหนาวจนเกินไป มีอากาศถ่ายเทดี การจัดวางพื้นที่ให้มีทางสัญจรที่สะดวกและเหมาะสมกับวัย การจัดพื้นที่ใกล้กับแหล่งน้ำสำหรับทำกิจกรรมศิลปะและการทำความสะอาด การเลือกวัสดุและอุปกรณ์ต้องคำนึงถึงความง่ายในการใช้งาน ใช้ได้ทั้งหญิงและชาย เป็นสื่อที่สามารถกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ คงทน จำนวนเพียงพอต่อการใช้งานและมีเหมาะสมตามลักษณะการทำกิจกรรม ส่วนการจัดเก็บสื่อและอุปกรณ์ต่างๆ ต้องจัดเก็บอย่างเป็นระบบ จัดวางในตู้ที่เปิดโล่ง กว้าง และไม่ลึกลงเกินไปเพื่อการหยิบใช้งานได้อย่างสะดวกสบาย นอกจากนี้การเลือกโต๊ะและเก้าอี้ที่เหมาะสมกับกิจกรรมและวัยของเด็ก เก้าอี้ต้องไม่หนักเกินไปสำหรับเด็กในการใช้งาน

(2) ความสอดคล้องกับพัฒนาการของเด็ก เมื่อครูต้องการออกแบบพื้นที่สำหรับกิจกรรมภายในห้องเรียน สิ่งสำคัญที่ต้องคำนึงคือ ลักษณะหรือพัฒนาการของเด็กตามวัย เนื่องจากแต่ละช่วงวัยจะมีพฤติกรรมที่แตกต่างกัน ดังนั้น ความต้องการในการใช้พื้นที่จึงมีต่างกันสำหรับเด็ก

อายุ 2-3 ปี ส่วนมากลักษณะกิจกรรมจะเรียบง่าย ใช้พื้นที่น้อย และมีลักษณะเป็นพื้นที่ปิดล้อม ดังนั้นไม่ควรออกแบบพื้นที่ที่ใหญ่จนเกินไปหรือมีอุปกรณ์มากจนเกินไป แต่ต้องมีพื้นที่สำหรับการเคลื่อนไหว ไม่ขัดขวางหรือเกะเกะ เนื่องจากเด็กจะสะดุดล้มหรือลื่นได้ ส่วนเด็กอายุ 5-6 ปี มีลักษณะตรงกันข้าม คือ พื้นที่ควรใหญ่เพียงพอสำหรับการเคลื่อนไหวตลอดเวลาของเด็ก เนื่องจากเป็นวัยที่วิ่ง กระโดด ปีน และการออกกำลังกายต่างๆ ต้องออกแบบพื้นที่ให้มีความเหมาะสมและปลอดภัยกับลักษณะทางกายภาพของเด็กวัยนี้ เพื่อส่งเสริมการทำงานร่วมกันอย่างอิสระ

(3) ความปลอดภัยในการใช้งาน เป็นประเด็นที่สำคัญมากสำหรับการออกแบบสภาพแวดล้อมสำหรับเด็กอนุบาล ความปลอดภัยในการใช้พื้นที่ในการทำกิจกรรม การเลือกวัสดุและอุปกรณ์ต่างๆ ครูจำเป็นต้องทดลองใช้งานก่อนนำมาใช้ในกิจกรรม ต้องระวังของที่เป็นอันตราย ได้แก่ ของมีคม ขนาดของวัสดุที่อาจเล็กเกินไป การลื่นไถล ในการวางตำแหน่งของพื้นที่ต่างๆ ต้องคำนึงถึงความสะดวกของครูในการเฝ้าระวังหรือดูแลได้อย่างทั่วถึง ต้องไม่มีมุมลับสายตา ครูจำเป็นต้องมองเห็นสถานการณ์ภายในชั้นเรียนของตนเองได้ตลอดเวลา นอกจากนี้ ควรวางแผนทางออกฉุกเฉินที่กว้างเพียงพอเมื่อเกิดเหตุที่ไม่คาดคิด

Isbell และ Raines (2007) กล่าวว่า สภาพแวดล้อมส่งผลต่อการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลมาก ข้อควรคำนึงในการออกแบบและจัดสภาพแวดล้อมสามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ดังนี้

(1) การส่งเสริมสุนทรียภาพ ลักษณะของห้องเรียนต้องมีความสวยงาม น่าพึงพอใจ มีสิ่งต่างๆ ที่ดึงดูดความสนใจของเด็กในการทำกิจกรรมอย่างสนุกสนาน ด้วยการตกแต่งห้องด้วยดอกไม้ วัสดุธรรมชาติหรือภาพงานศิลปะต่างๆ

(2) การออกแบบพื้นที่ ภายในห้องเรียนควรมีพื้นที่ที่สามารถรองรับกิจกรรมหลากหลายรูปแบบทั้งกลุ่มใหญ่และย่อย ส่งเสริมให้เกิดการเรียนรู้และการเล่นร่วมกัน การแบ่งพื้นที่เสียงดังและพื้นที่ที่ต้องการความเงียบด้วยการแบ่งที่ชัดเจน หรือการจัดพื้นที่ที่มีความเป็นส่วนตัวรายบุคคล นอกจากนี้สิ่งสำคัญ คือ การนำเสนอทางเลือกหลากหลายให้เด็กได้ตัดสินใจเลือกใช้พื้นที่ด้วยตนเอง

(3) การเลือกและจัดแสดงผลงาน สื่อและอุปกรณ์ หลักสำคัญคือ การมองเห็นและความสะดวกสบายในการเข้าถึง มีรูปแบบการใช้ที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ง่ายต่อการทำความสะอาด สื่อและอุปกรณ์ต้องมีความหลากหลายและจำนวนมากพอต่อความต้องการ เปิดโอกาสให้เด็กได้ตัดสินใจ

เลือกใช้ตามความต้องการของตนเอง สื่อและอุปกรณ์ต้องส่งเสริมการเรียนรู้และมีพร้อมตามความต้องการของเด็ก การจัดอุปกรณ์ของจริงให้เด็กได้มีประสบการณ์ในการใช้ ภายในห้องเรียนควรมีการนำเสนอหรือจัดแสดงผลงานของเด็กในรูปแบบที่หลากหลาย

สรุปได้ว่า การจัดสภาพแวดล้อมทางกายภาพสำหรับการจัดประสบการณ์ศิลปะควรมุ่งคำนึงถึงความสวยงาม น่าดึงดูดใจในการทำงาน ขนาดของพื้นที่ที่มีความเหมาะสมกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก มีความปลอดภัยและสะดวกสบายต่อการใช้งาน มีแสงและการระบายถ่ายเทของลมที่ดี พื้นที่ที่มีความยืดหยุ่นต่อกิจกรรมหลากหลายรูปแบบ สื่อวัสดุและอุปกรณ์ควรมีความหลากหลายให้เด็กสามารถตัดสินใจเลือกตามความต้องการของตนเอง และถูกจัดเก็บอย่างเป็นระบบ มองเห็น และหยิบใช้ได้ง่าย

3.6 การประเมินผลงานศิลปะของเด็กอนุบาล

การเฝ้ามองเด็กผ่านกระบวนการและผลงานศิลปะของเด็ก เป็นอีกวิธีหนึ่งที่ครูสามารถทราบถึงพัฒนาการต่างๆ ความคิด ความรู้สึก อารมณ์ และมุมมองที่มีต่อโลกรอบตัวของเด็กได้เป็นอย่างดี การประเมินเด็กอนุบาลต้องประเมินตามสภาพจริงซึ่งมีหลักการ วิธีการ และข้อคำนึงหลายประการ ครูต้องมีความรู้ความเข้าใจและสามารถเลือกใช้วิธีการหรือรูปแบบในการประเมินที่เหมาะสมกับสถานการณ์ต่างๆ ของเด็ก

Schirmacher (1998) ให้ความหมายของครูว่า เปรียบเสมือนนักสังเกต นักบันทึกและนักประเมินในเวลาเดียวกัน การสังเกตเปิดโอกาสให้ครูได้เห็นการเรียนรู้และพัฒนาการด้านต่างๆ ของเด็กผ่านกระบวนการ การบันทึกมีบทบาทสำคัญเพื่อใช้สำหรับเป็นข้อมูลในการประเมิน โดยบันทึกช่วงเวลาหรือเหตุการณ์สำคัญ นอกจากนี้ การประเมินช่วยให้ครูทราบถึงความก้าวหน้าของเด็กและมีประโยชน์ในการสื่อสารกับผู้ปกครองและพัฒนาหลักสูตรต่อไป เหตุผลสำคัญในการสังเกตและบันทึกพฤติกรรมของเด็ก สามารถแบ่งออกเป็น 5 ประเด็น ดังนี้

1) สังเกตและบันทึกเพื่อเข้าใจเด็ก ผลงานศิลปะของเด็กสามารถช่วยครูในการเข้าใจว่า เด็กเป็นใครและมีความเข้าใจเกี่ยวกับตนเองอย่างไร รู้ว่าใคร สิ่งใดหรือเหตุการณ์ใดมีความสำคัญต่อตัวเด็ก สูดหายใจการใช้ชีวิต ครอบครัวและความเป็นอยู่ของเด็ก ความสุขหรือความทุกข์ใจ สิ่งเหล่านี้เด็กใช้ศิลปะบอกเล่าเรื่องราวต่างๆ ผ่านเส้น สี รูปร่าง และขนาด

2) สังเกตและบันทึกเพื่อบันทึกเกี่ยวกับปัญหาและสิ่งที่ต้องคำนึง เพื่อใช้ในการวางแผนเพื่อช่วยเหลือเด็กได้

3) สังเกตและบันทึกเพื่อพัฒนาการประเมินที่ครอบคลุมในด้านจุดแข็ง จุดด้อย และข้อเสนอแนะ เนื่องจากเด็กเติบโตอย่างรวดเร็ว เพื่อไม่ให้พลาดพัฒนาการด้านต่างๆของเด็กที่เปลี่ยนแปลงไป ดังนั้นครูต้องกำหนดประเด็นที่ครอบคลุม สามารถแบ่งได้เป็น 7 ด้าน ดังนี้

3.1) ด้านกายภาพ การใช้อุปกรณ์ทางศิลปะในประเด็นการควบคุมกล้ามเนื้อมัดเล็ก-ใหญ่ การใช้อุปกรณ์จำพวกกรรไกร กาว แปรง สีประเภทต่างๆ ดินชนิดต่างๆ สำหรับงานปั้น การสนใจต่อกระบวนการทำงาน และการทำกิจกรรมสำเร็จ

3.2) ด้านสังคม ความสามารถในการทำงานเดี่ยว การแสดงออกของความรับผิดชอบต่อตนเองในด้านการหยิบและเก็บสื่อศิลปะต่างๆ การทำความสะอาด การปฏิบัติตามกฎของกิจกรรมนั้นๆ การกำกับตนเองในการใช้ความคิดของตนเองโดยไม่ลอกผู้อื่น ความสามารถในการทำงานร่วมกับผู้อื่นในสถานที่ต่างๆ และสุดท้ายการยอมรับความคิด รูปแบบและผลงานของผู้อื่น

3.3) ด้านอารมณ์ การยอมรับความผิดพลาด ข้อผิดพลาด และความพยายามที่ไม่ประสบความสำเร็จในการทำงานศิลปะ ความเชื่อมั่นต่อตนเองและมั่นใจในผลงานศิลปะมากกว่าความไม่กล้า กลัวและทัศนคติที่ระมัดระวังมากเกินไป การแสดงออกความรู้สึก พื้นอารมณ์ อารมณ์ต่างๆ และบุคลิกลักษณะผ่านงานศิลปะ ความสุขและภูมิใจในผลงานของตนเอง การเพิ่ม ตัดทอนทำลายและมากเกินจริงของสิ่งที่สำคัญต่อความรู้สึกของเด็ก

3.4) ด้านสติปัญญา ความเข้าใจในศิลปะและทำไมถึงต้องสร้างงานศิลปะ ความสนใจของเด็กในการพูดคุยเกี่ยวกับผลงานตนเองด้วยการตั้งชื่อ พูดเป็นประโยค หรือเรื่องเล่า รู้และใช้คำศัพท์ทางศิลปะ ความรู้เรื่องสีและรูปร่างต่างๆ ร่องรอยที่แสดงถึงเรื่องส่วนตัวและเป็นที่จดจำของผู้อื่น การสะท้อนเรื่องราวเกี่ยวกับผู้คน สถานที่ วัตถุ ประสบการณ์ และเหตุการณ์ที่สำคัญในสภาพแวดล้อม สุดท้ายการวาดรูปร่างของมนุษย์

3.5) ด้านความคิดสร้างสรรค์ การแสดงออกด้วยการผสมผสานโดยใช้สื่อวัสดุศิลปะในหลากหลายรูปแบบ การใส่ใจในรายละเอียด ตกแต่งและมีความซับซ้อน ความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว

3.6) ด้านความงาม ความสนใจระหว่างกระบวนการใช้สื่อและสร้างผลงาน การใช้รูปแบบทั้งสองมิติและสามมิติ การแสดงออกในด้านที่ละเอียดอ่อนของผลงานด้วยประสาทสัมผัสด้านต่างๆ เช่น การมอง การสัมผัส การฟัง การดม และการชิม การสะท้อนการรับรู้จาก

สิ่งรอบด้าน ธรรมชาติและสภาพแวดล้อม การชื่นชมผลงานและการพูดคุยถึงผลงานในแง่ของ ความงามทางศิลปะ

3.7) ด้านส่วนบุคคล การแสดงออกถึงความชื่นชอบตามความสนใจของตัวเอง ครูจะบันทึกกิจกรรมแต่ละชนิดโดยเรียงลำดับตามความชอบ

4) สังเกตและบันทึกเพื่อวางแผนกิจกรรมที่เหมาะสมตามพัฒนาการและตามแต่ละ บุคคลของเด็ก ความสนใจของเด็กแต่ละคน พัฒนาการด้านต่างๆ ที่ต้องส่งเสริมและการช่วยเหลือเป็น รายบุคคล

5) สังเกตและบันทึกเพื่อใช้ในการสื่อสารกับครอบครัวของเด็ก การเก็บข้อมูลที่ได้ จากการสังเกตช่วยครอบครัวให้เข้าใจเด็กมากขึ้น เนื่องจากเด็กแสดงออกที่บ้านกับที่โรงเรียนมักมี ความแตกต่างกัน ใช้เป็นหลักฐานเพื่อยืนยันและต้องเป็นกระบวนการแบบสองทาง ทั้งรายงานให้ ทราบและสอบถามกลับเพื่อเก็บข้อมูลเพิ่มเติมจากครอบครัวในประเด็นที่ไม่สามารถทราบได้จากการ สังเกตในระหว่างทำกิจกรรม ทั้งเรื่องดีและปัญหาที่เกิดขึ้น นอกจากนี้สามารถสร้างบทบาทให้ ครอบครัวมีส่วนร่วมในการแก้ปัญหาและติดตามผลต่อไป

Koster (2001) อธิบายการประเมินผลงานศิลปะตามสภาพจริงสำหรับเด็กปฐมวัย ว่า ไม่ใช่การตัดสินที่ผลผลิตสุดท้ายหรือการได้มาซึ่งลักษณะงานที่มีเกณฑ์สวยงามตามแบบผู้ใหญ่ การประเมินจะมุ่งไปที่กระบวนการที่เกิดขึ้นระหว่างสร้างสรรค์ ซึ่งใช้เครื่องมือหลากหลายรูปแบบเพื่อ ความเหมาะสมตามประเด็นที่ต้องการประเมิน ทั้งนี้ การประเมินนอกจากจะช่วยให้ครูรับรู้พัฒนาการ ของเด็ก ครูยังใช้ข้อมูลจากการประเมินมาใช้ในการปรับปรุงกิจกรรมเพื่อให้เด็กได้รับประสบการณ์ การเรียนรู้ที่มีคุณภาพยิ่งขึ้นไป ประเภทของการประเมินสามารถแบ่งออกเป็น 2 รูปแบบ ดังนี้

1) การประเมินรายบุคคล ลักษณะและรูปแบบของเด็กแต่ละคนสามารถให้ข้อมูล แก่ครูในเชิงลึก และครูสามารถติดตามพัฒนาการแต่ละด้าน ดังนี้

3.1.1) ด้านกายภาพ การควบคุมด้านร่างกายของเด็กในการใช้สื่อวัสดุ และอุปกรณ์ ของศิลปะประเภทต่างๆ

3.1.2) ด้านสังคม ความสามารถของเด็กในการทำงานกับผู้อื่นในกิจกรรมต่างๆ

3.1.3) ด้านอารมณ์ ระดับความสบายใจของเด็กเมื่ออยู่กับสื่อวัสดุ และอุปกรณ์ ศิลปะต่างๆ และการแสดงออกด้วยศิลปะ

3.1.4) ด้านมิติ ทักษะการรับรู้ทางสายตาของเด็ก

1.5) ด้านภาษาสัญลักษณ์ ทักษะของเด็กในการเชื่อมโยงภาพสัญลักษณ์และภาษาพูด

1.6) ด้านความเข้าใจทางสติปัญญา ความสามารถของเด็กในการแสดงออกทางแนวความคิดด้วยศิลปะอย่างเป็นสัญลักษณ์และผ่านภาษาพูด

2) การประเมินรายกลุ่ม เนื่องจากไม่มีเด็กคนไหนสามารถทำงานเพียงลำพังตลอดเวลา ครูจำเป็นต้องจัดเด็กให้อยู่ในบริบทของกลุ่ม เด็กสามารถเรียนรู้จากการมีปฏิสัมพันธ์กับเพื่อนเช่นเดียวกับการทำงานกับผู้ใหญ่ แต่ละกลุ่มก็มีแรงขับเคลื่อนที่ต่างกัน ไม่มีกลุ่มไหนที่เหมือนกันทุกอย่างแม้จะทำกิจกรรมเดียวกัน การเฝ้ามองการทำงานเป็นกลุ่มของเด็กครูจะได้ข้อมูลของเด็กรายบุคคลในภาพที่กว้างขึ้น ซึ่งข้อมูลที่ได้มีประเด็น ดังนี้

2.1) ประสบการณ์ศิลปะที่เหมาะสมกับแต่ละกลุ่ม

2.2) ประเด็นหรือเรื่องที่เป็นความสนใจของกลุ่ม

2.3) บทบาทของเด็กแต่ละคนในกลุ่ม

Eglinton (2003) กล่าวถึงประเภทของข้อมูลที่ครูจำเป็นต้องบันทึกเพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานในการประเมิน สามารถแบ่งออกเป็น 3 ประเภท ได้แก่

1) ข้อมูลจากการสังเกต

1.1) เด็กใช้สื่อวัสดุและอุปกรณ์อย่างไร สังเกตการใช้อุปกรณ์ต่างๆ ในด้านความถูกต้องหรือไม่ เด็กพร้อมที่จะเรียนรู้ทักษะใหม่ๆ หรือไม่ ทักษะเก่าของเด็กควรได้รับการสอนใหม่หรือไม่

1.2) เด็กแสดงออกทางความคิดและความรู้สึกผ่านรูปร่างต่างๆอย่างไร เด็กแสดงออกอย่างไร การใช้สื่อในการสื่อสาร ความรู้สึกของเด็กหลังจากแสดงออกผ่านรูปร่างต่างๆ เด็กพึงพอใจกับผลงานของตนเองหรือไม่

1.3) สิ่งที่เด็กเล่นคืออะไร สังเกตสื่อและของเล่นที่เด็กเล่นคืออะไรและการเชื่อมโยงการเล่นกับประสบการณ์ศิลปะของตนเอง เช่น หากเด็กมักเล่นกับบล็อกไม้รูปสามเหลี่ยมพยายามแนะนำรูปร่างเรขาคณิตในการสร้างผลงาน

1.4) เด็กเล่นอย่างไร สังเกตสิ่งที่เด็กเล่น เด็กมีส่วนร่วมในกิจกรรมหรือไม่ ประสบการณ์ของเด็กในการแสดงบทบาทสมมติเป็นอย่างไร ใช้ธรรมชาติการเล่นของเด็กใน

การจัดประสบการณ์ศิลปะของเด็ก ถ้าเด็กมักเล่นแต่งตัว ให้ครูกิจกิจกรรมที่เกี่ยวข้องกับผ้าหรือสิ่งทอ ชนิดต่างๆจากทั่วโลก หรือการเรียนรู้รูปแบบหรือลาย

1.5) เด็กวาดอะไรและอะไรคือแรงบันดาลใจ เด็กพูดถึงสิ่งไหนมากที่สุด ชุดที่เด็กมักเลือกใส่ สัตว์ที่เด็กชื่นชอบมากที่สุด ส่วนไหนของห้องที่เด็กมักไปบ่อยที่สุด ผลงานของเด็กมักจะประกอบด้วยอะไรหรืออะไรที่เป็นแรงบันดาลใจ

2) คำพูดและบทสนทนาของเด็ก

2.1) บทสนทนาระหว่างเด็กกับเพื่อน สิ่งที่เด็กและเพื่อนพูดคุยระหว่างทำงาน ศิลปะและการเล่น อะไรคือสิ่งที่เด็กสนใจในโครงการแต่ละครั้ง อะไรที่เชื่อมโยงกับชีวิตของเด็ก

2.2) บทสนทนาระหว่างเด็กกับครู นอกจากครูประจำชั้นแล้ว ต้องบันทึกระหว่างเด็กกับครูคนอื่นๆด้วย

2.3) บทสนทนาระหว่างที่ประสบการณ์ศิลปะของเด็ก เพราะสิ่งที่เด็กพูดเป็นคำสั่ง การให้ข้อมูล และสามารถเป็นร่องรอยของกระบวนการทางศิลปะของเด็ก

2.4) บทสนทนาระหว่างเด็กกับกลุ่ม สังเกตคำวิจารณ์ที่สำคัญของเด็กระหว่างการสนทนากลุ่ม คำวิจารณ์นั้นเกี่ยวข้องกับประสบการณ์ที่เกิดขึ้นหรือไม่

2.5) บทสนทนาระหว่างการพูดคุยถึงผลงาน ฟังเพื่อระบุความต้องการ ความอึดอัดใจ กระบวนการที่เด็กใช้ บันทึกเพื่อนำไปขยายขอบเขตการจัดประสบการณ์

2.6) คำวิจารณ์ทุกประเภท เพื่อใช้ในการนำไปสู่การจัดประสบการณ์ใหม่ โดยย้ำเตือนความจำของเด็กถึงคำพูดของตนเอง และใช้คำพูดของเด็กในการสอนและสร้าง

3) ผลงานศิลปะที่เกิดจากการสร้างงานผ่านกระบวนการ รวมทั้งระหว่างการสร้างงานและผลงานที่ยังไม่เสร็จ อาจใช้ภาพถ่ายหรือสื่อวีดิทัศน์อื่นๆในการบันทึกข้อมูล

การบันทึกและรวบรวมข้อมูลทั้ง 3 ประเภทที่กล่าวมาแล้ว ครูต้องมองหาประเด็นต่างๆ ในการประเมินเด็ก 7 ประเด็น ดังนี้

- 1) ระดับพัฒนาการของเด็ก
- 2) สิ่งที่เด็กสนใจจากการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง
- 3) แนวความคิดสำหรับประสบการณ์ในอนาคต
- 4) รูปแบบการเรียนรู้รายบุคคลที่เรียนรู้ได้ดีที่สุด
- 5) ความพร้อมสำหรับการพัฒนาทักษะ

6) ความอีต้อัดใจหรือความเปื้อน่ายของเด็กที่มีต่อสื่อใดๆ

7) ความสำเร็จของเด็กที่เกิดจากสื่อใดๆ

Koster (2001) กล่าวถึงเครื่องมือสำหรับการสังเกตและบันทึกข้อมูลที่เหมาะสมกับกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแบ่งออกเป็น 3 วิธี ดังนี้

1) การบันทึกด้วยการเขียน การบันทึกเกี่ยวกับประวัติส่วนบุคคล ความสนใจและความชอบ เหตุการณ์หรือเรื่องราวที่เกิดขึ้นระหว่างทำกิจกรรม อาจใช้รูปแบบรายการ สัญลักษณ์ บันทึกสั้น และบันทึกระยะเวลาของโครงการศิลปะ ทั้งรายบุคคลและรายกลุ่มตามศูนย์การเรียนรู้

2) การบันทึกด้วยภาพถ่าย สำหรับผลงานที่ไม่สามารถเก็บไว้ได้นาน หรือเป็นงานสามมิติที่ไม่สามารถจัดใส่แฟ้มได้ ภาพระหว่างทำกิจกรรมทั้งในชั้นเรียนและจากที่บ้าน เพราะภาพถ่ายสามารถจับช่วงเวลาสำคัญได้ดีและมีมุมมองที่น่าสนใจ

3) การบันทึกด้วยภาพเคลื่อนไหว เป็นเครื่องมืออีกประเภทที่ช่วยให้เห็นภาพรวมเป็นสามมิติมากขึ้น เห็นทั้งภาพ เสียง และการเคลื่อนไหว ข้อสำคัญในการใช้คือ การเขียนเวลาหรือสถานที่ที่บันทึก และกิจกรรมที่แสดงให้เห็นพัฒนาการของเด็ก

การรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการสังเกตและบันทึกเพื่อนำมาจัดทำแฟ้มสะสมผลงาน จุดประสงค์หลักคือการนำเสนอพัฒนาการด้านต่างๆของเด็ก ดังนั้นจำเป็นต้องวางแผนโครงสร้างของแฟ้ม ลำดับการจัดข้อมูล การตั้งชื่อหัวข้อต่างๆ ในแฟ้ม การเลือกผลงานหรือร่องรอยที่สะท้อนความเป็นตัวเด็กมากที่สุด ไม่ใช่การใส่ทุกอย่างลงในแฟ้มสะสมงาน ทั้งนี้ยังต้องกำหนดช่วงระยะเวลาของการเก็บสะสมข้อมูลให้ชัดเจน บันทึกต้องมาจากแหล่งข้อมูลทุกด้าน ได้แก่ ตัวเด็ก ครูและครอบครัว

สรุปได้ว่า ครูต้องเป็นนักสังเกต นักบันทึก และนักประเมินที่ดี เป้าหมายในการประเมินคือ การเข้าใจเด็ก การบันทึกปัญหาที่เกิดขึ้นเพื่อช่วยเหลือเด็กซึ่งต้องครอบคลุมทั้งด้านจุดแข็ง จุดด้อย เพื่อนำข้อมูลเหล่านี้มาวางแผนการจัดประสบการณ์ที่เหมาะสมให้กับเด็ก ครูควรประเมินทั้งรายบุคคลและรายกลุ่ม ประเภทของข้อมูลมีทั้งจากการสังเกต ข้อมูลด้านคำพูดหรือการสนทนาของเด็ก และผลงานของเด็ก ซึ่งข้อมูลเหล่านี้สามารถเก็บรวบรวมด้วยการเขียน ภาพถ่าย และภาพเคลื่อนไหว จากนั้น ครูควรรวบรวมข้อมูลต่างๆ ใส่แฟ้มสะสมผลงานเพื่อใช้สำหรับการประเมิน

4. แนวคิดเชิงออกแบบ

แนวคิดเชิงออกแบบหรือรูปแบบ IDESIGN ถูกพัฒนาโดย Burnette สถาปนิกชาวอเมริกา จากโครงการ Design with kids ซึ่งเป็นโครงการมุ่งส่งเสริมการสอนการออกแบบสำหรับเด็กและช่วยเหลือครูในการดำเนินการโครงการออกแบบในชั้นเรียน ณ มหาวิทยาลัยศิลปะ รัฐฟิลาเดเฟีย สหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1989 ตามแนวคิด “คุณสามารถสอนทุกอย่างได้ด้วยการออกแบบ” ซึ่งรูปแบบ IDESIGN พัฒนามาจากความเชื่อ แนวคิด และทฤษฎีพื้นฐานทางการศึกษาเกี่ยวกับการเรียนรู้ของเด็ก กระบวนการคิดที่มีพื้นฐานของการคิดหลากหลายรูปแบบ

4.1 ความหมายและจุดประสงค์ของการคิดเชิงออกแบบ

การคิดเชิงออกแบบเป็นวิธีการคิดรูปแบบหนึ่งที่มักพบในนักออกแบบ สถาปนิก นักโฆษณา และอาชีพที่เกี่ยวข้องกับการคิดในลักษณะนี้ บุคคลนี้ได้รับการยอมรับว่ามีความคิดสร้างสรรค์สูง หากนำวิธีคิดของนักออกแบบมาจัดกระบวนการเรียนรู้ให้กับเด็กน่าจะเสริมสร้างความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ คิดวิเคราะห์ คิดแก้ปัญหาได้เป็นอย่างดี

Burnette (2005) อธิบายลักษณะของการคิดเชิงออกแบบว่าเป็น การคิดอย่างมีเป้าหมาย แต่ละคนต่างมุ่งคิดเพื่อตอบสนองความพอใจและความต้องการของตนเองตามบริบทต่างๆ การคิดเริ่มต้นจากระบุข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ พิจารณาทางเลือกต่างๆ ตัดสินใจสิ่งที่จะทำ ลงมือทำ หลังจากนั้นจึงสะท้อนว่าความคิดถึงผลลัพธ์ว่าเป็นที่พึงพอใจหรือไม่ หากยังไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ต้องย้อนกลับไปทบทวนแนวคิดเดิมจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ตามที่ต้องการ ขั้นตอนต่างๆ ของการคิดดังกล่าว คือ การออกแบบ

Burnette (2005) อธิบายถึงการออกแบบ คือ กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์และการคิดแบบวิพากษ์วิจารณ์ เริ่มต้นจากการจัดระบบข้อมูลและความคิดต่างๆ การตัดสินใจเลือกจากหลายๆ แนวคิด การปรับปรุงให้ดีขึ้น และการได้รับความรู้ใหม่ที่เกิดขึ้น จุดประสงค์ของการออกแบบ คือ การเปลี่ยนแปลงข้อมูลต่างๆ เพื่อพัฒนาให้ดีขึ้นหรือการสร้างบางสิ่งบางอย่างขึ้นใหม่ โดยใช้การคิดเชิงออกแบบเพื่อทางเลือกที่หลากหลายสำหรับการตัดสินใจ การคิดเชิงออกแบบมีความสร้างสรรค์สูง เนื่องจากผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการไม่ได้ถูกจำกัด ต่างจากการแก้ปัญหาสมการที่มีเพียงคำตอบเดียว การคิดเชิงออกแบบเป็นรูปแบบของความคิดสร้างสรรค์ในการคิดอย่างมีเป้าหมายสามารถประยุกต์ใช้ในการแก้ปัญหาในสถานการณ์ต่างๆ การออกแบบไม่ใช่วิถีของการทำซ้ำหรือเป็นเพียงการตกแต่งให้สวยงามเท่านั้น หากเป็นการหาทางเลือกที่เป็นไปได้ต่อสถานการณ์หนึ่งๆ

การออกแบบเกิดขึ้นได้ทั้งจากบุคคลใดบุคคลหนึ่งหรือการร่วมมือกันของบุคคลต่างๆ ตัวอย่างกระบวนการออกแบบที่ใช้การคิดเชิงออกแบบของเด็ก ดังภาพที่ 8



รูปภาพที่ 8 กระบวนการออกแบบเสื้อของเด็ก

สรุปได้ว่า กระบวนการออกแบบ สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนอย่างง่าย ได้ 3 ขั้นตอน ได้แก่ การคิดและตัดสินใจว่าจะทำอะไร การสำรวจและวางแผนสิ่งที่จะทำโดยการวาดออกมาเป็นแบบร่าง และการสร้างงานจากสิ่งที่ได้วางแผนไว้ เด็กได้ใช้ความคิดหลากหลายรูปแบบ รวมทั้งการคิดอย่างสร้างสรรค์และจินตนาการในกระบวนการออกแบบตั้งแต่เริ่มต้นจนได้ผลงานสุดท้าย

Burnette (2005) กล่าวว่า แนวคิดเชิงออกแบบสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับศาสตร์ต่างๆ ได้แก่ ภาษา วิทยาศาสตร์ วิศวกรรม สังคมและวัฒนธรรม โดยเฉพาะการนำไปประยุกต์กับ ศิลปะ ศิลปะและการออกแบบมีความแตกต่างกันด้านเจตนาของผู้สร้างสรรคงาน กล่าวคือ ศิลปะเป็นการแสดงออกถึงความรู้สึก ความสนใจ และเป้าหมายของศิลปินซึ่งมักเป็นผู้ควบคุมการสร้างผลงานนั้นๆ ในขณะที่การออกแบบ คือ การคิดถึงวิธีการในการแสดงออกเพื่อนำไปสู่เป้าหมายที่ต้องการ ภายใต้กรอบหรือปัญหาบางอย่างซึ่งมิใช่การควบคุมโดยนักออกแบบ แม้ว่าทั้งสองสิ่งมีความแตกต่างกันในด้านเจตนา สถานการณ์ และข้อจำกัดด้านการสร้างงาน อย่างไรก็ตามทั้งสองมีจุดร่วมกันในเรื่องของการคิด กล่าวคือ เป็นการคิดเพื่อก่อให้เกิดสิ่งใหม่ และการคิดลักษณะอื่นๆ เพื่อประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน

Burnette (2005) ให้เหตุผลของการสอนการคิดเชิงออกแบบสำหรับการศึกษาว่าเป็นพื้นฐานที่สำคัญ เพราะการคิดเชิงออกแบบทำให้เกิดการสร้างแรงบันดาลใจ การมีส่วนร่วม และการเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ต่างๆ แนวคิดเชิงออกแบบเป็นการจัดวางประสบการณ์ต่างๆ ที่ตอบสนองต่อความสนใจและการใช้ทักษะความสามารถด้านต่างๆ ของผู้เรียน โดยเรียนรู้ผ่าน

โครงการ ซึ่งมีความท้าทายและมุ่งเน้นการคิดริเริ่มหรือการคิดอย่างสร้างสรรค์ของผู้เรียนทั้งรายบุคคล และรายกลุ่ม ความสำคัญของการสอนโดยใช้แนวคิดเชิงออกแบบแบ่งออกเป็น 7 ประการ ดังนี้

- 1) เป็นศาสตร์ผสม และสามารถประยุกต์ได้กับวิชาอื่นๆ
- 2) เป็นการบูรณาการจินตนาการและการคิดเชิงวิเคราะห์
- 3) ให้ความสำคัญและเน้นย้ำการคิดสร้างสรรค์เหนือการยึดหลักความจริง
- 4) เชื่อมโยงข้อมูลกับประสบการณ์และการกระทำ
- 5) ส่งเสริมการประเมินแบบมีเกณฑ์ที่ชัดเจนและประเมินด้านคุณค่า
- 6) ส่งเสริมการทำงานร่วมกัน การแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และความเข้าใจด้าน

มานุษยวิทยา

7) ส่งเสริมพัฒนาการทางสติปัญญาผ่านประสบการณ์การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์
สรุปได้ว่า แนวคิดเชิงออกแบบ คือ การคิดที่มุ่งเน้นเพื่อหาคำตอบจากหลากหลาย
ทางเลือก เริ่มต้นจากการตั้งเป้าหมายหรือปัญหา จากนั้นรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้อง คิดและ
วิเคราะห์ทางเลือก แล้วทดลองและตัดสินใจให้ได้มาซึ่งตัวเลือกที่ดีที่สุด แนวคิดเชิง
ออกแบบสามารถปรับใช้ได้กับการเรียนรู้ในศาสตร์อื่นๆ เนื่องจากเป็นแนวคิดที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ใช้
ทั้งจินตนาการและการคิดเชิงวิเคราะห์

4.2 ทฤษฎีพื้นฐานของแนวคิดเชิงออกแบบ

แนวคิดเชิงออกแบบในรูปแบบ IDESIGN เริ่มคิดค้นโดย Burnette เมื่อปี 1989 ซึ่งอยู่ในโปรแกรมการสอน Design With Kids ของ มหาวิทยาลัยศิลปะ รัฐฟิลาเดเฟีย สหรัฐอเมริกา
เป้าหมายคือ การช่วยเหลือครูในการสอนโครงการออกแบบ ซึ่ง Burnette ร่วมโครงการกับ
Janis การทดลองโปรแกรมระดับประเทศเริ่มเมื่อปี ค.ศ. 1990 ในปีต่อมาโปรแกรมได้ถูกนำไปใช้กับ
ครูโรงเรียนรัฐของรัฐฟิลาเดเฟีย เพื่อเป็นการแนะแนวทางและสนับสนุนการสอนของ ครูทั้งในระดับ
ประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น-ปลาย ในปี ค.ศ.1992 โปรแกรมได้รับความสนับสนุนอย่าง
ต่อเนื่องจาก NAE (National Endowment of the Arts) และโรงเรียนประจำรัฐ การคิดเชิง
ออกแบบเป็นกระบวนการการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่สามารถถูกใช้เพื่อพัฒนาการคิดขั้นสูงซึ่ง
เป็นรูปแบบสำหรับโรงเรียนตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงมัธยมศึกษา

แนวคิดเชิงออกแบบตามรูปแบบ IDESIGN เป็นกระบวนการที่ถูกออกแบบมาเพื่อสอน
เด็กให้คิดอย่างเป็นระบบ ดังนั้นกระบวนการนี้จึงมีพื้นฐานจากความเชื่อเรื่องการเรียนรู้ของเด็ก

เด็กเรียนรู้ได้ดีเมื่อใดและสิ่งใดมีผลต่อการเรียนรู้ ซึ่งเกิดจากการนำทฤษฎีทางการศึกษา 3 ทฤษฎีในการประยุกต์เข้ากับการคิดเชิงออกแบบกลายเป็นกระบวนการ 7 ขั้นตอน คือ ชั้น I, D, E, S, I, G, และ N ซึ่งแต่ละขั้นของการคิดประกอบด้วยรูปแบบการคิดที่แตกต่างกันที่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละขั้นตอน

Burnette (2005) กล่าวถึงความเชื่อพื้นฐานเรื่องการเรียนรู้ของเด็กภายใต้การใช้กระบวนการคิดรูปแบบ IDESIGN เป็นฐาน ทั้งหมด 7 ประการ ดังนี้

1) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ค้นหาลักษณะหรือรันในสิ่งที่ตนต้องการและจำเป็น เด็กมักถูกกระตุ้นให้เรียนรู้ในสิ่งที่พวกเขาต้องการที่จะรู้และทำในสิ่งที่ตนต้องการทำ พวกเขาต้องการประสบการณ์ต่างๆ ในการจุดประกาย นำทาง หรือท้าทายแรงกระตุ้นธรรมชาติเพื่อให้เกิดการเรียนรู้

2) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ใช้คำศัพท์และภาพที่มีความหมายต่อพวกเขา ทักษะด้านภาษาเป็นสิ่งสำคัญ การใช้ภาษาอย่างเป็นธรรมชาติในบริบทที่มีความหมาย

3) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้รับอิสระในการค้นหาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่างๆ ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และการคิดเชิงเปรียบเทียบ ทั้งหมดขึ้นอยู่กับความสามารถของการขยายขอบเขตความเชื่อ การสร้างความคล้ายคลึง การใช้สมมติฐาน การแยกความแตกต่าง การจดจำสิ่งต่างๆ ในทางที่มีประโยชน์

4) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้แสดงออกและอธิบายถึงความความรู้สึก ความเชื่อ และความคิดของตนเอง ความสามารถในการสื่อสารเป็นสิ่งจำเป็นต่อการเรียนรู้ ซึ่งหมายถึงเด็กที่เข้าใจตนเอง ผู้อื่น และสถานการณ์ต่างๆ ที่ประสบ

5) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้พยายามทำในสิ่งที่ตนรับรู้ความจำเป็นและแนวทางในการปฏิบัติ การเรียนรู้ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงสร้างประสบการณ์ที่น่าจดจำเช่นเดียวกับการกระทำในบริบทนั้นๆ ความสำเร็จจะถูกส่งเสริมและร่องรอยของความผิดพลาดจะเป็นสิ่งที่ถูกหลีกเลี่ยงในสถานการณ์ที่คล้ายคลึงกัน

6) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อได้ประเมินค่าประสบการณ์ต่างๆ ทั้งในเนื้อหาและผลลัพธ์ ประสบการณ์จริงของเด็กแตกต่างจากผู้ใหญ่ เด็กสามารถจดจำเกี่ยวกับเรื่องที่ตนรู้หรือไม่รู้เท่านั้น และอะไรที่เป็นประโยชน์ต่อตนเอง

7) เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุดเมื่อมีประสบการณ์เกี่ยวกับบางสิ่งที่ต้องการจดจำ เด็กเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง มิใช่สิ่งที่ถูกบอกกล่าวให้จดจำ เมื่อเห็นคุณค่าหรือความสำคัญว่าสิ่งนั้นน่าสนใจ

มีความพิเศษ มีประโยชน์และควรค่าแก่การจดจำ เด็กจดจำและเชื่อมโยงข้อมูลต่างๆ ในบริบทที่ตน
เข้าใจซึ่งได้รับอิทธิพลจากแรงกระตุ้นทางสังคมและวัฒนธรรม

Burnette (2005) อธิบายว่า แนวคิดเชิงออกแบบถูกพัฒนาขึ้นจากทฤษฎีทางการศึกษา
3 ทฤษฎี ดังนี้

1) จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของ Bloom ในการตั้งเป้าหมายและวัตถุประสงค์ของ
การเรียนรู้ ประกอบด้วย ด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัย ดังนี้

1.1) เจตคติหรือค่านิยม หมายถึง ความรู้สึกหรือระดับของการยอมรับหรือ
ปฏิเสธ ซึ่งมีความหลากหลายไปตามปรากฏการณ์ธรรมดาที่ถูกเลือก ในเกณฑ์ของความสนใจ
ทัศนคติ ความพึงพอใจ คุณค่า ทางความรู้สึกหรืออคติ ขั้นการคิด คือ ขั้น I การคิดอย่างมีเป้าหมาย
ซึ่งมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมในการทำเพื่อบรรลุเป้าหมายและการรู้

1.2) ความรู้ หมายถึง การระลึกและจดจำข้อมูล ความคิดต่างๆ ในรูปแบบที่พวก
เขาเรียนรู้ ขั้นการคิด คือ ขั้น D การนิยามและคิดอย่างมีการอ้างอิง การระบุด้วยสัญลักษณ์
การบรรยาย ข้อมูลจำเพาะทำให้เกิดความเข้าใจมากขึ้นและมีจุดสนใจที่เฉพาะสำหรับความสามารถ
ทางสติปัญญา ซึ่งเกี่ยวข้องกับการคิดอย่างใคร่ครวญและการเข้าใจผลลัพธ์ของการบูรณาการข้อมูล
ต่างๆ จากทั้งหมด 7 ขั้นตอนในการคิดมากกว่าการสร้างขึ้นมาจากประสบการณ์ในมิติเดียว

1.3) การวิเคราะห์ หมายถึง การรับรู้ถึงกระบวนการทางความคิดในแง่ของการใช้
และสามารถทดสอบ แยกประเภท ตั้งสมมติฐาน สละสลวยข้อมูล และสรุปตามข้อเท็จจริงกับคำถาม
ขั้นการคิด คือ ขั้น E การค้นพบหรือการคิดเชื่อมโยง การวิเคราะห์มักขึ้นอยู่กับรูปแบบนามธรรมของ
ความสัมพันธ์ และถูกมองเป็นส่วนหนึ่งของการค้นหาอย่างสร้างสรรค์ถึงความสัมพันธ์ระหว่างกัน

1.4) การสังเคราะห์ หมายถึง การคิดค้น บูรณาการ และผสมผสานความคิดต่างๆ
ลงในแผนการหรือข้อเสนอซึ่งเป็นเรื่องใหม่สำหรับตนเอง ขั้นการคิด คือ ขั้น S การนำเสนอหรือการคิด
เชิงสร้าง การสังเคราะห์ถูกแปลความหมายเช่นเดียวกับการตัดสินใจ การเป็นตัวแทน และการสื่อสาร
ซึ่งรวมถึงการแปลความจากโลกนามธรรมของกรอบความคิดและความคิดไปยังโลกรูปธรรมของ
รูปแบบ และการเข้าใจ

1.5) การประยุกต์ หมายถึง การคัดเลือก ถ่ายทอด และใช้ข้อมูลและหลักการ
ต่างๆ เพื่อบรรลุภารกิจของปัญหาในชีวิตประจำวันด้วยการใช้น้อยที่สุด ขั้นการคิด คือ ขั้น I
การคิดขั้นใหม่หรือการคิดอย่างมีขั้นตอน

1.6) การประเมิน หมายถึง การประเมินค่าหรือวิจารณ์บนพื้นฐานของมาตรฐานที่จำเพาะและเกณฑ์ ซึ่งไม่รวมความคิดเห็นที่ไม่มีประโยชน์ ชั้นการคิด คือ ชั้น G การบรรลุเป้าหมายหรือการคิดอย่างประเมินค่า เป็นการคิดบนพื้นฐานประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม

1.7) ความเข้าใจ หมายถึง การแปลความ เข้าใจหรือตีความของข้อมูลบนพื้นฐานของการเรียนรู้ก่อนหน้า ชั้นการคิด คือ ชั้น N การรู้และการคิดอย่างใคร่ครวญ เป็นที่เข้าใจเช่นเดียวกับข้อมูลข่าวสารที่ถูกรวบรวม บูรณาการและเข้าใจซึ่งเกิดจากรูปแบบการคิดด้านอื่นๆ เปรียบได้กับความสามารถในการสร้างมุมมองต่อโลกของความเชื่อ คุณค่า ความชื่นชอบ ประเพณี และความรู้ทางประวัติศาสตร์ที่ได้รับจากประสบการณ์ทั้งนามธรรมและรูปธรรม

2) ทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner สำหรับลักษณะของการคิดในแต่ละชั้น เชื่อมโยงความสามารถทางสติปัญญากับพฤติกรรมด้านต่างๆ ดังนี้

2.1) ปัญญาที่ถูกใช้เมื่อเกิดการตั้งใจหรือมุ่งหมายในชั้น I ซึ่งเกี่ยวข้องกับแรงบันดาลใจส่วนบุคคล การรับรู้ได้ การสมมติและการจำได้ คนใช้สติปัญญาด้านนี้ซึ่งขึ้นอยู่กับความรู้ของตนเอง ความรู้ การรับรู้ทางตรง ทักษะส่วนตัว ความชื่นชอบและความเชื่อ จัดเป็นหมวด ปัญญา ด้านปฏิสัมพันธ์ต่อผู้อื่น (Interpersonal Intelligence)

2.2) ปัญญาที่ถูกใช้เมื่อเกิดการระบุในชั้น D ซึ่งเกี่ยวข้องกับการรับรู้ความสามารถในการจัดหมวดหมู่ และความสามารถในการจดจำความสัมพันธ์ สิ่งที่เป็นประโยชน์ และคุณค่า คนใช้สติปัญญาด้านนี้ในการแยกแยะเอกลักษณ์ และคุณลักษณะของพวกเขา ในการสร้างข้อมูลข่าวสาร คัดเลือกจินตภาพ ประกาศกฎ พิเคราะห์เหตุการณ์ต่างๆที่เกิดขึ้น และอธิบายความรู้ อย่างละเอียด จัดรวมในหมวด สติปัญญาด้านภาษา (Linguistic Intelligence)

2.3) ปัญญาที่ถูกใช้เมื่อเกิดการค้นหาในชั้น E รวมถึงความสามารถในการจดจำ และการจินตนาการของสิ่งที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันระหว่าง การพรรณนาทางภาษา ความสัมพันธ์ที่เป็นตรรกะ รูปแบบทางการ การอนุมาน และตัวดำเนินการที่เกี่ยวข้องในลำดับที่พอเหมาะกับความ คิด เจตนาและบริบท จัดรวมในหมวดปัญญาด้านตรรกะและคณิตศาสตร์ (Logical-Mathematical Intelligence)

2.4) ปัญญาที่เกี่ยวข้องกับการนำเสนอในชั้น S คือ ความสามารถในการรับรู้ตีความ และแสดงออกของสถานการณ์ต่างๆ การสร้างหัวข้อ ข้อบังคับและขอบเขต การจินตนาการถึงความเป็นไปได้ที่เป็นทางการ เพื่อแสดงถึงและสื่อสารเกี่ยวกับสิ่งเหล่านั้น และเพื่อบูรณาการ

ความรู้จากสถานการณ์ที่ประสบไปสู่โครงสร้างที่สูงกว่า ซึ่งสิ่งที่กล่าวมาเกี่ยวข้องกับ ปัญญาด้านมิติสัมพันธ์ (Spatial Intelligence)

2.5) ปัญญาที่ถูกใช้เมื่อเกิดการค้นค้นในขั้น I หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือแสดงออกภายใต้ข้อบังคับจนถึงจบ กำหนดสิ่งใดที่สามารถใช้ได้ เข้าใจถึงผลลัพธ์ของกระบวนการหนึ่งกับอีกอันหนึ่ง ทำนายผลกระทบจากข้อบังคับของกิจกรรม การตอบสนอง และแปลความรู้เป็นพฤติกรรม จัดรวมอยู่ในหมวด ปัญญาด้านการเคลื่อนไหวทางร่างกาย (Bodily – Kinesthetic Intelligence)

2.6) ปัญญาที่ถูกประยุกต์ใช้เมื่อการบรรลุเป้าหมายในขั้น G คือ ความสามารถในการเชื่อมโยงประสบการณ์ตรงกับมุมมองที่สัมพันธ์กันสำหรับการประเมินค่าประสบการณ์นั้น และเพื่อดูแล วิเคราะห์ ทดสอบ ตัดสิน ให้คุณค่า และบูรณาการการค้นหานี้ไปสู่กฎเกณฑ์ที่สูงกว่า ซึ่งเทียบได้กับ ปัญญาด้านดนตรี (Musical Intelligence)

2.7) ปัญญาที่สำคัญต่อการรู้ในขั้น N คือความสามารถในการประสานและสังเคราะห์หัวข้อจากสติปัญญาหนึ่งไปสู่ความรู้ที่ระดับสูงกว่าเช่น ปรัชญา ทฤษฎี พิธีกรรม ประวัติศาสตร์ และประเพณี โดยสามารถจัดเป็นหมวด ปัญญาด้านการเข้ากับผู้อื่น (Interpersonal Intelligence)

3) ทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow เนื่องจากการคิดเชิงออกแบบอาศัยแรงจูงใจเพื่อก่อให้เกิดพฤติกรรมต่างๆ เกิดจากคนผู้นั้นถูกกระตุ้นเพื่อตอบสนองความต้องการจำเป็นของพวกเขา เริ่มต้นจากความปรารถนาในการสนองด้านความต้องการทางกายภาพเป็นปัจจัยพื้นฐาน ความมั่นคง ความเป็นเพื่อน การเป็นส่วนหนึ่ง ความมั่นใจในตนเอง และการเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ โดยในแต่ละขั้นตอนของการคิดสามารถจัดหมวดหมู่เข้ากับทฤษฎีแรงจูงใจ ดังนี้

3.1) การคิดอย่างมีจุดมุ่งหมายหรือเป้าหมายสัมพันธ์กับความสนใจส่วนบุคคล และการมีความหมาย เด็กแสดงออกให้เห็นบ่อยครั้งเวลาพวกเขาเข้าเสาะหาเป้าหมายหรือรู้สึกกังวลใจในสิ่งที่พวกเขาทำ การเข้าใจถึงอารมณ์และความสนใจส่วนบุคคลของเด็กถูกใช้ในการแนะนำเด็กให้บรรลุเป้าหมายของตนเองได้

3.2) ความต้องการทางกายภาพกระตุ้นโดยตรงต่อภาระบุแหล่งที่มาของความต้องการหรือความปรารถนา เด็กถูกกระตุ้นในทางบวกเมื่อพวกเขาอิ่มท้อง มีสุขภาพดีและมีพลังกำลัง การระบุความต้องการทางสติปัญญาและทางกายภาพคือสิ่งที่พวกเขาทำให้แรงกระตุ้น

ยังคงอยู่เมื่อเจอวัตถุใหม่ๆ การนิยามหรือการพรรณนาสามารถเพิ่มความสนใจไปที่ความสนใจและการมีส่วนร่วม

3.3) ความจำเป็นด้านความปลอดภัยสัมพันธ์กับความสัมพันธ์ของบุคคลหนึ่งกับคน วัตถุ และเหตุการณ์ในสถานการณ์หนึ่ง ความสัมพันธ์ที่กระตุ้นการค้นหา เมื่อไม่สามารถจัดการความสัมพันธ์ เด็กมักแสดงให้เห็นถึงความไม่มั่นคงผ่านพฤติกรรมที่ไม่มีเหตุผลซึ่งสามารถเปลี่ยนได้โดยความอยากรู้อยากเห็นของพวกเขา

3.4) ความจำเป็นสำหรับความเป็นเพื่อนสัมพันธ์กับการสื่อสารภายในสังคมกลุ่มในการแบ่งปันข้อมูล เด็กมักค้นหาความเป็นเพื่อนจากการเล่นแบบร่วมมือ ยังมีความหมายและเหมาะสมมากแค่ไหน การแลกเปลี่ยนจะยังมีแรงกระตุ้นมากเท่านั้น การนำเสนอความคิดของตนเองต่อผู้อื่นคือแรงกระตุ้นขั้นสูง

3.5) ความมั่นใจในตนเองเกิดจากการกระทำหรือการสร้างบางสิ่งในหนทางที่ถูกสร้างขึ้นและมีความสามารถ เด็กมักแสดงออกถึงทักษะของตนเพื่อการสร้างเชื่อมั่นในตนเอง คำชื่นชมที่ได้รับจะช่วยนำทางและสร้างตัวตนถาวรโดยกิจกรรมที่น่าจดจำและมีคุณค่า

3.6) ความสมบูรณ์ของชีวิตขึ้นอยู่กับการบรรลุเป้าหมาย เด็กบ่อยครั้งทำงานด้วยวิธีของตนเองเมื่อพวกเขาารู้สึกว่าตนเองสามารถประสบความสำเร็จได้ บุคคลที่มีชีวิตที่สมบูรณ์สร้างเกณฑ์ของความสำเร็จและประเมินผลงานของตนเอง แรงกระตุ้นกลายเป็นการควบคุมตนเองซึ่งสามารถทำได้โดยการนำเสนอความท้าทายใหม่ๆที่สามารถทำได้ซึ่งมีความคล้ายคลึงกับสิ่งที่พวกเขาเคยทำได้

3.7) บุคคลผู้ซึ่งถูกพัฒนาความรู้สึกถึงตัวตนอย่างแรงกล้าและความเข้าใจในการใช้ชีวิตบนโลกใบนี้ได้อย่างไร เด็กยังไม่โตเพียงพอที่จะเข้าใจถึงตัวตนของพวกเขา พวกเขาต้องการความช่วยเหลือและการแนะนำเมื่อเกิดความสับสนและความไม่แน่นอน แรงกระตุ้นที่จะเข้าใจพื้นที่ของตนเองบนโลกสามารถทำให้เพิ่มขึ้นได้โดยการใช้เรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับประสบการณ์ของพวกเขา

สรุปได้ว่า แนวคิดเชิงออกแบบเน้นการเรียนรู้ในมิติของการคิด แก้ปัญหาที่หลากหลาย และการคิดสร้างสรรค์ภายใต้ความเชื่อที่ว่า เด็กเรียนรู้ได้ดีที่สุด เมื่อเด็กค้นคว้าอย่างกระตือรือร้นด้วยตนเองโดยมีแรงกระตุ้นจากภายนอก เรียนรู้ด้วยภาษาธรรมชาติที่มีความหมายต่อเด็ก เรียนรู้ถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ด้วยการคิดอย่างอิสระ สามารถแสดงออกทางความคิดและความรู้สึก รับรู้ถึงความจำเป็นและความสำคัญจากประสบการณ์ตรง และสามารถประเมินคุณค่าของ

สิ่งที่เรียนรู้ได้เองมากกว่าการบอกให้จดจำ แนวคิดนี้ถูกพัฒนาจากทฤษฎีทางการศึกษา 3 ทฤษฎี ได้แก่ (1) จุดมุ่งหมายทางการศึกษาของ Bloom สำหรับการกำหนดเป้าหมายของกระบวนการแต่ละขั้น “คิดเพื่ออะไร” (2) ทฤษฎีพหุปัญญาของ Howard Gardner สำหรับลักษณะการคิดของแต่ละขั้นตอนของกระบวนการ “คิดอย่างไร” และ (3) ทฤษฎีแรงจูงใจของ Maslow สำหรับเหตุผลของการคิดแต่ละขั้นของกระบวนการ “ทำไมต้องคิด”

4.3 หลักการและขั้นตอนการสอนของแนวคิดเชิงออกแบบ

รูปแบบ IDESIGN เป็นกระบวนการของการคิดเพื่อบรรลุเป้าหมายของตนเอง การมุ่งความสนใจไปที่ความคิดเพื่อตอบสนองสิ่งที่ต้องการและจำเป็นตามสถานการณ์นั้นๆ ของมนุษย์ หรือเรียกว่า Human-Centered โดยอาศัยการร่วมมือ การทดลองเพื่อหาแนวทางหรือคำตอบใหม่ๆ และเป็นความคิดเชิงบวกที่เชื่อว่า การสร้างสรรค์บางสิ่งมีความเป็นไปได้และสามารถทำได้ (Diefenthaler & others, 2011) การคิดเชิงออกแบบเป็นกระบวนการของการคิดอย่างสร้างสรรค์และการคิดแบบวิพากษ์วิจารณ์ โดยใช้ข้อมูลและความคิดต่างๆ ถูกจัด ตัดสินใจ ปรับปรุงสถานการณ์ และเกิดความรู้ใหม่ การคิดเชิงออกแบบไม่ได้จำเพาะเจาะจงขอบเขต สามารถนำมาประยุกต์เข้ากับศาสตร์ด้านอื่นๆ ได้อย่างลงตัว

Burnette (2005) มีความเชื่อว่า การคิดเชิงออกแบบสามารถสอนเด็กได้ โดยมีแนวคิดคือ เด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองได้ตัดสินใจและแสดงออกตามความคิดของตนเองโดยใช้การสำรวจและทดลองอย่างอิสระตามประสบการณ์ที่มีความหมายผ่านการใช้จินตนาการและทักษะการคิดวิเคราะห์ ซึ่งลักษณะการเรียนรู้แต่ละบุคคลสามารถผสมผสานอย่างเป็นธรรมชาติกับการเรียนรู้ลักษณะหรือศาสตร์อื่นได้หลากหลาย ซึ่งกระบวนการคิดของรูปแบบ IDESIGN สามารถแบ่งออกเป็นขั้นต่างๆ ประกอบด้วยกระบวนการคิด 7 ขั้นตอน ดังนี้

1) I หรือ intending หมายถึง การตั้งเป้าหมายถึงสิ่งที่คุณต้องการจะทำให้สำเร็จ โดยมองสถานการณ์และความคิดที่เกี่ยวข้องที่จะทำให้เป้าหมายที่วางไว้บรรลุ พื้นฐานการคิด คือ การคิดเชิงอย่างมีเป้าหมาย (Intentional thinking) ซึ่งเกี่ยวกับการที่เรากำหนดความคิดเพื่อบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้อย่างไร เป็นการคิดตามแต่ละบุคคลในสิ่งที่ต้องการ

สิ่งที่ต้องทำในการคิดเพื่อตั้งเป้าหมาย คือ การรู้ถึงสิ่งที่ต้องการ มุ่งเน้นถึงสิ่งที่เกี่ยวข้อง สื่อสารความตั้งใจของตนเอง คาดเดาแนวทางล่วงหน้า

2) D หรือ Defining หมายถึง การระบุองค์ประกอบต่างๆที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์กับโครงการ ซึ่งเกิดจากการสืบค้น เสาะหาข้อมูลและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ พื้นฐานการคิด คือ การคิดเชิงอ้างอิง (Referential thinking) เราสามารถกล่าวได้อย่างไรเกี่ยวกับสิ่งที่เรารู้ จดจำได้ การระบุ การพรรณนา และการจัดหมวดหมู่ ทั้งในรูปแบบสัญลักษณ์ คำศัพท์ ภาพ และลักษณะท่าทางต่างๆ โดยสามารถบอกได้ว่ามันต้องมีสิ่งใดบ้างเพื่อให้เกิดผลสำเร็จตามเป้าหมาย

สิ่งที่ต้องทำในการระบุ คือ การบอกรายชื่อของสิ่งที่เกี่ยวข้อง สิ่งที่มีประโยชน์ต่อการสร้างงาน บรรยายได้ว่ามันทำด้วยอะไร สามารถทำได้อย่างไร ใช้อย่างไรและผลลัพธ์เป็นอย่างไร

3) E หรือ Exploring หมายถึง คิดมองเชื่อมโยงองค์ประกอบต่างๆที่ถูกระบุ จินตนาการถึงความเป็นไปได้เชื่อมโยงกับเป้าที่ตั้งไว้ โดยใช้การวิเคราะห์ถึงแนวความคิดที่ดีที่สุดที่จะนำไปพัฒนาต่อไปในอนาคต พื้นฐานการคิด คือ การคิดเชิงเชื่อมโยง (Relational thinking) การจัดการและวิเคราะห์สิ่งต่างๆได้อย่างไร โดยใช้การอุปมา การเปรียบเทียบ ความสัมพันธ์เชิงตรรกะ รูปแบบแนวคิด โครงข่าย และการจัดโครงสร้าง ซึ่งการคิดลักษณะนี้ต้องใช้ทั้งจินตนาการและความสามารถในการระบุความสัมพันธ์ที่ตรงกับสถานการณ์นั้นๆ

สิ่งที่ต้องทำในการเชื่อมโยง คือ การให้ความใส่ใจในการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ จะทำการสืบค้น คิดค้น ทดสอบ และบรรยายเกี่ยวกับสิ่งที่เกี่ยวข้อง การเปลี่ยนกระบวนการ เครื่องมือ และเวลาเพื่อดูผลกระทบ ทดสอบสมมุติฐานและการพิจารณาความคิดในการประยุกต์

4) S หรือ Suggesting หมายถึง การนำเสนอรูปแบบของวิธีการแก้ปัญหาเพื่อการวางแผนและดำเนินการติดตามผล ในขั้นตอนนี้มีการนำเสนอและสื่อสารเพื่ออธิบายการเชื่อมโยงไปยังจุดประสงค์หรือเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ให้แก่ผู้อื่นได้รับรู้และเข้าใจ พื้นฐานการคิด คือ การคิดเชิงสร้าง (Formative thinking) เป็นเรื่องเกี่ยวกับวัตถุและสถานการณ์ต่างๆ นั้นถูกรับรู้ แสดงออก และตีความอย่างไร ซึ่งมีความสำคัญมากเพราะการคิดในลักษณะนี้อธิบายถึงแต่ละคนเข้าใจสถานการณ์ต่างๆ อย่างไร พวกเขาทำอย่างไร พวกเขาสื่อสารการตีความหรือแผนการของตนเองกับผู้อื่นอย่างไร

สิ่งที่ต้องทำในการนำเสนอ คือ การระบุได้ว่าต้องการสื่อสารเรื่องใด จัดระบบ และวิเคราะห์ความสัมพันธ์ในการนำเสนอ รู้ว่าใครคือบุคคลที่ต้องการสื่อสารและรู้ว่าวิธีไหนคือวิธีการนำเสนอที่ดีที่สุดสำหรับผู้ฟัง

5) I หรือ Innovating หมายถึง การนำแผนการตามแนวคิดที่ได้วางแผนนำมาสู่ การปฏิบัติ และมีการปรับปรุงและพัฒนาทักษะ ผลผลิตเพื่อให้ได้ตามที่ตั้งเป้าหมายไว้ พื้นฐานการคิด คือ การคิดเชิงลำดับขั้น (Procedural thinking) เกี่ยวข้องกับลำดับการเกิด ช่วงเวลาของการกระทำ และเหตุการณ์ สิ่งที่เกิดการเปลี่ยนแปลงจากกระบวนการ

สิ่งที่ต้องทำในการปฏิบัติ คือ การเข้าถึงทรัพยากรที่ต้องการ จัดระบบและ ประยุกต์แนวความคิด การทำงานให้ลุล่วง ตรวจสอบผลที่ได้และสะท้อนความคิดกลับ

6) G หรือ Goalgetting หมายถึง การสังเกต ตัดสินและประเมินว่าเป้าหมายที่ได้ตั้ง ไว้ นั้นประสบความสำเร็จหรือไม่ มีการทบทวนขั้นตอนและกระบวนการจนกว่าจะบรรลุเป้าหมาย พื้นฐานการคิด คือ การคิดเชิงประเมินค่า (Evaluative thinking) การตรวจสอบการผลลัพธ์จาก กระบวนการที่ได้กับเป้าหมายที่ตั้งไว้

สิ่งที่ต้องทำในการเข้าสู่เป้าหมาย คือ ตัดสินใจว่ารู้สึกอยากไร วิเคราะห์ถึง ความแตกต่างของแนวทางต่างๆในการเข้าสู่เป้าหมาย ทดสอบว่าได้ผลหรือไม่ วัดผลลัพธ์กับเกณฑ์ ของเป้าหมายที่ตั้งไว้

7) N หรือ Knowing หมายถึง การสะท้อนสิ่งประสบการณ์และสิ่งที่เกิดจาก การเรียนรู้ ประมวลความรู้มีสิ่งไหนที่เป็นความรู้เดิมและความรู้ใหม่ที่ได้รับจากประสบการณ์ การเรียนรู้ พื้นฐานการคิด คือ การคิดอย่างใคร่ครวญ (Reflective thinking) การเรียนรู้จากการมอ ย้อนกลับทบทวนประสบการณ์และจดจำประโยชน์ที่ได้จากกระบวนการ

สิ่งที่ต้องทำในการสะท้อนการเรียนรู้ คือ สะท้อนสิ่งที่ควรค่าในการจดจำจาก ประสบการณ์ ระบุถึงสิ่งที่ได้จากประสบการณ์ที่อาจมีค่าและมีประสิทธิภาพ จดจำสถานการณ์ ที่เกิดขึ้นระหว่างเรียนรู้ แสดงให้เห็นถึงประสบการณ์มีผลต่อเป้าหมายในอนาคตอย่างไร

สรุปได้ว่า การเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงออกแบบทั้ง 7 ขั้นตอน ได้แก่ การตั้งเป้าหมาย การระบุสิ่งที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมาย การสำรวจเพื่อหาแนวทางสู่เป้าหมาย การนำเสนอรูปแบบใน การตัดสินใจเลือก การสร้างผลงานและปรับปรุง การประเมินและทบทวน และการสะท้อนความคิด จากการเรียนรู้

4.4 การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ เป็นการนำแนวคิดของการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลของ Eglinton กับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเชิงออกแบบของ Burnette มาผสานเข้าด้วยกันเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

1) แนวคิดของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

ขั้นการเรียนรู้ตามการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบเกิดจากการบูรณาการระหว่างแนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลของ Eglinton (2003) ที่กล่าวว่า เด็กเรียนรู้ด้วยประสาทสัมผัสเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการผ่านประสบการณ์ศิลปะ โดยอาศัยแรงจูงใจและการสนทนาเป็นตัวขับเคลื่อนกระบวนการกับแนวคิดการจัดการเรียนการสอนตามแนวคิดเชิงออกแบบของ Burnette (2005) ที่นิยามว่า เด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการโดยการสำรวจ ทดลอง ตัดสินใจ และแสดงออกตามความคิดของตนเองอย่างอิสระผ่านประสบการณ์ที่มีความหมาย ผู้วิจัยนำหลักการสำคัญของแนวคิดทั้งสองมาสังเคราะห์เป็นแนวคิดสำหรับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ กล่าวคือ เป็นการจัดประสบการณ์ศิลปะที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการ โดยเด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้ประสาทสัมผัสในการสำรวจและทดลองกับประสบการณ์ทางศิลปะในสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายต่อตนเอง 3 ลักษณะ ได้แก่ สนุกหรือประสบการณ์ การสร้างงานศิลปะ และการเข้าสู่โลกศิลปะ

นอกจากนี้ แนวคิดของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ยังสอดคล้องกับพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่เป็นประชากรในการวิจัยครั้งนี้ คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 อายุ 5-6 ปี ตามทฤษฎีที่ Lehane (1979) อธิบายว่า พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นขั้นที่มีลักษณะของความไม่ต่อเนื่อง แต่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละขั้นในช่วงวัยที่ต่างกัน วัยของประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้อยู่ใน ขั้นที่ 3 นักประดิษฐ์ (The inventor stage) เด็กช่วงอายุ 4-6 ปี เป็นขั้นของการพัฒนาความคิดวิเคราะห์ที่เกิดระหว่างขั้นที่ 2 เด็กพยายามปรับสู่โลกภายนอกด้วยการใช้สติปัญญาในการทดสอบความคิดของตนเองและที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เด็กจะใช้เครื่องมือต่างๆในการทำงานให้เสร็จสมบูรณ์คล้ายกับนักประดิษฐ์ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กขั้นนี้จะเป็นพื้นฐานของวัยผู้ใหญ่หากได้รับการแนะนำในเวลาที่เหมาะสม เด็กก้าวสู่โลกภายนอก ดังนั้นแนวคิด

ในการพัฒนาทักษะการคิดเชิงออกแบบสำหรับเด็กอายุ 5-6 ปี จึงมีความเหมาะสม เป็นไปตามวัยและ
พัฒนาการของเด็ก

2) ขั้นตอนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

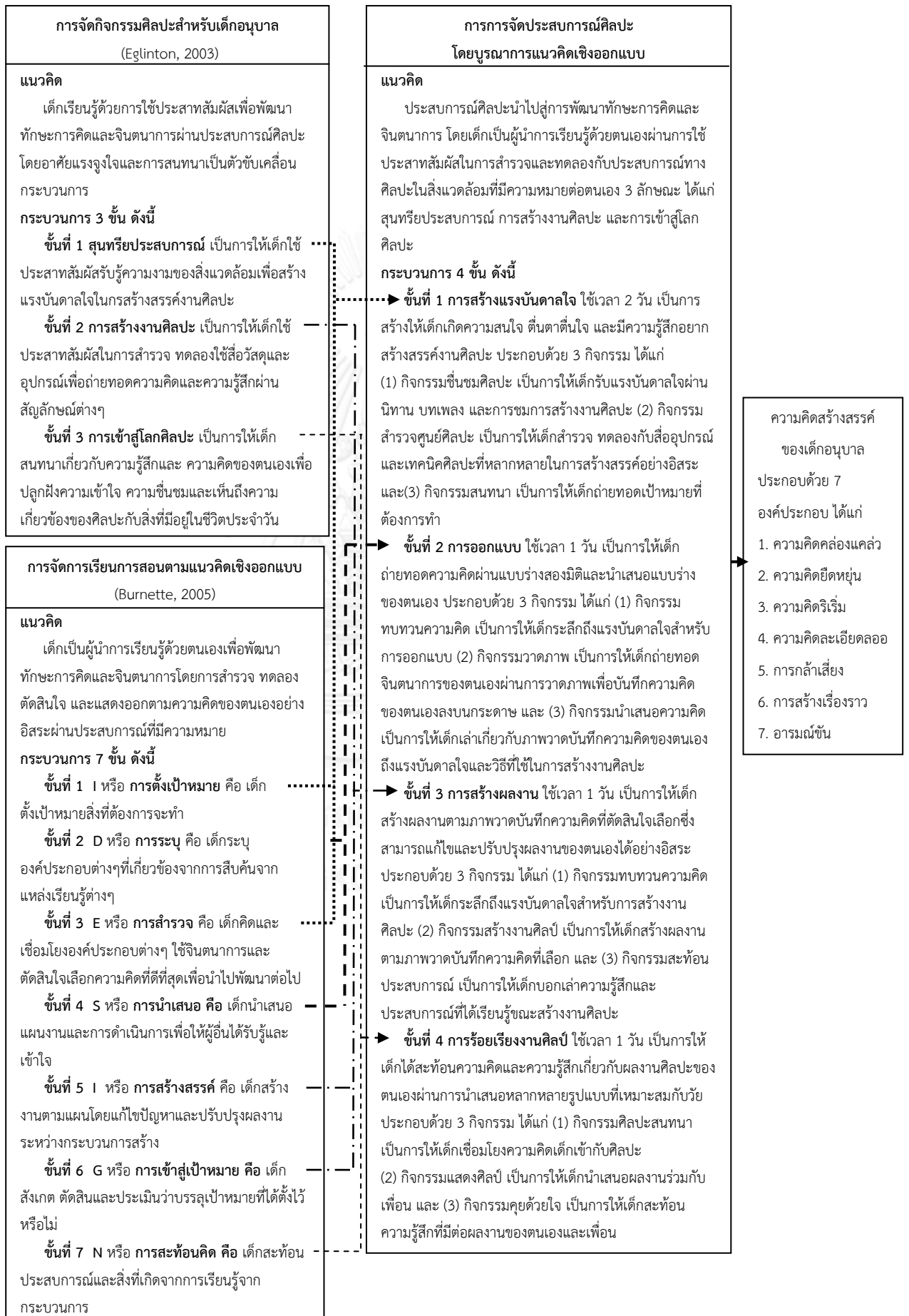
ขั้นตอนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วย

4 ขั้นตอนการเรียนรู้ ผู้วิจัยสังเคราะห์จากขั้นตอนของ Eglinton และ Burnette ดังแผนภาพที่ 1



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

แผนภาพที่ 1 ความสัมพันธ์ระหว่างแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



ขั้นตอนทั้งหมด 4 ขั้น มีจุดประสงค์ในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 7

องค์ประกอบ ของ Jellian และ Urban ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ การกล้าเสี่ยง การสร้างเรื่องราว และอารมณ์ โดยแต่ละขั้นตอนประกอบด้วย กิจกรรม 3 กิจกรรม รายละเอียดดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ใช้เวลา 2 วัน เป็นการสร้างให้เด็กเกิดความรู้สึก ตื่นตาตื่นใจและมีความรู้สึกรักอยากสร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่

(1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ เป็นการให้เด็กได้รับแรงบันดาลใจผ่านนิทาน บทเพลง และการชมการสร้างงานศิลปะ โดยครูเป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรมชื่นชมศิลปะ ใช้น้ำเสียงและ คำพูดที่อ่อนโยนในการดำเนินกิจกรรม

(2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ เป็นการให้เด็กสำรวจ ทดลองกับสื่ออุปกรณ์ และเทคนิคศิลปะที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ โดยครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ

(3) กิจกรรมสนทนา เป็นการให้เด็กถ่ายทอดเป้าหมายที่ต้องการสร้างสรรค์ โดยครูทำหน้าที่ใช้คำถามเพื่อช่วยเด็กถ่ายทอดความคิดของตนเอง

ขั้นที่ 2 การออกแบบ ใช้เวลา 1 วัน เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความคิดผ่านการ วาดภาพสองมิติและนำเสนอความคิดของตนเอง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่

(1) กิจกรรมทบทวนความคิด เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการ ออกแบบ โดยครูทำหน้าที่ผู้จัดเตรียมกิจกรรมเพื่อช่วยเด็กในการระลึกถึงแรงบันดาลใจของตนเอง

(2) กิจกรรมวาดภาพ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดจินตนาการของตนเองผ่านการ วาดภาพเพื่อบันทึกความคิดของตนเองลงกระดาษ โดยครูทำหน้าที่ใช้คำถามในการกระตุ้นความคิด ของเด็ก

(3) กิจกรรมนำเสนอความคิด เป็นการให้เด็กเล่าเกี่ยวกับภาพวาดบันทึก ความคิดของตนเองถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอ

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน ใช้เวลา 1 วัน เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามการ ออกแบบจากบันทึกความคิดที่ตัดสินใจเลือกซึ่งสามารถแก้ไขและปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่าง อิสระ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่

(1) กิจกรรมทบทวนความคิด เป็นการให้ได้กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างงานศิลปะ โดยครูทำหน้าที่ผู้จัดเตรียมกิจกรรมเพื่อช่วยเด็กในการระลึกถึงแรงบันดาลใจของตนเอง

(2) กิจกรรมสร้างงานศิลปะ เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามภาพวาดบันทึกความคิดที่เลือก โดยครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือตามความต้องการรายบุคคล

(3) กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์ เป็นการให้เด็กบอกเล่าความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ขณะสร้างงานศิลปะ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอ

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลปะ เป็นการให้เด็กได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเองผ่านการนำเสนอหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับวัย ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่

(1) กิจกรรมศิลปะสนทนา เป็นการให้เด็กเชื่อมโยงความคิดเด็กเข้ากับศิลปะ โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้ใช้คำถามกระตุ้นความคิดของเด็ก

(2) กิจกรรมแสดงศิลปะ เป็นการให้เด็กนำเสนอผลงานร่วมกับเพื่อน โดยครูทำหน้าที่จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการนำเสนอ

(3) กิจกรรมคุยด้วยใจ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง โดยครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการพูดคุย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลทั้งในและต่างประเทศในช่วงเวลา 9 ปีที่ผ่านมา (พ.ศ.2546-2555) ในประเด็นตัวแปรที่ต้องการศึกษา ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง รูปแบบของวิธีวิจัย เครื่องมือที่ใช้เก็บข้อมูล สถิติวิเคราะห์ข้อมูล และผลของการวิจัย

5.1 งานวิจัยในประเทศ

มัลลิกา เจริญพจน์ (2546) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบ ของ เดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย -หญิง อายุ 5 ถึง 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลบุรีรัมย์ อำเภอเมือง จังหวัดบุรีรัมย์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ จำนวนทั้งหมด 80 คน ทดลองแบบ Two Group Pretest-

Posttest Design โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คน และ กลุ่มควบคุม 40 คน จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย โดยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาของ Wallach และ Kogan และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ของทอแรนซ์ สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที่ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลที่ได้รับ การจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวกคิด 6 ใบของ เดอ โบโน สูงกว่าความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก อนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปกติอย่างมีนัยสำคัญ .01

วรรณภา กรัสพรหม (2546) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับ การจัดประสบการณ์แบบโครงการ กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย -หญิง อายุ 4 ถึง 5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2545 โรงเรียนเซนต์หลุยส์ อำเภอมือง จังหวัดฉะเชิงเทรา ทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design จำนวนกลุ่มทดลอง 15 คน จากวิธีการสุ่มอย่างง่าย เครื่องมือที่ใช้ใน การวิจัยคือ แบบทดสอบ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที่ พบว่า เด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วรางคณา กันประชา (2548) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรม ศิลปะด้วยนิ้วมือ กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย-หญิง อายุระหว่าง 4 ถึง 5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2547 โรงเรียนสาธิตอนุบาลมหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์ในพระบรมราชูปถัมภ์ ศูนย์ กรุงเทพมหานคร จากจำนวนทั้งหมด 50 คน ทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design สุ่มแบบเจาะจงโดยการทำแบบทดสอบ และได้กลุ่มทดลองจำนวน 15 คนที่ได้คะแนนต่ำสุด เครื่องมือ ที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการ วิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที่ พบว่า เด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยนิ้วมือมีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งโดยภาพรวมและรายด้านก่อนและหลังการกิจกรรมมีความแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .05

นิสิตา อยู่อำไพ (2549) ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านครูกับความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กอนุบาลในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน กรุงเทพมหานคร กลุ่ม ตัวอย่าง คือ ครูประจำชั้นและเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 2 จำนวน 50 ห้องเรียน จากทั้งหมด 36 โรงเรียน จากการสุ่มโดยง่ายจากประชากรทั้งหมด 76 ห้องเรียน พบว่า วิธีการจัดการเรียนรู้มีความสัมพันธ์ ทางบวกกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หมายถึง

วิธีการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ที่ดี และสม่ำเสมอ จะช่วยส่งเสริมพัฒนาการการคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยอนุบาลได้ และการสร้างสถานะที่ส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์ทางบวกกับการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

สุชาติ นทีตานนท์ (2550) ศึกษาผลการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติจริงที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย-หญิง อายุระหว่าง 5 ถึง 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนพระแม่สกลสงเคราะห์ อำเภอบางบัวทอง จังหวัดนนทบุรี จำนวน 15 คน จากวิธีการสุ่ม 2 ขั้นตอน คือ สุ่มแบบกลุ่มด้วยการจับฉลาก และ สุ่มอย่างง่าย ทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติจริงมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศรีแพร จันทราภิรมย์ (2550) ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เปลือกข้าวโพด กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย-หญิง อายุระหว่าง 4 ถึง 5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ปีการศึกษา 2549 โรงเรียนสาธิตอนุบาลราชวมงคล คณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี สังกัด กระทรวงศึกษาธิการ จากวิธีการสุ่มแบบหลายขั้นตอน จำนวน 15 คน ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำ ทดลองแบบ One-Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยหลังการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เปลือกข้าวโพดสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

กาญจนา สองแสน (2551) ศึกษาผลการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย -หญิง อายุ 4 ถึง 5 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนชุมชนวัดไทรน้อย อำเภไทรน้อย จังหวัดนนทบุรี จำนวน 20 คน ทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 4 วัน วันละ 30-45 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที

แบบ Dependent Sample พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บงกช ทองเอี่ยม (2551) ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตปัญญาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย -หญิง อายุ 5 ถึง 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยรามคำแหง (ฝ่ายประถม) เขตบางกะปิ กรุงเทพมหานคร จำนวน 25 คน ทดลองแบบ One Group Pretest-Posttest Design แบบ Dependent Sample ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 3 วัน วันละ 20-30 นาที เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที่ แบบ Dependent Sample พบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตปัญญามีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นิสิตา อยู่อำไพ (2554) ได้ศึกษาการพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผลการสังเคราะห์งานวิจัยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ดำเนินการวิจัยเป็น 3 ระยะ คือ ระยะเตรียมข้อมูลในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอน ระยะพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผลการสังเคราะห์งานวิจัยที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล และระยะทดสอบคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กชาย -หญิง อายุ 5 ถึง 6 ปี ชั้นอนุบาลปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนอนุบาลพนัสศึกษาลัย อำเภอนนทบุรี จังหวัดนนทบุรี จำนวน 72 คน ระยะเวลาในการทดลอง 8 สัปดาห์ ทั้งหมด 24 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ทดลองแบบ Two Group Pretest-Posttest Design แบบ Dependent Sample เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ซีที-ดีพี (TCT-DP: Test for creative thinking - drawing production) ของ Jellen และ Urban วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ สถิติบรรยาย การวิเคราะห์ความแปรปรวนแบบวัดซ้ำ (repeated measures ANOVA) และการวิเคราะห์ความแปรปรวนตัวแปรพหุนาม (MANOVA) พบว่า (1) รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ได้แก่ ขั้นสำรวจความเป็นไปได้ ขั้นการแก้ปัญหา ขั้นแบ่งปันประสบการณ์ และ ขั้นการจัดนิทรรศการ (2) เด็กอนุบาลที่ใช้รูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้น มีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ในระยะที่ 2 สูงกว่าระยะที่ 1 และระยะที่ 3 สูงกว่าระยะที่ 2 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (3) ผลการทดสอบประสิทธิภาพของรูปแบบการจัดการเรียนการสอน

ที่พัฒนาขึ้นตามเกณฑ์ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 84.16/76.04 และมีค่าขนาดอิทธิพลของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่พัฒนาขึ้นเท่ากับ 2.963

5.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Gomes (2005) ศึกษาการใช้โปรแกรมวิทยาศาสตร์ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล Early Learning Center โอโนลลู ประเทศฮาวาย เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCAM ของ Torrance และแบบสัมภาษณ์สำหรับผู้ปกครอง พบว่า เด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์โปรแกรม วิทยาศาสตร์ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 ซึ่งผลจากการศึกษามุ่งความสนใจไปที่กระบวนการทางวิทยาศาสตร์อย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสังเกต ขั้นตอนต่างๆ และผลผลิตที่ได้

Kefi (2009) ศึกษาเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมศิลปะอย่างสร้างสรรค์ในการศึกษาระดับอนุบาลสำหรับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในสภาพแวดล้อมแห่งการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจัดการอบรมเชิงปฏิบัติการในหัวข้อการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล โดยมีการทดลองจัดกิจกรรมศิลปะที่แตกต่างกัน 4 รูปแบบ ให้กับเด็กอนุบาลจำนวน 50 คน โรงเรียนอนุบาล Foca ปีการศึกษา 2008-2009 ประเทศตุรกี จัดกิจกรรมศิลปะครั้งละ 50 นาที พบว่า หลักในการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ครูควรจัดสื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่สามารถกระตุ้นและสร้างแรงบันดาลใจให้กับเด็กได้ ครูควรสอนเทคนิคศิลปะให้กับเด็กเพื่อให้เด็กได้ใช้เทคนิคนั้นๆ ในการสร้างสรรค์อย่างอิสระ ครูเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดเกี่ยวกับกิจกรรมและสื่อต่างๆ ด้วยการใช้คำถามปลายเปิด ครูควรส่งเสริมให้เด็กค้นคว้าและทำตามความสนใจของตนเองอย่างอิสระ ครูควรส่งเสริมให้เด็กใช้ทักษะการสังเคราะห์ด้วยการสร้างสรรค์ผลงาน ครูควรสอนเกี่ยวกับแนวคิดต่างๆ ผ่านกิจกรรมศิลปะที่หลากหลาย เด็กควรได้รับโอกาสในการตัดสินใจเลือกสื่อด้วยตนเอง ครูควรส่งเสริมให้เด็กใช้ภาษาของตนเองในการถ่ายทอดความคิด และครูควรจัดกิจกรรมประกอบการเล่นสนุกกับเกมส์ให้กับเด็ก ดังนั้นครูมีส่วนสำคัญในการจัดกิจกรรมที่หลากหลายและอย่างสร้างสรรค์แก่เด็กอนุบาล

Cobra (2011) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเล่นเป็นกลุ่มที่มีต่อพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 6 ปี โรงเรียนอนุบาลของเมืองชิราซ ปีการศึกษา 2005-2006 ประเทศอิหร่าน ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ทั้งหมด 60 คน จัดเข้ากลุ่มตัวอย่างโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่มหลายขั้นตอน

ได้กลุ่มทดลอง 30 คน และกลุ่มควบคุม 30 คน กลุ่มทดลองได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเป็นกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Jean Luis Salie's test พบว่า กลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดกิจกรรมเล่นเป็นกลุ่มมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่าง มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

Yasar และ Aral (2012) ศึกษาการสอนศิลปะการละครที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัยอายุ 61-72 เดือน จากโรงเรียนในเขตเมืองอังการา ประเทศตุรกี กลุ่มตัวอย่างคือ เด็กปฐมวัยอายุ 61-72 เดือน จำนวน 80 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 40 คนและกลุ่มควบคุม 40 คน กลุ่มทดลองใช้แผนการจัดประสบการณ์การละคร 24 แผน ใช้เวลาสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ทั้งหมด 12 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban สถิติการวิเคราะห์ข้อมูลใช้สถิติทดสอบที, Mann-Whitney *U* test, Wilcoxon Signed Rank Test และ Paired Sample t-Test พบว่า เด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์การ ละครมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Guerra และ Zuccoli (2012) ศึกษาการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กผ่านสื่อ ปลายปิดและปลายเปิด ผู้วิจัยสำรวจการใช้สื่อวัสดุระหว่างสื่อแบบปลายปิดหรือสำเร็จรูปกับสื่อแบบ ปลายเปิดของโรงเรียนอนุบาลและโรงเรียนประถมศึกษาในประเทศอิตาลี พบว่า การใช้สื่อทั้งสอง ประเภทสามารถส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ขึ้นอยู่กับวิธีการใช้สื่อของแต่ละประเภท (1) การใช้สื่อแบบปลายปิดหรือสำเร็จรูป เช่น ส้อม เมื่อนำมาใช้ในวิธีการที่แตกต่างไปจากการใช้แบบเดิม สามารถกระตุ้นและส่งผลต่อพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ และ (2) การใช้สื่อแบบ ปลายเปิดส่งเสริมให้เด็กสำรวจและทดลองสื่ออื่นๆ ในรูปแบบที่หลากหลายซึ่งกระตุ้นให้เกิดการคิด อย่างสร้างสรรค์ในขั้นที่สูงขึ้นไป ดังนั้นครูมีหน้าที่ในการจัดเตรียมสื่อซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการจัด ประสบการณ์การเรียนรู้ให้กับเด็ก ในการเลือกสื่อวัสดุควรมีการผสมผสานของสื่อชนิดต่างๆ และควร คำนึงถึงวิธีการใช้งานของสื่อชนิดนั้นๆ การจัดให้เด็กมีประสบการณ์กับสื่อที่หลากหลายเป็นการเปิด โอกาสให้เด็กได้เรียนรู้อย่างอิสระและเป็นการพัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ของเด็ก

Zahra, Yusooiff และ Mohd (2013) ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมที่มีต่อความ สร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กโรงเรียนอนุบาลในประเทศมาเลเซีย จำนวน 30 คน โดยแบ่งเป็นกลุ่มทดลอง 15 คน และกลุ่มควบคุม 15 คน กลุ่มทดลองได้รับการ จัดการเรียนรู้หลากหลายรูปแบบประกอบด้วย การระดมความคิด การเล่าเรื่องราว การใช้ Web link

และบทบาทสมมติ ระยะทดลองทั้งหมด 12 ครั้ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แบบตรวจสอบรายการ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ พบว่า เด็กกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบหลากหลายมีค่าเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ภาพรวมของงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล พบว่า ตัวแปรที่ต้องการศึกษาส่วนใหญ่เป็นกิจกรรมที่เน้นกระบวนการคิด มีลักษณะกิจกรรมที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจริง โดยนำกระบวนการคิดหรือวิธีการมาปรับเข้ากับกิจกรรมแขนงศิลปะ ซึ่งกลุ่มตัวอย่างเป็นเด็กอนุบาลในช่วงอายุ 4 – 6 ปี ผลของการทดลอง พบว่า ตัวแปรที่ต้องการศึกษาต่างๆมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01 และ .05 เครื่องมือสำหรับการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นเครื่องมือที่วัดด้วยการวาดภาพต่อเติมของ Jellen และ Urban และของ Torrance

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

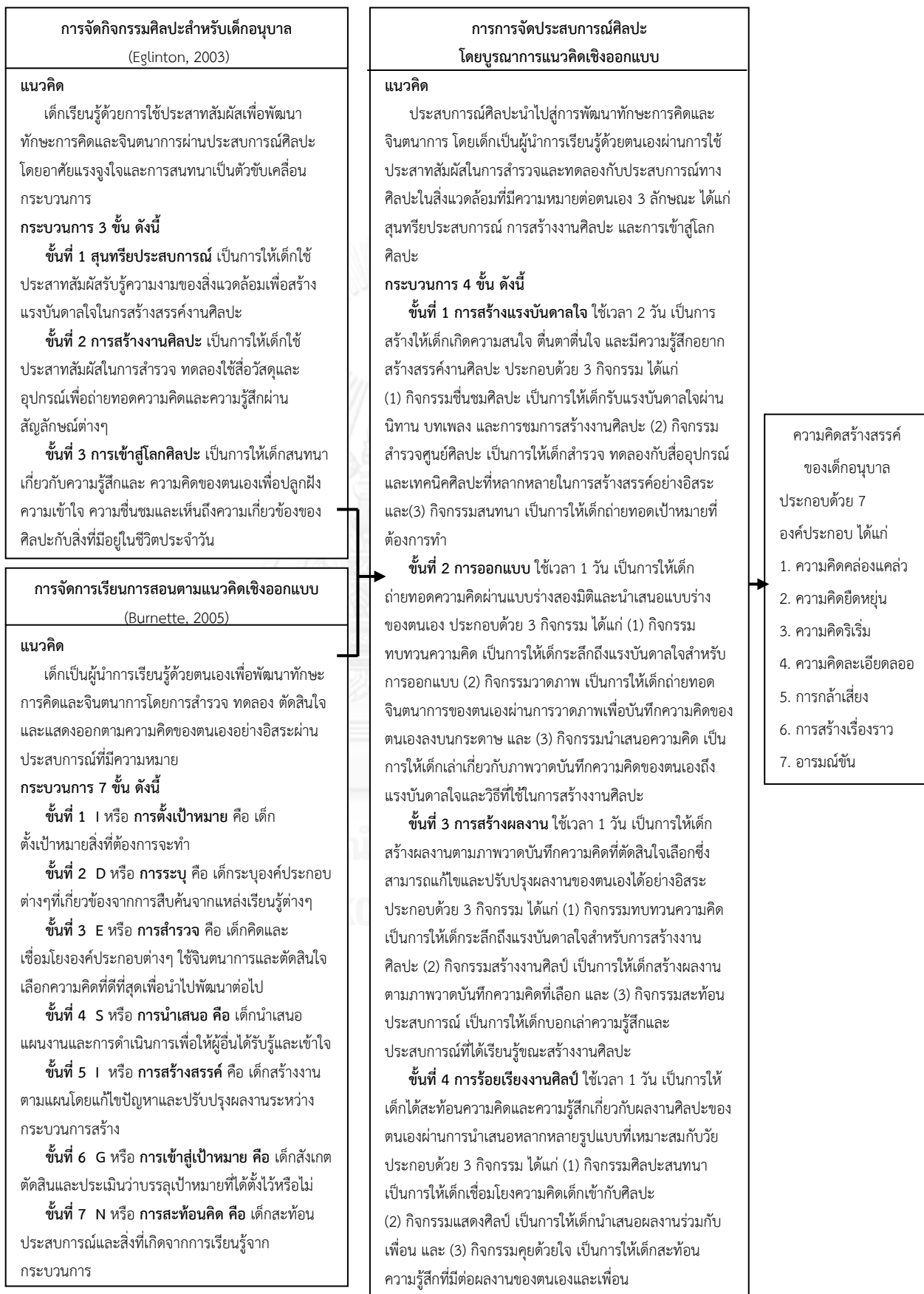
การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล โดยมีการดำเนินการวิจัย ดังนี้

1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น
2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
3. การจัดทำแผนการวิจัยประสบการณ์ศิลปะ
4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. การเก็บรวบรวมข้อมูล
6. การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

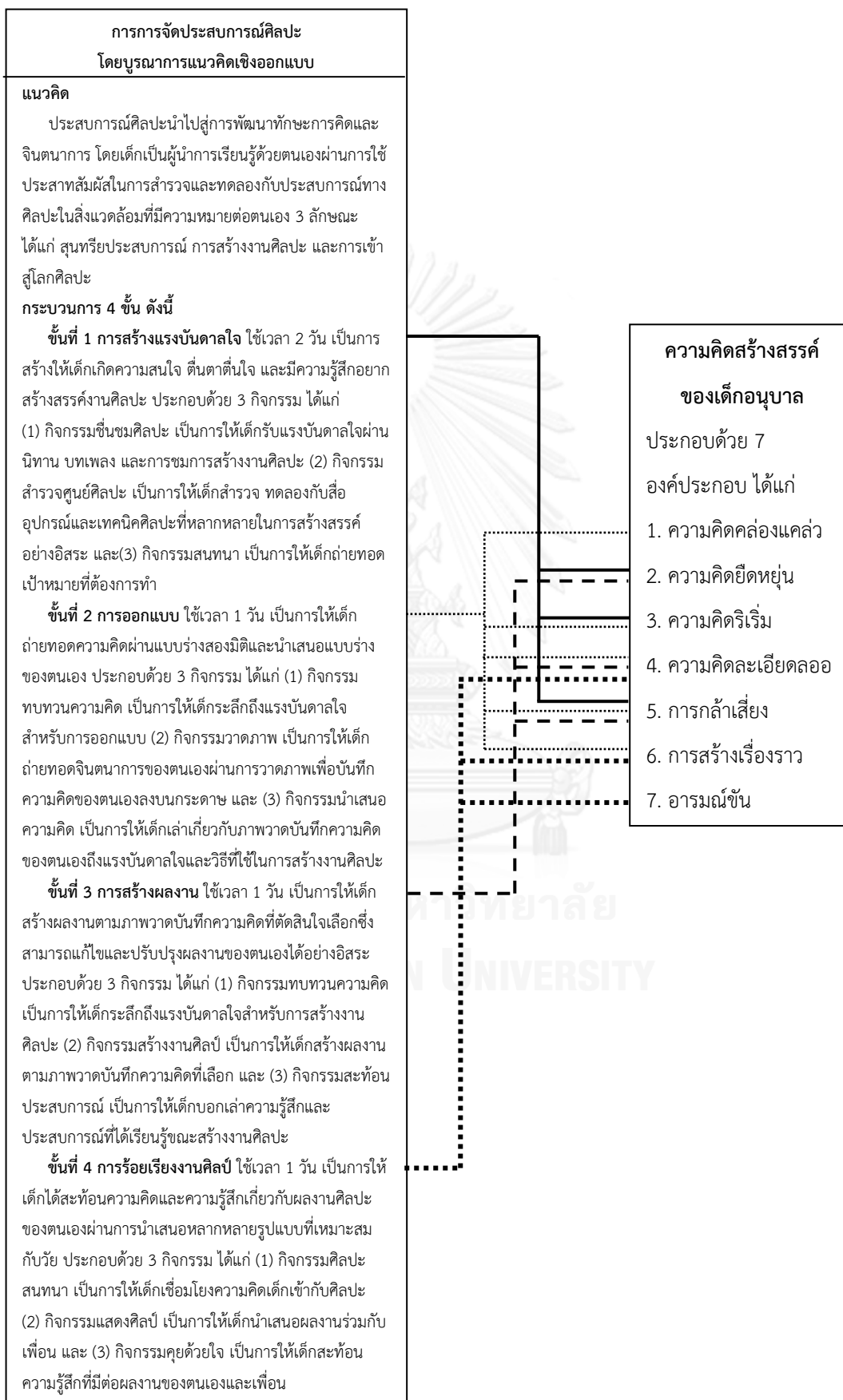
1. การศึกษาข้อมูลเบื้องต้น

ผู้วิจัยศึกษาข้อมูลที่เกี่ยวข้องเพื่อจัดทำกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย โดยศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการคิดเชิงออกแบบ ความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการ ความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการทางศิลปะ และการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล จากนั้นขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญด้านการประเมินความคิดสร้างสรรค์และการจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล แล้วสังเคราะห์เป็นกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดังแผนภาพที่ 2 และ 3

แผนภาพที่ 2 กรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย



แผนภาพที่ 3 ความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรต้นและตัวแปรตาม



2. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ผู้วิจัยดำเนินการ ดังนี้

2.1 ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอินทโมลีประทานสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี โดยมีเกณฑ์ในการเลือกโรงเรียน ดังนี้

2.1.1 เป็นโรงเรียนที่จัดการเรียนการสอนโดยใช้กิจกรรมหลัก 6 กิจกรรม และจัดกิจกรรมสร้างสรรค์หรือกิจกรรมศิลปะตามคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน

2.1.2 เป็นโรงเรียนที่มีการจัดเวลาสำหรับกิจกรรมสร้างสรรค์ไม่น้อยกว่า 45 นาที

2.1.3 เป็นโรงเรียนที่เปิดสอนระดับอนุบาลซึ่งผู้บริหารและครูให้ความร่วมมือในการวิจัยและอนุญาตให้ดำเนินการวิจัย

2.2 กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 โรงเรียนอินทโมลีประทานสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี ปีการศึกษา 2556 จำนวน 40 คน มีขั้นตอนการสุ่มกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

2.2.1 สุ่มห้องเรียนด้วยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple random sampling) โดยการจับฉลากมา 2 ห้องจากทั้งหมด 8 ห้อง ได้ ห้องอนุบาลชั้นปีที่ 3/4 จำนวน 32 คน เป็นกลุ่มทดลอง และห้องอนุบาลชั้นปีที่ 3/8 จำนวน 32 คน เป็นกลุ่มควบคุม

2.2.2 สุ่มกลุ่มตัวอย่างด้วยการจับคู่ (match pair) โดยใช้เกณฑ์อายุและคะแนนจากแบบประเมินความพร้อมของโรงเรียนอินทโมลีประทาน ภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2556 (ภาคผนวก ข) จับคู่ระหว่างเด็กกลุ่มทดลองและควบคุมซึ่งมีลักษณะใกล้เคียงกัน ได้เด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม กลุ่มละ 20 คน

2.2.3 ทดสอบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่าง โดยผู้วิจัยทำการวัดความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มตัวอย่างทั้ง 2 กลุ่ม ก่อนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP แล้วนำค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) ของเด็กทั้ง 2 กลุ่ม มาทดสอบความแตกต่างของความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent sample t-test) พบว่า เด็กกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมมีความคิดสร้างสรรค์ไม่แตกต่างกัน ดังตารางที่ 2

ตารางที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนการทดลองของกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง	n	\bar{x}	S.D.
กลุ่มทดลอง	20	14.30	3.24
กลุ่มควบคุม	20	13.05	2.48

3. การจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะ

ผู้วิจัยจัดทำแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 จำนวน 2 ชุด ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสำหรับกลุ่มทดลอง และแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติสำหรับกลุ่มควบคุม มีขั้นตอนในการจัดทำ ดังนี้

3.1 การพัฒนาแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ และแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ รายละเอียดเป็นดังนี้

1) ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล กระบวนการคิดเชิงออกแบบ แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะตามเอกสารคู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย และหน่วยการเรียนรู้ของโรงเรียนอินทโมลีประทาน ระดับอนุบาลชั้นปีที่ 3 ภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556 เพื่อกำหนดองค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสำหรับกลุ่มทดลอง และแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติสำหรับกลุ่มควบคุม ดังตารางที่ 3 4 5 และ 6

ตารางที่ 3 องค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ
1. วัตถุประสงค์	เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล
2. ประสบการณ์สำคัญทางศิลปะ	<ol style="list-style-type: none"> 1) การบอกลักษณะรูปร่าง เส้น สี และผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆรอบตัวในธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้นได้ 2) การอธิบายถึงลักษณะและคุณภาพงานของตนเองและผู้อื่นได้ 3) การใช้วัสดุ สื่อ อุปกรณ์ เทคนิค และกระบวนการที่หลากหลายในการสำรวจ และการสร้างสรรคงานศิลปะสองมิติและสามมิติตามความทรงจำและจินตนาการ 4) การบอกความรู้สึก อารมณ์ของตนเองที่มีต่องานศิลปะ 5) การแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่อผลงานศิลปะทั้งวัฒนธรรมของตนเอง ชุมชน และของผู้อื่น 6) การวางแผนและการปฏิบัติตามแผน

ตารางที่ 3 (ต่อ) องค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	
3. ช่วงเวลา	จัดประสบการณ์ศิลปะในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 45 นาที	
4. ขั้นตอนการจัดประสบการณ์ศิลปะ	<p>การจัดกลุ่ม ประกอบด้วยกิจกรรมรายบุคคล รายคู่ และรายกลุ่ม โดยสัปดาห์ที่ 1-3 เป็นรายบุคคล สัปดาห์ที่ 4-6 เป็นรายคู่ สัปดาห์ที่ 7-10 เป็นรายกลุ่ม ประกอบด้วย 4 ขั้นตอน ดังนี้</p> <p>ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ใช้เวลา 2 วัน โดยจัดในวันจันทร์และวันอังคาร เป็นการสร้างให้เด็กเกิดความสนใจ ตื่นตาตื่นใจและมีความรู้สึกลอยๆ สร้างสรรค์งานศิลปะ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ เป็นการให้เด็กได้รับแรงบันดาลใจผ่านนิทาน บทเพลง และการชมการสร้างงานศิลปะ 2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ เป็นการให้เด็กสำรวจ ทดลองกับสื่ออุปกรณ์และเทคนิคศิลปะที่หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ 3) กิจกรรมสนทนา เป็นการให้เด็กถ่ายทอดเป้าหมายที่ต้องการสร้างสรรค์ <p>ขั้นที่ 2 การออกแบบ ใช้เวลา 1 วัน โดยจัดในวันพุธ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความคิดผ่านการวาดภาพสองมิติและนำเสนอความคิดของตนเอง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) กิจกรรมทบทวนความคิด เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบ 2) กิจกรรมวาดภาพ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดจินตนาการของตนเองผ่านการวาดภาพเพื่อบันทึกความคิดของตนเองลงกระดาษ 	<p>บทบาทครู</p> <p>ครูเป็นผู้จัดเตรียมกิจกรรม ชื่นชมศิลปะ ใช้น้ำเสียงและคำพูดที่อ่อนโยนในการดำเนินกิจกรรม</p> <p>ครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือเมื่อเด็กต้องการ</p> <p>ครูทำหน้าที่ใช้คำถามเพื่อช่วยเด็กถ่ายทอดความคิดของตนเอง</p> <p>ครูทำหน้าที่ผู้จัดเตรียมกิจกรรมเพื่อช่วยเด็กในการระลึกถึงแรงบันดาลใจของตนเอง</p> <p>ครูทำหน้าที่ใช้คำถามในการกระตุ้นความคิดของเด็ก</p>

ตารางที่ 3 (ต่อ) องค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ
<p>3) กิจกรรมนำเสนอความคิด เป็นการให้เด็กเล่าเกี่ยวกับภาพวาดบันทึกความคิดของตนเองถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะ</p>	<p>บทบาทครู ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอ</p>
<p>ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน ใช้เวลา 1 วัน โดยจัดในวันพฤหัสบดี เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามการออกแบบจากบันทึกความคิดที่ตัดสินใจเลือกซึ่งสามารถแก้ไขและปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่างอิสระ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้</p> <p>1) กิจกรรมทบทวนความคิด เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างงานศิลปะ</p>	<p>ครูทำหน้าที่ผู้จัดเตรียมกิจกรรมเพื่อช่วยเด็กในการระลึกถึงแรงบันดาลใจของตนเอง</p>
<p>2) กิจกรรมสร้างงานศิลปะ เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามภาพวาดบันทึกความคิดที่เลือก</p>	<p>ครูทำหน้าที่อำนวยความสะดวกและช่วยเหลือตามความต้องการรายบุคคล</p>
<p>3) กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์ เป็นการให้เด็กบอกเล่าความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ขณะสร้างงานศิลปะ</p>	<p>ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการนำเสนอ</p>
<p>ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลปะ ใช้เวลา 1 วัน โดยจัดในวันศุกร์ เป็นการให้เด็กได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเองผ่านกระบวนการนำเสนอหลากหลายรูปแบบและเหมาะสมกับวัย ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้</p> <p>1) กิจกรรมศิลปะสนทนา เป็นการให้เด็กเชื่อมโยงความคิดเด็กเข้ากับศิลปะ</p>	<p>ครูทำหน้าที่เป็นผู้ใช้คำถามกระตุ้นความคิดของเด็ก</p>

ตารางที่ 3 (ต่อ) องค์ประกอบของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ
<p>2) กิจกรรมแสดงศิลป์ เป็นการให้เด็กนำเสนอผลงานร่วมกับเพื่อน</p>	<p>บทบาทครู ครูทำหน้าที่จัดเตรียมสถานที่และอุปกรณ์ต่างๆ และสร้างบรรยากาศที่สนุกสนานในการนำเสนอ</p>
<p>3) กิจกรรมคุยด้วยใจ เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความรู้สึกของตนเอง</p>	<p>ครูทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกในการพูดคุย</p>
<p>5. สื่อและอุปกรณ์</p>	<p>1) วัสดุและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมศิลปะทั้งหมด 6 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมวาดภาพและทดลองสี กิจกรรมพิมพ์ภาพ กิจกรรมภาพปะติด กิจกรรมปั้น กิจกรรมโครงสร้างกระดาษ และกิจกรรมประดิษฐ์</p> <p>2) สื่อประกอบการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้</p> <p>2.1) นิทาน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Guess how much I love you เรื่อง Press here เรื่องหัวผักกาดยักษ์ เรื่องสั้นฟาร์มของคุณปู่ เรื่องปลาสายรุ้ง และเรื่องป่าเปลี่ยนสี</p> <p>2.2) บทเพลง จำนวน 5 บทเพลง ได้แก่ เพลงบรรเลง Country road เพลงบรรเลงเสียงคลื่น เพลงบรรเลงน้ำและธรรมชาติในบึงบัว และเพลงผีเสื้อแสนสวย</p>
<p>6. การประเมินผล</p>	<p>1) สังเกตการทำงานของเด็ก โดยบันทึกลงบันทึกหลังการสอน</p> <p>2) เก็บผลงานหรือภาพถ่ายผลงานรวบรวมใส่แฟ้มสะสมผลงาน</p> <p>3) วัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP</p>

ตารางที่ 4 องค์ประกอบของแผนจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ	
1. วัตถุประสงค์	พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก	
2. ประสบการณ์สำคัญทางศิลปะ	1) การบอกลักษณะรูปร่าง เส้น สี และผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆรอบตัวในธรรมชาติ และที่มนุษย์สร้างขึ้นได้ 2) การอธิบายถึงลักษณะและคุณภาพงานของตนเองและผู้อื่นได้ 3) การใช้วัสดุ สื่อ อุปกรณ์ เทคนิค และกระบวนการที่หลากหลายในการสำรวจ และการสร้างสรรค์งานศิลปะสองมิติและสามมิติตามความทรงจำและจินตนาการ 4) การบอกความรู้สึก อารมณ์ของตนเองที่มีต่องานศิลปะ 5) การแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่อผลงานศิลปะทั้งวัฒนธรรมของตนเอง ชุมชนและของผู้อื่น 6) การวางแผนและการปฏิบัติตามแผน	
3. ช่วงเวลา	จัดประสบการณ์ศิลปะในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 45 นาที	
4. ขั้นตอนการจัดประสบการณ์ศิลปะ	ประกอบด้วย 3 ขั้นตอน ดังนี้	บทบาทครู
	ขั้นที่ 1 ขั้นนำ เป็นการเตรียมความพร้อมเด็ก ด้วยนิทานและร้องเพลง การเชื่อมโยงความคิดของเด็กกับกิจกรรมเสริมประสบการณ์ และการเรียนรู้ การใช้อุปกรณ์ต่างๆ และการตกลงกติกาในการทำงาน	ครูเป็นผู้อ่านนิทาน ร้องเพลง พูดเชื่อมโยงเข้ากับกิจกรรม สาธิตการใช้อุปกรณ์ต่างๆ และกติกาในการทำงาน
	ขั้นที่ 2 ขั้นสอน เป็นการให้เด็กลงมือทำ กิจกรรมด้วยตนเองอย่างอิสระ	ครูสังเกต แนะนำและช่วยเหลือเด็กเมื่อเด็กต้องการ เป็นรายบุคคล
	ขั้นที่ 3 ขั้นสรุป เป็นการที่ครูและเด็กร่วมกัน สนทนาถึงความคิดและความรู้สึกจากผลงานของตนเอง การร่วมจัดแสดงผลงานของแต่ละคน และการสรุปกิจกรรมที่ทำในแต่ละวัน	ครูใช้คำถามในการช่วยเหลือ เด็กนำเสนอผลงาน ครูเตรียม อุปกรณ์ต่างๆ ในการจัดแสดงผลงานของเด็ก และ การสรุปกิจกรรมในแต่ละวัน

ตารางที่ 4 (ต่อ) องค์ประกอบการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ
5. สื่อและอุปกรณ์	<p>1) วัสดุและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมศิลปะทั้งหมด 6 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมวาดภาพและทดลองสี กิจกรรมพิมพ์ภาพ กิจกรรมภาพปะติด กิจกรรมปั้น กิจกรรมโครงสร้างกระดาษ และกิจกรรมประดิษฐ์</p> <p>2) สื่อประกอบการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้</p> <p>2.1) นิทาน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Guess how much I love you เรื่อง Press here เรื่องหัวผักกาดยักษ์ เรื่องสั้นฟาร์มของคุณปู เรื่องปลาสายรุ้ง และเรื่องป่าเปลี่ยนสี</p> <p>2.2) บทเพลง จำนวน 5 บทเพลง ได้แก่ เพลงบรรเลง Country road เพลงบรรเลงเสียงคลื่น เพลงบรรเลงน้ำและธรรมชาติในบึงบัว และเพลงมีเสื้อแสนสวย</p>
6. การประเมินผล	<p>1) สังเกตการทำงานของเด็ก โดยบันทึกลงในบันทึกหลังการสอน</p> <p>2) เก็บผลงานหรือภาพถ่ายผลงานรวบรวมใส่แฟ้มสะสมผลงาน</p> <p>3) วัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP</p>

ตารางที่ 5 การเปรียบเทียบองค์ประกอบระหว่างการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

องค์ประกอบของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ	การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ
1. วัตถุประสงค์	พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก	
2. ประสบการณ์สำคัญทางศิลปะ	<p>1) การบอกลักษณะรูปร่าง เส้น สี และผิวสัมผัสของสิ่งต่างๆรอบตัวในธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้นได้</p> <p>2) การอธิบายถึงลักษณะและคุณภาพงานของตนเองและผู้อื่นได้</p> <p>3) การใช้วัสดุ สื่อ อุปกรณ์ เทคนิค และกระบวนการที่หลากหลายในการสำรวจและการสร้างสรรค์งานศิลปะสองมิติและสามมิติตามความทรงจำและจินตนาการ</p> <p>4) การบอกความรู้สึก อารมณ์ของตนเองที่มีต่องานศิลปะ</p> <p>5) การแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่อผลงานศิลปะทั้งวัฒนธรรมของตนเอง ชุมชน และของผู้อื่น</p> <p>6) การวางแผนและการปฏิบัติตามแผน</p>	

ตารางที่ 5 (ต่อ) การเปรียบเทียบองค์ประกอบระหว่างการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิง
ออกแบบกับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

องค์ประกอบ ของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการ แนวคิดเชิงออกแบบ	การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ
3. ช่วงเวลา	การจัดประสบการณ์ศิลปะในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ สัปดาห์ละ 5 วัน วันละ 45 นาที	
4. ขั้นตอนการ จัดประสบการณ์ ศิลปะ	มี 4 ขั้นตอน ดังนี้	มี 3 ขั้นตอน ดังนี้
วันจันทร์	ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (วันที่ 1) 1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ 2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ 3) กิจกรรมสนทนา	ขั้นที่ 1 ชำนาญ ขั้นที่ 2 ชื่นชอบ ขั้นที่ 3 ชื่นชอบ
วันอังคาร	ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ (วันที่ 2) 1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ 2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ 3) กิจกรรมสนทนา	ขั้นที่ 1 ชำนาญ ขั้นที่ 2 ชื่นชอบ ขั้นที่ 3 ชื่นชอบ
วันพุธ	ขั้นที่ 2 การสร้างแบบร่างความคิด 1) กิจกรรมทบทวนความคิด 2) กิจกรรมออกแบบ 3) กิจกรรมนำเสนอแบบร่าง	ขั้นที่ 1 ชำนาญ ขั้นที่ 2 ชื่นชอบ ขั้นที่ 3 ชื่นชอบ
วันพฤหัสบดี	ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน 1) กิจกรรมทบทวนความคิด 2) กิจกรรมสร้างงานศิลป์ 3) กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์	ขั้นที่ 1 ชำนาญ ขั้นที่ 2 ชื่นชอบ ขั้นที่ 3 ชื่นชอบ
วันศุกร์	ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ 1) กิจกรรมศิลปะสนทนา 2) กิจกรรมแสดงศิลป์ 3) กิจกรรมคุยด้วยใจ	ขั้นที่ 1 ชำนาญ ขั้นที่ 2 ชื่นชอบ ขั้นที่ 3 ชื่นชอบ

ตารางที่ 5 (ต่อ) การเปรียบเทียบองค์ประกอบระหว่างการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิง
ออกแบบกับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

องค์ประกอบ ของแผน	การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการ แนวคิดเชิงออกแบบ	การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ
5. สื่อและ อุปกรณ์	<p>1) วัสดุและอุปกรณ์สำหรับกิจกรรมศิลปะทั้งหมด 6 ประเภท ได้แก่ กิจกรรมวาดภาพและ ทดลองสี กิจกรรมพิมพ์ภาพ กิจกรรมภาพปะติด กิจกรรมปั้น กิจกรรมโครงสร้างกระดาษ และ กิจกรรมประดิษฐ์</p> <p>2) สื่อประกอบการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้ แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ดังนี้</p> <p>2.1) นิทาน จำนวน 6 เรื่อง ได้แก่ เรื่อง Guess how much I love you เรื่อง Press here เรื่องหัวผักกาดยักษ์ เรื่องสั้นฟาร์มของคุณปู่ เรื่องปลาสายรุ้ง และเรื่องป่าเปลี่ยนสี</p> <p>2.2) บทเพลง จำนวน 5 บทเพลง ได้แก่ เพลงบรรเลง Country road เพลงบรรเลง เสียงคลื่น เพลงบรรเลงน้ำและธรรมชาติในบึงบัว และเพลงมีสื่อแสนสวย</p>	
6. การ ประเมินผล	<p>1) สังเกตการทำงานของเด็ก โดยบันทึกลงบันทึกหลังการสอน</p> <p>2) เก็บผลงานหรือภาพถ่ายผลงานรวบรวมใส่แฟ้มสะสมผลงาน</p> <p>3) วัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP</p>	

ตารางที่ 6 โครงสร้างการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ*	
			2 มิติ	3 มิติ
16-20 ธ.ค.56	1 หน่วยวันพ่อ แห่งชาติ ☺	นิทาน “Guess How Much I Love You” โดย Sam Mc Bratney เล่า ด้วย fingerplay	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์
23-27 ธ.ค.56	2 หน่วยสัตว์เลี้ยง ไว้เป็นอาหาร ☺	วาดภาพ “ฟาร์มแสนสุข” ประกอบเพลงบรรเลง “Country road” โดย Kuricorder Quartet	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์

หมายเหตุ ☺ หมายถึง รายบุคคล, ☺☺ หมายถึง รายคู่, ☺☺☺☺ หมายถึง รายกลุ่มย่อย, ☺ALL หมายถึง รายกลุ่มใหญ่

ตารางที่ 6 (ต่อ) โครงสร้างการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ*	
			2 มิติ	3 มิติ
6-10 ม.ค.57	3 หน่วยวันเด็ก ☺	นิทานเล่มใหญ่ “Press here” โดย Herve’ Tullet	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์
13-17 ม.ค.57	4 หน่วยพืชผัก สวนครัว ☺☺	นิทาน “หัวผักกาดยักษ์” เล่าประกอบหุ่นที่ทำจาก ผัก	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์
20-24 ม.ค.57	5 หน่วยสัตว์เลี้ยง ไว้ใช้งาน ☺☺	กิจกรรมเข้าจังหวะ เดินช้า เร็ว น้ำหนักเบาแรง ออก ท่าทางเหมือนสัตว์ตาม เรื่องสั้น	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> กิจกรรมภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์
27-31 ม.ค.57	6 หน่วยสัตว์ น้ำเค็ม ☺☺	วาดภาพ “ดินแดนใต้ สมุทร” ประกอบเพลง บรรเลง “คลื่น”	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์
3-7 ก.พ.57	7 หน่วยเทศกาล กินปลา ☺☺☺☺	นิทาน “ปลาสายรุ้ง” โดย Marcus Pfister เล่าด้วย การหุ่นเชิดเงา	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์
10-14 ก.พ.57	8 หน่วยสัตว์น้ำ จืด ☺☺☺☺	วาดภาพ “ชีวิตของสัตว์น้ำ ในบึง” ประกอบเพลง บรรเลง “เสียงน้ำและ ธรรมชาติ”	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์

หมายเหตุ ☺ หมายถึง รายบุคคล, ☺☺ หมายถึง รายคู่, ☺☺☺☺ หมายถึง รายกลุ่มย่อย, ☺ALL หมายถึง รายกลุ่มใหญ่

ตารางที่ 6 (ต่อ) โครงสร้างการจัดประสบการณ์ศิลปะตามหน่วยการเรียนรู้

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ*	
			2 มิติ	3 มิติ
17-21 ก.พ.57	9 หน่วยต้นไม้	นิทานเล่มใหญ่ “ป่า เปลี่ยนสี” โดย ปรีดา ปัญญาจันทร์ ☺☺☺☺	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์
24-28 ก.พ.57	10 หน่วยแมลง	ร้องเพลง “ผีเสื้อ” และ fingerplay ☺ALL	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์

หมายเหตุ ☺ หมายถึง รายบุคคล, ☺☺ หมายถึง รายคู่, ☺☺☺☺ หมายถึง รายกลุ่มย่อย, ☺ALL หมายถึง รายกลุ่มใหญ่
หมายเหตุ* ประเภทของกิจกรรม 2 มิติ และ 3 มิติ มีความแตกต่างกันในแต่ละสัปดาห์ ดูรายละเอียดการออกแบบกิจกรรมของแต่ละหน่วยการเรียนรู้ ดังภาคผนวก ก

2) จัดทำแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะ จำนวน 100 แผน ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสำหรับกลุ่มทดลอง จำนวน 50 แผน และแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ จำนวน 50 แผน โดยจัดในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์ วันละ 45 นาที สัปดาห์ละ 5 วัน เป็นเวลา 10 สัปดาห์

3) จัดทำบันทึกหลังสอน เพื่อบันทึกข้อมูลเชิงบรรยายหลังการจัดประสบการณ์ศิลปะ ในแต่ละวัน แบ่งออกเป็น 2 ส่วน ดังนี้

3.1) พฤติกรรมการแสดงออกที่สะท้อนลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ บันทึกข้อมูล 3 ประเด็น ดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์ตาม 7 องค์ประกอบ ของ Jellian และ Urban ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ การกล้าเสี่ยง การสร้างเรื่องราว และอารมณ์ขัน

2) ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง 5 ประการ ได้แก่ ความสงสัยใคร่รู้ ความกระตือรือร้น ความเชื่อมั่นในตนเอง ความอดทน และการใช้ภาษาที่หลากหลาย

3) ความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากผลงานศิลปะ 3 ด้าน ได้แก่

(1) ความหลากหลายของการใช้เทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ (2) ความละเอียดและซับซ้อนของการคิดในการทำงานศิลปะ และ (3) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานศิลปะ

3.2) การสะท้อนความคิดของครู เพื่อบันทึกภาพรวมของการดำเนินกิจกรรม ปัญหาที่พบอาจเป็นรายบุคคลหรือรายกลุ่ม และแนวทางในการแก้ไขสำหรับกิจกรรมครั้งต่อไป

3.2 การตรวจคุณภาพแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะ มีขั้นตอนดังนี้

1) ผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบและแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ เสนอผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน (ภาคผนวก ก) เพื่อตรวจสอบและพิจารณาความถูกต้องของเนื้อหา ความชัดเจนของกิจกรรม และความสอดคล้องระหว่างจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม ขั้นตอนการจัดกิจกรรม สื่อ อุปกรณ์และการประเมินผล ได้ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ และการปรับปรุงแก้ไข ดังตารางที่ 7

ตารางที่ 7 ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ และการปรับปรุงแก้ไข

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุงแก้ไข
1) ความเหมาะสมของแนวคิดและกระบวนการแต่ละขั้นตอน	แนวคิดและกระบวนการแต่ละขั้นตอน มีความน่าสนใจ แต่ต้องปรับเปลี่ยนระยะเวลาให้มีความเหมาะสมกับวัยและความสนใจของเด็กๆรายบุคคล	เพิ่มเวลาของขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เป็นเวลา 2 วัน
2) ความเหมาะสมของกระบวนการแต่ละขั้นตอนกับกิจกรรมของแต่ละขั้นตอน	2.1) ควรปรับเวลาของกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน 2.2) ควรปรับข้อความที่ใช้ในขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ ให้เป็นคำถามที่ง่ายขึ้นและสอดคล้องกับวัยของเด็ก 2.3) ควรจัดศูนย์สำรองไว้เป็นทางเลือกสำหรับเด็กที่ทำกิจกรรมครบทุกศูนย์ตามความสนใจของตนเองแต่ยังมีเวลาเหลือ	2.1) ขยายระยะเวลาในการสร้างผลงานจากเดิม 30 นาที เป็น 35 นาที 2.2) ปรับภาษาของข้อความเพื่อให้เหมาะสมกับวัยมากยิ่งขึ้น 2.3) จัดเตรียมศูนย์สำรอง โดยเพิ่มมุมวาดภาพระบายสี

ตารางที่ 7 (ต่อ) ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิ และการปรับปรุงแก้ไข

ประเด็น	ข้อเสนอแนะ	การปรับปรุงแก้ไข
3) ความเหมาะสมของประเภทกิจกรรมศิลปะ	มีความหลายหลายน่าสนใจ แต่ควรปรับเรื่องความเหมาะสมของสื่อและวัสดุบางประเภท	เปลี่ยนสื่อที่อาจเป็นอันตรายแก่เด็กหรือที่มีความหนาหรือแข็งเกินกว่าความสามารถของเด็กในการตัด
4) ความสอดคล้องระหว่างวัตถุประสงค์ ประสิทธิภาพสำคัญ กิจกรรม สื่อ การประเมินผลและบันทึกหลังการสอน	วัตถุประสงค์ ประสิทธิภาพสำคัญ กิจกรรม สื่อ การประเมินผลมีความสอดคล้องกัน แต่ควรปรับรายละเอียดในบันทึกหลังการสอน โดยกำหนดกรอบการสังเกตในสถานการณ์ต่างๆ และเพิ่มส่วนบันทึกรายละเอียดที่แสดงให้เห็นพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก	จัดทำบันทึกหลังสอนใหม่ โดยกำหนดหัวข้อในการสังเกตพฤติกรรมของเด็กที่คาดว่าจะเกิดขึ้น 2 เกณฑ์ ได้แก่ (1) องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 7 ด้าน ของ Jellan และ Urban และ (2) คุณลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง 5 ประการ

2) ผู้วิจัยนำแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ จำนวน 5 แผน และแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ จำนวน 5 แผน ไปทดลองนำร่องกับเด็กอนุบาล ชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คน ที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนใจเพียรวิทยานุสรณ์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดสิงห์บุรี ที่มีลักษณะใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง แต่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง ในช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์เป็นเวลา 5 วัน ระหว่างวันจันทร์ที่ 18 ถึงวันศุกร์ที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ.2556 เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมในแต่ละขั้นตอน สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ และระยะเวลาในการจัดกิจกรรม แล้วนำมาปรับปรุงแก้ไข ผลการทดลองใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะ พบว่า แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบและแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติมีความเหมาะสมในเรื่องกระบวนการของแต่ละขั้นตอน เด็กสนใจและให้ความร่วมมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะแต่ละกิจกรรมเป็นอย่างดี แต่พบปัญหาของแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ซึ่งสามารถสรุปปัญหาที่พบและการปรับปรุงแก้ไข ดังตารางที่ 10

ตารางที่ 8 ปัญหาที่พบและการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

ประเด็น	ปัญหาที่พบ	การปรับปรุงแก้ไข
1) ความเหมาะสมของ กระบวนการแต่ละขั้นตอนกับ กิจกรรมของแต่ละขั้นตอน	1) ขั้นตอนการจัดประสบการณ์ 1.1) ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ มีระยะเวลาในการสำรวจศูนย์ศิลปะสั้น เกินไป เด็กต้องการระยะเวลาที่นานขึ้น สำหรับการสำรวจและทดลองสื่อ วัสดุและ อุปกรณ์ในแต่ละศูนย์ 1.2) ขั้นที่ 2 การออกแบบ เด็ก ส่วนใหญ่ไม่เข้าใจการออกแบบ เนื่องจาก เป็นแนวคิดใหม่สำหรับเด็กไม่เข้าใจ วัตถุประสงค์ของการวาดภาพออกแบบ 1.3) ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เด็กสร้าง ผลงานเสร็จก่อนเวลาที่กำหนดไว้มาก 1.4) ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ ข้อคำถามมีจำนวนมากเกินไป ไม่เหมาะสม กับเวลา	1) ขั้นตอนการจัดประสบการณ์ 1.1) ขยายเวลาในขั้นที่ 1 จาก 1 วัน เป็น 2 วัน คือ วันจันทร์ กับ วันอังคาร 1.2) เน้นความสำคัญใน กิจกรรมสนทนาเพื่อนำเสนอ ภาพวาด และการย้าหรือใช้คำซ้ำ กับเด็ก 1.3) ลดระยะเวลาขั้นที่ 3 การ สร้างผลงาน จาก 2 วัน เป็น 1 วัน 1.4) ลดจำนวนข้อคำถามลง และและเลือกข้อคำถามที่ เหมาะสม
2) ความเหมาะสมของ ประเภทกิจกรรมศิลปะ	2) มุมวาดภาพพระบายสีซึ่งเป็นมุมสำรองไม่ สามารถดึงดูดความสนใจของเด็กได้นาน กิจกรรมศิลปะบางประเภทในขั้นที่ 1 มีขั้นตอนที่ยุ่งยากและซับซ้อนเกินไป เด็กใช้ เวลานานเกินไปในการทำกิจกรรมนี้ เช่น การตัดกระดาษ ต่อกระดาษแล้วทาด้วยสี	2) ปรับปรุงศูนย์สำรอง โดยเพิ่ม หนังสือนิทาน ตุ๊กตา และหุ่นมือ ลดทอนขั้นตอนของกิจกรรมศิลปะ บางประเภทลง ปรับให้ง่ายและ เหมาะสมกับวัย เช่น การตัดและ ต่อกระดาษเป็นรูปร่างตาม จินตนาการโดยไม่ได้ระบายสี

4. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban (Urban, 1991 ; 2005) ผู้วิจัยศึกษาลักษณะเครื่องมือและพัฒนาตนเองในการใช้เครื่องมือ ดังรายละเอียดต่อไปนี้

4.1 ศึกษาข้อมูลเบื้องต้นเกี่ยวกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP (Test for creative thinking – drawing production) ซึ่งสร้างขึ้นโดย Jellen และ Urban พบว่า ใช้วัดความคิดสร้างสรรค์แบบองค์รวมจากองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 7 ประการ ได้แก่ (1) ความคิดคล่องแคล่ว (2) ความคิดยืดหยุ่น (3) ความคิดริเริ่ม (4) ความคิดละเอียดลออ (5) การกล้าเสี่ยง (6) การสร้างเรื่องราว และ (7) อารมณ์ขัน แบบทดสอบฉบับนี้สามารถใช้ได้กับเด็กถึงผู้ใหญ่ ไม่มีข้อจำกัดด้านเพศและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นแบบทดสอบที่ Jellen และ Urban นำแบบทดสอบไปใช้เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นกับเด็กกลุ่มต่างๆ ในประเทศเยอรมัน พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง .89 ถึง .97 (Urban, 1991; 2005) และ อนินทิตา โปะชะกฤษณะ (2532) ใช้แบบทดสอบฉบับนี้วัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยอายุระหว่าง 4-6 ปี พบว่า มีค่าความเชื่อมั่นอยู่ระหว่าง .77-.96 สรุปได้ว่า แบบทดสอบฉบับนี้มีอำนาจจำแนกผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงและผู้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ต่ำ เป็นแบบทดสอบที่ไม่ซับซ้อนและต้นทุนต่ำ

4.2 ศึกษาวิธีการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban ให้ถูกต้องตรงตามเงื่อนไขกับผู้เชี่ยวชาญวิธีการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP โดยเข้ารับการอบรมในการตรวจให้คะแนน ศึกษารายละเอียดการใช้เครื่องมือและการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบทดสอบในเดือนพฤศจิกายน เป็นเวลา 1 สัปดาห์ ระหว่างวันจันทร์ที่ 4 ถึงวันศุกร์ที่ 8 พฤศจิกายน พ.ศ. 2556

4.3 นำแบบทดสอบไปใช้กับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 จำนวน 20 คนที่กำลังศึกษาในภาคการศึกษาต้น ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนใจเพียรวิทยานุสรณ์ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดสิงห์บุรี ซึ่งเป็นโรงเรียนที่มีลักษณะใกล้เคียงกับประชากรที่ศึกษา เมื่อวันที่ 18 และวันศุกร์ที่ 22 พฤศจิกายน พ.ศ.2556 จำนวน 2 ครั้ง ครั้งละ 15 นาที เพื่อหาค่าความสอดคล้องในการตรวจให้คะแนนระหว่างผู้วิจัยกับผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน (ภาคผนวก ก)

4.4 นำคะแนนที่ได้จากการตรวจของผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 2 ท่าน (ภาคผนวก ก) ที่ดำเนินการตรวจอย่างอิสระต่อกันมาหาค่าความสอดคล้องระหว่างผู้วิจัยและผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่าน โดยการหาค่าสัมประสิทธิ์ของเพียร์สัน (Pearson's product-moment correlation coefficient) ได้ 0.9 แสดงว่า การให้คะแนนระหว่างผู้วิจัยกับผู้เชี่ยวชาญมีความสอดคล้องกัน

5. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูล ดังนี้

5.1 ผู้วิจัยนำจดหมายจากทางจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัยไปติดต่อเพื่อขออนุญาต ดำเนินการวิจัยกับโรงเรียนอินทโมลีประจวบ สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดสิงห์บุรี

5.2 ผู้วิจัยดำเนินการเก็บข้อมูล จำนวน 3 ระยะ ดังนี้

1) ระยะที่ 1 ระยะก่อนการดำเนินการ ตั้งแต่วันจันทร์ที่ 9 ถึงวันศุกร์ที่ 13 ธันวาคม พ.ศ.2556 เป็นเวลา 1 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban ใช้เวลาในการทดสอบ จำนวน 1 ครั้ง ครั้งละ 15 นาที

2) ระยะที่ 2 ระยะดำเนินการ ตั้งแต่วันจันทร์ที่ 16 ธันวาคม พ.ศ.2556 ถึงวันศุกร์ที่ 28 กุมภาพันธ์ พ.ศ. 2557 เป็นเวลา 10 สัปดาห์ ผู้วิจัยสังเกตพฤติกรรมเด็ก เก็บผลงานศิลปะและบันทึกข้อมูลลงในบันทึกหลังสอนตลอดระยะเวลาการทดลอง โดยบันทึกระหว่างและหลังการจัดประสบการณ์ศิลปะในแต่ละวัน

3) ระยะที่ 3 ระยะหลังดำเนินการ ตั้งแต่วันจันทร์ที่ 3 ถึงวันศุกร์ที่ 7 มีนาคม พ.ศ. 2557 เป็นเวลา 1 สัปดาห์ โดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban ใช้เวลาในการทดสอบ จำนวน 1 ครั้ง ครั้งละ 15 นาที

6. การวิเคราะห์ข้อมูลและการนำเสนอข้อมูล

ผู้วิจัยนำข้อมูลที่ได้จากการเก็บรวบรวมข้อมูลมาวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ดังนี้

6.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellen และ Urban ดำเนินการรวบรวมและนำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่าทางสถิติ โดยหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบค่าที ด้วยโปรแกรม SPSS (Statistical Package for the Social Sciences) และนำเสนอข้อมูลด้วยตารางประกอบความเรียง ดังนี้

1) วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบและกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์มาเปรียบเทียบโดยทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่เป็นอิสระต่อกัน (Independent sample t-test)

2) วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ โดยคำนวณหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์มาเปรียบเทียบโดยทดสอบค่าทีแบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t-test)

6.2 บันทึกหลังการสอน วิเคราะห์โดยใช้การวิเคราะห์เนื้อหา นำเสนอเป็นความเรียงประกอบตาราง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่องผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ผู้วิจัยวิเคราะห์และนำเสนอข้อมูล ดังนี้

1. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม
2. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ
3. ข้อมูลเชิงบรรยายพฤติกรรมการแสดงออกที่สะท้อนลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ระหว่างการทดลอง

1. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ปรากฏดังตารางที่ 9

ตารางที่ 9 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบระหว่างกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

	n	(\bar{x})	S.D.	t	p
กลุ่มทดลอง	20	24.10	4.84	-1.944	.001*
กลุ่มควบคุม	20	19.00	4.49		.001*

*P<.01

จากตารางที่ 9 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองหลังจากได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสูงกว่าเด็กกลุ่มควบคุม หลังจากได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

โดยกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ 24.10 กลุ่มควบคุมมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ 19.00

2. ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

ผลการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ปรากฏดังตารางที่ 10

ตารางที่ 10 การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

	n	(\bar{x})	S.D.	t	p
ก่อนทดลอง	20	14.30	3.24	-8.122	.000*
หลังทดลอง	20	24.10	4.84		.000*

*P<.01

จากตารางที่ 10 พบว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองหลังได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสูงกว่าก่อนทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยก่อนการทดลองเด็กกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ 14.30 หลังการทดลองเด็กกลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ 24.10

3. ข้อมูลเชิงบรรยายพฤติกรรมกรรมการแสดงออกที่สะท้อนลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ระหว่างการทดลอง

ผู้วิจัยวิเคราะห์หลักฐานการเรียนรู้ของเด็กตลอดการทดลองจากบันทึกหลังสอนและผลงานของเด็ก นำเสนอเป็นข้อมูลเชิงบรรยาย แบ่งออกเป็น 3 ประเด็น ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ตาม 7 องค์ประกอบ ของ Jellan และ Urban ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง 5 ประการ และความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากผลงานศิลปะ 3 ด้าน โดยเปรียบเทียบใน 3 ช่วง ได้แก่ ช่วงต้น (สัปดาห์ที่ 1-3) ช่วงกลาง (สัปดาห์ที่ 4-7) และช่วงปลาย (สัปดาห์ที่ 8-10) รายละเอียดเป็นดังนี้

ช่วงต้น (สัปดาห์ที่ 1-3)

1) ความคิดสร้างสรรค์ตาม 7 องค์ประกอบ ของ Jellian และ Urban พบว่า องค์ประกอบด้านความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ การกล้าเสี่ยง และการสร้างเรื่องราวยังไม่ปรากฏ สังเกตได้จากชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เด็กสำรวจ ทดลอง และสร้างผลงานจาก ศูนย์ศิลปะ โดยสร้างด้วยวิธีการง่ายๆ ไม่ซับซ้อน รายละเอียดค่อนข้างน้อย และการตั้งชื่อผลงานด้วยการใช้คำศัพท์เพียงหนึ่งคำหรือสองคำ เช่น “กระต่าย” “เจ้าหญิง” “บ้านคุณพ่อ” ในชั้นที่ 2 การสร้างแบบร่างความคิด เด็กยังไม่เข้าใจมโนทัศน์ของการออกแบบ เด็กจึงใช้เวลานานในการวาดภาพพร้อมระบายสีทั่วกระดาษจนเสร็จสมบูรณ์ ผลงานในชั้นนี้ไม่ต่างจากชั้นที่ 3 การสร้างผลงาน ซึ่งเด็กบางคนวาดเหมือนขั้นการออกแบบทุกประการ และในชั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ เด็กไม่สามารถถ่ายทอดความคิดจากผลงานให้เป็นเรื่องราวได้ อย่างไรก็ตามองค์ประกอบในด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เริ่มปรากฏ ได้แก่ ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว และอารมณ์ขัน กล่าวคือ เด็กเริ่มวาดภาพในขั้นออกแบบและสร้างผลงานจำนวนมากขึ้นในสัปดาห์ที่ 2 และ 3 ประกอบกับพฤติกรรมขณะสำรวจและสร้างผลงาน เด็กยิ้มแย้ม พูดคุยกันอย่างมีความสุข มีเสียงหัวเราะดังเป็นระยะ



รูปภาพที่ 9 การออกแบบของน้อง จ. ในสัปดาห์ที่ 1



รูปภาพที่ 10 ผลงานชื่อ “กระต่าย” ที่สร้างจากการออกแบบในสัปดาห์ที่ 1

“ในสัปดาห์ที่ 1 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้องจ.สร้างผลงานจำนวน 2 ชิ้น โดยชิ้นแรกทำเหมือนขั้นออกแบบ แสดงถึงความไม่เข้าใจมโนทัศน์การออกแบบ อย่างไรก็ตามผลงานชิ้นที่ 2 แสดงให้เห็นความคิดยืดหยุ่นโดยน้องจ.มีความพยายามในการเปลี่ยนเทคนิคจากสีไม้เป็นสีน้ำหลังจากได้รับการชี้แนะจากผู้วิจัย แต่ลักษณะของงานมีรายละเอียดน้อย ไม่ซับซ้อน และคล้ายคลึงกับเพื่อน ซึ่งแสดงถึงการเลียนแบบหรือได้รับอิทธิพลจากเพื่อน”



รูปภาพที่ 11 การออกแบบของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 2



รูปภาพที่ 12 ผลงานชื่อ “เจ้าหญิง” ของน้องตong ที่สร้างจากการออกแบบในสัปดาห์ที่ 2

“ในสัปดาห์ที่ 2 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้อง ต.วาดออกแบบจำนวน 2 แบบ ที่มี ความเหมือนกันในสัปดาห์ที่ 2 แสดงถึงความไม่เข้าใจในทัศนของการออกแบบ น้องตong สร้างผลงานโดยใช้เทคนิคตัดปะกระดาษสีเทคนิคเดียว ผลงานที่ได้ยังมีรายละเอียดน้อย และ สร้างผลงานไม่สำเร็จ โดยเลิกกลางคันเพื่อไปเล่นกับเพื่อน”



รูปภาพที่ 13 การออกแบบของน้อง ม. ในสัปดาห์ที่ 3



รูปภาพที่ 14 ผลงานชื่อ “เรือ บ้าน ต้นไม้” ของน้อง ม. ที่สร้างจากภาพการออกแบบในสัปดาห์ที่ 3

“ในสัปดาห์ที่ 3 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้อง ม. ออกแบบ 1 แบบ และผลงาน 5 ชิ้น แสดงถึงความคิดคล่องและความคิดยืดหยุ่น แต่ผลงานชิ้นแรกยังวาดเหมือนออกแบบโดยไม่ มีการระบายสี จากนั้นพยายามทดลองสร้างผลงานด้วยเทคนิคอื่น คือ สีน้ำและตัดปะ กระดาษ แต่ยังคงแยกเทคนิค ไม่เกิดการผสมผสานกันของเทคนิคต่างๆ ที่ใช้ และผลงานที่ได้ ยังไม่ซับซ้อนและมีลักษณะคล้ายคลึงกับเพื่อน”

2) ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง พบว่า เด็กยังไม่มีความอดทนต่อการสำรวจ ทดลอง หรือสร้างผลงาน สังเกตได้จากชั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เด็กใช้เวลาในการสร้างผลงานประมาณ 10-15 นาที ต่อชิ้น คุณภาพของผลงานมีรายละเอียดน้อยมาก บางคนสร้างผลงานไม่เสร็จและมักร้องขอความช่วยเหลือจากครูเมื่อเจอปัญหา ส่วนคุณลักษณะที่เริ่มปรากฏให้เห็น ได้แก่ ความกระตือรือร้น ความเชื่อมั่นในตนเอง และการใช้ภาษาที่หลากหลาย สังเกตจากชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เด็กมีความสนใจและกระตือรือร้นในการชื่นชมศิลปะ สำรวจและสร้างผลงานศิลปะ นอกจากนี้ ในสัปดาห์ที่ 2 ยังพบการใช้ภาษาในการถ่ายทอดความคิดของตนเองด้วยความมั่นใจที่มากขึ้น สังเกตจากการใช้เวลาในการคิดที่สั้นลง ไม่ลังเล และตอบคำถามด้วยน้ำเสียงที่ดังฟังชัดเจน ส่วนคุณลักษณะที่ปรากฏตั้งแต่สัปดาห์แรก คือ ความสงสัยใคร่รู้ สังเกตได้จาก ชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เด็กตั้งคำถามเกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์ในการสำรวจและสร้างผลงาน



รูปภาพที่ 15 การออกแบบของน้อง พ. ในสัปดาห์ที่ 2



รูปภาพที่ 16 ผลงานของน้อง พ. ในสัปดาห์ที่ 2

“ในสัปดาห์ที่ 2 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้อง พ.ใช้เวลาประมาณ 10 นาที ในการสร้างผลงาน ผลงานแสดงให้เห็นถึงความอดทนในการทำงานที่ยังมีน้อย แต่แสดงออกถึงความคิดยืดหยุ่นในการพยายามผสมผสานเทคนิค คือ การใช้สีเทียนและสีน้ำ ซึ่งผลงานที่ได้ยังมีรายละเอียดน้อยและไม่มีความซับซ้อน”

3) ความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากผลงานศิลปะ พบว่า การสำรวจหรือสร้างผลงานศิลปะของเด็กส่วนมากยังคงแยกเทคนิคศิลปะหรือแยกตามศูนย์ ไม่เกิดการผสมผสานในผลงานชิ้นเดียวกัน ลักษณะของผลงานไม่มีความซับซ้อน รายละเอียดน้อยและไม่แสดงออกถึงความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัว สังเกตจากเด็กส่วนมากสร้างผลงานที่มีความคล้ายคลึงกัน



รูปภาพที่ 17 ผลงานจากกิจกรรม
สำรวจศูนย์ศิลปะของเด็กส์ปาดาร์ห์ที่ 1



รูปภาพที่ 18 ผลงานจากกิจกรรมสำรวจ
ศูนย์ศิลปะของเด็กส์ปาดาร์ห์ที่ 2



รูปภาพที่ 19 ผลงานจากกิจกรรม
สำรวจศูนย์ศิลปะของเด็กส์ปาดาร์ห์ที่ 3

นอกจากประเด็นที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยสังเกตพบเด็กที่แสดงพฤติกรรมด้านความคิดสร้างสรรค์ที่โดดเด่นในช่วงต้น (สัปดาห์ที่ 1-3) คือ น้องตวง น้องเริ่มมีความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และการกล้าเสี่ยง สังเกตผลงานจากกิจกรรมสำรวจศูนย์ในชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ และในชั้นที่ 3 การสร้างผลงาน น้องตวงพยายามผสมผสานเทคนิคและสื่อ 2 อย่าง นอกจากนี้ น้องต.เป็นเด็กคนแรกที่เข้าใจแก่นแท้ของการออกแบบและวาดสัญลักษณ์แทนเทคนิคหรือวิธีการสร้างลงในภาพวาดของชั้นออกแบบของตนเอง



รูปภาพที่ 20 การออกแบบของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 1



รูปภาพที่ 21 ผลงานของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 1

“ในสัปดาห์ที่ 1 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้องต.วาดออกแบบโดยการระบายสีเพียงบางส่วนของแบบเพื่อกำหนดว่า จะใช้สีใดตรงไหนบ้าง ผลงานที่สร้างเสร็จแสดงถึงความคิดยืดหยุ่นในการพยายามผสมผสานเทคนิค 2 เทคนิค คือ การตัดปะกระดาษสีและการระบายสีน้ำ”



รูปภาพที่ 22 การออกแบบของน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 3

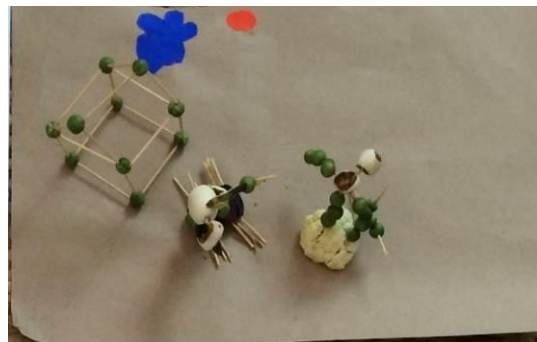
“ในสัปดาห์ที่ 3 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้อง ต. วาดสัญลักษณ์ลงในภาพวาดในการออกแบบของตนเอง โดยวาดรูปกรรไกรแทนเทคนิคการตัดปะกระดาษ วาดรูปสี่เหลี่ยมหลายมุมแทนเทคนิคการพิมพ์ด้วยฟองน้ำและวาดรูปฟูกันแทนเทคนิคการระบายสีน้ำ”

ช่วงกลาง (สัปดาห์ที่ 4-7)

1) ความคิดสร้างสรรค์ตาม 7 องค์ประกอบ ของ Jellan และ Urban พบว่า องค์ประกอบด้านความคิดคล่องแคล่วปรากฏไม่เด่นชัด สังเกตจากชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ชั้นที่ 2 การออกแบบ และชั้นที่ 3 การสร้างผลงาน ผลงานและแบบร่างมีจำนวนน้อยลงกว่าในช่วงต้น โดยลดลงจากจำนวน 2-5 ชิ้น เป็น 1-3 ชิ้น ส่วนองค์ประกอบอื่นๆ ที่ปรากฏอย่างชัดเจน ได้แก่ ความคิดละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม การสร้างเรื่องราว และการกล้าเสี่ยง การทำงานของเด็กในชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ และชั้นที่ 3 การสร้างผลงาน สามารถสร้างผลงานที่มีความหลากหลายและมีวิธีการในการสร้างผลงานที่แปลกใหม่ นอกจากนี้การตั้งชื่อหรือการเล่าเกี่ยวกับผลงานมีเรื่องราวและรายละเอียดมากขึ้น



รูปภาพที่ 23 การออกแบบของน้อง ช. และน้อง อ. ในสัปดาห์ที่ 4



รูปภาพที่ 24 ผลงานชื่อ “Starwar กับฐานทัพที่มองไม่เห็นกัน” ของน้องช.และน้องอ. ในสัปดาห์ที่ 4

“ในสัปดาห์ที่ 4 เป็นการสร้างผลงานรายคู่ น้อง ช.และน้อง อ. ออกแบบโดยวาดสัญลักษณ์กรรไกรแทนการตัดและรูปมิดแทนการหันผัก ผลงานชื่อ Starwar กับฐานทัพที่มองไม่เห็นกัน ผลงานสร้างด้วยเทคนิคตัดปะกระดาษและประดิษฐ์หุ่นผักซึ่งแสดงออกถึงความคิดยืดหยุ่น เด็กทั้งสองเริ่มมีความคิดละเอียดลออจากการพยายามสร้างผลงานที่มีความเป็น 3 มิติมากขึ้น ซึ่งเป็นผลงานที่แปลกใหม่ไม่เหมือนใคร ในการนำเสนอผลงานแสดงออกถึงความมั่นใจในตนเอง โดยเล่าด้วยน้ำเสียงที่ดังฟังชัด ว่า เอากระดาษมาตัดเป็นพระอาทิตย์และก้อนเมฆ เอาผักมาเสียบกับไม้จิ้มฟัน เอาหุ่นยนต์ต้องหักก่อนเสียบ มันตั้งไม่ได้ จะล้ม ต้องใช้ไม้จิ้มฟันเสียบ”

2) ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง พบว่า พฤติกรรมด้านความสงสัยใคร่รู้ของเด็กเด่นชัดมาก สังเกตได้จากในขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เด็กส่วนใหญ่ตั้งคำถามและพูดคุยเกี่ยวกับวัสดุ อุปกรณ์ทั้งในกิจกรรมชิ้นชมศิลปะที่ผู้วิจัยใช้สำหรับการสาธิตการสร้างผลงานศิลปะหรือประกอบการเล่านิทาน และในกิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ ซึ่งเด็กแสดงออกถึงความกระตือรือร้น ความเชื่อมั่นในตนเอง และความอดทนโดยสังเกตได้จากขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เด็กส่วนใหญ่ตั้งใจและจดจ่อกับการสร้างผลงานของตนเองมากขึ้น มีความพยายามในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการสร้างผลงาน และเด็กสามารถสร้างผลงานจนสำเร็จตามเป้าหมายหรือตามที่ตนเองออกแบบไว้



รูปภาพที่ 25 บรรยากาศการทำงานของน้อง พ.และน้อง ต.ในสัปดาห์ที่ 5

“ในสัปดาห์ที่ 5 เป็นการสร้างผลงานรายคู่ น้อง พ.และน้อง ต.พยายามหาวิธีการตั้งหลอดบนกระดาษผลงานของตนเอง เด็กทั้งสองพูดคุยโต้ตอบกันระหว่างทำงานว่า ถ้าอยากจะทำให้หลอดตั้งขึ้น ใช้กาวได้ไหม แคะกาวไม่ติด หาอันอื่นมาแปะดีกว่า”

3) ความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากผลงานศิลปะ พบว่า เด็กสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคนิคและสื่อที่หลากหลายตั้งแต่ 2 เทคนิคขึ้นไป วิธีการสร้างมีความซับซ้อนมากขึ้น ผสมผสานระหว่างลักษณะงาน 2 มิติ และ 3 มิติ ในผลงานชิ้นเดียวกัน นอกจากนี้ผลงานของเด็กเริ่มแสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว ผลงานมีความแปลกใหม่และแตกต่างไปจากเพื่อนในห้อง



รูปภาพที่ 26 การออกแบบแบบของน้อง ม. และน้อง ก.ในสัปดาห์ที่ 5



รูปภาพที่ 27 ผลงานของน้อง ม.และน้อง ก.ในสัปดาห์ที่ 5

“ในสัปดาห์ที่ 5 เป็นการสร้างผลงานรายคู่ น้อง ม.และน้อง ก. ออกแบบโดยวาดสัญลักษณ์รูปกรรไกรแทนเทคนิคการตัดกระดาษสี ลักษณะผลงานเป็นการผสมผสานระหว่าง 2 มิติ กับ 3 มิติ คือ การใช้เทคนิคตัดกระดาษสี ประดิษฐ์บ้านจากกล่องยา และพับกระดาษเพื่อตกแต่งตุ๊กตาที่สร้างจากแก้วน้ำ รายละเอียดแต่ละส่วนของผลงาน แสดงออกถึงความพิถีพิถันและซับซ้อนของวิธีการสร้าง”



รูปภาพที่ 28 ผลงานของน้อง อ.ในสัปดาห์ที่ 6

“ในสัปดาห์ที่ 6 เป็นการสร้างผลงานรายบุคคล น้อง อ. สร้างผลงานผสมผสาน 2 มิติ กับ 3 มิติ คือ การใช้เทคนิควาดภาพพระบายสีไม้และปั้นดินน้ำมันซึ่งตกแต่งด้วยไม้จิ้มฟัน ผลงานแสดงถึงมุมมองที่มีความเป็นมิติมากขึ้น การเลือกใช้พื้นที่ว่าง และมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร”



รูปภาพที่ 29 ผลงานของน้อง ต. น้อง ก. น้อง พ. และน้อง ท.ในสัปดาห์ที่ 7

“ในสัปดาห์ที่ 7 เป็นการสร้างผลงานรายกลุ่ม น้อง ต. น้อง ก. น้อง พ. และน้อง ท.ประดิษฐ์นิทานหุ่นเรื่อง “ปลาสายรุ้ง” ประกอบด้วยฉาก หุ่นเชิด และภาพนิทาน ผลงานเกิดจากการผสมผสานเทคนิคหลากหลาย คือ เทคนิคการวาดภาพพระบายสีน้ำ การพิมพ์ภาพด้วยฟองน้ำ การตัดปะกระดาษ และการประดิษฐ์หุ่นจากจานกระดาษ”

ช่วงปลาย (สัปดาห์ที่ 8-10)

1) ความคิดสร้างสรรค์ตาม 7 องค์ประกอบ ของ Jellan และ Urban พบว่า องค์ประกอบด้านที่ปรากฏเด่นชัดมากที่สุด ได้แก่ ความคิดละเอียดลออ ความคิดริเริ่ม และการสร้างเรื่องราว สังเกตจากชั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ชั้นที่ 2 การออกแบบ และชั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เด็กใช้ความคิดในการออกแบบและผลงานที่มีองค์ประกอบมากขึ้น ผลงานเกิดจากขั้นตอนการสร้างที่ซับซ้อน ประกอบด้วยชิ้นส่วนย่อยๆ หลายชั้นที่มีเรื่องราวหรือมีส่วนเกี่ยวข้องกันทั้งหมด นอกจากนี้ ชื่อของผลงานเป็นการเล่าเรื่องราวหรือเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น เช่น “บาร์บี้ได้พบกับม้าในสวนดอกไม้” “ก้านกล้วยไปเที่ยวสวนดอกกุหลาบ” อย่างไรก็ตาม องค์ประกอบด้านความคิดคล่องแคล่วกลับไม่ปรากฏในพฤติกรรมการแสดงออกของเด็ก เนื่องจากผู้วิจัยเปิดโอกาสและให้เวลากับเด็กในการสร้างผลงาน โดยไม่ได้จำกัดเวลาหรือเร่งให้ทำ จึงทำให้ความคิดด้านนี้ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ชัดเจน



รูปภาพที่ 30 ผลงานของน้อง ต. น้อง ก. น้อง พ. และน้อง ท. ในสัปดาห์ที่ 9

“ในสัปดาห์ที่ 9 เป็นการสร้างผลงานรายกลุ่ม น้อง ต. น้อง ก. น้อง พ. และน้อง ท. สร้างผลงานชื่อ ร้านขายขนมในสวนมะพร้าวและสวนดอกไม้ ผลงานประกอบด้วยหลายชิ้นส่วนมาร่วมกัน ผลงานแสดงออกถึงความคิดยืดหยุ่น โดยการผสมผสานเทคนิคต่างๆ ทั้ง 2 มิติ และ 3 มิติ ประกอบด้วย เทคนิคการวาดภาพระบายสีน้ำ การลัดสี การหยดสี การพิมพ์สี การปั้นแป้งโดว์ และการตกแต่งด้วยวัสดุธรรมชาติ นอกจากนี้ยังแสดงออกถึงการกล้าเสี่ยงในวิธีการที่ไม่มีคนอื่นใช้ คือ การใช้แป้งโดว์ในการยึดกิ่งไม้เพื่อสร้างเป็นต้นมะพร้าว สิ่งที่โดดเด่นของลักษณะการทำงานของกลุ่มนี้ คือ การแบ่งหน้าที่ของแต่ละคนออกอย่างชัดเจน เช่น คนผสมสีแป้งโดว์ คนสร้างต้นมะพร้าว คนระบายสีน้ำ และคนที่ทาวีสตูดมาตกแต่ง ”

2) ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง พบว่า พฤติกรรมด้านความเชื่อมั่นในตนเอง ความอดทน และการใช้ภาษาที่หลากหลายเป็นคุณลักษณะที่ปรากฏเด่นชัด สังเกตจากชั้นที่ 3 การสร้างชิ้นงานและชั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ เด็กตั้งใจและสร้างชิ้นงานจนสำเร็จ เด็กสามารถถ่ายทอดความคิดของตนเองผ่านการพูดผ่านถ้อยคำที่หลากหลายด้วยความมั่นใจและภูมิใจในผลงานของตนเอง นอกจากนี้เด็กยังสามารถแบ่งหน้าในการสร้างผลงานได้อย่างชัดเจน แต่ละคนรับผิดชอบงานที่แตกต่างออกไป เช่น การผสมสีแป้งโดว์ การตัดกระดาษ การเลือกวัสดุมาใช้ตกแต่ง



รูปภาพที่ 31 การนำเสนอผลงานของน้อง ห. น้อง จ. น้อง ม. และน้อง อ. ในสัปดาห์ที่ 10
 “ในสัปดาห์ที่ 10 เป็นการสร้างผลงานรายกลุ่ม น้อง ห. น้อง จ. น้อง ม. และน้อง อ. ช่วยกันนำเสนอโดยการเล่านิทานเรื่อง ฟุ้งฟุ้งตะวัน เป็นเรื่องราวเกี่ยวกับ เสือกกับผีเสื้อเล่นด้วยกันที่ ฟุ้งฟุ้งตะวันสีเหลืองและฟุ้งดอกกุหลาบ ลักษณะการนำเสนองาน คือ น้องอ.เป็นผู้ดำเนินเรื่องและสมาชิกคนอื่นในกลุ่มพูดเสริมในส่วนของรายละเอียดที่ตนเองสร้าง โดยเล่านิทานได้อย่างไหลลื่น แสดงออกถึงอารมณ์ขึ้นจากการยิ้มแย้มและส่งเสียงหัวเราะระหว่างการเล่านิทาน”

3) ความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากผลงานศิลปะ พบว่า ผลงานศิลปะส่วนมากมีความหลากหลายในการใช้เทคนิคตั้งแต่ 2 -3 เทคนิค ขึ้นไป การสร้างผลงานของเด็กมีวิธีการหลายขั้นตอน ซับซ้อน เด็กบางคนคิดค้นวิธีการสร้างใหม่ที่ผู้วิจัยไม่ได้สอนและจากการสอบถามเด็กไม่ได้ลอกเลียนแบบมาจากใคร เป็นการคิดขึ้นมาเองตามความพึงพอใจของตน ลักษณะของผลงานมีความเป็น 2 มิติ และ 3 มิติ ผสมผสานกันอย่างลงตัวในผลงานชิ้นเดียว นอกจากนี้ ลักษณะของ

ผลงานมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่โดดเด่นมาก เด็กสร้างผลงานตามความสนใจและจินตนาการของตนเอง โดยไม่มีการลอกเลียนแบบหรือทำตามเพื่อน



รูปภาพที่ 32 ผลงานของน้อง ท. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9

“ในสัปดาห์ที่ 9 การสร้างผลงานรายกลุ่ม น้อง ท. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. สร้างผลงานจากการต่อกระดาษจำนวน 3 แผ่น เข้าด้วยกัน แต่ละแผ่นมีการแบ่งหน้าที่กันรับผิดชอบ ผลงานแสดงออกถึงการผสมผสานเทคนิคหลากหลายและมีความแปลกใหม่ เป็นเอกลักษณ์เฉพาะที่ไม่เหมือนใคร”



รูปภาพที่ 33 ผลงานของน้อง ท. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9

“เทคนิคการผสมสีแบ่งโดว์แล้วนำมาปั่นเป็นเส้น ทากาวติดลงบนผลงานที่ระบายสีน้ำเป็นวงกลม จากนั้นตกแต่งด้วยดอกไม้และเมล็ดต่างๆ ขั้นตอนสุดท้ายคือทากาวแล้วโรยกากเพชร”



รูปภาพที่ 34 ผลงานของน้อง ท. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9

“เทคนิคการผสมกากเพชรกับแป้งโดว์ แล้วนำมาทากาวแปะลงบนกระดาษ จากนั้นระบายสีน้ำรอบๆ ผลงาน ตกแต่งด้วยเมล็ดต่างๆ”



รูปภาพที่ 35 ผลงานของน้อง ท. น้อง ก. น้อง ภ. และน้อง ต. ในสัปดาห์ที่ 9

“เทคนิคการปั้นดินน้ำมันโดยใช้ขวดแก้ว แล้วนำล้อยมาพิมพ์เพื่อให้เกิดลวดลายบนดินน้ำมัน แล้ววางลงบนกระดาษ ระบายสีน้ำและพิมพ์สีด้วยฟองน้ำ ตกแต่งด้วยกิ่งไม้และสุดท้ายโรยกากเพชรลงบนผลงาน”

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลหลังการทดลองระหว่างกลุ่มทดลองที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับกลุ่มควบคุมที่ใช้แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ 2) เพื่อศึกษาผลการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลกลุ่มทดลองก่อนและหลังการทดลอง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนอินทโมลีประทาน สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จังหวัดสิงห์บุรี กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กชั้นอนุบาลปีที่ 3 ที่กำลังศึกษาภาคการศึกษาปลาย ปีการศึกษา 2556 โรงเรียนอินทโมลีประทาน อำเภอเมือง จังหวัดสิงห์บุรี สังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน จำนวน 40 คน กำหนดกลุ่มตัวอย่างด้วยการจับคู่ (Match pair) โดยใช้เกณฑ์อายุและคะแนนความพร้อม ซึ่งแบ่งออกเป็นกลุ่มทดลองที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ จำนวน 20 คน และกลุ่มควบคุมที่ได้รับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ จำนวน 20 คน

แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบด้วย แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสำหรับเด็กกลุ่มทดลอง 50 แผน และแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติสำหรับเด็กกลุ่มควบคุม 50 แผน ระยะเวลาในการทดลองทั้งหมด 10 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้ ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellan และ Urban

การเก็บรวบรวมข้อมูล ดำเนินการจำนวน 2 ครั้ง ได้แก่ การวัดคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลก่อนและหลังการทดลองด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DP ของ Jellan และ Urban

การวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติ โดยการเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ระหว่างเด็กกลุ่มทดลองกับกลุ่มควบคุม โดยใช้การทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างเป็นอิสระต่อกัน (Independent sample t-test) ที่ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01 และเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มทดลองก่อนและหลังการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ โดยใช้การทดสอบค่าที่แบบกลุ่มตัวอย่างที่ไม่เป็นอิสระต่อกัน (Dependent sample t-test) ที่ค่าระดับนัยสำคัญทางสถิติ .01

สรุปผลการวิจัย

หลังการทดลองใช้การจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับเด็กอนุบาล พบว่า

1. กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2. กลุ่มทดลองมีค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

3. กลุ่มทดลองแสดงออกถึงพฤติกรรมที่สะท้อนลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทิศทางที่เพิ่มขึ้นกว่าก่อนการทดลอง สามารถสรุปได้ 3 ประเด็น ดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์ตาม 7 องค์ประกอบ ของ Jellian และ Urban พบว่า ในช่วงต้น ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่วและอารมณ์ขันเริ่มปรากฏ ในช่วงกลางมีเพียงความคิดคล่องแคล่วที่ไม่สามารถสังเกตเห็นได้ และในช่วงปลายความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออและการสร้างเรื่องราวปรากฏเด่นชัดมากที่สุด แต่ความคิดคล่องแคล่วยังคงไม่สามารถสังเกตเห็นได้

2) ลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง พบว่า ในช่วงต้น ความสงสัยใคร่รู้ปรากฏ แต่ด้านความอดทนของเด็กไม่ปรากฏ ในช่วงกลางคุณลักษณะทุกด้านปรากฏ และในช่วงปลายความเชื่อมั่นในตนเอง ความอดทน และการใช้ภาษาที่หลากหลายปรากฏชัดเจนที่สุด

3) ความคิดสร้างสรรค์ที่สะท้อนจากผลงานศิลปะ พบว่า ในช่วงต้น เด็กแยกเทคนิคสร้างผลงานคนละชิ้น ไม่ซับซ้อนและไม่แสดงออกถึงความเป็นเอกลักษณ์ ในช่วงกลาง เด็กเริ่มผสมผสานเทคนิค 2 เทคนิคขึ้นไปในการสร้างผลงาน มีรายละเอียดและความเป็น 3 มิติ มากขึ้น เริ่ม

คิดค้นวิธีการสร้างผลงานรูปแบบใหม่ๆ และในช่วงปลาย เด็กใช้เทคนิคหลากหลาย อย่างน้อย 2-3 เทคนิคขึ้นไป ผลงานแสดงถึงความซับซ้อนของความคิดในการสร้างผลมีการคิดค้นวิธีการใหม่และงานมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวสูง

อภิปรายผล

การวิจัยเรื่อง ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล ผู้วิจัยมีประเด็นอภิปราย ดังนี้

1. ลักษณะเฉพาะของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลให้สูงขึ้น แบ่งออกเป็น 4 ประเด็น ดังนี้

1) การจัดกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กฝึกทักษะการคิดแก้ปัญหา โดยมีโจทย์หรือความท้าทายให้เด็กได้เผชิญในแต่ละขั้นตอน รายละเอียดเป็น ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ในกิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ ผู้วิจัยจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์ที่แตกต่างกัน สิ่งเหล่านี้คือโจทย์ให้เด็กได้สำรวจและทดลองผสมผสานสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกันอย่างอิสระในการสร้างชิ้นงานตามจินตนาการของตนเอง

ขั้นที่ 2 การออกแบบ ผู้วิจัยกำหนดให้เด็กถ่ายทอดความคิดลงบนกระดาษผ่านการวาดและวางแผนการใช้วัสดุและอุปกรณ์ที่ครูจัดเตรียมไว้ให้ในแต่ละสัปดาห์ในการสร้างผลงาน โดยครูกระตุ้นและท้าทายให้คิดมากกว่า 1 ความคิด

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เด็กสร้างชิ้นงานตามภาพวาดบันทึกความคิดที่เลือกไว้ เป็นการแปรเปลี่ยนรูปร่างของความคิดจากลายเส้น 2 มิติ ลงสู่ความละเอียดซับซ้อนของชิ้นงานที่เป็น 3 มิติมากขึ้น และการปรับเปลี่ยนวิธีการเพื่อสร้างงานให้สัมพันธ์กับภาพวาดของตนเองเป็นโจทย์ที่ท้าทายอย่างยิ่งสำหรับเด็ก

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ เด็กได้ใช้ความคิดในการนำเสนอและแสดงผลงานของตนให้สอดคล้องกับสถานการณ์หรือเงื่อนไขที่ถูกระบุไว้

การจัดกิจกรรมดังกล่าวสอดคล้องกับนิยามของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง กระบวนการของการคิดที่มุ่งแก้ปัญหา (Wallas, 1926; Koster, 2001 และ ประสาร มาลากุล, 2546) และเป็นไปตามงานวิจัยของ นิสิตา อยู่อำไพ (2554) ที่ศึกษาเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผลการสังเคราะห์งานวิจัยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล

พบว่า หลักการสำคัญของรูปแบบการจัดการเรียนการสอนที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ การสร้างเงื่อนไข ความท้าทายหรือโจทย์ในรูปแบบต่างๆ ของแต่ละขั้นตอนแก่เด็กอนุบาล เพื่อให้เด็กฝึกการใช้ทักษะคิดแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ซึ่งถูกกำหนดขึ้นอย่างท้าทายผ่านสื่อปลายเปิดที่แปลกใหม่และน่าสนใจ

2) การจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเอง โดยผ่านการใช้ประสาทสัมผัสในการสำรวจและทดลองผ่านประสบการณ์ศิลปะหลากหลายรูปแบบ สอดคล้องกับ Greenfield (2012) ที่ได้เสนอหลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก คือ การเปิดโอกาสสำหรับเด็กในการสืบค้นหรือค้นพบแนวความคิดและสื่อวัสดุต่างๆ และตัดสินใจเลือกกิจกรรมตามความสนใจของตนเอง

3) การออกแบบขั้นตอนในการเรียนรู้ที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งแต่ละขั้นตอนมีลักษณะเฉพาะตัวที่แตกต่างกัน เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่สอดคล้องกับกระบวนการศิลปะที่เปิดโอกาสให้เด็กสังสรรค์ประสบการณ์ในแต่ละขั้นจนพร้อมที่จะขยายความคิดสู่ประสบการณ์ใหม่หรือขั้นตอนต่อไปอย่างเป็นลำดับขั้น รายละเอียดลักษณะเฉพาะของแต่ละขั้นที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เป็นการสร้างให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสร้างแรงบันดาลใจด้วยวิธีการต่างๆ และจัดศูนย์ศิลปะที่มีความแตกต่างกันจำนวน 3 ศูนย์ โดยให้เด็กเลือกและสำรวจตามความสนใจของตนเอง สอดคล้องกับ K. K Urban (1991) ที่กล่าวว่า เด็กทุกคนล้วนมีความต้องการแรงกระตุ้นหรือแรงบันดาลใจเพื่อเป็นแรงผลักดันในการสำรวจ การเรียนรู้สิ่งต่างๆ และพัฒนาการคิดอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดประสบการณ์ศิลปะในแต่ละครั้งต้องเปิดโอกาสให้เด็กคิดริเริ่มและสร้างสรรค์อย่างอิสระผ่านสื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่หลากหลาย (Mayesky, 1998 ; Schirmacher, 1998 ; Isbell และ Raines, 2007) นอกจากนี้ กระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นเมื่อบุคคลนั้นมีความรู้และทักษะต่างๆ เพื่อเป็นพื้นฐานสำคัญในการเชื่อมโยงข้อมูลและการแก้ไขปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ (Urban, 1991 ; Amabile, 1996 ; และ Simon, 2001)

ขั้นที่ 2 การออกแบบ เป็นการให้เด็กฝึกคิด ถ่ายทอดความคิดผ่านการวาดภาพสองมิติและนำเสนอภาพวาดของตนเอง สอดคล้องกับงานวิจัยของ Shepard (1988 อ้างถึงใน Simon, 2001) ที่ศึกษาประวัติของนักคิด นักประดิษฐ์ และนักวิทยาศาสตร์ทั้งหลายในด้านความ

สร้างสรรค์ พบว่า การใช้จินตภาพหรือการมองเห็นภาพ เป็นปัจจัยสำคัญของนักคิดในการฝึกฝน แก้ปัญหาหรือคิดค้นวิธีการต่างๆ อย่างสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามแบบร่างที่ตัดสินใจเลือก เด็กได้คิด ทดลอง แก้ปัญหา และตัดสินใจเลือกวิธีการต่างๆ จากนั้นสะท้อนสิ่งที่ได้เรียนรู้ กระบวนการขั้นนี้สอดคล้องตามขั้นของความคิดสร้างสรรค์ตามที่ Cropley (1997) เสนอไว้ ได้แก่ (1) การค้นพบปัญหาหรือการระบุปัญหา (2) การคิด ค้นหาตัวเลือกหรือทางเลือกต่างๆ (3) การทดลอง หรือทดสอบทางเลือก และ (4) การสื่อสารและรับฟังการตอบรับที่มีต่อผลที่เกิดจากกระบวนการคิด

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ เป็นการให้เด็กได้สะท้อนความคิดและความรู้สึก เกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเองผ่านกระบวนการนำเสนอหลากหลายรูปแบบและเหมาะสมกับวัย สอดคล้องกับ Cropley (1997) ที่เน้นย้ำว่า ขั้นตอนที่สำคัญของกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ คือ ขั้นตอนของการสื่อสารผลที่เกิดจากกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ และการรับฟังการตอบสนองจากผู้อื่น ที่มีต่อความคิดของตนเอง

นอกจากนี้ ขั้นตอนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น ของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดย บูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบมีการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กคิด จินตนาการ สำรวจ ทดลองและ แก้ปัญหาด้วยการปฏิบัติจริง รวมทั้งกิจกรรมที่ใช้ทักษะการสื่อสารด้านภาษา ซึ่งมีความสอดคล้องกับ พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในช่วงวัย ตามที่ Lehane (1979) กล่าวว่า เด็กช่วงอายุ 3-5 ปี อยู่ในขั้นที่ 2 นักกวี (The poet stage) เป็นขั้นของการจัดการความคิด เชื่อมโยงกับระบบการ หยั่งรู้หรือการใช้ตรรกะควบคู่กับการอุปมาอุปมัยได้อย่างไหลลื่น เด็กช่วงขั้นนี้ชอบสร้างสรรค์คำพูด ขึ้นใหม่และการกระทำคล้ายนักกวีตามอารมณ์ของตนเองอย่างเสรี หากได้รับการชื่นชมความเป็น ศิลปินในตัวจะสามารถพัฒนาได้ดีและพบว่าเด็กสามารถเผยความคิดต่อสาธารณะมากขึ้น และเด็ก ช่วงอายุ 4-6 ปี จะอยู่ในขั้นที่ 3 นักประดิษฐ์ (The inventor stage) เป็นขั้นของการพัฒนาความคิด วิเคราะห์ที่เกิดระหว่างขั้นที่ 2 เด็กพยายามปรับสู่โลกภายนอกด้วยการใช้สติปัญญาในการทดสอบ ความคิดของตนเองและที่สามารถนำไปใช้ได้จริง เด็กจะใช้เครื่องมือต่างๆในการทำงานให้เสร็จ สมบูรณ์คล้ายกับนักประดิษฐ์ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กขั้นนี้จะเป็นพื้นฐานของวัยผู้ใหญ่หากได้รับการแนะนำในเวลาที่ได้ก้าวสู่โลกภายนอก

4) การออกแบบกิจกรรมศิลปะที่หลากหลายและส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้น ผู้วิจัยค้นคว้าและคัดเลือกจัดกิจกรรมที่มีความหลากหลายและแปลกใหม่ในแต่ละสัปดาห์

โดยมีเกณฑ์ในการจัดกิจกรรม ได้แก่ (1) การเลือกจัดศูนย์ศิลปะที่มีทั้งกิจกรรมสองมิติและสามมิติ เช่น ศูนย์พิมพ์ภาพ ศูนย์ปะติดและศูนย์ปั้น (2) การจัดกิจกรรมศิลปะที่แปลกใหม่ เช่น การกลิ้งสี การใช้เกลือกับสีน้ำ การปาตสี การหยดสี การต่อกระดาษ และการใช้วัสดุธรรมชาติกับงานปั้น และ (3) การจัดสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ศิลปะที่มีลักษณะเฉพาะมานำเสนอด้วยวิธีการใหม่ๆ เช่น การนำไปไม้ เปลือกไม้หรือรากไม้มาทำเป็นพู่กันระบายสี การนำวัสดุเหลือใช้มาเป็นแม่พิมพ์ และการนำผักมาประดิษฐ์เป็นตัวละครตามจินตนาการ สอดคล้องกับ Koster (2001) และ Greenfield (2012) ที่กล่าวว่า การจัดเตรียมวัสดุ อุปกรณ์และกิจกรรมที่มีความหลากหลายเป็นปัจจัยสำคัญในการส่งเสริมความคิดของสร้างสรรค์ของเด็ก

ลักษณะของกิจกรรมที่จัดให้เด็กได้เรียนรู้ควรมีความหลากหลายทั้งรายบุคคล รายคู่และรายกลุ่ม สอดคล้องตามงานวิจัยของ Cobra (2011) ที่ศึกษาผลของการจัดกิจกรรมเล่นเป็นกลุ่มที่มีต่อพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอายุ 6 ปี พบว่า การจัดกิจกรรมให้เด็กได้เรียนรู้ร่วมกับผู้อื่นมีผลให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสูงขึ้น และตามหลักการจัดกิจกรรมศิลปะของ Isbell และ Raines (2007) ที่กล่าวว่า การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กอนุบาลควรจัดให้เรียนรู้ผ่านการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นเพื่อเรียนรู้การทำงานร่วมกัน แบ่งปันสื่อและอุปกรณ์ แลกเปลี่ยนประสบการณ์ ความคิดและความรู้สึกระหว่างกัน เด็กควรได้สร้างสรรค์ผลงาน พูดคุยและรับผิดชอบร่วมกับผู้อื่น

2. คุณลักษณะเฉพาะของเด็กที่เรียนรู้ผ่านการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ ได้แก่ ความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรม ความสงสัยใคร่รู้ การตั้งคำถามกับทุกสิ่ง การกล้าคิดกล้าทำ การทดลองและสร้างสรรค์ด้วยวิธีการหรือรูปแบบที่แปลกใหม่ ความเชื่อมั่นในความคิดของตนเอง ความอดทนต่อปัญหาและการทำงาน และการมีอารมณ์ขัน คุณลักษณะที่กล่าวมาสอดคล้องตาม Torrance (1962) และ จีระพันธ์ พูลพัฒน์ (2542) ที่กล่าวว่า เด็กที่มีความสร้างสรรค์สูง คือ เด็กที่มีความอยากรู้อยากเห็นและความสงสัยใคร่รู้ เด็กจะสำรวจและค้นคว้า เพื่อพิสูจน์หาความจริงตามความสนใจ กระตือรือร้น กล้าคิดกล้าทำ มีความอดทนและยืดหยุ่นสูง เชื่อมั่นในตนเอง และเป็นเด็กที่มีอารมณ์ขัน นอกจากนี้ กระบวนการเรียนรู้ส่งผลให้เด็กสามารถพัฒนาทักษะการใช้ภาษาได้อย่างหลากหลาย สอดคล้องตามที่ Isbell และ Raines (2007) ระบุว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีความสามารถในการใช้ภาษาได้หลากหลายเพื่อสื่อสารความคิดของตนเอง

3. ข้อค้นพบระหว่างการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบกับการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ พบว่า การจัดประสบการณ์ศิลปะทั้งสองลักษณะสามารถทำให้

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสูงขึ้นได้ เนื่องจากการเรียนรู้ผ่านการลงมือปฏิบัติจริง ผ่านขั้นตอน การคิด จินตนาการ การแก้ปัญหา และการสื่อสารความคิดของตนเอง สอดคล้องตามที่ Sharp (2004) และจีระพันธุ์ พูลพัฒน์ (2542) แนะนำว่า การเรียนการสอนที่ใช้ศิลปะเป็นฐานเป็นกิจกรรมที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กได้ดีและสอดคล้องกับ Eglinton (2003) ที่สนับสนุนว่า ผลของการทำงานศิลปะช่วยขยายการรับรู้ของประสาทสัมผัส ศิลปะช่วยพัฒนาสติปัญญาในด้านการรับรู้ ความเข้าใจต่อโลกในด้านการสร้างความหมายและสัญลักษณ์ต่างๆ การสื่อสารด้วยภาษาภาพ การฝึกฝนการคิดแบบหยั่งรู้ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ กองบรรณาธิการ (2551) กล่าวว่า กระบวนการศิลปะเริ่มต้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลหรือที่เรียกว่าประสบการณ์ จากนั้นบูรณาการประสบการณ์ ความคิด และจินตนาการเข้าด้วยกันแล้วสังเคราะห์ออกมาองค์ประกอบเส้น สี รูปร่าง รูปทรงในขั้นสุดท้าย

สิ่งที่น่าสนใจจากผลสรุปของการวิจัยครั้งนี้ คือ การจัดประสบการณ์ศิลปะโดย บูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลได้สูงมากกว่า การจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ เนื่องจากขั้นตอนการเรียนรู้ทั้ง 4 ขั้นตอนของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบจัดการเรียนรู้ให้เด็กได้ใช้ทักษะการคิดที่หลากหลายด้าน สอดคล้องตาม อารี พันธุ์มณี (2544) ที่กล่าวว่า กิจกรรมที่ควรส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกฝนความคิดสร้างสรรค์สามารถแบ่งได้ออกเป็น 6 ด้าน ได้แก่ (1) ความคิดคล่องแคล่ว โดยให้เด็กได้คิดในปริมาณที่มากกว่าโจทย์ที่หลากหลาย (2) ความคิดยืดหยุ่น จัดกิจกรรมให้เด็กคิดในปริมาณที่มากและหลากหลายแบบ (3) ความคิดริเริ่ม จากการให้เด็กคิดสิ่งแปลกใหม่ (4) ความคิดละเอียดลออ โดยกระตุ้นให้เด็กคิดให้ได้ความสมบูรณ์ยิ่งขึ้น (5) ความคิดจินตนาการ นำเอาความคิดของตนเองและถ่ายทอดออกมา และ (6) การสังเคราะห์ ฝึกเด็กให้รวมและผสมผสาน นำเอาสิ่งที่มีอยู่มาผสมผสานเป็นสิ่งใหม่ แต่ประเด็นของความคิดคล่องแคล่วที่ไม่ปรากฏหรือไม่สามารถสังเกตได้จากพฤติกรรมของเด็กระหว่างขั้นตอนการเรียนรู้ในช่วงกลางและช่วงปลายของระยะทดลอง อาจเป็นผลมาจากผู้วิจัยไม่จำกัดเวลาหรือส่งเสริมให้เด็กใช้เวลาในคิดและสร้างผลงาน โดยผู้วิจัยให้ความสำคัญ เน้นย้ำกับเด็กถึงการคิดด้านรายละเอียดและความเชื่อมโยงกันขององค์ประกอบต่างๆ ของผลงาน จึงทำให้ทักษะความคิดคล่องแคล่วของเด็กไม่อาจสังเกตได้อย่างชัดเจนเท่าทักษะความคิดด้านอื่น อย่างไรก็ตาม จากผลสรุปของการวิจัยครั้งนี้ สามารถกล่าวได้ว่า ครูสามารถจัดประสบการณ์ศิลปะที่สามารถ

ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่าการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบเดิมๆ ด้วยการบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่เหมาะสมกับเด็กอนุบาล

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำไปใช้จัดประสบการณ์ศิลปะ

การนำกระบวนการในการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสำหรับเด็กอนุบาล มีปัจจัยที่ครูหรือผู้สนใจควรคำนึง ทั้งหมด 5 ประเด็น ดังนี้

1) การรู้จักเด็ก ครูจำเป็นต้องรู้ประสบการณ์เดิมของเด็ก พัฒนาการด้านศิลปะตามวัยของเด็ก ความพร้อมของเด็กด้านทักษะที่จำเป็นในการทำงานศิลปะ ความต้องการและความสนใจของเด็กเป็นรายบุคคล เพื่อเป็นข้อมูลพื้นฐานสำหรับการออกแบบกิจกรรมและการช่วยเหลือที่เหมาะสม

2) การเป็นผู้อำนวยความสะดวก ครูต้องสนับสนุน แสดงความสนใจต่อความคิดของเด็กและช่วยเหลือให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเองอย่างอิสระในบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ที่เป็นมิตร โดยครูต้องเป็นแม่แบบในการคิดอย่างสร้างสรรค์ ครูเป็นผู้เสนอทางเลือกและเปิดโอกาสให้กับเด็ก ครูห้ามพูดว่า “เป็นไปไม่ได้” “สิ่งนั้นไม่น่าทำได้” หรือ ในแง่ของการวิจารณ์คุณภาพงานของเด็ก แต่ควรใช้วิธีการพูดในด้านบวกหรือแสดงความเป็นไปได้ การท้าทายให้เด็กลองทำตามความคิดนั้นดู แสดงออกว่า ความคิดของเด็กน่าสนใจ และครูจำเป็นต้องคอยติดตามความคืบหน้าของสิ่งที่ได้พูดคุยกันเพื่อสะท้อนความคิดกลับให้กับเด็ก นอกจากนี้ ครูควรมีทัศนคติที่ดีต่อศิลปะ กระตือรือร้นและพัฒนาตนเองให้มีความชำนาญในการสร้างงานศิลปะที่หลากหลายและแปลกใหม่

3) การมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอน ครูต้องศึกษาและทำความเข้าใจถึงจุดประสงค์ของแต่ละขั้นตอน ซึ่งมีประเด็นสำคัญที่ผู้วิจัยค้นพบตามขั้นตอนต่างๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เป็นขั้นของการส่งเสริมและกระตุ้นให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจในการสำรวจ ทดลองและค้นคว้าสื่อ วัสดุและอุปกรณ์อย่างอิสระ กิจกรรมชื่นชมศิลปะที่ผู้วิจัยพบว่า มีอิทธิพลต่อเด็กมาก คือ การใช้นิทานและการแสดงการสร้างงานศิลปะ ครูต้องเลือกนิทานที่ดีทั้งด้านเนื้อหาและความสวยงาม นอกจากนี้วิธีการในการนำเสนอที่หลากหลายเป็นแรงกระตุ้นที่ดีให้กับเด็ก เพราะเด็กจะเรียนรู้จากการทดลองตามครูก่อน จากนั้นจึงคิดค้นและทดลองในวิธีการของตนเอง นอกจากนี้กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ ต้องนำเสนอสื่อที่หลากหลายและนำเสนอใน

มุมมองที่แปลกใหม่ ไม่ยุ่งยากหรือซับซ้อนเกินวัยของเด็ก ครูต้องเปิดโอกาสและให้เวลากับเด็กแต่ละคนในการเรียนรู้ตามความต้องการของตนเอง

ขั้นที่ 2 การออกแบบ เป็นขั้นการฝึกให้เด็กถ่ายทอดความคิดของตนเองออกเป็นภาพสองมิติ แรกเริ่มเด็กส่วนมากไม่เข้าใจการวาด หรือ ความหมายของคำว่า “การออกแบบหรือภาพวาดบันทึกความคิด” ครูจำเป็นต้องอธิบายด้วยคำพูดที่เข้าใจง่ายและเป็นรูปธรรม เช่น “ให้เด็กๆ วาดสิ่งที่เด็กๆ คิดลงบนกระดาษ เพื่อวันต่อไปจะนำภาพที่ได้ก็วาดมาสร้างผลงานศิลปะกันนะคะ วาดก็ภาพก็ได้ตามความต้องการของเด็กๆ” ครูต้องพยายามให้เด็กเล่าเกี่ยวกับภาพวาดของตนเองให้มากที่สุด เช่น “ภาพวาดนี้หนูจะสร้างด้วยอะไรบ้างคะ เช่น ตัดกระดาษสี ปั้นดินน้ำมัน ร้อยเชือก เจาะรูบ้างหรือเปล่า” ครูต้องเปิดโอกาสและนำเสนอทางเลือกแก่เด็ก เช่น “หนูต้องการใช้วัสดุอุปกรณ์อื่นบ้างไหม ครูจะได้เตรียมไว้ให้คะ” สิ่งสำคัญคือ การถามและใช้ประโยคเดิมซ้ำๆ จนเด็กคุ้นชิน

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เป็นขั้นที่เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง แรกเริ่มครูต้องย้ำถึงความเชื่อมโยงระหว่างภาพวาดในขั้นการออกแบบและผลงาน เตือนให้เด็กดูภาพวาดของตนเอง หากพบว่าเด็กมีการเปลี่ยนแปลงจากสิ่งที่ตนเอง ให้ครูสอบถามถึงเหตุและผลของการเปลี่ยนแปลงนั้น สิ่งสำคัญคือ ครูต้องไม่บังคับให้เด็กทำตามภาพวาดเดิม ปล่อยให้เด็กพัฒนาผลงานของตนเองอย่างอิสระ จากนั้นหลังสร้างงานเสร็จให้เด็กนำเสนอโดยการนำภาพวาดมาเทียบกับผลงานที่เสร็จว่า เริ่มจากอะไร ใช้อะไรบ้าง มีการเปลี่ยนแปลงอะไรบ้าง และความรู้สึกที่มีต่อการทำงานและผลงานของตนเอง

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ เป็นขั้นตอนสุดท้ายที่ช่วยส่งเสริมให้เด็กมีโอกาสใช้ทักษะการคิดเชื่อมโยงเรื่องราวและทักษะการพูดเพื่อถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดและจินตนาการของตนเอง ครูต้องออกแบบวิธีการนำเสนอในรูปแบบที่แตกต่างกัน ออกแบบกิจกรรมการนำเสนอที่ส่งเสริมการมองเห็นความเชื่อมโยงระหว่างองค์ประกอบต่างๆ เช่น การเล่นเกมส่ต่อจุด ให้เด็กนำผลงานของตนเองไปวางตามจุดต่างๆ ที่กำหนดให้ หรือ การจัดสถานที่ในการนำของไปวางให้มีเรื่องราวเดียวกัน เด็กจะต้องคิดก่อนวางแล้วเล่าเรื่องราวต่อกัน หากทักษะหรือวิธีการใดเป็นวิธีใหม่ให้ครูวนกลับมาทำซ้ำจนเด็กคุ้นเคยและชำนาญ ครูจำเป็นต้องแสดงวิธีการจัดตกแต่งเป็นตัวอย่างและภายหลังเริ่มให้เด็กจัดตกแต่งด้วยความคิดของตนเอง สำหรับกิจกรรมที่ต้องเกี่ยวข้องกับการนำเสนอความคิด ตอนแรกเริ่มครูต้องคัดเลือกเด็กที่สามารถเป็นแบบอย่างในด้านผลงาน ความคิดและมีทักษะการพูดที่ดี จากนั้นเมื่อเด็กเริ่มเข้าใจและถ่ายทอดได้ดีขึ้น จึงเปิดโอกาสตามความต้องการของเด็กในการนำเสนอ นอกจากนี้ ขั้นที่ 4 สามารถส่งเสริมให้เด็กเกิดความมั่นใจและเชื่อมั่นในความคิดของ

ตนเอง ดังนั้นครูต้องไม่วิจารณ์ความคิดของเด็ก แต่ต้องใช้คำถามเพื่อกระตุ้นให้เด็กถ่ายทอดความคิดออกมาให้มากที่สุด

นอกจากข้อเสนอแนะในการนำขั้นตอนต่างๆ มาใช้ในการจัดกิจกรรมแล้ว ผู้วิจัยเห็นว่าครูหรือผู้สอนสามารถนำมาปรับให้ระยะเวลาในการทำกิจกรรมอยู่ช่วง 30-45 นาทีได้ ทั้งนี้ระยะเวลาของแต่ละขั้นตอนสามารถปรับเพิ่มหรือลดลงได้ตามพัฒนาการและความสนใจของเด็ก ในช่วงระยะสัปดาห์แรกๆ ของการนำไปใช้ ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจใช้เวลามากกว่าขั้นอื่น หรือเมื่อเด็กเริ่มคุ้นเคยกับขั้นตอนมากขึ้น เด็กบางคนอาจเข้าสู่ขั้นที่ 2 การตกผลึกความคิดเร็วกว่าคนอื่น ครูหรือผู้สอนต้องไม่บอกให้เด็กหยุดหรือรอ ควรจัดเตรียมอุปกรณ์เพื่อให้เด็กเข้าสู่การเรียนรู้ขั้นต่อไปทันทีตามความพร้อมของแต่ละบุคคล จากนั้นเด็กจะสามารถเรียนรู้อย่างเป็นขั้นตอนด้วยตนเองอย่างอิสระและสามารถต่อยอดความคิดของตนเองได้

4) การออกแบบและเลือกจัดกิจกรรมศิลปะให้เหมาะสมกับขั้นตอน เริ่มจากการจัดกิจกรรมควรออกแบบกิจกรรมให้มีทั้งรายบุคคล รายกลุ่มย่อยและรายกลุ่มใหญ่ตามลำดับ เนื่องจากเด็กเริ่มเรียนรู้จากรายบุคคลก่อน จากนั้นการจัดให้มีกิจกรรมเป็นรายกลุ่มนั้นสามารถส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้การทำงานกับผู้อื่น การเรียนรู้จากเพื่อน การแบ่งปันสื่อวัสดุและอุปกรณ์ การแลกเปลี่ยนความคิด การเป็นแรงบันดาลใจซึ่งกันและกัน นอกจากนี้ยังส่งเสริมให้เด็กมีความรับผิดชอบต่อกลุ่มตนเองอีกด้วย ส่วนการเลือกประเภทของกิจกรรมศิลปะ ควรเป็นการผสมผสานระหว่างศิลปะแบบสองมิติและสามมิติในสัปดาห์เดียวกัน เพื่อให้เด็กก้าวข้ามรูปแบบการทำงานศิลปะแบบเดิมที่ไม่ใช่ศิลปะแบบสื่อผสม การจัดกิจกรรมศิลปะที่ผสมผสานรูปแบบนี้เป็นการช่วยเด็กให้ก้าวออกจากกรอบหรือกลัวเสี่ยงมากขึ้น นอกจากนี้ครูควรค้นหากิจกรรมศิลปะหรือเทคนิคศิลปะในรูปแบบที่แปลกใหม่มานำเสนอต่อเด็ก เนื่องจากเด็กต้องได้รับประสบการณ์ที่หลากหลายเพื่อเพิ่มพูนทักษะและความชำนาญของตน เมื่อเด็กเกิดความชำนาญมากพอ เด็กจะสามารถสร้างสรรค์สิ่งอื่นหรือคิดค้นรูปแบบใหม่ด้วยตนเองต่อไปได้

5) การจัดสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมการเรียนรู้ ครูจำเป็นต้องมีความรู้หลักในการจัดห้องเรียนที่ตอบสนองต่อการกิจกรรมและกระบวนการต่างๆ ของเด็กและหลักทางสุนทรียศาสตร์ ผู้วิจัยขอเสนอให้มีห้องศิลปะแยกออกจากห้องเรียนเพื่อความสะดวกในการจัดพื้นที่ต่างๆ สำหรับการเรียนรู้ของเด็ก ห้องเรียนควรกว้างมากพอและมีความยืดหยุ่นสูง พื้นที่ในห้องเรียนต้องสามารถปรับเปลี่ยนได้ตามลักษณะของกิจกรรมต่างๆ ควรแบ่งพื้นที่สำหรับพักงานหรือเก็บผลงานของเด็ก

ห้องเรียนควรมีสถูและแสงและการถ่ายเทอากาศที่ดี ภายในห้องตกแต่งด้วยผลงานศิลปะทั้งของจิตรกรและของเด็กที่หมุนเวียนกันในแต่ละสัปดาห์ การประดับวัสดุธรรมชาติหรือต้นไม้เพื่อเพิ่มความสดชื่นให้กับห้องเรียน มีมุมหรือศูนย์การเรียนรู้ที่ประกอบด้วยสื่อศิลปะสำหรับเด็กสำรวจและเรียนรู้ด้วยตนเอง การจัดเตรียมพื้นที่สำหรับจัดเก็บสื่อวัสดุและอุปกรณ์ที่เด็กสามารถเข้าถึงได้ง่าย เก็บอย่างเป็นระบบ แยกออกตามประเภทต่างๆ นอกจากนี้ การนำสื่อวัสดุและอุปกรณ์แปลกใหม่มานำเสนอเป็นส่วนสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้ที่ดีของเด็ก

6) การประเมินการเรียนรู้ของเด็ก ครูต้องฝึกฝนทักษะการสังเกต บันทึกและประเมินเด็กในสถานการณ์ต่างๆ ทั้งพฤติกรรม ภาษาและผลงาน ซึ่งแต่ขั้นตอนประเด็นในการประเมินที่แตกต่างกันออกไป มีรายละเอียด ดังนี้

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ ประเมินความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น การกล้าเสี่ยง ความสงสัยใคร่รู้ ความกระตือรือร้น และความเชื่อมั่นในตนเอง

ขั้นที่ 2 การตกผลึกความคิด ประเมินความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดละเอียดลออ การสร้างเรื่องราว และการกล้าเสี่ยง

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน ประเมินความคิดยืดหยุ่น ความคิดละเอียดลออ การกล้าเสี่ยง ความอดทน และความเชื่อมั่นในตนเอง

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ ประเมินความคิดละเอียดลออ การสร้างเรื่องราว การใช้ภาษาที่หลากหลาย ความเชื่อมั่นในตนเอง และอารมณ์ขัน

นอกจากนี้การวิเคราะห์จากผลงานสุดท้ายของเด็ก ในแง่ของการผสมผสาน เทคนิคศิลปะ ความเป็นสองมิติหรือสามมิติ ความแปลกใหม่ในการใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ การกล้าเสี่ยงหรือคิดนอกกรอบ สำหรับผลงานที่ไม่สามารถเก็บได้นาน อาจต้องใช้การบันทึกเป็นภาพถ่ายหรือภาพเคลื่อนไหว นำผลงานเข้าแฟ้มสะสมผลงานและเรียงลำดับพัฒนาการของแต่ละสัปดาห์ ข้อมูลทั้งหมดนำมาวิเคราะห์เป็นรายบุคคลเพื่อนำไปปรับปรุงแผนการจัดประสบการณ์และช่วยเหลือเด็กที่เรียนรู้ช้าหรือไม่สามารถทำตามกระบวนการได้

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัย

ผู้วิจัยสรุปข้อเสนอแนะสำหรับผู้สนใจกระบวนการในการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบสำหรับเด็กอนุบาลไปใช้สำหรับการวิจัยในอนาคต โดยแบ่งออกเป็นประเด็นต่างๆ ดังนี้

1) การนำกระบวนการคิดจากแผนจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิง
ออกแบบไปใช้กับกลุ่มประชากรอื่น เช่น เด็กประถมศึกษา มัธยมศึกษา เพื่อศึกษาการออกแบบ
แผนการจัดประสบการณ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับการส่งต่อกระบวนการในช่วงชั้นอื่นที่สูงขึ้น

2) การนำกระบวนการคิดจากแผนจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิด
เชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้กับประสบการณ์ที่ไม่ใช่กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ของเด็กอนุบาล

3) การนำกระบวนการคิดจากแผนจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิด
เชิงออกแบบไปประยุกต์ใช้ในการส่งเสริมพัฒนาการด้านอื่นๆของเด็ก เช่น พัฒนาการด้านภาษา
ทักษะการคิดวิเคราะห์ ทักษะในการแก้ปัญหา การเห็นคุณค่าของตนเอง การทำงานร่วมกับผู้อื่น
ทักษะความเป็นผู้นำ เป็นต้น

รายการอ้างอิง

- Amabile, T. (1996). Creativity in context: Update to the social psychology of creativity. Boulder: Westview Press.
- Arizona Department of Education. (n.d). Early learning standards. Retrieved Jan 30, 2013 <http://www.azed.gov/wpcontent/uploads/PDF/EarlyLearningStandards.pdf>
- Barnes, R. (2002). Teaching art to young children 4-9. New York: RoutledgeFalmer.
- Broman, B. (1982). The early year in early childhood education. Boston: Houghton Mifflin.
- Burnette, C. (2005). Idesign-seven ways of design thinking: A teaching resource. Retrieved Mar 10, 2012, from <http://www.idesignthinking.com>
- Clemens, S. G. (1991). Art in the classroom: Making everyday special. Young Children, 46(2), 4-11.
- Cobra, E. R. (2011). The effect group plays on the development of the creativity of six-year children. Procedia Social and Behavioral Sciences, 15, 2137-2141.
- Cropley, A. J. (1997). Fostering creativity in the classroom: General principles. In M. Runco (Ed.), The creativity research handbook (pp. 88-114). Cresskill: Hampton Press.
- Department of Education and Early Development and Department of Health and Social Services. (2007). State of Alaska's early learning guidelines: A resource for parents and early educators. Retrieved Jan 30, 2013 <http://www.eed.state.ak.us/publications/EarlyLearningGuidelines.pdf>
- Diefenthaler, A., & others. (2011). The design thinking for educators. Retrieved Jun 25, 2012, from <http://designthinkingforeducators.com>
- Duffy, B. (1998). Supporting creativity and imagination in the early years. Buckingham: Open university Press.
- Education, M. D. o. (2003). Guidelines for preschool experiences learning. Retrieved Jan 30, 2013 http://www.eec.state.ma.us/docs1/research_planning/guidelines4preschool.pdf
- Eglinton, A. K. (2003). Art in the early years. London: RoutledgeFalmer.
- Essa, E. (2003). Introduction to early childhood education. Canada: Delmar learning.
- Estes, L. S. (2004). Essential of child care and early education. New York: Person education.

- Gomes, M. J. (2005). Using a creativity-focused science program to foster general creativity in young children: A teacher action research study. (Doctoral), Fielding graduate university.
- Greenfield, S., & Hargreaves, D. J. (2012). Young children's creative thinking. New York: Sage.
- Guerra, M., & Zuccoli, F. (2012). Finished and unfinished objects: supporting children's creativity through materials. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 51(2012), 721-727.
- Isbell, R. T., & Raines, S. C. (2007). Creativity and the arts with young children. Canada: Thomson Delmar.
- Kefi, S. (2009). The implementation of creatively art activities in pre-school education, for supporting the children's creativeness in a dynamic learning environment. . *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 1, 2408-2410
- Koster, B. J. (2001). Growing artist: Teach art to young children. New York: Delmar.
- Lehane, S. (1979). The creative child: How to encourage the natural creativity of your preschooler. New Jersey: Prentice-Hall.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). Creative and mental growth. New York: Macmillan Publishing Company.
- Mayesky, M. (1998). Creative activities for young children. New York: Delmar.
- NAEA. (1994). The national visual arts standards. Retrieved Dec 3, 2012
http://www.arteducators.org/store/NAEA_Natl_Visual_Standards1.pdf
- Schirmacher, R. (1998). Art and creative development for young children. New York: Delmar Publishers.
- Sharp, C. (2004). Developing young children's creativity: what can we learn from research. *The National Foundation for Educational Research*, 32(1), 5-12.
- Simon, H. A. (2001). Creativity in the arts and the sciences. *The Kenyon Review*, 23(2), 203-220.
- The University of South Dakota. (n.d). South dakota early learning guidelines. Retrieved Jan 30, 2013
<http://doe.sd.gov/contentstandards/documents/EarlyLearningGuidelinesBook.pdf>
- Torrance, E. P. (1962). Guiding creative talent. New Jersey: Prentice Hall.

- Urban, K. K. (1991). On the development of creativity in children. *Creativity Research Journal*, 4(2), 177-191.
- Urban, K. K. (2005). Assessing creativity: The test for creative thinking – drawing production (TCT - DP). *International Education Journal*, 6(2), 272-280.
- Urban, K. K., & Jellen, H. G. (1986). Assessing creative potential via drawing production: The Test for Creative Thinking - Drawing Production (TCT-DP). In A. J. Cropley, K. K. Urban, H. Wagner & W. Wiczerkowski (Eds.), *Giftedness: A Continuing Worldwide Challenge* (pp. 163-169). New York: Trillium.
- Wallas, G. (1926). *The art of thought*. . New York: Harcourt-Brace.
- Wright, S. (2003). *The arts, young children, and learning*. Boston: Pearson Education.
- Yasar, M. C., & Aral, N. (2012). Drama education on the creative thinking skill of 61-72 months old pre-school children. *US-China Education Review*, 6(1), 568-577.
- Zahra, P., Yusoooff, F., & Mohd, S. H. (2013). Effectiveness of training creativity on preschool students. *Procedia Social and Behavioral Sciences*, 102, 643-647
- กองบรรณาธิการ. (2551). ศิลปะกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. *วารสารครูและผู้ปกครอง*, 5(สิงหาคม), 32-33.
- กาญจนา สองแสน. (2551). ผลการจัดการเรียนรู้แบบเด็กนักวิจัยที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2547). การใช้ศิลปะเป็นสื่อการเรียนรู้. *วารสารการศึกษาปฐมวัย*, 8(มกราคม), 31-38.
- กุลยา ตันติผลาชีวะ. (2551). การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: เบริน-เบส บัณฑิตวิทยาลัย.
- จีระพันธุ์ พูลพัฒน์. (2542). เอกสารคำสอน รายวิชา 2703628 การจัดการกระบวนการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก. ภาควิชาประถมศึกษา คณะครุศาสตร์: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชัยณรงค์ เจริญพาณิชย์กุล. (2533). พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: แพลน พับลิชชิ่ง.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2546). *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงเนตร ธรรมบวร. (2545). การพัฒนากระบวนการคิดในเด็กปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นิตยา ประพฤตกิจ. (2539). *การพัฒนาเด็กปฐมวัย*. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนสโตร์.

- นิสิตา อยู่อำไพ. (2549). ความสัมพันธ์ระหว่างปัจจัยด้านครูกับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลในโรงเรียนสังกัดสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐานกรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- นิสิตา อยู่อำไพ. (2554). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนการสอนโดยใช้ผลการสังเกตงานวิจัยเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล. (วิทยานิพนธ์ดุษฎีบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บงกช ทองเอี่ยม. (2551). ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบจิตปัญญาที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ).
- บรรพต พรประเสริฐ. (2545). การวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ, 5(สิงหาคม), 2-8.
- ประสาร มาลากุล. (2546). ความคิดสร้างสรรค์: พรสวรรค์ที่พัฒนาได้. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ตำราและเอกสารทางวิชาการ คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- พรพีไล เลิศวิชา, & อัครภูมิ จารุภาพร. (2550). ออกแบบกระบวนการเรียนรู้โดยเข้าใจสมอง. กรุงเทพมหานคร: สถาบันวิทยาการการเรียนรู้.
- พีระพงษ์ กุลพิศาล. (2538). สมอกลูกพัฒนาได้ด้วยศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: แพลน พับลิชซิ่ง.
- มัลลิกา เจริญพจน์. (2546). ผลการจัดประสบการณ์โดยใช้แนวคิดหมวก 6 ใบของ เดอโบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ลูกแก้ว มุกดา. (2554). การศึกษาบทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กอนุบาล โรงเรียนสังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสุพรรณบุรีเขต 3 อำเภอเดิมบางนางบวช. (สารนิพนธ์ปริญญาโท สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2550). นโยบายและยุทธศาสตร์การพัฒนาเด็กปฐมวัย (0-5ปี) ระยะยาว พ.ศ. 2550 - 2559. กรุงเทพมหานคร: วี.ที.ซี คอมมิวนิเคชั่น.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2551). รายงานการติดตามและประเมินผลการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย. กรุงเทพมหานคร: เพลีสตูดิโอ.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, สำนักงาน. (2553). แผนการศึกษาแห่งชาติ ฉบับปรับปรุง (พ.ศ. 2552-2559): ฉบับสรุป. กรุงเทพมหานคร: เพลีสตูดิโอ.
- เลขาธิการสภาการศึกษา, ส. (2552). รายงานความก้าวหน้าการจัดการเรียนรู้ระดับปฐมวัย ปี 2551-2552. กรุงเทพมหานคร: เพลีสตูดิโอ.

- วรรณภา กรัสมพรหม. (2546). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์แบบโครงการ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วรางคณา กันประชา. (2548). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ทำกิจกรรมศิลปะด้วยนิ้วมือ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วาสนา กุศลมาลย์. (2551). การสังเคราะห์งานวิจัยเกี่ยวกับการจัดการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับการศึกษาปฐมวัยและประถมศึกษา. (สารนิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการบริหารการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2541). ความคิดสร้างสรรค์: ศักยภาพที่เสริมสร้างพัฒนาได้. วารสารวิชาการ, 1(สิงหาคม), 23-25.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). ศิลปศึกษา. กรุงเทพมหานคร: วิมลอารต์.
- ศรีแพรว จันทราภิรมย์. (2550). ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เปลือกข้าวโพด. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2546). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ศึกษาธิการ, กระทรวง. (2555). แผนพัฒนาการศึกษาของกระทรวงศึกษาธิการฉบับที่ 11 พ.ศ.2555-2559. Retrieved 14 กุมภาพันธ์ 2556
http://www.plan.ru.ac.th/strategy/data/education_evelopment_55-59.pdf
- สุชาติ นทีตานนท์. (2550). ผลการจัดประสบการณ์แบบปฏิบัติจริงที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาการศึกษาศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สุดารัตน์ เพชรจุฑา. (2539). สภาพและปัญหาการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยของครูปฐมวัยในโรงเรียนอนุบาล กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต), สาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์ บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุพัสรี ผุดผ่อง. (2553). เสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านทักษะการคิด. วารสารทางการศึกษาสำหรับครูและผู้ปกครอง, 7(กุมภาพันธ์), 10-12.
- อนินทิตา โปษะกฤษณะ. (2532). การวัดระดับการคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากผลการวาดภาพ TCT-DP. ภาควิชาบริหารการศึกษาและการอุดมศึกษา มหาวิทยาลัยเซาท์เทิร์น อิลลินอยส์, สหรัฐอเมริกา.

อารี พันธมณี. (2544). ความคิดสร้างสรรค์สู่ความเป็นเลิศ. กรุงเทพมหานคร: ธนัชการพิมพ์.

อารี พันธมณี. (2547). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ไยไหม.

อารี รังสินันท์. (2532). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก

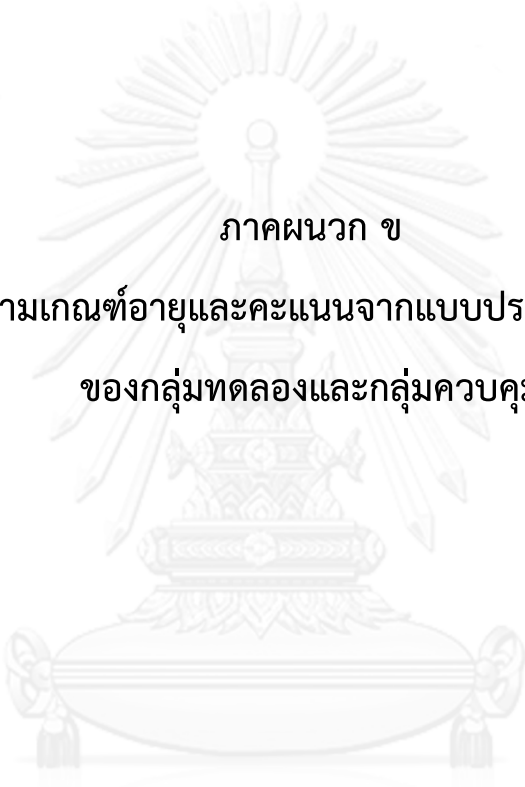
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

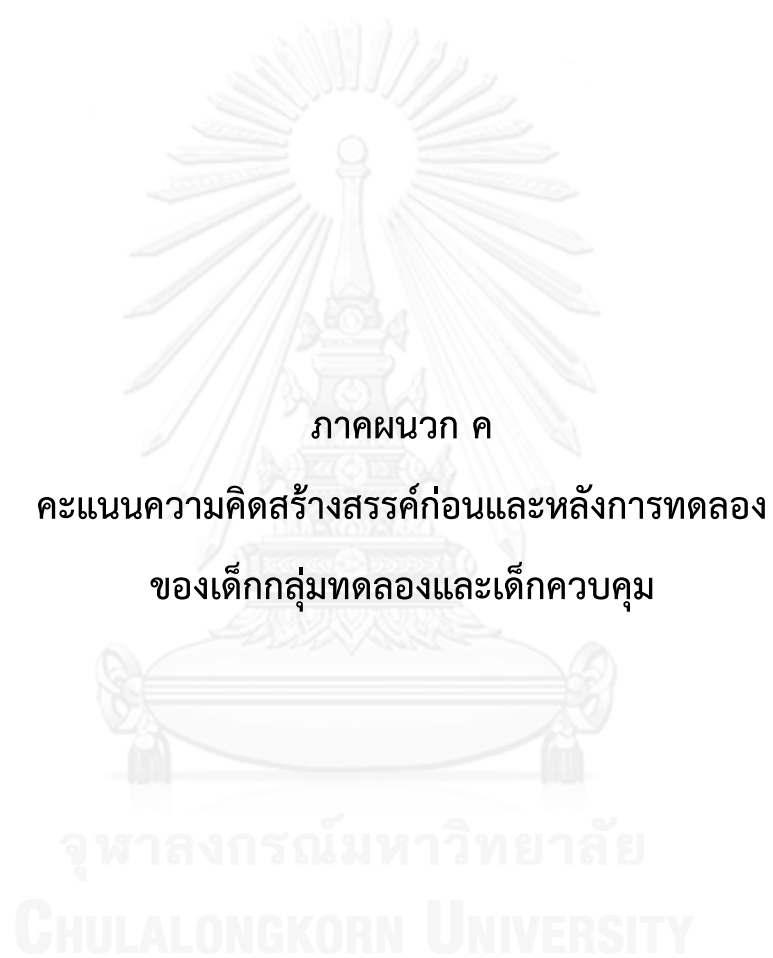


ภาคผนวก ข
การจับคู่ตามเกณฑ์อายุและคะแนนจากแบบประเมินความพร้อม
ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 11 การจับคู่ตามเกณฑ์อายุและคะแนนจากแบบประเมินความพร้อม
ของกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม

เด็กคนที่ (กลุ่มทดลอง)	อายุ		คะแนน	เด็กคนที่ (กลุ่มควบคุม)	อายุ		คะแนน
	ปี	เดือน	ความพร้อม		ปี	เดือน	ความพร้อม
1	6	10	19	1	6	9	18
2	6	6	17	2	6	7	19
3	6	6	20	3	6	6	18
4	6	5	19	4	6	5	16
5	6	4	14	5	6	3	15
6	6	4	16	6	6	2	16
7	6	3	18	7	6	1	15
8	6	1	20	8	6	0	19
9	5	11	13	9	5	11	11
10	5	10	18	10	5	11	17
11	5	10	17	11	5	10	16
12	5	9	17	12	5	9	16
13	5	8	18	13	5	8	19
14	5	8	14	14	5	8	15
15	5	6	16	15	5	7	16
16	5	6	18	16	5	7	19
17	5	5	19	17	5	6	16
18	5	5	17	18	5	5	15
19	5	4	20	19	5	5	19
20	5	4	15	20	5	3	15



ภาคผนวก ค

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลอง
ของเด็กกลุ่มทดลองและเด็กควบคุม

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 12 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มทดลอง

เลขที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	12	34
2	22	25
3	12	24
4	19	35
5	14	21
6	18	24
7	12	27
8	18	24
9	11	17
10	14	14
11	17	22
12	13	21
13	18	25
14	13	22
15	14	22
16	14	26
17	10	29
18	11	23
19	12	25
20	13	22

ตารางที่ 13 คะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองของเด็กกลุ่มควบคุม

เลขที่	ก่อนการทดลอง	หลังการทดลอง
1	12	19
2	18	21
3	11	18
4	16	29
5	14	16
6	11	14
7	14	14
8	18	24
9	14	14
10	14	26
11	16	16
12	14	15
13	10	16
14	11	22
15	11	13
16	13	24
17	12	17
18	11	19
19	11	21
20	10	22



ภาคผนวก ง

ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
ของการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 14 ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
ของการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ	
			2 มิติ	3 มิติ
16-20 ธ.ค.56	1 หน่วยวันพ้อ แห่งชาติ	นิทาน “Guess How Much I Love You” โดย Sam Mc Bratney เล่า ด้วย fingerplay	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ (เทคนิคการพิมพ์ภาพ แบบ Monoprint) <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด (ฉีกปะกระดาษสีที่มี ผิวสัมผัสแตกต่างกัน)	<input type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์ (การเจาะและร้อย เชือก)
23-27 ธ.ค.56	2 หน่วยสัตว์เลี้ยง ไว้เป็นอาหาร	วาดภาพ “ฟาร์มแสนสุข” ประกอบเพลงบรรเลง “Country road” โดย Kuricorder Quartet	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี (การใช้วัสดุอื่นแทนพู่กัน ได้แก่ ยางรัดของ ฟองน้ำ และข้อม) <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น (การใช้วัสดุอื่นทด พิมพ์ลงบนดินน้ำมัน) <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ (การต่อกระดาษกล่อง ขนมด้วยการตัดแล้ว เสียบ) <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์
6-10 ม.ค.57	3 หน่วยวันเด็ก	นิทานเล่มใหญ่ “Press here” โดย Herve’ Tullet	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี (เทคนิคการกลิ้งสีด้วยวัตถุ ทรงกลมบนกระดาษ) <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด (การปะติดกระดาษรูปร่าง วงกลมหลากหลายขนาด)	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น (การปั้นแป่งได้ร่วมกับ การผสมสีแป้ง) <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์

หมายเหตุ ☺ หมายถึง รายบุคคล, ☺☺ หมายถึง รายคู่, ☺☺☺☺ หมายถึง รายกลุ่มย่อย, ☺ALL หมายถึง รายกลุ่มใหญ่

ตารางที่ 14 (ต่อ) ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
ของการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ	
			2 มิติ	3 มิติ
13-17 ม.ค.57	4 หน่วยพืชผัก สวนครัว	นิทาน “หัวผักกาดยักษ์” เล่าประกอบหุ่นที่ทำจาก ผัก	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี (การระบายสีที่สกัดจากผัก) <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ (การพิมพ์ด้วยผัก) <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประติมากรรม (การประติมากรรมตุ๊กตา จากผักด้วยไม้จิ้มฟัน)
		😊😊		
20-24 ม.ค.57	5 หน่วยสัตว์เลี้ยง ไว้ใช้งาน	กิจกรรมเข้าจังหวะ เดินช้า เร็ว นำหนักเบาแรง ออก ท่าทางเหมือนสัตว์ตาม เรื่องสั้น	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> กิจกรรมภาพปะติด (การปะติดด้วยหลอดและ ฝาขวดน้ำขนาดต่างๆ)	<input type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ (กล่องขนาดต่างๆ) <input checked="" type="checkbox"/> ประติมากรรม (การพับกระดาษ ตกแต่งแก้วน้ำ)
		😊😊		
27-31 ม.ค.57	6 หน่วยสัตว์ น้ำเค็ม	วาดภาพ “ดินแดนใต้ สมุทร” ประกอบเพลง บรรเลง “คลื่น”	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี (เทคนิคระบายสีน้ำให้ ร่วมกับสีเทียนและเกลือ) <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ (การประติมากรรมแม่พิมพ์เอ็ก จากวัสดุเหลือใช้) <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ (กระดาษแข็งและ กล่องขนาดต่างๆ) <input type="checkbox"/> ประติมากรรม
		😊😊		

หมายเหตุ 😊 หมายถึง รายบุคคล, 😊😊 หมายถึง รายคู่, 😊😊😊😊 หมายถึง รายกลุ่มย่อย, 😊ALL หมายถึง รายกลุ่มใหญ่

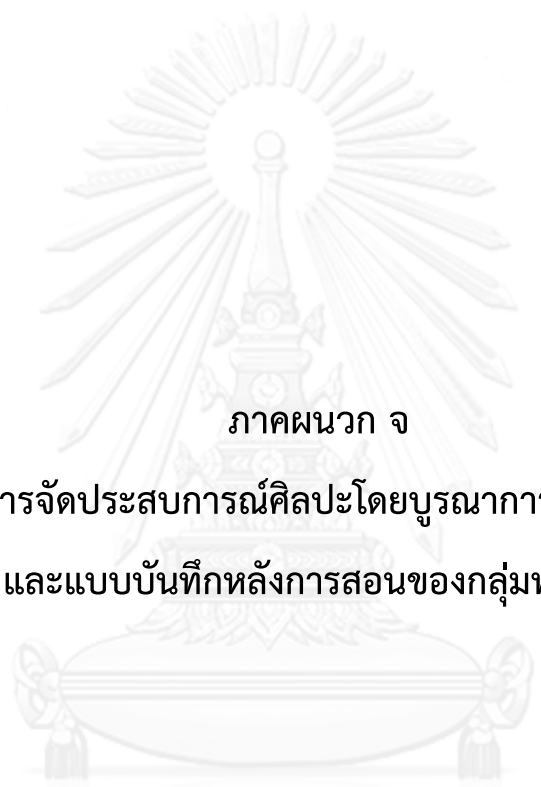
ตารางที่ 14 (ต่อ) ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
ของการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ	
			2 มิติ	3 มิติ
3-7 ก.พ. 57	7 หน่วยเทศกาล กินปลา	นิทาน “ปลาสายรุ้ง” โดย Marcus Pfister เล่าด้วย การหุ่นเชิดเงา	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด (การปะติดด้วยกระดาษ โปร่ง-ทึบแสง)	<input type="checkbox"/> ปั้น <input checked="" type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ (กระดาษสีเส้นๆ) <input checked="" type="checkbox"/> ประดิษฐ์ (การประดิษฐ์หุ่นเชิด จากงานกระดาษ)
	😊😊😊😊			
10-14 ก.พ.57	8 หน่วยสัตว์น้ำ จืด	วาดภาพ “ชีวิตของสัตว์น้ำ ในบึง” ประกอบเพลง บรรเลง “เสียงน้ำและ ธรรมชาติ”	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี (การปาดสี) <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ (การพิมพ์ด้วยผ้าขาว กั้น ขวดน้ำขนาดต่างๆ) <input type="checkbox"/> ภาพปะติด	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น (การปั้นแบ่งโดว์ผสม กับกากเพชร) <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์
	😊😊😊😊			
17-21 ก.พ.57	9 หน่วยต้นไม้	นิทานเล่มใหญ่ “ป่า เปลี่ยนสี” โดย ปรีดา ปัญญาจันทร์	<input checked="" type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี (การใช้วัสดุจากธรรมชาติ แทนพู่กัน) <input type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด (การปะติดด้วยวัสดุจาก ธรรมชาติ ได้แก่ ดอกไม้ ใบไม้ ฝัก ผล และเมล็ดของ ต้นไม้)	<input checked="" type="checkbox"/> ปั้น (การปั้นดินเหนียว และตกแต่งด้วยวัสดุ จากธรรมชาติ) <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input type="checkbox"/> ประดิษฐ์
	😊😊😊😊			

หมายเหตุ 😊 หมายถึง รายบุคคล, 😊😊 หมายถึง รายคู่, 😊😊😊😊 หมายถึง รายกลุ่มย่อย, 😊ALL หมายถึง รายกลุ่มใหญ่

ตารางที่ 14 (ต่อ) ตัวอย่างการออกแบบกิจกรรมศิลปะในแต่ละหน่วยการเรียนรู้
ของการจัดประสบการณ์โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

วัน/ เดือน/ปี	หน่วย	การสร้างแรงบันดาลใจ	ประเภทของกิจกรรมศิลปะ	
			2 มิติ	3 มิติ
24-28 ก.พ.57	10 หน่วยแมลง	ร้องเพลง“ผีเสื้อ” และ fingerplay	<input type="checkbox"/> วาดภาพและระบายสี <input checked="" type="checkbox"/> พิมพ์ภาพ (การพิมพ์ด้วยก้านสำลี) <input checked="" type="checkbox"/> ภาพปะติด (การปะติดด้วยเศษผ้าชนิด ต่างๆ)	<input type="checkbox"/> ปั้น <input type="checkbox"/> โครงสร้าง กระดาษ <input checked="" type="checkbox"/> ประติมากรรม (การหยดสีลงบน กระดาษชำระและการ บิดลวดก้ามเหยี่ยว)
☺ALL				



ภาคผนวก จ

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ
และแบบบันทึกหลังการสอนของกลุ่มทดลอง

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กลุ่มทดลอง

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน จันทร์ ที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสำรวจได้ 2. เด็กสามารถตั้งเป้าหมายในการสร้างงานศิลปะได้ 3. เด็กสามารถแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่องานศิลปะได้
ประสบการณ์สำคัญ	
ร่างกาย	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพิมพ์ภาพด้วยสี 2. การประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
อารมณ์-จิตใจ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม 2. การเล่นรายบุคคล
สังคม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น 2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
สติปัญญา	<ol style="list-style-type: none"> 1. การรู้จักสิ่งต่างๆ ด้วยการมองและสัมผัส 2. การฟังเรื่องราวนิทาน 3. การทดลองสิ่งต่างๆ

กิจกรรม

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ

1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ (5 นาที)

1.1) ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปรงสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่านิทาน โดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และ นิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

1.2) ครูเล่านิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ (30 นาที)

2.1) ครูอธิบายข้อตกลงในการเข้าศูนย์การเรียนรู้ศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2.2) ครูอธิบายกิจกรรมศิลปะพร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะในแต่ละศูนย์ จำนวน 3 ศูนย์

2.3) ครูให้เด็กเลือกเข้าศูนย์ตามความสนใจ โดยเด็กสำรวจและทดลองสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆตามศูนย์อย่างอิสระเป็นรายบุคคล เมื่อเข้าแต่ละศูนย์เสร็จแล้วให้เด็กนำไม้หนีบของแต่ละศูนย์มาหนีบไว้ที่สื่อเพื่อเป็นสัญลักษณ์การเข้าศูนย์ศิลปะ โดยครูคอยสังเกตและกระตุ้นให้เด็กเข้าจนครบทุกศูนย์ รายละเอียดศูนย์ ดังนี้

(1) ศูนย์พิมพ์ภาพ เป็นการให้เด็กเรียนรู้เทคนิคและกระบวนการการพิมพ์ภาพครั้งเดียว (monoprinting) มีขั้นตอน ดังนี้

(1.1) เด็กใช้ฟู่กันจุ่มสีโปสเตอร์และวาดภาพตามจินตนาการลงบนแผ่นอะคลิลิก โดยรีบวาดให้เสร็จด้วยความรวดเร็วและไม่ทิ้งให้สีแห้ง

(1.2) เด็กนำกระดาษร่อยปอนด์วางทับบนภาพที่วาดไว้บนแผ่นอะคลิลิก

(1.3) เด็กใช้ลูกกลิ้งกลิ้งทับทั่วทั้งแผ่นกระดาษอย่างช้าๆโดยจับกระดาษไม่ให้เลื่อนไปมา เพื่อให้ภาพที่แผ่นอะคลิลิกติดที่อีกด้านของกระดาษ

(2) ศูนย์ภาพปะติด

(2.1) เด็กนำเศษวัสดุสังเคราะห์ต่างๆที่ครูเตรียมไว้ให้มาฉีกหรือตัดด้วยกรรไกร เพื่อให้เป็นรูปร่างเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมและวงกลม

(2.2) นำเศษวัสดุที่ฉีกหรือตัดเรียบร้อยแล้วมาทากาว และติดลงบนกระดาษ A3 เพื่อให้เกิดเป็นภาพตามจินตนาการ

(3) ศูนย์ประดิษฐ์ เป็นการสอนวิธีการเจาะและร้อยไหมพรมบนกระดาษแข็ง

(3.1) เด็กนำกรรไกรมาตัดกระดาษแข็งหรือกล่องขนมเป็นรูปร่างตามจินตนาการของตนเอง

(3.2) เด็กนำที่เจาะกระดาษมาเจาะให้เด็กได้ตามความต้องการของตนเอง

(3.3) เด็กนำไหมพรมหรือเชือกมาร้อยผ่านรูบนกระดาษเพื่อให้เกิดลวดลายตามจินตนาการ เสร็จแล้วผูกปมอย่างง่ายเพื่อจบชิ้นงาน

3) กิจกรรมสนทนา (10 นาที)

3.1) ครูสนทนาเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการสำรวจศูนย์ศิลปะทั้ง 3 โดยมีคำถาม ดังนี้

- เด็กๆได้ทำอะไรบ้างในแต่ละศูนย์ศิลปะ
- เด็กๆชอบศูนย์ไหนมากที่สุด และเพราะอะไร

3.2) ครูถามเด็กแต่ละคนว่าต้องการสร้างผลงานศิลปะอะไรในวันพรุ่งนี้และต้องใช้วัสดุอะไรบ้างในการสร้างผลงานพร้อมกับบันทึกคำตอบลงบนกระดานความคิด

สื่อและอุปกรณ์

1. กิจกรรมชื่นชมศิลปะ : นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปร่งสีอ่อน

2. ศูนย์พิมพ์ภาพประกอบด้วย สีน้ำ (แดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง) พู่กันกลมและแบน สำหรับสีน้ำ เบอร์ 10 และ 24 ลูกกลิ้ง แผ่นอะคริลิกใส ขนาด A3ถึงใส่น้ำ กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A3 และผ้าขี้ริ้ว

3. ศูนย์ภาพปะติด ประกอบด้วย กระดาษสี กระดาษหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ถุงกระดาษ ถุงขนม กระดาษขาว ขนาด A3 กรรไกรและกาว

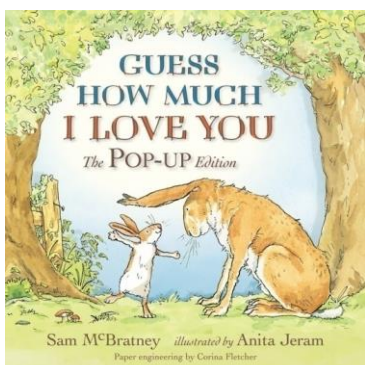
4. ศูนย์ประดิษฐ์ ประกอบด้วย กระดาษแข็งหรือกล่องขนมที่ไม่ใช้แล้ว ไหมพรมหรือเชือก ที่เจาะกระดาษ และกรรไกร

5. กิจกรรมสนทนา : กระดาษรีไซเคิลสีน้ำตาลสำหรับห่อของ ขนาด A1 สำหรับทำเป็น กระดานความคิด และปากกาเคมี

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะสร้างผลงานศิลปะ
2. สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถบอกเป้าหมายในการสร้างงานศิลปะตามความสนใจของตนเองได้
3. สังเกตพฤติกรรมขณะชื่นชมงานศิลปะ

ตัวอย่างนิทาน



เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างศูนย์พิมพ์ภาพ



ตัวอย่างศูนย์ประดิษฐ์



บันทึกหลังการสอน

กระบวนการขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ 1 (วันจันทร์)

- จุดประสงค์**
- 1) เด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสำรวจได้
 - 2) เด็กสามารถตั้งเป้าหมายในการสร้างงานศิลปะได้
 - 3) เด็กสามารถแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่องานศิลปะได้

ความคิดยืดหยุ่น : เด็กทำงานในลักษณะ

- นำวัสดุมาดัดแปลงเพื่อเกิดรูปแบบที่หลากหลาย

ความคิดริเริ่ม : เด็กทำงานในลักษณะ

- นำวัสดุมาใช้สร้างงานที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร

การกล้าเสี่ยง : เด็กทำงานในลักษณะ

- เสนอความคิดในการใช้วัสดุและอุปกรณ์ด้วยวิธีการใหม่ๆทันที

ความสงสัยใคร่รู้ : เด็กทำงานในลักษณะ

- สำรวจ ทดลองใช้วัสดุด้วยประสาทสัมผัสที่หลากหลาย.....

- ตั้งคำถามเกี่ยวกับการใช้สื่อและวัสดุต่างๆ

ความกระตือรือร้น : เด็กทำงานในลักษณะ

- สนใจและตั้งใจสำรวจและทดลองวัสดุ อุปกรณ์

ความเชื่อมั่นในตนเอง : เด็กทำงานในลักษณะ

- นำเสนอความคิดในการสร้างงานด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่มั่นใจ

การดำเนินกิจกรรม

.....

.....

ปัญหาที่พบ

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....

.....

กลุ่มทดลอง

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน อังคาร ที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสำรวจได้ 2. เด็กสามารถตั้งเป้าหมายในการสร้างงานศิลปะได้ 3. เด็กสามารถแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่องานศิลปะได้
ประสบการณ์สำคัญ	
ร่างกาย	<ol style="list-style-type: none"> 1. การพิมพ์ภาพด้วยสี 2. การประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
อารมณ์-จิตใจ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม 2. การเล่นรายบุคคล
สังคม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น 2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
สติปัญญา	<ol style="list-style-type: none"> 1. การรู้จักสิ่งต่างๆ ด้วยการมองและสัมผัส 2. การฟังเรื่องราวนิทาน 3. การทดลองสิ่งต่างๆ

กิจกรรม

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ

1) กิจกรรมชื่นชมศิลปะ (5 นาที)

1.1) ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปร่งสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่านิทานโดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และนิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

1.2) ครูเล่านิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

2) กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ (30 นาที)

2.1) ครูอธิบายข้อตกลงในการเข้าศูนย์การเรียนรู้ศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2.2) ครูอธิบายกิจกรรมศิลปะพร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะในแต่ละศูนย์ จำนวน 3 ศูนย์

2.3) ครูให้เด็กเลือกเข้าศูนย์ตามความสนใจ โดยเด็กสำรวจและทดลองสื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆตามศูนย์อย่างอิสระเป็นรายบุคคล เมื่อเข้าแต่ละศูนย์เสร็จแล้วให้เด็กนำไม้หนีบของแต่ละศูนย์มาหนีบไว้ที่สื่อเพื่อเป็นสัญลักษณ์การเข้าศูนย์ศิลปะ โดยครูคอยสังเกตและกระตุ้นให้เด็กเข้าจนครบทุกศูนย์ รายละเอียดศูนย์ ดังนี้

(1) ศูนย์พิมพ์ภาพ เป็นการให้เด็กเรียนรู้เทคนิคและกระบวนการการพิมพ์ภาพครั้งเดียว (monoprinting) มีขั้นตอน ดังนี้

(1.1) เด็กใช้ฟู่กันจุ่มสีโปสเตอร์และวาดภาพตามจินตนาการลงบนแผ่นอะคลิลิก โดยรีบวาดให้เสร็จด้วยความรวดเร็วและไม่ทิ้งให้สีแห้ง

(1.2) เด็กนำกระดาษร้อยปอนด์วางทับบนภาพที่วาดไว้บนแผ่นอะคลิลิก

(1.3) เด็กใช้ลูกกลิ้งกลิ้งทับทั่วทั้งแผ่นกระดาษอย่างช้าๆโดยจับกระดาษไม่ให้เลื่อนไปมา เพื่อให้ภาพที่แผ่นอะคลิลิกติดที่อีกด้านของกระดาษ

(2) ศูนย์ภาพปะติด

(2.1) เด็กนำเศษวัสดุสังเคราะห์ต่างๆที่ครูเตรียมไว้ให้มาฉีกหรือตัดด้วยกรรไกร เพื่อให้เป็นรูปร่างเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมและวงกลม

(2.2) นำเศษวัสดุที่ฉีกหรือตัดเรียบร้อยแล้วมาทากาว และติดลงบนกระดาษ A3 เพื่อให้เกิดเป็นภาพตามจินตนาการ

(3) ศูนย์ประดิษฐ์ เป็นการสอนวิธีการเจาะและร้อยไหมพรมบนกระดาษแข็ง

(3.1) เด็กนำกรรไกรมาตัดกระดาษแข็งหรือกล่องขนมเป็นรูปร่างตามจินตนาการของตนเอง

(3.2) เด็กนำที่เจาะกระดาษมาเจาะให้เด็กได้ตามความต้องการของตนเอง

(3.3) เด็กนำไหมพรมหรือเชือกมาร้อยผ่านรูบนกระดาษเพื่อให้เกิดลวดลายตามจินตนาการ เสร็จแล้วผูกปมอย่างง่ายเพื่อจบชิ้นงาน

3) กิจกรรมสนทนา (10 นาที)

3.1) ครูสนทนาเกี่ยวกับประสบการณ์ที่เด็กได้รับจากการสำรวจศูนย์ศิลปะทั้ง 3 โดยมีคำถาม ดังนี้

- เด็กๆได้ทำอะไรบ้างในแต่ละศูนย์ศิลปะ
- เด็กๆชอบศูนย์ไหนมากที่สุด และเพราะอะไร

3.2) ครูถามเด็กแต่ละคนว่าต้องการสร้างผลงานศิลปะอะไรในวันพรุ่งนี้และต้องใช้วัสดุอะไรบ้างในการสร้างผลงานพร้อมกับบันทึกคำตอบลงบนกระดานความคิด

สื่อและอุปกรณ์

1. กิจกรรมชื่นชมศิลปะ ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปร่งสีอ่อน

2. ศูนย์พิมพ์ภาพประกอบด้วย สีน้ำ (แดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง) พู่กันกลมและแบน สำหรับสีน้ำ เบอร์ 10 และ 24 ลูกกลิ้ง แผ่นอะคริลิกใส ขนาด A3ถึงใส่น้ำ กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A3 และผ้าขี้ริ้ว

3. ศูนย์ภาพปะติด ประกอบด้วย กระดาษสี กระดาษหนังสือพิมพ์ นิตยสาร ภูเขากระดาษ ภูเขาขนม กระดาษขาว ขนาด A3 กรรไกรและกาว

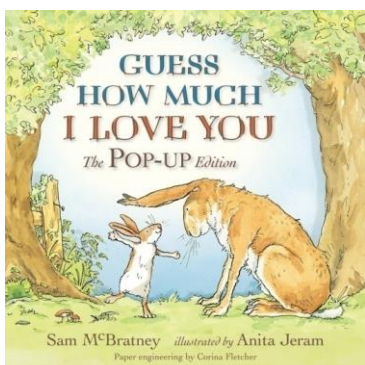
4. ศูนย์ประดิษฐ์ ประกอบด้วย กระจกแข็งหรือกล่องขนมที่ไม่ใช้แล้ว ไหมพรมหรือเชือก ที่เจาะกระจก และกรรไกร

5. กิจกรรมสนทนา ได้แก่ กระจกใสเคลือบน้ำตาลสำหรับห่อของ ขนาด A1 สำหรับทำเป็น กระดานความคิด และปากกาเคมี

การประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมขณะสร้างผลงานศิลปะ
2. สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถบอกเป้าหมายในการสร้างงานศิลปะตามความสนใจของตนเองได้
3. สังเกตพฤติกรรมขณะชื่นชมงานศิลปะ

ตัวอย่างนิทาน



เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างศูนย์พิมพ์ภาพ



ตัวอย่างศูนย์ประดิษฐ์



มหาวิทยาลัย
IN UNIVERSITY

บันทึกหลังการสอน

กระบวนการขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ 1 (วันอังคาร)

- จุดประสงค์**
- 1) เด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสำรวจได้
 - 2) เด็กสามารถตั้งเป้าหมายในการสร้างงานศิลปะได้
 - 3) เด็กสามารถแสดงออกถึงความสนใจที่มีต่องานศิลปะได้

ความคิดยืดหยุ่น : เด็กทำงานในลักษณะ

- นำวัสดุมาดัดแปลงเพื่อเกิดรูปแบบที่หลากหลาย

ความคิดริเริ่ม : เด็กทำงานในลักษณะ

- นำวัสดุมาใช้สร้างงานที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร

การกล้าเสี่ยง : เด็กทำงานในลักษณะ

- เสนอความคิดในการใช้วัสดุและอุปกรณ์ด้วยวิธีการใหม่ๆทันที

ความสงสัยใคร่รู้ : เด็กทำงานในลักษณะ

- สำรวจ ทดลองใช้วัสดุด้วยประสาทสัมผัสที่หลากหลาย.....
- ตั้งคำถามเกี่ยวกับการใช้สื่อและวัสดุต่างๆ

ความกระตือรือร้น : เด็กทำงานในลักษณะ

- สนใจและตั้งใจสำรวจและทดลองวัสดุ อุปกรณ์

ความเชื่อมั่นในตนเอง : เด็กทำงานในลักษณะ

- นำเสนอความคิดในการสร้างงานด้วยน้ำเสียงและท่าทางที่มั่นใจ

การดำเนินกิจกรรม

ปัญหาที่พบ

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....

.....

กลุ่มทดลอง

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน พุธ ที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถสร้างแบบร่างตามจินตนาการของตนเองอย่างน้อย 2 แบบได้ 2. เด็กสามารถอธิบายแบบร่างของตนเองถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะได้
ประสบการณ์สำคัญ	
ร่างกาย	<ol style="list-style-type: none"> 1. การวาดภาพ
อารมณ์-จิตใจ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม 2. การเล่นรายบุคคล
สังคม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การวางแผนและตัดสินใจเลือก 2. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น 3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
สติปัญญา	<ol style="list-style-type: none"> 1. การฟังเรื่องราวนิทาน 2. การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของเหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ 3. การเขียนในหลายรูปแบบผ่านประสบการณ์ที่สื่อความหมายต่อเด็ก เขียนภาพ

กิจกรรม

ขั้นที่ 2 การสร้างแบบร่างความคิด

1) กิจกรรมทบทวนความคิด (5 นาที)

1.1) ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปรงสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อ เตรียมตัวเล่นนิทาน โดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และ นิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

1.2) ครูเล่านิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล เพื่อเตรียมเด็กให้พร้อมสำหรับกิจกรรมออกแบบ

1.3) ครูอ่านทวนความคิดในการสร้างผลงานศิลปะของเด็กแต่ละคนและวัสดุที่ต้องการใช้ในการสร้างผลงาน

1.4) ครูให้เด็กหลับตาและนึกถึงผลงานที่ตนต้องการสร้างในใจอย่างน้อย 2 ชิ้นงาน

2) กิจกรรมออกแบบ (30 นาที)

2.1) เด็กแต่ละคนหยิบกระดาษและอุปกรณ์ในการวาดภาพ โดยวาดภาพตามความคิดของตนอย่างน้อย 2 แบบร่าง ครูสังเกตตามกลุ่มและช่วยเหลือรายบุคคลตามความต้องการ

2.2) เมื่อเด็กวาดแบบร่างเสร็จ ครูพูดคุยและบันทึกข้อมูลของเด็กเป็นรายบุคคลโดยใช้คำถาม ดังนี้

- สิ่งที่คุณต้องการสร้างมีอะไรบ้าง แบบร่างที่ 1 คืออะไรและแบบร่างที่ 2 คืออะไร
- วิธีการและวัสดุที่คุณจะใช้สร้างผลงานศิลปะของแบบร่างที่ 1 คืออะไรบ้าง และของแบบร่างที่ 2 คืออะไรบ้าง

3) กิจกรรมนำเสนอแบบร่าง (10 นาที)

ครูเลือกเด็ก 5 คน ออกมานำเสนอผลงานของตนเอง โดยหมุนเวียนเพื่อให้ทุกคนมีโอกาสนำเสนอผลงานครั้งต่อไป

สื่อและอุปกรณ์

1. กิจกรรมทบทวนความคิด ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และกระดานความคิด

2. กิจกรรมออกแบบ ได้แก่ กระดาษร่าง ขนาด A4 ดินสอ ยางลบ และสีไม้

3. กิจกรรมนำเสนอแบบร่าง ได้แก่ แบบร่างของเด็ก

การประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงาน

2. สังเกตการนำเสนอแบบร่างของเด็ก โดยเด็กสามารถอธิบายถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะของตนเองได้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บันทึกหลังการสอน

กระบวนการขั้นที่ 2 การสร้างแบบร่างความคิด (วันพุธ)

- จุดประสงค์**
- 1) เด็กสามารถสร้างแบบร่างตามจินตนาการของตนเองอย่างน้อย 2 แบบได้
 - 2) เด็กสามารถอธิบายแบบร่างของตนเองถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่ใช้ในการสร้างงานศิลปะได้

ความคิดริเริ่ม : เด็กทำงานในลักษณะ

- วาดแบบร่างในการสร้างชิ้นงานที่แปลกใหม่ ไม่เหมือนใคร

ความคิดคล่องแคล่ว : เด็กทำงานในลักษณะ

- วาดแบบร่างมากกว่า 1 แบบในเวลาที่กำหนด

ความคิดละเอียดลออ : เด็กทำงานในลักษณะ

- วาดแบบร่างที่แสดงถึงรายละเอียดของชิ้นงานได้อย่างชัดเจน

- บอกเล่าถึงแบบร่างและวิธีการสร้างชิ้นงานอย่างละเอียดและมีขั้นตอน

การกล้าเสี่ยง : เด็กทำงานในลักษณะ

- เสนอความคิดในการสร้างชิ้นงานใหม่ๆทันที

การสร้างเรื่องราว : เด็กทำงานในลักษณะ

- บอกเล่าถึงความคิดและแบบร่างของตนเองอย่างมีความเชื่อมโยงกัน

การดำเนินกิจกรรม

.....

.....

ปัญหาที่พบ

.....

.....

แนวทางแก้ไข

.....

.....

กลุ่มทดลอง

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน พฤหัสบดี ที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์	<ol style="list-style-type: none"> 1. เด็กสามารถสร้างงานศิลปะตามแบบร่างที่ตนเองตัดสินใจเลือกได้ 2. เด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงานสองมิติและสามมิติตามความทรงจำและจินตนาการได้ 3. เด็กสามารถอธิบายถึงลักษณะและคุณภาพงานของตนเองและผู้อื่นได้
ประสบการณ์สำคัญ	
ร่างกาย	<ol style="list-style-type: none"> 1. การเขียนภาพและการเล่นกับสี 2. การปั้นและประดิษฐ์สิ่งต่างๆ
อารมณ์-จิตใจ	<ol style="list-style-type: none"> 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม 2. การเล่นรายบุคคล
สังคม	<ol style="list-style-type: none"> 1. การวางแผน ตัดสินใจเลือก และลงมือปฏิบัติ 2. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึกความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น 3. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น
สติปัญญา	<ol style="list-style-type: none"> 1. การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน 2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ 3. การฟังเรื่องราวนิทาน

กิจกรรม

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน

1) กิจกรรมทบทวนความคิด (5 นาที)

1.1) ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปรงสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อ เตรียมตัวเล่านิทาน โดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และ นิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

1.2) ครูเล่านิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

1.3) ครูเลือกแบบร่างของเด็กมา 1 ชิ้น พร้อมทบทวนขั้นตอนการทำงานที่ได้ทำเมื่อวาน จากนั้นให้เด็กแต่ละคนเลือก

แบบร่าง 1 แบบเพื่อสร้างผลงานศิลปะ โดยครูบันทึกแบบร่างที่เด็กเลือกลงในสมุด

1.4) ครูอธิบายข้อตกลงในการสร้างงานศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2) กิจกรรมสร้างงานศิลปะ (30 นาที)

2.1) เด็กเลือกใช้สี วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆที่ครูจัดไว้ให้สำหรับสร้างงานศิลปะตามแบบร่างที่ตนเองเลือกอย่างอิสระ โดยครูคอยสังเกตตามกลุ่ม และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

2.2) ครูให้สัญญาณหมดเวลา เด็กเขียนชื่อหรือทำสัญลักษณ์ลงบนผลงานของตนเอง โดยเด็กนำไปวางไว้บริเวณพักงานในกรณีที่ยังทำงานชิ้นนั้นไม่เสร็จ และนำผลงานที่เสร็จแล้วไปวางบริเวณแสดงผลงาน

3) กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์ (10 นาที)

ครูและเด็กร่วมสนทนาเกี่ยวกับสิ่งที่เด็กได้เรียนรู้ระหว่างกระบวนการสร้างผลงานศิลปะ ด้วยคำถาม ดังนี้

- เด็กๆรู้สึกสนุกที่สุดกับขั้นตอนไหนในการสร้างผลงาน
- เด็กๆทำขั้นตอนไหนนานที่สุดในการสร้างผลงานชิ้นนี้ เพราะอะไร
- ผลงานของเด็กๆมีส่วนไหนไม่เหมือนแบบร่างบ้างไหม ทำไมถึงเพิ่มเติมส่วนนั้นลงไป

ไปในผลงาน

สื่อและอุปกรณ์

1. กิจกรรมทบทวนความคิด ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และแบบร่าง
2. กิจกรรมสร้างงานศิลป์ ได้แก่ สื่อ วัสดุและอุปกรณ์จากศูนย์ศิลปะทั้งหมด ประกอบด้วย สีน้ำ (แดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง) พู่กันกลมและแบน สำหรับสีน้ำ ลูกกลิ้ง แผ่นอะคริลิกใส ขนาด A3 ถังใส่น้ำ กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A3 ผ้าขี้ริ้ว กระดาษสีต่างๆทั้งทึบแสงและโปร่งแสง เศษผ้า ไหมพรม เชือก ริบบิ้น ผาขวด หลอด ถุงขนม ถ้วยกระดาษ กระดาษขาว ขนาด A3 กรรไกรและกาว กระดาษแข็งหรือกล่องขนมที่ไม่ใช้แล้ว ไหมพรมหรือเชือก ที่เจาะกระดาษ และกรรไกร

การประเมินผล

1. ตรวจสอบผลงาน
2. สังเกตระหว่างการสร้างผลงาน โดยเด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงานสองมิติและสามมิติได้
3. สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถเล่าถึงลักษณะและคุณภาพของงานตนเองและผู้อื่นได้

บันทึกหลังการสอน

กระบวนการขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน (วันพฤหัสบดี)

- จุดประสงค์**
- 1) เด็กสามารถสร้างงานศิลปะตามแบบร่างที่ตนเองตัดสินใจเลือกได้
 - 2) เด็กสามารถใช้สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ต่างๆในการสร้างสรรค์ผลงานสองมิติและสามมิติตามความทรงจำและจินตนาการได้
 - 3) เด็กสามารถอธิบายถึงลักษณะและคุณภาพงานของตนเองและผู้อื่นได้

ความคิดยืดหยุ่น : เด็กทำงานในลักษณะ

ตัดแปลงวัสดุในสร้างชิ้นงานตามแบบร่างได้อย่างหลากหลาย

ความคิดละเอียดลออ : เด็กทำงานในลักษณะ

สร้างชิ้นงานด้วยวิธีการและวัสดุที่แสดงถึงความละเอียดลออ

บอกเล่าถึงรายละเอียดของชิ้นงานที่สร้าง

การกล้าเสี่ยง : เด็กทำงานในลักษณะ

เลือกใช้วัสดุเพื่อสร้างชิ้นงานด้วยวิธีการที่แปลกใหม่

ความอดทน : เด็กทำงานในลักษณะ

สร้างชิ้นงานจนสำเร็จ

ความเชื่อมั่นในตนเอง : เด็กทำงานในลักษณะ

บอกเล่าเกี่ยวกับชิ้นงานของตนเองด้วยคำพูดและท่าทางที่แสดงถึงความมั่นใจ

การดำเนินกิจกรรม

ปัญหาที่พบ

แนวทางแก้ไข

กลุ่มทดลอง

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน ศุกร์ ที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์

1. เด็กสามารถบอกลักษณะรูปร่าง เส้น สีและผิวสัมผัสได้
2. เด็กสามารถอธิบายขั้นตอนต่างๆในการสร้างงานศิลปะได้
3. เด็กสามารถบอกความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองที่มีงานศิลปะ

ประสบการณ์สำคัญ

อารมณ์-จิตใจ

1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม
2. การเล่นรายกลุ่ม

สังคม

1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

สติปัญญา

1. การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
2. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง
3. การอธิบายเกี่ยวกับสิ่งของ เหตุการณ์ และความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

CHULALONGKORN UNIVERSITY

กิจกรรม

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์

1) กิจกรรมศิลปะสนทนา (5 นาที)

ครูสนทนากับเด็กเกี่ยวกับหลักของศิลปะด้วยคำถาม ต่อไปนี้

- ในผลงานของหนูมีสีอะไรบ้างที่หนูชื่นชอบ
- ในผลงานของหนูมีสีอะไรบ้างที่อยู่ใกล้กัน สีที่ใกล้กันนั้นให้ความรู้สึกอย่างไร
- ในผลงานของหนูมีสีอะไรเยอะที่สุด และน้อยที่สุด (โดยให้เด็กนับจำนวน)

2) กิจกรรมแสดงศิลป์ (30 นาที)

2.1) ครูนำผลงานบางชิ้นจากกิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะมาประดับตกแต่งห้องเป็นตัวอย่าง

2.2) ให้เด็กแต่ละคนคิดและนำผลงานของตนเองไปวางประดับไว้ที่ต่างๆภายในห้องเรียนตามความต้องการและตกแต่งบริเวณนั้นให้สวยงามจนครบทุกคน

2.3) เด็กนำเสนอผลงานของตนเองและเล่าถึงเหตุผลของการเลือกวางบริเวณนั้นๆของห้อง

3) กิจกรรมคุยด้วยใจ (10 นาที)

ครูและเด็กร่วมพูดคุยและรับฟังเกี่ยวกับความรู้สึกที่มีต่อผลงานศิลปะของตนเองและเพื่อนด้วยคำถาม ดังนี้

- นอกจากผลงานของตนเองแล้ว อยากรนำผลงานชิ้นไหนไปให้คุณพ่อบ้าง และเพราะอะไรถึงเลือกชิ้นนี้

สื่อและอุปกรณ์

1. กิจกรรมศิลปะสนทนา ได้แก่ ผลงานศิลปะ กระดาษความคิด และแบบร่าง
2. กิจกรรมแสดงศิลป์ ได้แก่ ผลงานบางชิ้นจากกิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะ ฝาโปรงสีต่างๆ ก้อนหิน ต้นไม้ และของประดับตกแต่งอื่นๆที่เกี่ยวข้องกับวันพ่อ

การประเมินผล

1. สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถบอกถึงรูปร่าง เส้น สีและผิวสัมผัสจากผลงานของตนเองและเพื่อนได้
2. สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถเล่าถึงกระบวนการแต่ละขั้นตอนสร้างงานศิลปะอย่างสังเขปได้
3. สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถพูดถึงความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองที่มีงานศิลปะทั้งของตนเองและเพื่อนได้



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

บันทึกหลังการสอน

กระบวนการขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ (วันศุกร์)

- จุดประสงค์**
- 1) เด็กสามารถบอกลักษณะรูปร่าง เส้น สี และผิวสัมผัสได้
 - 2) เด็กสามารถอธิบายขั้นตอนต่างๆในการสร้างงานศิลปะได้
 - 3) เด็กสามารถบอกความรู้สึกและอารมณ์ของตนเองที่มีงานศิลปะ

ความคิดละเอียดลออ : เด็กทำงานในลักษณะ

- บอกเล่าถึงรายละเอียดในด้านลักษณะรูปร่าง เส้น สี ผิวสัมผัสของชิ้นงาน
- บอกเล่าถึงรายละเอียดของขั้นตอนของการสร้างชิ้นงาน

การสร้างเรื่องราว : เด็กทำงานในลักษณะ

- บอกเล่าถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับชิ้นงาน
- บอกเล่าถึงความรู้สึก ความคิดของตนเองเกี่ยวกับชิ้นงาน

อารมณ์ขัน : เด็กทำงานในลักษณะ

- แสดงออกถึงอารมณ์ขันด้วยคำพูดและท่าทางต่างๆ.....

การใช้ภาษาที่หลากหลาย : เด็กทำงานในลักษณะ

- เลือกใช้ภาษาไทยเพื่อบอกเล่าเรื่องราวเกี่ยวกับชิ้นงาน ความคิด ความรู้สึกและเรื่องราวต่างๆ.....

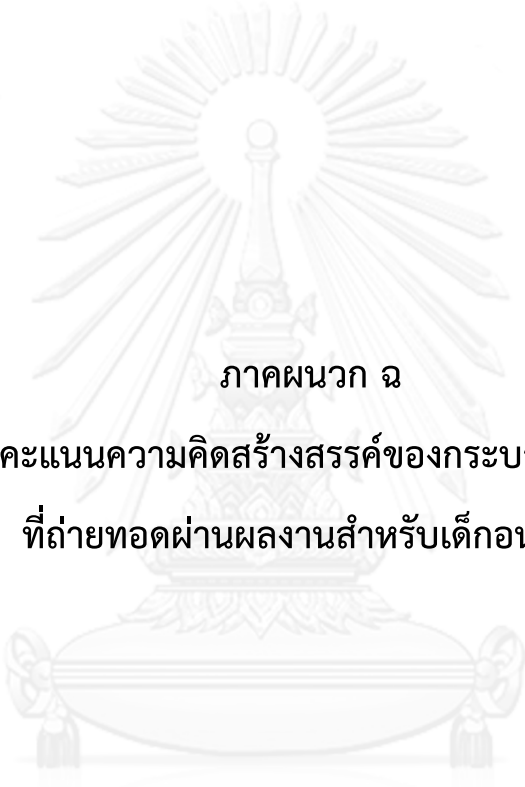
ความเชื่อมั่นในตนเอง : เด็กทำงานในลักษณะ

- แสดงออกถึงความมั่นใจของตนเองผ่านคำพูดและท่าทางเกี่ยวกับชิ้นงาน

การดำเนินกิจกรรม

ปัญหาที่พบ

แนวทางแก้ไข



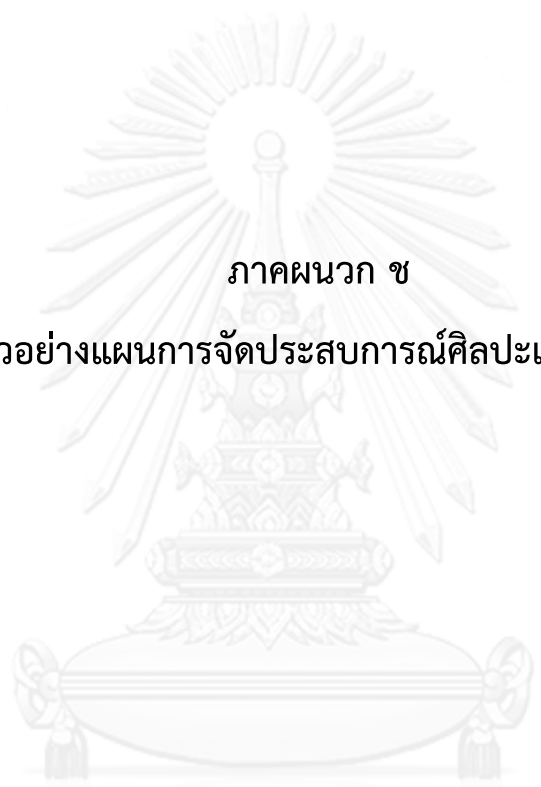
ภาคผนวก ฉ

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะ
ที่ถ่ายทอดผ่านผลงานสำหรับเด็กอนุบาล

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 15 เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกระบวนการทำงานศิลปะ
ที่ถ่ายทอดผ่านผลงานสำหรับเด็กอนุบาล

ด้าน	ระดับ	มีความคิด สร้างสรรค์	ปกติหรือเป็นไปตามเกณฑ์	น้อยกว่าปกติหรือต่ำกว่า เกณฑ์
		3	2	1
ความหลากหลายของ การใช้เทคนิค สื่อ วัสดุ และอุปกรณ์ในการ ทำงานศิลปะ		สร้างชิ้นงานตาม จุดประสงค์ของเทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ โดย ผสมผสานกันระหว่างสื่อ จากศูนย์ศิลปะ จำนวน 2 ศูนย์ขึ้นไป	สร้างชิ้นงานตาม จุดประสงค์ของเทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ โดย เลือกใช้สื่อจากศูนย์ศิลปะ เพียง 1 ศูนย์	สร้างชิ้นงานโดยใช้เทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์จาก ความเคยชินหรือไม่สนใจ ศูนย์ศิลปะที่จัดไว้เลย เช่น เด็กขวาดภาพและระบาย สีด้วยสีไม้หรือสีเทียน เท่านั้น
ความละเอียดและ ซับซ้อนของการคิดใน การทำงานศิลปะ		ชิ้นงานแสดงถึงวิธีการสร้าง ที่ซับซ้อน ละเอียด โดยการ ตกแต่งหรือผสมผสานงาน สองมิติกับสามมิติ เช่น การ เกิดระนาบบน-ล่าง ด้าน นอก-ด้านใน เปิด-ปิดหรือ สามารถมองเห็นทะลุได้	ชิ้นงานแสดงถึงวิธีการสร้าง ที่ไม่ซับซ้อน ครบ องค์ประกอบและเป็นไป ตามเทคนิคศิลปะนั้นๆ เช่น วาดภาพแล้วระบายสีน้ำ จากนั้นโรยเกลือตาม เทคนิคที่ครูสอน หรือ ปั้น ดินน้ำมันเป็นรูปคนที่มี องค์ประกอบครบโดยไม่ใช้ วัสดุชนิดอื่นตกแต่งชิ้นงาน	ชิ้นงานแสดงถึงวิธีการสร้าง ที่มีรายละเอียดน้อยกว่า เกณฑ์ปกติหรือไม่ครบตาม องค์ประกอบ เช่น เด็กปั้น คนเพียงส่วนหัวและลำตัว โดยไม่มีส่วนประกอบแขน หรือขา
ความมีเอกลักษณ์ เฉพาะตัวของผลงาน ศิลปะ		สร้างชิ้นงานตามความคิด และจินตนาการของตนเอง โดยนำเสนอรูปแบบที่ แปลกใหม่และแตกต่างจาก ต้นแบบและเพื่อน	สร้างชิ้นงานตามความคิด และจินตนาการของตนเอง แต่มีความคล้ายคลึงกับ เพื่อนหรือต้นแบบ	สร้างชิ้นงานโดย ลอกเลียนแบบและทำตาม ต้นแบบหรือเพื่อน



ภาคผนวก ข
ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

กลุ่มควบคุม

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน จันทร์ ที่ 16 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์ เด็กสามารถใช้กล้ำมเนื้อมัดเล็กในการวาดภาพได้

ประสบการณ์สำคัญ

ร่างกาย 1. การพิมพ์ภาพ

อารมณ์-จิตใจ 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

สังคม 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

สติปัญญา 1. การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ
3. การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
4. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

กิจกรรม

ขั้นนำ (5 นาที)

1. ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปร่งสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่นนิทานโดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และนิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

2. ครูเล่านิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูอธิบายข้อตกลงในการทำกิจกรรมศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2. ครูอธิบายกิจกรรมพิมพ์ภาพพร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะ เป็นการให้เด็กเรียนรู้เทคนิคและกระบวนการการพิมพ์ภาพครั้งเดียว (monoprinting) มีขั้นตอน ดังนี้

2.1) เด็กใช้ฟู่กันจุ่มสีโปสเตอร์และวาดภาพตามจินตนาการลงบนแผ่นอะคริลิก โดยรีบบวาดให้เสร็จด้วยความรวดเร็วและไม่ทิ้งให้สีแห้ง

2.2) เด็กนำกระดาษร้อยปอนด์วางทับบนภาพที่วาดไว้บนแผ่นอะคริลิก

2.3) เด็กใช้ลูกกลิ้งกลิ้งทับทั่วทั้งแผ่นกระดาษอย่างช้าๆโดยจับกระดาษไม่ให้เลื่อนไปมา เพื่อให้ภาพที่แผ่นอะคริลิกติดที่อีกด้านของกระดาษ

3. ครูให้เด็กพิมพ์ภาพตามจินตนาการของตนเองในหัวข้อ “คุณพ่อที่ฉันรัก”

4. เด็กหยิบวัสดุ อุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้และสร้างงานอย่างอิสระ โดยครูเดินสังเกตตามกลุ่มและให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูนำผลงานของเด็ก 3 คนมาพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของเด็กด้วยคำถามต่างๆ ดังนี้

- “เล่าให้เพื่อนๆและครูฟังเกี่ยวกับภาพของหนูให้ฟังหน่อยนะคะ”
- “หนูรู้สึกชอบอะไรบ้างในงานของตนเองและเพื่อน”

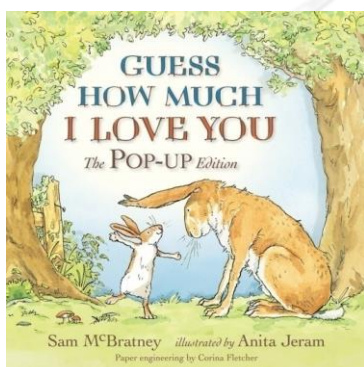
2. เด็กและครูร่วมกันจัดแสดงผลงานที่เสร็จแล้วภายในห้องเรียน

สื่อและอุปกรณ์

1. ชื่อนำ ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปรงสีอ่อน
2. ชั้นสอน ได้แก่ กิจกรรมพิมพ์ภาพ ประกอบด้วย สีน้ำ (แดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง) พู่กันกลมและแบนสำหรับสีน้ำ เบอร์ 10 และ 24 ลูกกลิ้ง แผ่นอะคริลิกใส ขนาด A3ถึงใส่น้ำ กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A3 และผ้าขี้ริ้ว
3. ชั้นสรุป ได้แก่ ผลงานเด็ก

การประเมินผล สังเกตพฤติกรรมระหว่างสร้างงานศิลปะ

ตัวอย่างนิทาน



เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างศูนย์พิมพ์ภาพ



กลุ่มควบคุม

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน อังคาร ที่ 17 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์ เด็กสามารถสร้างผลงานจากสื่อศิลปะสร้างสรรค์ตามความคิดอิสระได้

ประสบการณ์สำคัญ

- | | |
|---------------------|--|
| ร่างกาย | 1. การฉีกและปะ |
| อารมณ์-จิตใจ | 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม |
| สังคม | 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น |
| สติปัญญา | 1. การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ
3. การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
4. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง |

กิจกรรม

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปร่งสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่นนิทานโดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และนิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

2. ครูเล่นนิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

ชั้นสอน (30 นาที)

1. ครูอธิบายข้อตกลงในการทำกิจกรรมศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2. ครูอธิบายกิจกรรมภาพปะติดพร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะ ดังนี้

2.1 เด็กนำเศษวัสดุสังเคราะห์ต่างๆที่ครูเตรียมไว้ให้มาฉีกหรือตัดด้วยกรรไกร เพื่อให้เป็นรูปร่างเรขาคณิต สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยมและวงกลม

2.2 นำเศษวัสดุที่ฉีกหรือตัดเรียบร้อยแล้วมาทากาว และติดลงบนกระดาษ A3 เพื่อให้เกิดเป็นภาพตามจินตนาการ

3. ครูให้เด็กฉีก ตัดและปะตามจินตนาการของตนเองในหัวข้อ “พ่อของหนู”

4. เด็กหยิววัสดุ อุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้และสร้างงานอย่างอิสระ โดยครูเดินสังเกตตามกลุ่ม และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ชั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูนำผลงานของเด็ก 3 คนมาพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของเด็กด้วยคำถามต่างๆ ดังนี้

- “เล่าให้เพื่อนๆและครูฟังเกี่ยวกับภาพพ่อของหนูให้ฟังหน่อยนะคะ”
- “หนูรู้สึกชอบอะไรบ้างในงานของตนเองและเพื่อน”

2. เด็กและครูร่วมกันจัดแสดงผลงานที่เสร็จแล้วภายในห้องเรียน

สื่อและอุปกรณ์

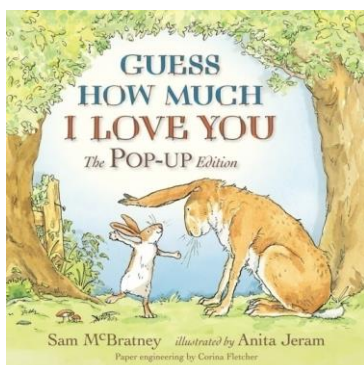
1. ชั้นนำ ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปร่งสีอ่อน

2. ชั้นสอน ได้แก่ กิจกรรมภาพปะติด ประกอบด้วย กระดาษสี กระดาษหนังสือพิมพ์ นิตยสาร กุ้งกระดาษ กุ้งขนม กระดาษขาว ขนาด A3 กรรไกรและกาว

3. ชั้นสรุป ได้แก่ ผลงานเด็ก

การประเมินผล ตรวจสอบผลงาน

ตัวอย่างนิทาน



เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างกิจกรรมภาพปะติด



กลุ่มควบคุม

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน พุธ ที่ 18 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์ เด็กสามารถทำกิจกรรมเล่นร่วมกับผู้อื่นได้

ประสบการณ์สำคัญ

ร่างกาย 1. การเจาะและร้อยเชือก

อารมณ์-จิตใจ 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

สังคม 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

สติปัญญา 1. การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ
3. การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
4. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

กิจกรรม

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปร่งสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่นนิทานโดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และนิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

2. ครูเล่นนิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูอธิบายข้อตกลงในการทำกิจกรรมศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2. ครูอธิบายกิจกรรมประดิษฐ์พร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะ ดังนี้

2.1 เด็กนำกรรไกรมาตัดกระดาษแข็งหรือกล่องนมเป็นรูปร่างตามจินตนาการของ

ตนเอง

2.2 เด็กนำที่เจาะกระดาษมาเจาะให้ได้รูตามความต้องการของตนเอง

2.3 เด็กนำไหมพรมหรือเชือกมาร้อยผ่านรูบนกระดาษเพื่อให้เกิดลวดลายตาม

จินตนาการ เสร็จแล้วผูกปมอย่างง่ายเพื่อจบชิ้นงาน

3. ครูให้เด็กพิมพ์ภาพตามจินตนาการของตนเองในหัวข้อ “ความรักของคุณพ่อ”

4. เด็กหยิบวัสดุ อุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้และสร้างงานอย่างอิสระ โดยครูเดินสังเกตตามกลุ่ม และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูนำผลงานของเด็ก 3 คนมาพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของเด็กด้วยคำถามต่างๆ ดังนี้

- “เล่าให้เพื่อนๆและครูฟังเกี่ยวกับผลงานของหนูให้ฟังหน่อยนะคะ”

- “หนูรู้สึกชอบอะไรบ้างในงานของตนเองและเพื่อน”

2. เด็กและครูร่วมกันจัดแสดงผลงานที่เสร็จแล้วภายในห้องเรียน

สื่อและอุปกรณ์

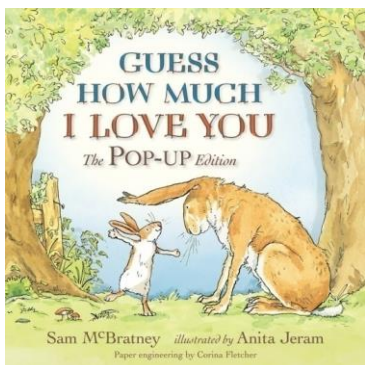
1. ขั้นนำ ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปร่งสีอ่อน

2. ขั้นสอน ได้แก่ กิจกรรมประดิษฐ์ ประกอบด้วย กระดาษแข็งหรือกล่องนมที่ไม่ใช้แล้ว ไหมพรมหรือเชือก ที่เจาะกระดาษ และกรรไกร

3. ขั้นสรุป ได้แก่ ผลงานเด็ก

การประเมินผล สังเกตพฤติกรรมระหว่างสร้างงานศิลปะร่วมกับผู้อื่น

ตัวอย่างนิทาน



เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างกิจกรรมภาพปะติด



กลุ่มควบคุม

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน พฤหัสบดี ที่ 19 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์ เด็กสามารถเล่าและอธิบายเกี่ยวกับผลงานได้

ประสบการณ์สำคัญ

ร่างกาย 1. การประดิษฐ์

อารมณ์-จิตใจ 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

สังคม 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

สติปัญญา 1. การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ
3. การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
4. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

กิจกรรม

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปร่งสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่นนิทานโดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และนิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

2. ครูเล่นนิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

ชั้นสอน (30 นาที)

1. ครูอธิบายข้อตกลงในการทำกิจกรรมศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด
2. ครูอธิบายกิจกรรมพิมพ์ภาพพร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะ เป็นการให้เด็กเรียนรู้เทคนิคและกระบวนการการพิมพ์ภาพครั้งเดียว (monoprinting) มีขั้นตอน ดังนี้
 - 2.1) เด็กใช้ฟู่กันจุ่มสีโปสเตอร์และวาดภาพตามจินตนาการลงบนแผ่นอะคริลิก โดยรีบวาดให้เสร็จด้วยความรวดเร็วและไม่ทิ้งให้สีแห้ง
 - 2.2) เด็กนำกระดาษร้อยปอนด์วางทับบนภาพที่วาดไว้บนแผ่นอะคริลิก
 - 2.3) เด็กใช้ลูกกลิ้งกลิ้งทับทั่วทั้งแผ่นกระดาษอย่างช้าๆโดยจับกระดาษไม่ให้เลื่อนไปมา เพื่อให้ภาพที่แผ่นอะคริลิกติดที่อีกด้านของกระดาษ
3. ครูให้เด็กพิมพ์ภาพตามจินตนาการของตนเองในหัวข้อ “ของขวัญสำหรับคุณพ่อ”
4. เด็กหยิววัสดุ อุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้และสร้างงานอย่างอิสระ โดยครูเดินสังเกตตามกลุ่ม และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ชั้นสรุป (10 นาที)

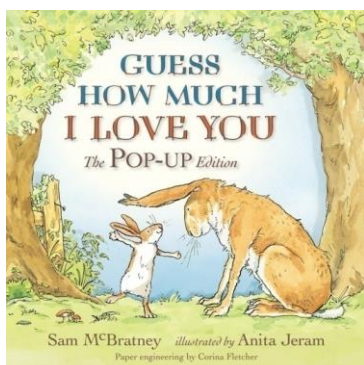
1. ครูนำผลงานของเด็ก 3 คนมาพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของเด็กด้วยคำถามต่างๆ ดังนี้
 - “เล่าให้เพื่อนๆและครูฟังเกี่ยวกับภาพของหนูให้ฟังหน่อยนะคะ”
 - “หนูรู้สึกชอบอะไรบ้างในงานของตนเองและเพื่อน”
2. เด็กและครูร่วมกันจัดแสดงผลงานที่เสร็จแล้วภายในห้องเรียน

สื่อและอุปกรณ์

1. ชั้นนำ ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปรงสีอ่อน
2. ชั้นสอน ได้แก่ กิจกรรมพิมพ์ภาพ ประกอบด้วย สีน้ำ (แดง น้ำเงิน เหลือง ส้ม เขียว ม่วง) ฟู่กันกลมและแบนสำหรับสีน้ำ เบอร์ 10 และ 24 ลูกกลิ้ง แผ่นอะคริลิกใส ขนาด A3ถึงสีน้ำ กระดาษร้อยปอนด์ ขนาด A3 และผ้าขี้ริ้ว
3. ชั้นสรุป ได้แก่ ผลงานเด็ก

การประเมินผล สังเกตการตอบคำถาม โดยเด็กสามารถบอกเล่าเกี่ยวกับผลงานของตนเองได้

ตัวอย่างนิทาน



เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างศูนย์พิมพ์ภาพ



กลุ่มควบคุม

ตัวอย่างแผนการจัดประสบการณ์ศิลปะแบบปกติ

สัปดาห์ที่ 1 เรื่อง วันพ่อแห่งชาติ

ช่วงกิจกรรมสร้างสรรค์

ระยะเวลาในการจัดกิจกรรม วันละ 45 นาที

วัน ศุกร์ ที่ 20 ธันวาคม พ.ศ. 2556

จุดประสงค์ เด็กสามารถแสดงความรู้สึกชื่นชมต่อความสามารถของตนเองและผู้อื่นได้

ประสบการณ์สำคัญ

ร่างกาย 1. การเจาะและร้อยเชือก

อารมณ์-จิตใจ 1. การชื่นชมและสร้างสรรค์สิ่งสวยงาม

สังคม 1. การมีโอกาสได้รับรู้ความรู้สึก ความสนใจและความต้องการของตนเองและผู้อื่น
2. การแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและเคารพความคิดเห็นของผู้อื่น

สติปัญญา 1. การรับรู้ และแสดงความรู้สึกผ่านสื่อ วัสดุ ของเล่น และผลงาน
2. การแสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านสื่อ วัสดุต่างๆ
3. การแสดงความรู้สึกด้วยคำพูด
4. การพูดกับผู้อื่นเกี่ยวกับประสบการณ์ของตนเอง หรือเล่นเรื่องราวเกี่ยวกับตนเอง

กิจกรรม

ชั้นนำ (5 นาที)

1. ครูนั่งพับเพียบหน้าชั้นเรียน นำผ้าโปร่งสีอ่อนๆมาคลุมตักเพื่อเตรียมตัวเล่นนิทานโดยให้เด็กๆสังเกตมือทั้งสองข้างของครู โดยกำหนดให้ พ่อกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วชี้และนิ้วกลางขึ้นเป็นหูของพ่อกระต่าย และลูกกระต่ายคือมือข้างที่กำมือแล้วชูนิ้วนางและนิ้วก้อยเป็นหูของลูกกระต่าย

2. ครูเล่นนิทานเรื่อง “Guess How much I love you” เล่าด้วยเทคนิค Finger play ด้วยน้ำเสียงที่นุ่มนวล

ขั้นสอน (30 นาที)

1. ครูอธิบายข้อตกลงในการทำกิจกรรมศิลปะ การดูแลรักษาอุปกรณ์ต่างๆและการรักษาความสะอาด

2. ครูอธิบายกิจกรรมประดิษฐ์พร้อมทั้งสาธิตการใช้อุปกรณ์ศิลปะ ดังนี้

2.1 เด็กนำกรรไกรมาตัดกระดาษแข็งหรือกล่องนมเป็นรูปร่างตามจินตนาการของตนเอง

ตนเอง

2.2 เด็กนำที่เจาะกระดาษมาเจาะให้ได้รูตามความต้องการของตนเอง

2.3 เด็กนำไหมพรมหรือเชือกมาร้อยผ่านรูบนกระดาษเพื่อให้เกิดลวดลายตาม

จินตนาการ เสร็จแล้วผูกปมอย่างง่ายเพื่อจบชิ้นงาน

3. ครูให้เด็กพิมพ์ภาพตามจินตนาการของตนเองในหัวข้อ “ความรักของคุณพ่อ”

4. เด็กหยิบวัสดุ อุปกรณ์ที่ครูเตรียมไว้และสร้างงานอย่างอิสระ โดยครูเดินสังเกตตามกลุ่ม และให้ความช่วยเหลือเป็นรายบุคคล

ขั้นสรุป (10 นาที)

1. ครูนำผลงานของเด็ก 3 คนมาพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึกนึกคิดของเด็กด้วยคำถามต่างๆ ดังนี้

- “เล่าให้เพื่อนๆและครูฟังเกี่ยวกับผลงานของหนูให้ฟังหน่อยนะคะ”

- “หนูรู้สึกชอบอะไรบ้างในงานของตนเองและเพื่อน”

2. เด็กและครูร่วมกันจัดแสดงผลงานที่เสร็จแล้วภายในห้องเรียน

สื่อและอุปกรณ์

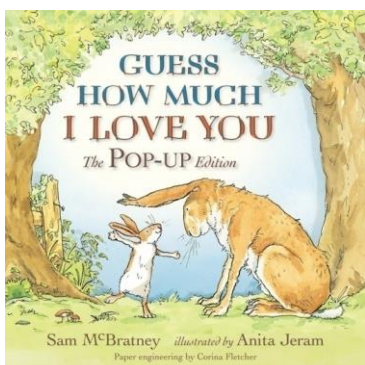
1. ขั้นนำ ได้แก่ นิทานเรื่อง “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney และผ้าโปร่งสีอ่อน

2. ขั้นสอน ได้แก่ กิจกรรมประดิษฐ์ ประกอบด้วย กระดาษแข็งหรือกล่องนมที่ไม่ใช้แล้ว ไหมพรมหรือเชือก ที่เจาะกระดาษ และกรรไกร

3. ขั้นสรุป ได้แก่ ผลงานเด็ก

การประเมินผล สังเกตพฤติกรรมระหว่างสร้างงานศิลปะร่วมกับผู้อื่น

ตัวอย่างนิทาน

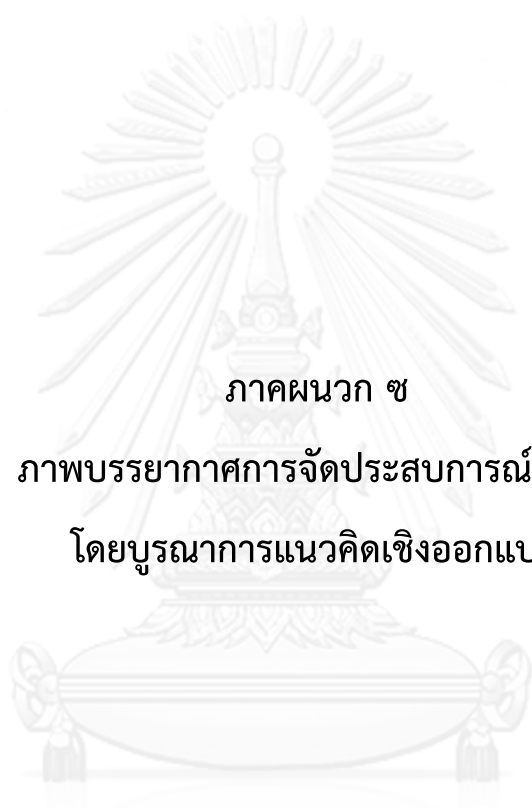


เรื่องย่อ “Guess How much I love you” โดย Sam McBratney

เรื่องราวการแสดงออกถึงความรักที่อบอุ่นและน่ารัก ระหว่างพ่อกระต่ายและลูกกระต่าย ลูกกระต่ายพยายามที่จะแสดงให้พ่อเห็นว่าตนเองรักพ่อมากแค่ไหนด้วยท่าทางต่างๆ

ตัวอย่างกิจกรรมภาพปะติด





ภาคผนวก ซ

ภาพบรรยากาศการจัดประสบการณ์ศิลปะ

โดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบ

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ภาพบรรยากาศห้องเรียนศิลปะ



รูปภาพที่ 36 บริเวณหน้าชั้นเรียน



รูปภาพที่ 37 พื้นที่เชื่อมต่อระหว่างหน้าชั้นเรียนและศูนย์ศิลปะ



รูปภาพที่ 38 บริเวณศูนย์ศิลปะ



รูปภาพที่ 39 มุมหนังสือและส่วนจัดแสดงผลงาน



รูปภาพที่ 40 ตู้สำหรับจัดวางสื่อและอุปกรณ์ศิลปะ



รูปภาพที่ 41 การจัดวางสื่อและอุปกรณ์แต่ละวัน

ภาพบรรยากาศการจัดกิจกรรม

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ

กิจกรรมชื่นชมศิลปะ



รูปภาพที่ 42 กิจกรรมชื่นชมศิลปะด้วยการเล่า
นิทาน



รูปภาพที่ 43 กิจกรรมชื่นชมศิลปะด้วยชมการสร้างงาน
ศิลปะ

กิจกรรมสำรวจศุนย์ศิลปะเป็นรายบุคคล



รูปภาพที่ 44 กิจกรรมสำรวจศุนย์ศิลปะเป็น
รายบุคคล



รูปภาพที่ 45 เด็กสำรวจและทดลองวัสดุ อุปกรณ์จากศุนย์
ศิลปะอย่างอิสระ

กิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะเป็นรายคู่



รูปภาพที่ 46 ศูนยพิมพ์ภาพ



รูปภาพที่ 47 ศูนยวาดภาพพระบายสี



รูปภาพที่ 48 ศูนยโครงสร้าง
กระดาษ

กิจกรรมสำรวจศูนยศิลปะเป็นรายกลุ่ม



รูปภาพที่ 49 เด็กแต่ละกลุ่มร่วมกันสำรวจศูนยศิลปะ



รูปภาพที่ 50 เด็กพูดคุยระหว่างสำรวจศูนยศิลปะ

กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์



รูปภาพที่ 51 เด็กช่วยกันเล่าถึงผลงานที่ได้จากการ
สำรวจศูนย์ศิลปะ



รูปภาพที่ 52 เด็กหนึ่งคนเป็นตัวแทนเล่าถึงผลงานที่ได้
จากการสำรวจศูนย์ศิลปะ

ขั้นที่ 2 การออกแบบ

กิจกรรมวาดภาพ



รูปภาพที่ 53 เด็กคนหนึ่งบอก
ความคิดแล้วให้เด็กอีกคนวาด



รูปภาพที่ 54 เด็กทั้งสองคนช่วยกัน
ออกแบบ



รูปภาพที่ 55 เด็กทั้งกลุ่มพูดคุยและ
ช่วยกันวาด



รูปภาพที่ 56 ตัวอย่างแบบร่างของเด็ก

เด็กวาดสัญลักษณ์แทนวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้างชิ้นงาน

โดยวาดวงกลมแทนการปั้นแป้งโดว์

วาดรูปทรงธรรมชาติแทนการตกแต่งด้วยใบไม้หรือดอกไม้

และวาดรูปกรรไกรแทนการตัดปะกระดาษสี

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน



รูปภาพที่ 57 กิจกรรมสร้างงานตามแบบร่างรายบุคคล



รูปภาพที่ 58 กิจกรรมสร้างงานตามแบบร่างรายคู่



รูปภาพที่ 59 กิจกรรมสร้างงานตามแบบร่างรายกลุ่ม

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์



รูปภาพที่ 60 การนำผลงานตกแต่งภายในห้องเรียน



รูปภาพที่ 61 การนำเสนอผลงานด้วยเกมส์ทอยลูกเต๋า



รูปภาพที่ 62 การนำเสนอผลงานด้วยจัดวางบนพื้นที่แสดงงาน



รูปภาพที่ 63 การนำเสนอผลงานด้วยเกมส์ตาราง



รูปภาพที่ 64 การนำเสนอผลงานด้วยการแขวนหรือห้อย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



รูปภาพที่ 65 การนำเสนอผลงานด้วยการเล่านิทาน



รูปภาพที่ 66 การนำเสนอผลงานด้วยการเล่านิทานหุ่น



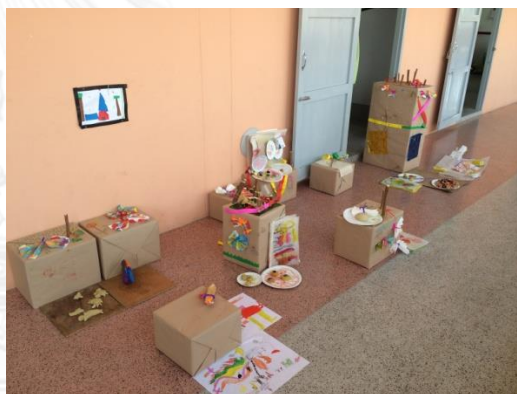
รูปภาพที่ 67 การนำเสนอผลงานด้วยการขีดเขียนต่อเติมภาพ โดยวาดเพิ่มเติมในผลงานของตนเอง



รูปภาพที่ 68 การนำเสนอผลงานด้วยการขีดเขียนต่อเติมภาพ โดยวาดนอกผลงานของตนเอง



รูปภาพที่ 69 เด็กช่วยกันตกแต่งสถานที่จัดแสดงผลงานของตนเอง



รูปภาพที่ 70 การนำเสนอผลงานด้วยการจัดวางพื้นที่ด้วยตนเอง

ประวัติผู้เขียนวิทยานิพนธ์

นางสาววาทีณี บรรจง เกิดเมื่อวันที่ 30 มิถุนายน พ.ศ.2527 ที่จังหวัดสิงห์บุรี สำเร็จ การศึกษาระดับปริญญาตรี ภูมิสถาปัตยกรรมศาสตรบัณฑิต ภาควิชาภูมิสถาปัตยกรรม คณะ สถาปัตยกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2550 และเข้าศึกษาต่อในหลักสูตร ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ในปีการศึกษา 2554



จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY