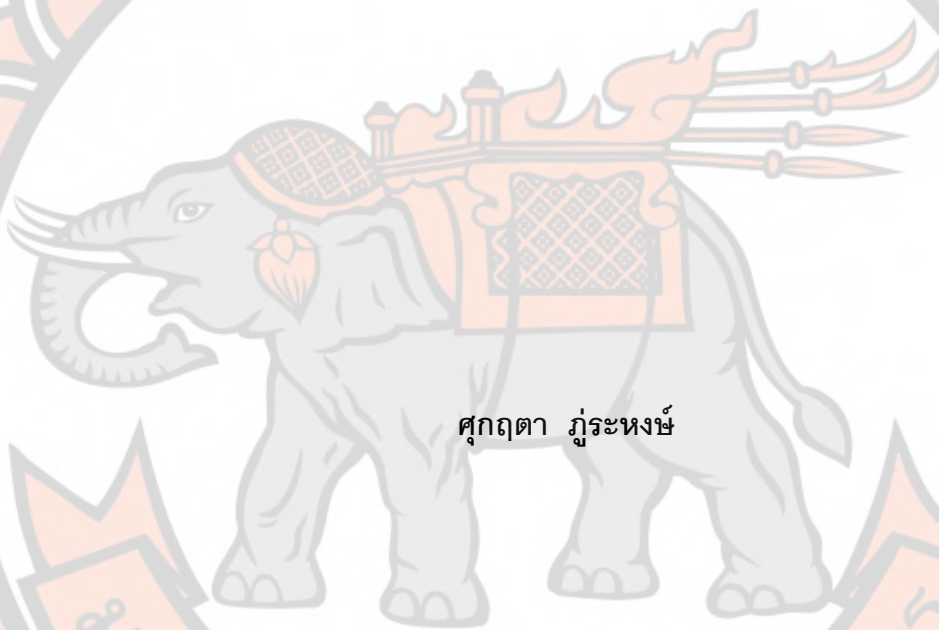


การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอ์เรนซ์ผ่านงานศิลปะ
เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ศุภฤตา ภูระหงษ์

มหาวิทยาลัยนเรศวร

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เสนอเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษา
หลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
พฤษภาคม 2557
ลิขสิทธิ์เป็นของมหาวิทยาลัยนเรศวร

ประกาศคุณูปการ

การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ สำเร็จอย่างสมบูรณ์ลงได้ด้วยความรู้ณาอย่างยิ่ง จาก รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ ที่ปรึกษาและคณะกรรมการทุกท่าน ที่ได้กรุณาให้ คำปรึกษา คำแนะนำ ข้อเสนอแนะ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องๆ ด้วยความเอาใจใส่เป็นอย่างยิ่ง จนการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองสำเร็จสมบูรณ์ได้ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ นายวิจารณ์ รอดอ่อง ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 นางกฤติยา สุวรรณศิริ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 นายบุญสม ใจจันทร์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสามง่ามชนูปถัมภ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 นายจสินทร์ ถมยา ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนพิจิตรพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 นายนำชัย ไบตระกูล ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 ที่กรุณาให้ คำแนะนำและแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า จนทำให้การศึกษาค้นคว้านี้สำเร็จ สมบูรณ์ มีคุณค่า

ขอขอบพระคุณผู้บริหาร คณะครู บุคลากรทางการศึกษาและนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านบึงเฉม่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 ที่ได้ให้ความอนุเคราะห์ อำนวยความสะดวกและให้ความร่วมมือเป็นอย่างดีในการเก็บรวบรวมข้อมูลจากการทดลองใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอว์เรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คุณค่าและประโยชน์อันพึงมีจากการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเองฉบับนี้ ผู้วิจัยขออุทิศแด่ผู้มีพระคุณทุกท่าน

ศุภฤตา ภูระหงษ์

เรื่อง	การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
ผู้ศึกษาค้นคว้า	ศุภฤตา ภูระหงษ์
ที่ปรึกษา	รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์
ประเภทสารนิพนธ์	การศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง กศ.ม.สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน, มหาวิทยาลัยนเรศวร, 2556
คำสำคัญ	ความคิดสร้างสรรค์, งานศิลปะ, วัฒนธรรมอาเซียน

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้มีจุดมุ่งหมาย 1) เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80 และ 2) ศึกษาผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน วิธีดำเนินการวิจัยใช้ระเบียบวิธีวิจัยและพัฒนา มี 2 ขั้นตอนคือ 1) สร้างและหาประสิทธิภาพ กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ 2) ศึกษาผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เครื่องมือวิจัยประกอบด้วยแผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ดำเนินการทดลองกับนักเรียนโรงเรียนบ้านบึงเฒ่า จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง วิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และ t-test แบบ Dependent

ผลการศึกษา พบว่ากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน มีกิจกรรมการสังเกต เปรียบเทียบ อภิปราย ระดมสมอง ออกแบบวาดภาพ และนำเสนอ โดยมีกระบวนการ 5 ขั้นตอนคือ 1) การค้นพบความจริง 2) การค้นพบปัญหา 3) การตั้งสมมติฐาน 4) การค้นพบคำตอบ 5) ยอมรับผลจากการค้นพบ โดยกิจกรรมมีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด และมีประสิทธิภาพเท่ากับ 86.42/85.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก และมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

Topic	DEVELOPMENT OF SUPPORTING ACTIVITIES FOR CREATIVE THINKING USING TORRANCE APPROACH VIA ARTWORK IN ASEAN CULTURE FOR PRATHOMSUKSA FIVE STUDENTS
Authors	Sukitta Purahoung
Adviser	Associate Professor Chaiwat Sutthirat, Ph.D.
Academic Paper	Independent Study M.Ed. in Curriculum and Instruction, Naseduen University, 2013
Keyword	Supporting Activities for Creative Thinking Using Torrance Approach

Abstract

This study emphasized in developing and evaluating an efficiency of supporting activities for creative thinking using Torrance Approach via artwork in ASEAN Culture for Prathomsuksa Five students according to 80/80 criterion and analysing uses of supporting activities for creative thinking using Torrance Approach via artwork in ASEAN Culture for Prathomsuksa Five students. This study used research methodology and development included two steps: firstly, developing and evaluating an efficiency of supporting activities for creative thinking and secondly, analysing uses of supporting activities for creative thinking. The research instruments were learning management plan for supporting creative thinking using Torrance Approach and creative test form. Through purposive sampling, the sample consisted of 24 students from Ban Bueng Tao School. Percentage, mean, standard deviation and dependent type t-test were used in data analysis.

The study finding indicated that supporting activities for creative thinking using Torrance Approach via artwork in ASEAN Culture for Prathomsuksa Five students A comparative observation activities. Discuss brainstorming, design, drawing and presentation. included five steps, firstly, uncovering the truth, secondly, discovering the problem, thirdly, setting hypothesis, fourthly, discovering answers and fifthly, accepting the result of the discovery. Supporting activities show an appropriateness in highest

level and an efficiency at 86.42/85.11 which was higher than that of stated criterion. Creative thinking of students were in highest level and performed score on Creative Thinking of posttest was higher than the pretest at the 0.01 level of significance



สารบัญ

เรื่อง	หน้า
1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า.....	4
สมมุติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการศึกษา.....	4
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
ความสำคัญของการศึกษา.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544.....	10
การจัดกิจกรรมการเรียนรู้.....	14
กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	22
งานศิลปะ.....	59
วัฒนธรรมอาเซียน.....	71
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	98
3 วิธีดำเนินงานวิจัย.....	102
ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพ.....	102
ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้กิจกรรม.....	123
การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	126

สารบัญ (ต่อ)

เรื่อง	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	132
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	132
แสดงผลการประเมินความเหมาะสม ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	132
แสดงผลประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	137
แสดงผลการวิเคราะห์ระดับความคิดสร้างสรรค์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	136
แสดงผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน.....	137
5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	138
สรุปผลการศึกษา.....	139
อภิปรายผล.....	139
ข้อเสนอแนะ.....	143
บรรณานุกรม.....	145
ภาคผนวก.....	152
ประวัติผู้ศึกษา.....	196

สารบัญตาราง

ตาราง		หน้า
1	โครงสร้างรายวิชา ศ 15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับประถมศึกษา ปีที่ 5.....	12
2	วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่เกี่ยวข้องกับ มาตรฐานตัวชี้วัด เวลาเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้น ประถมศึกษา 5.....	103
3	แสดงเนื้อหาเนื้อหาย่อย เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานศิลป์กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์.....	104
4	การออกแบบกิจกรรมโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ.....	105
5	แสดงแผนการจัดการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้สร้างสรรค์งานศิลป์ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	119
6	แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design.....	126
7	การกำหนดการดำเนินการทดลอง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน.....	127
8	แสดงการประเมินความเหมาะสม ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดย ใช้แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	134
9	ประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแนซ์ ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	137
10	ผลการศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	138
11	ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและ ความคิดริเริ่ม ก่อนเรียนและหลังเรียนกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน.....	139

สารบัญตาราง

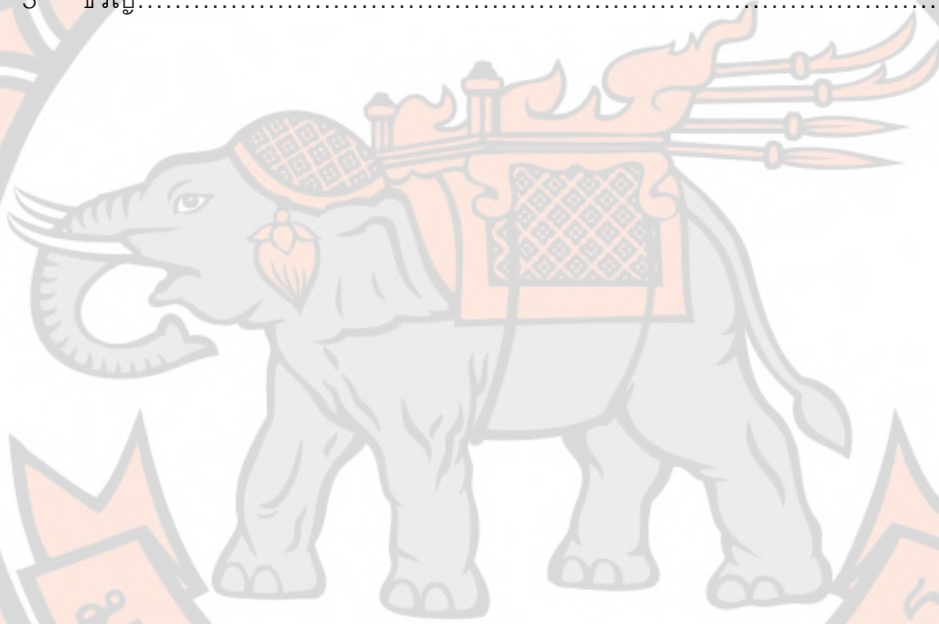
ตาราง	หน้า
12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสม ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทอรัแอนด์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน.....	177
13 แสดงผลคะแนนประสิทธิภาพ (E_1 , E_2) ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทอรัแอนด์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน.....	176
14 แสดงผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ กับนิยามคำศัพท์ สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน.....	191
15 ความเชื่อมั่นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์.....	192
16 แสดงผลคะแนนระดับความคิดสร้างสรรค์ ด้านคิดคล่องแคล่ว ด้านคิดยืดหยุ่น และด้านคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5.....	197
17 แสดงผลคะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ด้านคิดคล่องแคล่ว ด้านยืดหยุ่น และด้านคิด ริเริ่ม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน.....	199

สารบัญภาพ

ภาพ

หน้า

1	การแปลงรูปตามแนวคิดของกิลฟอร์ด.....	26
2	ผังการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์.....	52
3	ขวัญ.....	97



มหาวิทยาลัยนเรศวร

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้ จัดการศึกษาไว้ว่า การจัดการศึกษาต้องยึดหลักว่าผู้เรียนทุกคนมีความสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้ และถือว่าผู้เรียนมีความสำคัญที่สุด ฉะนั้น ครูผู้สอน และผู้จัดการศึกษาจะต้องเปลี่ยนแปลงบทบาทจากการเป็นผู้ชี้แนะ ผู้ถ่ายทอดความรู้ ไปเป็นผู้ช่วยเหลือ ส่งเสริม และสนับสนุนผู้เรียนในการแสวงหาความรู้จากสื่อและแหล่งการเรียนรู้ต่างๆ และให้ข้อมูลที่ถูกต้องแก่ผู้เรียน เพื่อนำข้อมูลเหล่านั้นไปใช้สร้างสรรคความรู้อของตนเอง การจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากจะมุ่งเน้นปลูกฝังด้านปัญญา พัฒนาการคิดของผู้เรียนให้มีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์คิดอย่างมีวิจารณญาณ แล้วยังมุ่งพัฒนาความสามารถทางอารมณ์ โดยการปลูกฝังให้ผู้เรียนเห็นคุณค่าของตนเอง เข้าใจตนเอง เห็นอกเห็นใจผู้อื่น สามารถแก้ปัญหาข้อขัดแย้งทางอารมณ์ได้อย่างถูกต้องเหมาะสม(กระทรวงศึกษาธิการ. 2545 : 21)

ความคิดสร้างสรรค์ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นอย่างยิ่งที่ประเทศต้องมุ่งพัฒนาความคิด และโดยเฉพาะอย่างยิ่ง ความคิดสร้างสรรค์ นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตของมนุษย์และความก้าวหน้าของสังคมโลกซึ่งจะเห็นได้ว่าการกระทำใดๆ ก็ตาม ถ้ามีการพัฒนาย่อมต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์แทบทั้งสิ้น จนอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้ชีวิตมนุษย์เกิดความสุขสมบูรณ์มากขึ้นในทุกด้าน โดยในระดับปัจเจกนั้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกี่ยวข้องกับงานและชีวิตประจำวัน ส่วนในระดับสังคมความคิดสร้างสรรค์นำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์การเคลื่อนไหวทางศิลปะ การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ ตลอดจนการแก้ปัญหาและการพัฒนาสังคมรูปแบบใหม่ๆ เป็นต้น(เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์,2545) ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่บ่งบอกคุณภาพของมนุษย์ และความสำคัญยิ่งทั้งในส่วนบุคคลและสังคม ทั้งนี้เพราะการค้นพบสิ่งใหม่ๆไม่ว่าจะเป็นความคิดในด้านการเกษตร การคมนาคม การแพทย์ การศึกษา ตลอดจนความก้าวหน้าทางวิทยาการอื่นๆ ซึ่งสามารถทำให้มนุษย์มีความเป็นอยู่สุขสบายนั้น ส่วนหนึ่งเป็นมาจากความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสมรรถภาพทางด้านสมองที่มีอยู่ในมนุษย์ทุกคน ซึ่งจะมีมากหรือน้อยขึ้นอยู่กับ แต่ละบุคคล ความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่มีใครคิดมาก่อนมีลักษณะเป็นผลงานที่ริเริ่มโดยไม่มีแบบหรือหุ่นให้ เช่น การ

วาดภาพ การแต่งเพลง การแต่งคำประพันธ์ โดยแสดงออกอย่างมีกฎเกณฑ์ทั้งทางวิทยาศาสตร์ และศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิด ริเริ่ม (Torrance, 1962) สามารถคิดได้อย่างเชื่อมโยงและประสานสัมพันธ์กันได้ดี (พงษ์พันธ์ พงษ์โสภา, 2542) นอกจากนี้ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองในการจินตนาการคิด นอกกรอบ คิดสิ่งแปลกใหม่ จนกระทั่งผลิตเป็นชิ้นงาน หรือใช้ในการแก้ปัญหาซึ่งการที่จะเกิด ความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นเกิดจากการรวบรวมความรู้หรือประสบการณ์ แล้วเชื่อมโยงกับ ประสบการณ์แปลกใหม่ๆ มีความรู้สึกไวต่อปัญหา

บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นต้องคิดได้หลายทิศทาง หรือคิดแบบเอนกนัย (Divergent thinking) (Guilford, 1950 อ้างอิงใน วุฒิ วัฒนสิน , 2541) ความคิดสร้างสรรค์ เป็นพฤติกรรมที่มีคุณค่าและความสำคัญอย่างยิ่งสำหรับการพัฒนาผลงานด้านศิลปะเพราะ คนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะเป็นผู้มีบทบาทที่นำความเจริญมาสู่ประเทศชาติ (สุรางค์ ใคว์ตระกูล, 2545) และสอดคล้องกับสังคมในยุคใหม่ในโลกศตวรรษที่ 21 จึงต้องฝึกความคิด สร้างสรรค์และนวัตกรรม ซึ่งที่จริงมีอยู่แล้วในความเป็นมนุษย์แต่การเรียนรู้และการฝึกฝนที่ดีจะ ช่วยให้แหลมคม ชับไว และอดทน จะมีทักษะความคิดสร้างสรรค์สูง (วรวพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรืองและ อธิป จิตตฤกษ์ (แปล), 2554) ซึ่งคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงนั้นมีจำนวนน้อยกว่าบุคคลที่มีความ คิดสร้างสรรค์ต่ำ เนื่องจากผู้มีความคิดสร้างสรรค์มักจะเป็นผู้มีลักษณะพิเศษแตกต่างกับ คนอื่น โดยเฉพาะในเรื่องความคิด ผู้มีความคิดสร้างสรรค์มักจะมีความคิดแบบเอนกนัย เป็น ความคิดใหม่แตกต่างกับคนอื่น บางครั้งผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์อาจได้รับโทษมากกว่าชมเชย (สุรางค์ ใคว์ตระกูล, 2552) อีกทั้งปัจจัยที่ส่งผลให้บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ที่แตกต่างกันนั้น ได้แก่ สิ่งแวดล้อม สังคม วัฒนธรรม การเลี้ยงดูเป็นต้น โดยเฉพาะวัฒนธรรมไทยที่เน้นให้เด็กนั้น เชื่อฟังคำสั่งสอนของผู้ใหญ่ โดยไม่เปิดให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ เพื่อพัฒนา กระบวนการคิดสร้างสรรค์ของเด็กเท่าที่ควร จึงส่งผลให้ลักษณะของบุคคลแตกต่างกัน ซึ่งบุคคล ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะมีลักษณะดังนี้ ชอบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มีอารมณ์ขัน ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกด ไม่ชอบงานที่มีระเบียบและซ้ำซาก (Lugo and Hershey, 1979 อ้างอิงใน มาลี จุฑา, 2544; สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ, 2535; อารี พันธุ์มณี, 2546) โดยที่บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำนั้นจะมีลักษณะตรงข้ามกัน ซึ่งส่งผลให้การเรียนรู้ ของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันมีการเรียนรู้หรือความสนใจแตกต่างกัน ซึ่งสอดคล้อง กับมาลี จุฑา (2544) ที่ได้กล่าวถึงปัจจัยที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ได้แก่ เซาว์นปัญญา ความถนัด ความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะเรียนรู้ได้ดีในงานยาก ทำท่าย โดย

แตกต่างกับผู้เรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะเรียนรู้ได้ในงานไม่ยากมากนัก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอุดม หอมคำ(2546)ที่พบว่า กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูง จะทำงานได้ดีในรูปแบบการเรียนที่มีความยาก และซับซ้อน แต่กลุ่มตัวอย่างที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะทำงานได้ดีในรูปแบบการเรียนที่ไม่ยากนัก ที่กล่าวมาความเข้าใจในตัวเด็ก การจัดกิจกรรมการสอนให้เหมาะสมกับพัฒนาการของเด็กมีส่วนช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูง

การประเมินคุณภาพภายนอกรอบสองจากสำนักรับรองมาตรฐาน และประเมินคุณภาพภายนอกจาก สมศ.รอบสองในระดับประเทศ พบว่าผู้เรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผลประเมินอยู่ในระดับพอใช้ รวมทั้งจากการรายงานผลการประเมินคุณภาพสถานศึกษา ระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานของโรงเรียนบ้านบึงเฒ่า จังหวัดพิจิตร มาตรฐานที่ 4 คือ ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ผลประเมินอยู่ในระดับต่ำ (สำนักงานรับรองมาตรฐานและการประเมินคุณภาพการศึกษา(องค์การมหาชน 2552) และจากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนในขณะเรียน และหลังเรียน ไม่นั่นใจในการวาดภาพ วาดภาพซ้ำ วาดภาพไม่ตรงเนื้อหา และการตรวจผลงานพบว่า นักเรียนวาดรูปลอกเลียนแบบภาพจากครู เพื่อน ไม่แปลกใหม่ ซึ่งผู้ศึกษาได้สอบถามถึงสาเหตุดังกล่าวพอสรุปได้ว่า นักเรียนไม่รู้จะวาดภาพอะไร คิดไม่ออก นักเรียนไม่ให้ความสำคัญกับการวาดภาพเพราะคิดว่าเป็นเรื่องไกลตัวไม่ได้นำมาใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวัน ฯลฯ จากการประมวลสภาพปัญหาดังกล่าว ซึ่งหากไม่รีบดำเนินการแก้ไขแล้ว จะส่งผลให้นักเรียนขาดทักษะคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นปัญหาที่ต้องพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน โดยการจัดกิจกรรมที่ส่งเสริมกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้นั้นศิลปะจะช่วยให้พัฒนาผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพควมมีคุณค่า ซึ่งผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์สูงขึ้นไป ได้ โดยส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมทางศิลปะ จะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคมสังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพ (กรมวิชาการ. 2551 ก : 1) ซึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะจะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทศนาตฤ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจาร์ณคุณค่าของงาน

ทัศนศิลป์ เข้าใจความ สัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (กรมวิชาการ. 2545 : 4-5) และเพื่อกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ การเรียนวัฒนธรรมอาเซียนผ่านงานศิลปะจะช่วยให้ผู้เรียนกล้าแสดงออกทางความคิด และถ่ายทอดเป็นภาพที่เกี่ยวกับบุคคล กลุ่มชาติพันธุ์ มรดกทางวัฒนธรรม สถานที่ ลักษณะทางกายภาพ ภูมิอากาศ ภูมิประเทศ ระบบนิเวศ วัตถุ สิ่งที่เป็นรูปธรรม เช่น สิ่งประดิษฐ์ งานศิลปะ ศาสนา ความเชื่อ ปรัชญา ค่านิยม ในประเทศสมาชิกอาเซียน (กระทรวงศึกษาธิการ. 2556 : 4-5)

กระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะภายในของแต่ละบุคคลในการคิดหลายแง่หลายมุม ประสมประสานกันจนได้ผลิตผลใหม่ คือ กระบวนการคิดสร้างสรรค์ซึ่งเกิดขึ้นเมื่อคนเรามุ่งคิดไปสู่จุดมุ่งหมายที่แปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของความรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงรวบรวมความคิดหรือตั้งเป็นสมมติฐานทำการทดสอบสมมติฐาน และเผยแพร่สิ่งที่ได้จากการทดสอบสมมติฐาน กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์มีกระบวนการ 5 ขั้นตอนคือ 1)การค้นพบความจริง 2)การค้นพบปัญหา 3) การตั้งสมมติฐาน 4) การค้นพบคำตอบ 5) ยอมรับผลจากการค้นพบ (Torrance,1967) ผู้ศึกษาจึงนำมาจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในกลุ่มการเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะให้สูงขึ้นสอดคล้องกับClover (1980:3-16) ศึกษาจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความคิด 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ผลพบว่ามีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น จึงทำให้ผู้ศึกษาพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์แรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อใช้เป็นกิจกรรมการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพ มาพัฒนานักเรียนที่เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะให้มีความคิดสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมายของการศึกษาค้นคว้า

1. เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพ กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์แรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อศึกษาผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์แรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 เพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน ด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียน และหลังเรียนกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

สมมุติฐานของการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่า ก่อนเรียน

ขอบเขตของการศึกษา

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

ในการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1.1 ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ ในด้านความตรงของเนื้อหา ซึ่งผู้ค้นคว้าได้กำหนดคุณลักษณะของผู้เชี่ยวชาญไว้ดังนี้

1.1.1 ศึกษานิเทศก์ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดและประเมินผลจำนวน 1 ท่าน

1.1.2 ศึกษานิเทศก์ผู้เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอนจำนวน 2 ท่าน

1.1.4 ครูผู้สอนผู้เชี่ยวชาญการปฏิบัติการสอนศิลปะ(ทัศนศิลป์) และมี

ประสบการณ์ในการสอนไม่ต่ำกว่า 5 ปี จำนวน 2 ท่าน

1.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน โรงเรียนบ้านหนองโสน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 ที่เรียนปีการศึกษา 2556 ได้โดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling) เพื่อหาประสิทธิภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน

2. ขอบเขตเนื้อหา

การศึกษาในครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ทำการแบ่งขอบเขตเนื้อหาออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1. เนื้อหาในการประเมินกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในการค้นคว้าครั้งนี้ ประกอบด้วยกิจกรรมการเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้คือ สาระสำคัญ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และการวัดผลประเมินผล
2. เนื้อหาในการทดลองเพื่อหาประสิทธิภาพคือ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานศิลป์ ประกอบด้วยเนื้อหาย่อย 8 เรื่อง
 - เรื่องที่ 1 การวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน
 - เรื่องที่ 2 วาดเส้นการวาดภาพแต่งกายจากนิทานอาเซียน
 - เรื่องที่ 3 การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน
 - เรื่องที่ 4 การใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน
 - เรื่องที่ 5 การวาดภาพเอกภาพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา
 - เรื่องที่ 6 การวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล
 - เรื่องที่ 7 การวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน
 - เรื่องที่ 8 สร้างสรรค์ยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมอาเซียน

3. ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรที่ศึกษา

1. ความเหมาะสมของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน
2. ประสิทธิภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

1. ขอบเขตด้านแหล่งข้อมูล

- 1.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร ปีการศึกษา 2556 ที่เรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์)

1.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบึงเฒ่า สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 24 คน ที่เรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง

2. ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาในการศึกษาค้นคว้าคือสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานศิลป์ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน มีเนื้อหาย่อยในการทดลอง 8 เรื่องคือ

- เรื่องที่ 1 การวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน
- เรื่องที่ 2 วาดเส้นวาดภาพการแต่งกายจากนิทานอาเซียน
- เรื่องที่ 3 การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน
- เรื่องที่ 4 การใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน
- เรื่องที่ 5 การวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรงงา
- เรื่องที่ 6 การวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล
- เรื่องที่ 7 การวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน
- เรื่องที่ 8 สร้างสรรค์ยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมอาเซียน

ขอบเขตด้านตัวแปร

ตัวแปรต้น คือ กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ หมายถึง กิจกรรมการเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย สาระสำคัญ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา และการวัดผลประเมินผล กิจกรรมได้จากสังเกต เปรียบเทียบ อภิปราย ระดมสมอง ออกแบบวาดภาพ และนำเสนอ ซึ่งเชื่อมโยงกิจกรรมไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ โดยมีครูเป็นผู้กระตุ้น แนะนำและให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิด ฝึกให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ได้ด้วยตนเอง อย่างเป็น

ขั้นตอนและมีวิธีการดำเนินการตามกระบวนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ 5 ขั้นตอนคือ

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – Finding) เป็นขั้นการให้ข้อมูลกระตุ้นความสนใจและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนรับรู้ในสิ่งที่จะกระทำ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตจากภาพวาดให้เกิดความรู้สึกกังวล มีความสับสน แสดงความคิดเห็นในสิ่งที่สังเกตได้

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 ให้นักเรียนระดมสมองให้เกิดความคิดคล่องแคล่ว จากการค้นพบปัญหา โดยการสังเกต เปรียบเทียบแล้วสามารถสรุปปัญหาได้อย่างชัดเจน

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – Finding) เป็นขั้นที่เกิดความคิดเชื่อมโยง การค้นพบปัญหามาตั้งเป็นสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลหลากหลายให้เกิดความคิดยืดหยุ่น มาออกแบบวาดภาพให้สอดคล้องกับการแก้ปัญหาในแผนผังความคิด และนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐาน

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) เป็นขั้นทดสอบสมมติฐานโดยการระดมสมองให้เกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ขึ้นงาน เพื่อให้ได้คำตอบตามสมมติฐาน

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance – finding) นำเสนอผลงาน แสดงความคิดเห็นและคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ผลงาน แนะนำผลงานผู้อื่น

2. งานศิลปะ หมายถึงการถ่ายทอดของจินตนาการในการวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน วิถีชีวิต ศาสนา ประเพณี การแต่งกาย สถานที่สำคัญ และ มรดกโลกอาเซียน ของประเทศ อินโดนีเซีย ไทย ลาว พม่า กัมพูชา ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ บรูไนดารุซซาลาม มาเลเซีย และเวียดนาม ตามความคิดสร้างสรรค์

3. ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของนักเรียนในการใช้ความรู้ ความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ที่มีอยู่ ซึ่งแสดงออกถึงความคิดออกแบบงานศิลปะ ในการวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียนที่เกี่ยวกับ,การแต่งกาย,วิถีชีวิตอาเซียน,สถานที่สำคัญ,ศาสนา,มรดกโลกอาเซียน ,ประเพณี โดยอาศัยกิจกรรมซึ่งได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดของทอรัแนซ์ คือ คิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีลักษณะความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

3.1 ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดค้นหาปัญหาจากการวาดวัฒนธรรมอาเซียนได้อย่างรวดเร็ว และจำนวนมากในระยะเวลาที่กำหนด

3.2 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาด

ภาพวัฒนธรรมอาเซียน และนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบ มา
ออกแบบวาดภาพในแผนผังความคิด

3.3 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพ
วัฒนธรรมอาเซียน ได้แปลกใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

4. วัฒนธรรมอาเซียน หมายถึง ความหลากหลายในการดำเนินวิถีชีวิต ศาสนา
ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกาย และความแตกต่างสถานที่สำคัญ มรดกโลกอาเซียน ของ
กลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน ได้แก่ ประเทศอินโดนีเซีย ไทย ลาว พม่า กัมพูชา ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์
บรูไนดารุสซาลาม มาเลเซีย และเวียดนาม

5. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ประยุกต์จากแบบทดสอบวัดความคิด
สร้างสรรค์อาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข ของทอร์เรนซ์ มาเป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วาด
ภาพวัฒนธรรมอาเซียน

6. ประสิทธิภาพของกิจกรรมหมายถึง คุณภาพด้านกระบวนการและผลลัพธ์ จากใช้
กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบึงเผ่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)
ตามเกณฑ์กำหนด 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดที่นักเรียนทำกิจกรรมรวม 8
กิจกรรมระหว่างเรียน ได้ค่าเฉลี่ยอย่างน้อยร้อยละ 80

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทั้งหมดที่นักเรียนทดสอบวัด
ความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนจากกิจกรรมการเรียนรู้ทุกกิจกรรมแล้ว ได้ค่าเฉลี่ยอย่างน้อยร้อยละ
80

ความสำคัญของการศึกษา

1. ได้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง
วัฒนธรรมอาเซียน ที่นำไปส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนซึ่งสามารถนำไปพัฒนาตนเอง
และนำไปใช้ประโยชน์ในชีวิตประจำวันได้

2. ได้กิจกรรมที่เป็นแนวทางให้ครูผู้สอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะนำไปใช้ปรับปรุง
คุณภาพการเรียนการสอนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาครั้งนี้ ผู้ศึกษาได้ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยได้เรียบเรียงตามลำดับดังนี้

1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
2. การจัดกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.3 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.3 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้
 - 2.4 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้
3. ความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.4 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.5 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.6 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
 - 3.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์
4. งานศิลปะ
 - 4.1 ความหมายศิลปะ
 - 4.2 ลักษณะรูปแบบงานจิตรกรรม
 - 4.3 องค์ประกอบของจิตรกรรมสร้างสรรค์
 - 4.4 โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์
 - 4.5 คุณค่าความงามและความสำคัญของศิลปะ
5. วัฒนธรรมอาเซียน
 - 5.1 ความหมายวัฒนธรรม
 - 5.2 ประเภทของวัฒนธรรม

- 5.3 ลักษณะของวัฒนธรรม
- 5.4 แนวคิดวัฒนธรรมอาเซียน
- 5.5 วัฒนธรรมอาเซียน
- 5.6 งานศิลปะในวัฒนธรรมอาเซียน
- 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 6.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเทศ
 - 6.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องต่างประเทศ

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้(กรมวิชาการ, 2551หน้า 1-17)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

1.1 **ทัศนศิลป์** มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

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

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

1.3 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

1.3.1 รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลดและเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจน รู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม

1.3.2 รู้และเข้าใจบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น (กรมวิชาการ, 2551 ก, หน้า 1)

1.4 ตัวชี้วัด กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ศึกษา เรียนรู้ จังหวะ ตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ในสิ่งแวดล้อมและงานทัศนศิลป์ ความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุ อุปกรณ์ และวิธีการที่ต่างกัน การใช้เทคนิคของแสง เงา น้ำหนัก และวรรณะสีในการวาดภาพ การสร้างสรรค์งานปั้นเพื่อถ่ายทอดจินตนาการ การจัดภาพในการพิมพ์ภาพ การจัดองค์ประกอบของศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ ประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์ ลักษณะรูปแบบของงานทัศนศิลป์ และงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมภูมิปัญญาท้องถิ่น

เห็นคุณค่าของงานทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ และละคร ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.5 โครงสร้างรายวิชา ศ15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่5

โครงสร้างรายวิชา ศ 15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับประถมศึกษาปีที่ 5
โรงเรียนบ้านบึงเฒ่า สำนักเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1

ตาราง 1 โครงสร้างรายวิชา ศ 15101 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับประถมศึกษาปีที่ 5

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	สาระแกนกลาง	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	เวลาเรียน (ชั่วโมง)
สร้างสรรค์ งานศิลป์	- การสร้างงานขึ้น เพื่อถ่ายทอด จินตนาการ	1. การวาดภาพสื่อ ความหมายวัฒนธรรม อาเซียน	ศ 1.1 ป 5/6	2
	- การจัด องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์	- ภาพไม่สื่อความหมาย - สร้างสรรค์การวาด - ภาพวัฒนธรรม อาเซียน		
	- ความแตกต่าง ระหว่างงาน ทัศนศิลป์	2. การวาดเส้นการแต่ง กายจากนิทานอาเซียน	ศ 1.1 ป 5/6	
		3. การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถี ชีวิตอาเซียน	ศ 1.1 ป 5/2 ศ 1.1 ป 5/6	2
		- ความแตกต่างระหว่าง งานทัศนศิลป์ - ปัญหาด้านการเลือก การใช้สี - การใช้สีการวาดภาพ สถานที่สำคัญอาเซียน		

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	สาระแกนกลาง	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	เวลาเรียน (ชั่วโมง)
สร้างสรรค์ งานศิลป์	- การสร้างงานขึ้น เพื่อถ่ายทอด จินตนาการ	4. การใช้สีจินตนาการ วาดภาพสถานที่สำคัญ อาเซียน	ศ 1.1 ป 5/6	2
	- การจัด องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์	- ความแตกต่างระหว่าง งานทัศนศิลป์ - ปัญหาด้านการเลือก การใช้สี - การใช้สีการวาดภาพ สถานที่สำคัญอาเซียน		
	- ความแตกต่าง ระหว่างงาน ทัศนศิลป์	5. การวาดภาพ เอกภาพศาสนาอาเซียน ด้วยวิธีการแรเงา	ศ 1.1 ป 5/6	2
		- การจัดองค์ประกอบ ศิลป์ ความเป็น เอกภาพ - ปัญหาเอกภาพใน การวาดภาพ		
		6. การวาดภาพ มรดก โลกอาเซียนให้สมดุล	ศ 1.1 ป 5/6	2
		1. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์ ความสมดุล		
		2. ปัญหาด้านความ สมดุล		

ตาราง 1 (ต่อ)

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	สาระแกนกลาง	สาระการเรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้ / ตัวชี้วัด	เวลาเรียน (ชั่วโมง)
สร้างสรรค์ งานศิลป์	- การสร้างงานขึ้น เพื่อถ่ายทอด จินตนาการ	2. ปัญหาด้านความ สมดุล	ศ 1.1 ป 5/6 ประเพณีอาเซียน	2
	- การจัด องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์	- การจัดองค์ประกอบ ศิลป์ ความสมดุล - ปัญหาด้านความ สมดุล		
	- ความแตกต่าง ระหว่างงาน ทัศนศิลป์	8. การวาดภาพ จุดเด่น	ศ 1.1 ป 5/6 ประเพณีอาเซียน	2
		- สร้างสรรค์การวาด ภาพระบายสี - เทคนิค วิธีการใช้สี และเทคนิคการใช้ อุปกรณ์วาดเส้น		

2. กิจกรรมการเรียนรู้

2.1 ความหมายของกิจกรรมการเรียนรู้

ทศนา เขมมณี (2544, หน้า 178-180) ได้ให้ความหมายของการเรียนรู้ไว้ดังนี้

1. การเรียนรู้เป็นงานเฉพาะบุคคล ทำแทนกันไม่ได้ ครูที่ต้องการให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ต้องเปิดโอกาสให้เขาได้มีประสบการณ์การเรียนรู้ด้วยตัวของเขาเอง
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสติปัญญาที่ต้องมีการใช้กระบวนการคิด สร้างความเข้าใจ ความหมายของสิ่งต่างๆ ดังนั้นครูจึงควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้กระบวนการคิดทำความเข้าใจสิ่งต่างๆ

3. การเรียนรู้เป็นกระบวนการทางสังคม เพราะในเรื่องเดียวกัน อาจคิดได้หลายแง่หลายมุมทำให้เกิดการขยาย เติมเต็มข้อความรู้ ตรวจสอบความถูกต้องของการเรียนรู้ตามที่สังคมยอมรับ ด้วย ดังนั้นครูที่ปรารถนาให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จะต้องเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีปฏิสัมพันธ์ทางสังคมกับบุคคลอื่นหรือแหล่งข้อมูลอื่นๆ

4. การเรียนรู้เป็นกิจกรรมที่สนุกสนาน เป็นความรู้สึกรื่นเริงเบิกบาน เพราะหลุดพ้นจากความไม่รู้ นำไปสู่ความใฝ่รู้ ออยากรู้จัก เพราะเป็นเรื่องน่าสนุก ครูจึงควรสร้างภาวะที่กระตุ้นให้เกิดความอยากรู้หรือคับข้องใจบ้าง ผู้เรียนจะหาคำตอบเพื่อให้หลุดพ้นจากความข้องใจ และเกิดความสุขขึ้นจากการได้เรียนรู้ เมื่อพบคำตอบด้วยตนเอง

5. การเรียนรู้เป็นงานต่อเนื่องตลอดชีวิต ขยายพรมแดนความรู้ได้ไม่มีที่สิ้นสุด ครูจึงควรสร้างกิจกรรมที่กระตุ้นให้เกิดการแสวงหาความรู้ไม่รู้จักจบ

6. การเรียนรู้เป็นการเปลี่ยนแปลง เพราะได้รู้มากขึ้นทำให้เกิดการนำความรู้ไปใช้ในการเปลี่ยนแปลงสิ่งต่างๆ เป็นการพัฒนาไปสู่การเปลี่ยนแปลงที่ดีขึ้น ครูควรเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้รับรู้ผลการพัฒนาของตัวเองด้วย

อูบลรัตน์ เฟิงสถิตย์ (2542, หน้า 150) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า การเรียนรู้เป็นกระบวนการการเปลี่ยนแปลงของพฤติกรรมที่เกิดขึ้นโดยการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้าและการตอบสนองบ่อยๆ ครั้งจนในที่สุดกลายเป็นพฤติกรรมที่ปรากฏขึ้นอย่างถาวร

มาลินี เสวย (2541, หน้า 155) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับการเรียนรู้ไว้ว่า เป็นกระบวนการของการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมอันเนื่องมาจากประสบการณ์ที่แต่ละบุคคลได้รับมาเป็นการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมที่ค่อนข้างถาวร อันเป็นผลเนื่องมาจากการฝึกที่ได้รับการเสริมแรง

จากความหมายของการเรียนรู้ที่กล่าวมา ครูจึงต้องคำนึงถึงประเด็นต่างๆ ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ดังนี้ (สมเดช บุญประจักษ์, 2540, หน้า 64)

1. ความแตกต่างระหว่างบุคคลของผู้เรียน
2. การเน้นความต้องการของผู้เรียนเป็นหลัก
3. การพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้เรียน
4. การจัดกิจกรรมที่น่าสนใจ ไม่ทำให้ผู้เรียนรู้สึกเบื่อหน่าย
5. ความเมตตากรุณาต่อเรียน
6. การท้าทายให้ผู้เรียนอยากรู้
7. การตระหนักถึงเวลาที่เหมาะสมที่ผู้เรียนจะเกิดการเรียนรู้
8. การสร้างบรรยากาศหรือสถานการณ์ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้โดยการปฏิบัติจริง

9. การสนับสนุนและส่งเสริมการเรียนรู้
10. การมีจุดมุ่งหมายของการสอน
11. ความเข้าใจผู้เรียน
12. ภูมิหลังผู้เรียน
13. การไม่ยึดติดวิธีการใดวิธีการหนึ่งเท่านั้น
14. การเรียนการสอนที่ดีเป็นพลวัต (dynamic) กล่าวคือ มีการเคลื่อนไหว เปลี่ยนแปลง อยู่ตลอดเวลาทั้งในด้านการจัดกิจกรรม การสร้างบรรยากาศ รูปแบบเนื้อหาสาระ เทคนิค วิธีการ
15. การสอนในสิ่งที่ไม่ไกลตัวผู้เรียนมากเกินไป
16. การวางแผนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ

จากความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่ากิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการเรียน การสอนอย่างเป็นขั้นตอนและวิธีการดำเนินการจัดทำขึ้นตามหลักการของแนวคิดหรือทฤษฎี โดยอาศัยวิธีการสอนและเทคนิคการสอนที่สอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนการสอนเพื่อให้บรรลุ จุดมุ่งหมายที่ตั้งไว้

2.2 องค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้

การพิจารณาจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ปลายทาง ของการเรียนการสอนครั้งนั้นๆ จำเป็นต้องให้สอดคล้องกับกระบวนการเรียนการสอนที่มีลำดับขั้น สัมพันธ์ต่อเนื่องกัน สีวรรณ สุวรรณอาภา (2544, หน้า 166-170)

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีเป้าหมายสำคัญเพื่อช่วยกระตุ้นหรือ ใ้ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียนนั้นๆ อย่างแท้จริง หากกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียนไม่ได้ช่วย กระตุ้นหรือใ้ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ก็จะทำให้ขาดการรับรู้ที่ดี ไม่มีการจำและคิดเพื่อตอบสนอง อย่างใดอย่างหนึ่ง ผลสุดท้ายก็จะไม่เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่ บทเรียนจำเป็นจะต้องช่วยกระตุ้นหรือใ้ให้ผู้เรียนเกิดความสนใจในบทเรียน และต้องให้สัมพันธ์ สอดคล้องกับกิจกรรมในขั้นสอนด้วย ดังนี้

- 1.1 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อทบทวนพื้นฐานความรู้เพิ่มเติมให้สัมพันธ์ กับการสอนเนื้อหาใหม่หรือแนวความคิดใหม่หรือหลักการใหม่ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนเกิดการ ระลึกได้ และเกิดความต่อเนื่องในการเรียนรู้ตามลำดับขั้นต่อไป

- 1.2 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อวางแผนการเรียนการสอนร่วมกันระหว่าง ผู้สอนกับผู้เรียน ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้มีส่วนร่วมในการกำหนดงานที่จะปฏิบัติว่าจะต้องทำ อะไร อย่างไร เมื่อไร

1.3 การจัดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน เพื่อแจ้งจุดประสงค์ของบทเรียนให้ผู้เรียนทราบ โดยตรงหรือโดยทางอ้อมก็ได้ ซึ่งจะเป็นการช่วยให้ผู้เรียนได้ทราบว่าเมื่อเรียนจบบทเรียนแล้วจะเกิดการเรียนรู้อะไรต่อตนเองบ้าง

ข้อควรคำนึงในการกำหนดกิจกรรม ในการพิจารณากำหนดกิจกรรมนำเข้าสู่บทเรียน ควรจะคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ต้องเป็นกิจกรรมที่นำไปสู่การกำหนดกิจกรรม ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในขั้นสอนอย่างต่อเนื่องและสัมพันธ์กัน
2. ต้องกำหนดเวลาให้เหมาะสมกับลำดับขั้นการสอน ซึ่งโดยทั่วไปจะใช้เวลาไม่เกินร้อยละ 20 ของเวลาเรียนทั้งหมด ซึ่งอาจยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสม
3. ต้องกำหนดสิ่งที่จะช่วยกระตุ้นหรือเร้าให้ผู้เรียนเกิดความสนใจ ตื่นเต้น สนุกสนาน เพลิดเพลิน หรือสอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน
4. ต้องกำหนดกิจกรรมที่เป็นไปได้และเหมาะสมกับความสามารถและความถนัดของผู้สอนเอง ก็จะช่วยให้การสอนเกิดความสำเร็จได้มากขึ้น

2. ขั้นสอน เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอนคือ

2.1 กิจกรรมแกนหลักเป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ปลายทางของการสอนในครั้งนั้นๆ ซึ่งถือว่าการกำหนดกิจกรรมที่ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริงจึงมีความสำคัญมากที่สุดต่อการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ของบทเรียนเรื่องนั้นๆ ในการกำหนดกิจกรรมแกนหลักให้เกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ปลายทางของการสอนแต่ละครั้งมีแนวทางในการปฏิบัติดังนี้

2.1.1 ต้องพิจารณาจุดประสงค์ปลายทางของการสอนในครั้งนั้นว่า มีพฤติกรรมตรงกับการเรียนรู้ชนิดใดนั้น จะพิจารณาเฉพาะคำกริยาของจุดประสงค์ปลายทางอย่างเดียวไม่ได้ จำเป็นต้องพิจารณาข้อความที่เป็นพฤติกรรมของวัตถุประสงค์ปลายทางเป็นสำคัญ จึงจะตัดสินได้ว่าจุดประสงค์ปลายทางของการสอนครั้งนั้นๆ ตรงกับการเรียนรู้ชนิดใด

2.1.2 ต้องเลือกหรือกำหนดกิจกรรมแกนหลักตามชนิดการเรียนรู้นั้นให้บรรลุผลตรงตามจุดประสงค์ปลายทาง

2.2 กิจกรรมทดสอบ เป็นการกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา ทักษะทางกาย และเจตคติ ในการตอบปัญหาหรือแสดงพฤติกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ที่สัมพันธ์กับกิจกรรมแกนหลักหรือไม่หากผู้เรียนยังไม่เกิดการ

เรียนรู้ก็ควรจะให้คำแนะนำเพิ่มเติมหรือสอนใหม่โดยไม่ให้ผู้เรียนเสียกำลังใจจนสามารถเกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3. ชั้นสรุป เป็นการกำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ 2 ขั้นตอนคือ

3.1 กิจกรรมสรุปบทเรียน เป็นการกำหนดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนได้เรียบเรียงความรู้ ความคิด และทักษะทางกาย แล้วสรุปเป็นแนวความคิดหรือมโนภาพหรือหลักการหรือข้อความสรุปบางอย่าง หรือลำดับขั้นของการปฏิบัติงาน ผู้สอนควรจะตระหนักถึงการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้แสดงออกร่วมกันโดยการอภิปรายหรือเขียนตอบ ก็ได้ตามความเหมาะสมแต่มิใช่ผู้สอนเป็นผู้สรุปเสียเอง ครูควรจะเป็นเพียงผู้ช่วยแนะแนวทางบางประการเท่านั้น หรืออาจช่วยรวบรวมข้อสรุปเขียนไว้บนกระดานบ้างก็ได้ เพื่อเป็นการเน้นให้ชัดเจนอีกครั้งหนึ่ง หลังจากผู้เรียนช่วยกันสรุปบทเรียนแล้วก็ต้องจดจำข้อสรุปนั้นๆ ต่อไป แต่อาจจำได้ไม่นานหรือลืมได้ง่าย ดังนั้นผู้สอนควรวางวิธีการที่จะช่วยให้ผู้เรียนจำได้นาน

3.2 กิจกรรมฝึกทักษะ เป็นการกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เพิ่มเติมทักษะทางสมอง และหรือทางกายให้มีความชำนาญเพิ่มสูงขึ้น เช่น ทำแบบฝึกหัด ศึกษาค้นคว้า ทำรายงาน ทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร ทำกิจกรรมจากใบงาน ปฏิบัติงานตามโครงการ เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้ เป็นต้น

จากองค์ประกอบของกิจกรรมการเรียนรู้ข้างต้นสรุปได้ว่า ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้มี 3 องค์ประกอบหลักคือ

1. ชี้นำเข้าสู่บทเรียน

1.1 ครูทบทวนความรู้เดิมของนักเรียน

1.2 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ในการเรียนการสอนครั้งนั้นๆ

2. ชี้นสอน

2.1 ครูนำเสนอบทเรียน โดยกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตรงตามจุดประสงค์ปลายทางของการสอนในครั้งนั้นๆ

2.2 ครูกำหนดกิจกรรมที่ช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้ความรู้ ความคิด การแก้ปัญหา ทักษะทางกาย และเจตคติในการตอบปัญหาหรือแสดงพฤติกรรมต่างๆ เพื่อเป็นการตรวจสอบว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้

3. ชั้นสรุป

3.1 ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปเนื้อหาสาระสำคัญของการเรียนรู้

3.2 ครูประเมินผลการเรียนรู้ โดยกำหนดกิจกรรมให้ผู้เรียนได้เพิ่มเติมทักษะทางสมองและหรือทางกายให้มีความชำนาญเพิ่มสูงขึ้น เช่น ทำแบบฝึกหัด ศึกษาค้นคว้า ทำรายงาน ทำกิจกรรมเสริมหลักสูตร ทำกิจกรรมจากใบงาน ปฏิบัติงานตามโครงการ เพื่อเสริมทักษะการเรียนรู้

2.3 การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้

หลักการพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่นำมาประยุกต์ใช้ในการพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ไว้ดังนี้ (ทัศนีย์ มโนสมุทร, 2546, หน้า 243)

1. รูปแบบการเรียนการสอนต้องมีทฤษฎีรองรับ เช่น ทฤษฎีจิตวิทยา
2. เมื่อพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนแล้ว ก่อนนำไปใช้ได้ต้องมีทฤษฎีเพื่อทดสอบ ทฤษฎีและตรวจสอบคุณภาพในลักษณะของการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง และนำข้อค้นพบมาปรับปรุงแก้ไขรูปแบบที่พัฒนาขึ้น
3. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนอาจพัฒนาให้นำไปใช้ได้อย่างกว้างขวางหรือใช้เฉพาะวัตถุประสงค์อย่างใดอย่างหนึ่งก็ได้
4. การพัฒนารูปแบบการเรียนการสอนที่ใช้เป็นหลักจะมีจุดมุ่งหมายหลักที่ใช้เป็นหลักพิจารณาเลือกใช้รูปแบบนั้นคือ ถ้าผู้ใช้นำรูปแบบการเรียนการสอนไปใช้ตรงกับจุดมุ่งหมายหลักก็จะทำให้เกิดผลสูงสุด แต่ก็สามารถนำรูปแบบไปประยุกต์ใช้ในสถานการณ์อื่น ๆ ได้ ถ้าพิจารณาเห็นว่าเหมาะสมแต่อาจมีผลของรูปแบบน้อยลง

2.4 การกำหนดเกณฑ์และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

2.4.1 ความหมาย

เกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ หมายถึง ระดับประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่จะช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ เป็นระดับที่ผู้ผลิตกิจกรรมการเรียนรู้จะพึงพอใจ หากแผนการจัดการเรียนรู้มีประสิทธิภาพถึงระดับนั้นแล้ว กิจกรรมการเรียนรู้นั้นก็มีคุณค่าต่อการลงทุนผลิตออกมาเป็นจำนวนมาก (มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช, 2523, หน้า 494)

2.4.2 การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ

เกณฑ์ประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียน 2 ประเภท คือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น E_1 (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) E_2 (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่องคือ ประเมินผลต่อเนื่องประกอบด้วยพฤติกรรมหลายๆ พฤติกรรม (Process) ของผู้เรียนที่สังเกตได้จากการประกอบกิจกรรมกลุ่มและรายงานบุคคล ได้แก่ งานที่มอบหมายและ

กิจกรรมอื่นใดที่ผู้สอนกำหนดไว้ประเมินพฤติกรรมผลลัพธ์คือ ประเมินผลลัพธ์ (Products) ของผู้เรียน โดยพิจารณาจากการสอนหลังเรียน

ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้จะกำหนดเป็นเกณฑ์ที่ผู้สอนคาดหวังว่าผู้เรียนจะเปลี่ยนพฤติกรรมเป็นที่น่าพอใจ โดยกำหนดให้เป็นร้อยละของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานและการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการทดสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด นั่นคือ E_1/E_2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ปกติเนื้อหาที่เป็นความรู้ความจำมักจะตั้งไว้ 80/80,85/85 หรือ 90/90 ส่วนเนื้อหาที่เป็นทักษะจะตั้งไว้ 75/75 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์, 2545, หน้า 494-495)

2.4.3 ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้

การหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความสำคัญมาก เพื่อเป็นเครื่องยืนยันว่ากิจกรรมการเรียนรู้มีองค์ประกอบครบถูกต้องและมีประสิทธิภาพ (วิชัย วงษ์ใหญ่, 2535, หน้า 129-139) ได้กำหนดเกณฑ์ในการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ โดยนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญอย่างน้อย 3 ท่าน ตรวจสอบเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของกิจกรรมการเรียนรู้ และค่าดัชนีความสอดคล้องต้องมีค่าเฉลี่ยมากกว่า 0.5 จึงถือว่ากิจกรรมการเรียนรู้ที่มีความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา โดยมีขั้นตอนดังนี้

1. แบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบกับนักเรียน 1 คน โดยใช้กับเด็กเก่ง ปานกลาง และอ่อน คำนวณหาประสิทธิภาพเสร็จแล้วปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น โดยปกติคะแนนที่ได้จากการทดลองแบบเดี่ยวจะได้ต่ำกว่าเกณฑ์ แต่เมื่อปรับปรุงแล้วคะแนนจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปทดลองแบบกลุ่ม ในขั้นตอนนี้ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 60/60
2. แบบกลุ่มย่อย (1:10) เป็นการทดลองกับนักเรียน 6-10 คน (คณะนักเรียนที่เก่งกับอ่อน) คำนวณหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุง ในคราวนี้คะแนนของนักเรียนจะเพิ่มขึ้นอีกโดยเฉลี่ยจะห่างจากเกณฑ์ 10 เปอร์เซ็นต์ นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 70/70
3. ภาคสนาม (1:100) เป็นการทดลองกับนักเรียนทั้งชั้น 40-100 คน ทำการหาประสิทธิภาพแล้วปรับปรุงแก้ไข ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกับเกณฑ์ที่ตั้งไว้ นั่นคือ E_1/E_2 ที่ได้จะมีค่าประมาณ 80/80 หากต่ำกว่าเกณฑ์ไม่เกิน 2.5 ก็ให้ยอมรับได้ หากแตกต่างกันมาก ผู้สอนต้องกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ใหม่โดยยึดสภาพความเป็นจริงตามเกณฑ์

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ และคณะ (2545, หน้า 101-102) ได้กำหนดเกณฑ์การหาประสิทธิภาพโดยเน้นกระบวนการและผลลัพธ์ และกำหนดตัวเลขเป็นร้อยละของคะแนนเฉลี่ยมีค่าเป็น E_1/E_2 โดยมีการคำนวณค่าสถิติจากสูตรดังนี้

75 ตัวแรก หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในตัวนักเรียน คิดเป็นร้อยละเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบฝึกหัดและกิจกรรมระหว่างเรียน

75 ตัวหลัง หมายถึง ค่าประสิทธิภาพของพฤติกรรมที่เปลี่ยนแปลงในตัวนักเรียน คิดเป็นร้อยละเฉลี่ยของคะแนนที่นักเรียนได้จากการทำแบบทดสอบหลังเรียน

เกณฑ์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นนั้น กำหนดไว้ 3 ระดับคือ

1. สูงกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีค่าเป็น 2.5 % ขึ้นไป
2. เท่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้สูงกว่าเกณฑ์ แต่ไม่เกิน 2.5 %
3. ต่ำกว่าเกณฑ์ เมื่อประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ต่ำกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ แต่ไม่ต่ำกว่า 2.5 % ถือว่ายังมีประสิทธิภาพที่ยอมรับได้

บุญชม ศรีสะอาด (2546) ได้กล่าวถึงการพัฒนากิจกรรม จำเป็นอย่างยิ่งที่จะทำการทดลองใช้ และหาประสิทธิภาพของสิ่งพัฒนาเพื่อจะมั่นใจในการที่จะนำไปใช้ต่อไป การหาประสิทธิภาพนิยมใช้เกณฑ์ 80/80 ซึ่งมีวิธีการ 2 แนวทาง ดังนี้

1. พิจารณาจากผู้เรียนจำนวนมาก (ร้อยละ 80) สามารถบรรลุผลในระดับสูง (ร้อยละ 80) ในกรณีนี้เป็นนวัตกรรมสั้นๆ ใช้เวลาน้อย เนื้อหาที่สอนมีเรื่องเดียว เช่น การสอน 1 บท ใช้เวลาสอน 1 ชั่วโมง เป็นต้น เกณฑ์ 80/80 หมายถึง มีจำนวนผู้เรียนไม่ต่ำกว่า 80% ของผู้เรียนที่ทำคะแนนได้ไม่ต่ำกว่า 80% ของคะแนนเต็ม
2. พิจารณาผลระหว่างดำเนินการและเมื่อสิ้นสุดการดำเนินการโดยเฉลี่ยอยู่ในระดับสูง (เช่น ร้อยละ 80) ในกรณีนี้ใช้การสอนหลายครั้ง มีเนื้อหาสาระมาก เช่น สอน 3 บทขึ้นไป มีการวัดผลระหว่างเรียน (Formative) หลายครั้ง เกณฑ์ 80/80 มีความหมายว่า 80 ตัวแรก เป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ (E1) 80 ตัวหลังเป็นประสิทธิภาพของผลโดยรวม (E2) ประสิทธิภาพจึงเป็นร้อยละของค่าเฉลี่ย เมื่อเทียบกับคะแนนเต็มซึ่งต้องมีค่าสูง จึงจะชี้ถึงประสิทธิภาพได้ กรณีนี้ใช้ ร้อยละ 80 ดังนี้

80 ตัวแรก ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของกระบวนการ เกิดจากการนำคะแนนเต็มที่สอบได้ระหว่างดำเนินการ (นั่นคือ ระหว่างเรียน หรือระหว่างการทดลอง) มาหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบเป็นร้อยละ ซึ่งต้องได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

80 ตัวหลัง ซึ่งเป็นประสิทธิภาพของผลโดยรวม เกิดจากการนำคะแนนจากการวัด โดยรวมเมื่อสิ้นสุดการสอนหรือสิ้นสุดการทดลอง มาหาค่าเฉลี่ยแล้วเทียบเป็นร้อยละซึ่งต้องได้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

สรุปลักษณะของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ดีเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่เน้นให้ผู้เรียน ได้ลงมือปฏิบัติให้มากที่สุด โดยครูเป็นผู้คอยชี้แนะ ส่งเสริมหรือกระตุ้นให้ผู้เรียนค้นพบคำตอบ หรือทำสำเร็จด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมที่ผู้สอนได้ใช้นวัตกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ ที่สอดคล้องกับ จุดประสงค์การเรียนรู้เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และผู้เรียนและสามารถนำกระบวนการไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวัน

3. ความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

กรมวิชาการ (2547, หน้า 57) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ที่ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบไปด้วยความคล่องในการคิดความยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มที่เป็นความคิดของตนเองโดยเฉพาะ

สมศักดิ์ ภูวิภาดาพรรณ (2547, หน้า 2) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันเข้าไว้ด้วยกัน ถ้าพิจารณาความคิดสร้างสรรค์เชิงบุคคล บุคคลนั้นจะต้องเป็นคนที่มีความเป็นตัวของตัวเอง (Originality) เป็นผู้ที่มีความคิดคล่อง (Fluency) มีความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และสามารถให้รายละเอียดในความคิดนั้น ๆ ได้ (Elaboration)

อารี พันธุ์มณี (2549, หน้า 235) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า เป็นความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ ๆ ทางเทคโนโลยีเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึง หรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ กับประสบการณ์เดิมทำให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

แอนเดอสัน (Anderson, 1970, อ้างอิงใน อารี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 19) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาในด้านความคิดอย่างลึกซึ้งที่นอกเหนือไป จากปกติธรรมดา เป็นลักษณะภายในตัวบุคคลที่จะสามารถคิดได้หลายแง่หลายมุมผสมผสานจนได้ผลิตผลใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์กว่า

กิลฟอร์ด (Guilford, 1959, อ้างอิงใน ปรีดา จินดาผ่อง, 2548 หน้า 6) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นลักษณะความคิดแบบอบเนกนัย (Divergent thinking) ที่ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ทำให้สามารถคิดได้กว้างไกล หลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม ซึ่งเป็นลักษณะความคิดที่จะนำไปสู่การคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมถึงการค้นพบวิธีการแก้ปัญหาได้สำเร็จด้วย

สเปียร์แมน (Spearman, อ้างอิงใน กรมวิชาการ, 2547, หน้า 10) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นอำนาจจินตนาการของมนุษย์ในการที่สร้างผลผลิตใหม่

ทอแรนซ์ และเมเยอร์ (Torrance and Myers, 1972, อ้างอิงใน อารี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 19) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผลงานที่แตกต่างไปจากคนอื่น เป็นความรู้สึกที่ไวต่อปัญหาหรือข้อบกพร่องที่ขาดหายไป แล้วรวบรวมความคิดนั้นตั้งเป็นสมมติฐาน ทดสอบสมมติฐานแล้วรายงานผลที่ได้จากการค้นพบนั้น

วอลลาซและโคแกน (Wallach and Kogan, 1965 อ้างอิงใน ไพรัตน์ วงษ์นาม, 2548, หน้า 13) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความคิดโยงสัมพันธ์ (Association) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถจะคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันเป็นลูกโซ่ เช่น เมื่อเห็นปากกาจะนึกถึงกระดาษดินสอ ขวดหมึก ไต้ะ ตำรา สมุดบันทึก ฯลฯ ยิ่งคิดได้มากเท่าใดก็ยิ่งแสดงถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น

เวสคอตท์ และสมิธ (Westcott and Smith, 1967 อ้างอิงใน ไพรัตน์ วงษ์นาม, 2548, หน้า 21) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นกระบวนการทองสมองที่เกิดจากการดึงเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมา แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่ ซึ่งการจัดรูปของความคิดนี้เป็นลักษณะเฉพาะของแต่ละคน ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งใหม่ระดับโลกก็ได้

จากความหมายของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วนั้นสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ เชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งของหรือความคิดที่มีความแตกต่างกันเข้าไว้ด้วยกัน สามารถสร้างสรรค์ผลิตผลงานที่แตกต่างไปจากคนอื่น นำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นพบใหม่ ๆ เป็นความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาในด้านความคิดอย่างลึกซึ้ง มีลักษณะความคิดแบบอบเนกนัย เป็นอำนาจจินตนาการของมนุษย์และกระบวนการทองสมองที่เกิดจากการดึงเอาประสบการณ์เดิมของแต่ละคนออกมา แล้วนำมาจัดให้อยู่ในรูปแบบใหม่

3.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

อาวี พันธิมณี (2549, หน้า 95 - 109) ได้เสนอทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด (Guilford) ทอร์เรนซ์ (Torrance) วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan) รวมทั้ง เอ็ดเวิร์ด ดีโบโน (Edward de Bono) ไว้ดังนี้คือ

ทฤษฎีของกิลฟอร์ด

กิลฟอร์ด (Guilford) และคณะได้ศึกษาเกี่ยวกับความมีเหตุผล การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง อยู่เป็นเวลาประมาณ 20 ปี โดยการใช้เทคนิคการวิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor Analysis) จึงได้เสนอแบบจำลองโครงสร้างทางสติปัญญาขึ้น ซึ่งแบบจำลองดังกล่าวใช้อธิบายโครงสร้างทางสติปัญญาตามทฤษฎีของกิลฟอร์ดได้ว่าในระบบการคิดของมนุษย์นั้นมีประเด็นที่เกี่ยวข้องอยู่ 3 มิติ คือ มิติว่าด้วยเนื้อหา มิติว่าด้วยวิธีการ และมิติว่าด้วยผลของการคิด แต่ละมิติ มีรายละเอียดดังนี้ คือ

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้อหาข้อมูล สิ่งเร้าที่เป็นสื่อให้สมองรับเข้าไปคิด เนื้อหาโดยนัยดังกล่าวอาจเกิดสิ่งเร้าอย่างใดอย่างหนึ่ง ต่อไปนี้

1. ภาพ (Figure ใช้รหัสว่า F) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่เป็นรูปธรรม ซึ่งสามารถบอกได้โดยตรงว่าเป็นอะไร เช่น ภาพคน สัตว์ สิ่งของต่าง ๆ เป็นต้น
2. สัญลักษณ์ (Symbolic ใช้รหัสว่า S) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้า ที่มีลักษณะเป็นเครื่องหมายต่าง ๆ ซึ่งไม่สามารถบอกได้โดยตรงว่าเป็นอะไร จะบอกว่าเป็นอะไรได้ก็ต่อเมื่อรู้ว่าสิ่งนั้นหมายถึงอะไร เช่น ตัวอักษร ตัวเลข โน้ตดนตรี ตลอดจนสัญลักษณ์ต่าง ๆ
3. ภาษา (Semantic ใช้รหัสว่า M) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้า ที่มีลักษณะเป็นถ้อยคำที่มีความหมายต่าง ๆ และใช้สื่อสารกันได้ เช่น คนไทยใช้คำว่าพ่อแม่ ลูก รัก โกรธ แล้วทราบความหมายกันเองในหมู่คนไทยว่าหมายถึงอะไร ในขณะที่ผู้ใช้ภาษาอังกฤษจะใช้ถ้อยคำเปลี่ยนไปเป็น Parents, Children, Love, Angry ซึ่งให้ความหมายอย่างเดียวกัน เป็นต้น
4. พฤติกรรม (Behavior ใช้รหัสว่า B) หมายถึง ข้อมูลเชิงการแสดงออกซึ่งเมื่อพบเห็นแล้วสามารถรู้ได้ว่าเป็นกิริยาอาการของอะไร เช่น การยิ้ม การหัวเราะ การโต้เถียง เป็นต้น

มิติที่ 2 วิธีการ (Operation) หมายถึง กระบวนการคิดอย่างใดอย่างหนึ่งที่เกิดขึ้นในสมองของมนุษย์ดังต่อไปนี้

1. การเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถในการตีความ กล่าวคือเมื่อเห็นสิ่งเร้าแล้วเกิดการรับรู้ มีความเข้าใจในสิ่งนั้น และระบุได้ว่าเป็นอะไร เช่น เมื่อเห็นกระดาษอ่อนนุ่มม้วนเป็นทรงกระบอกซ้อนกันอยู่หลายชั้นจนนับไม่ถ้วนอยู่ในห้องน้ำก็บอกได้ว่าเป็นกระดาษชำระ และ

เมื่อเห็นกระดาษอ่อนนุ่มเรียงซ้อนกันเป็นแผ่น ๆ อยู่ในกล่องกระดาษสีเหลืองก็บอกได้ว่ากระดาษแข็งหน้า เป็นต้น

2. การจำ (Memory ใช้รหัสว่า M) หมายถึง ความสามารถในการย้อนระลึกถึงข้อมูลข่าวสารต่าง ๆ ที่เก็บสะสมไว้ในสมองมาก่อนหน้านั้นได้ เช่น เมื่อเห็นอักษร SI ก็บอกได้ว่าเป็นคำย่อของ The Structure of Intellect เป็นต้น

3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking ใช้รหัสว่า D) หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้แตกต่างกันหลายแง่หลายมุม เช่น เมื่อได้ยินคำว่า ตา ก็นึกถึงความหมายได้หลายความหมายเช่น 1) พ่อของแม่ 2) คำนำหน้าผู้ชาย เช่น ตาแป๊ะ 3) อวัยวะในการมอง 4) ตาหมากรุก 5) ตาน้ำที่พบเมื่อขุดดิน 6) ส่วนของต้นไม้ที่จะแตกเป็นกิ่ง 7) ส่วนที่เป็นปุ่มนูน ๆ ด้านข้างของเท้า ที่เรียกว่า ตาตุ่ม เป็นต้น

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking ใช้รหัสว่า N) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบที่ดีที่สุดจากข้อมูลหรือสิ่งเร้าที่กำหนดให้ โดยคำตอบที่ดีที่สุดนั้นมีเพียงคำตอบเดียว เช่น จิงโจ้เป็นสัตว์ที่มีมากในประเทศใด คำตอบคือ ประเทศออสเตรเลีย เป็นต้น

5. การประเมินค่า (Evaluation ใช้รหัสว่า E) หมายถึง การคิดในเชิงสรุปเป็นคุณค่าโดยใช้เกณฑ์ที่เหมาะสม เช่น คนฉลาดกว่าลิง เพชรดีกว่ากรวด เลือดข้นกว่าน้ำ เป็นต้น

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) หมายถึง ผลลัพธ์ที่ได้จากกระบวนการคิดซึ่งเกิดขึ้นภายหลังจากที่ได้รับข้อมูลหรือสิ่งเร้าจากกรณีต่าง ๆ และเกิดจากการทำงานร่วมกันของมิติเนื้อหาและมิติวิธีคิด ผลของการคิดอาจปรากฏออกมาเป็นลักษณะใดลักษณะหนึ่งใน 6 ลักษณะ ดังนี้คือ

1. หน่วย (Unit ใช้รหัสว่า U) หมายถึง สิ่งที่มีลักษณะเฉพาะตัว ซึ่งมีความแตกต่างไปจากสิ่งอื่น ๆ เช่น คน ควาย ต้นกล้วย กางเกง เป็นต้น แต่ละสิ่งดังกล่าวข้างต้น ล้วนมีลักษณะเฉพาะตัวและต่าง ๆ ไปจากสิ่งอื่น

2. จำพวก (Classes ใช้รหัสว่า C) หมายถึง ประเภทหรือกลุ่มของหน่วยหลาย ๆ หน่วยที่มีลักษณะร่วมกัน เช่น สัตว์ประกอบด้วย คน ควาย แมว จิ้งจก ฯลฯ หรือ ไม้ดอกไม้ประดับประกอบด้วย กุหลาบ มะลิ บานไม่รู้โรย ฯลฯ หรือ เครื่องเขียน ประกอบด้วย ปากกา ดินสอ ซอล์ก ฯลฯ หรือ เครื่องเขียน ประกอบด้วย ปากกา ดินสอ ซอล์ก ฯลฯ

3. ความสัมพันธ์ (Relation ใช้รหัสว่า R) หมายถึง การเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ หรือ เรื่องต่าง ๆ โดยมีลักษณะร่วมบางประการเป็นเกณฑ์ ความสัมพันธ์นี้อาจเป็นความสัมพันธ์ระหว่างหน่วยกับหน่วย จำพวกกับจำพวก หรือระบบกับระบบก็ได้ เช่น ชายคู่กับหญิง พ่อคู่กับแม่ เกสรตัวผู้คู่กับ

เกสรตัวเมีย เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์โดยใช้เพศเป็นเกณฑ์ คนคู่กับขา นกคู่กับปีก รถคู่กับล้อ เป็นการเชื่อมโยงความสัมพันธ์โดยใช้กลไกในการเคลื่อนที่เป็นเกณฑ์ เป็นต้น

4. ระบบ (System ใช้รหัสว่า S) หมายถึง การเชื่อมโยงระหว่างกลุ่มของสิ่งเร้าโดยอาศัยเกณฑ์หรือแบบแผนบางประการ เช่น ก จ ฎ ฏ ด ต บ ป อ เป็นอักษรกลาง 2 4 6 8 เป็นเลขคู่ เป็นต้น

5. การแปลงรูป (Transformation ใช้รหัสว่า T) หมายถึง การปรับปรุง ดัดแปลง ขยายความ ตีความ กำหนดความหมายขึ้นใหม่หรือจัดองค์ประกอบของข้อมูลออกมาในรูปแบบใหม่ เช่น การเปลี่ยนรูปใหม่ เช่น การเปลี่ยนรูปสามเหลี่ยมเป็นเส้นตรงสามเส้น ดังรูป



ภาพ 1 การแปลงรูปตามแนวคิดของกิลฟอร์ด

6. การแสดงนัย (Implications ใช้รหัสว่า I) หมายถึง การคาดคะเนหรือทำนายจากข้อมูลว่าเป็นอะไร เช่น ภาพหัวใจแสดงถึงความรัก เป็นต้น

ทฤษฎีของทอร์เรนซ์

จากการค้นคว้าของกิลฟอร์ด (Guilford) ซึ่งให้ความสนใจเป็นพิเศษเกี่ยวกับ “องค์ประกอบ” ของการคิดนั้น ทอร์เรนซ์ (Torrance) ค้นคว้าเพิ่มเติมโดยทำการศึกษาระยะยาวเกี่ยวกับประสบการณ์ในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยยังคงศึกษาเกี่ยวกับองค์ประกอบด้วยความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ในที่สุดก็สรุปว่าความคิดสร้างสรรค์เป็น “กระบวนการ” ของการมีความรู้สึกไวต่อปัญหา ข้อมูล สิ่งเร้า มีความพยายามที่จะ “หาคำตอบ” ให้กับปัญหา หรือ “ทำความเข้าใจ” หรือ “เติมเต็ม” ให้แก่ข้อมูล รวมทั้งมีความพยายามที่จะ “สื่อความหมาย” ให้ผู้อื่นเข้าใจ อย่างไรก็ตามในส่วนของการกระบวนการการคิดนั้นทอร์เรนซ์ได้ให้ความสำคัญกับความคิดตามกระบวนการอันเป็นธรรมชาติซึ่งทอร์เรนซ์เชื่อว่าจะมีความซับซ้อนและเกี่ยวเนื่องระหว่างองค์รวมมากกว่าองค์ประกอบที่เกิดขึ้นแบบแยกส่วน โดยแบ่งกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์เป็น 5 ขั้น ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact - Finding) เริ่มจากการเกิดความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถระบุปัญหาได้
2. การค้นพบปัญหา (Problem - Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถระบุได้ว่าปัญหา คืออะไร
3. การตั้งสมมุติฐาน (Idea - Finding) เป็นการคิดและตั้งสมมุติฐาน ตลอดจนรวบรวม ข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution - Finding) เป็นการทดสอบสมมุติฐานจนพบคำตอบ
5. การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance - Finding) เป็นการยอมรับคำตอบที่ ค้นพบจะเห็นได้ว่ากระบวนการคิดของทอร์แรนซ์นี้มีความสอดคล้องกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็น อย่างยิ่ง

ทฤษฎีของวอลลาซและโคแกน

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan) แสดงทัศนะว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดแบบโยงสัมพันธ์ แนวความคิดดังกล่าวนี้สืบเนื่องมาจากแนวคิดว่าด้วยการโยงสัมพันธ์ ของสิ่งที่อยู่ไกลกัน (Remote Associates) กล่าวคือ เป็นการสร้างความสัมพันธ์ของส่วนต่าง ๆ ให้ รวมกันเป็นรูปใหม่ ทั้งนี้หากสามารถนำส่วนที่อยู่ไกลกันมาสัมพันธ์กันได้แสดงว่ามีความคิด สร้างสรรค์สูง เช่น นาย ก กับ นาย ข ซึ่งเป็นคนเหมือนกันว่า มีความแตกต่างกันในเรื่องอะไรบ้าง นอกจากนั้นกรณีการคิดแบบโยงสัมพันธ์นี้ ยังครอบคลุมถึงการคิดโยงสัมพันธ์ใน “เครือข่าย” ที่ กว้างขวางอีกด้วย เช่น ในกรณีของโจทย์คณิตศาสตร์ ที่ว่า $10 + 5$ มีค่าเป็นเท่าใด คำตอบในเชิง โยงความสัมพันธ์อาจมีได้มากมาย เช่น $15 = 8 + 7$, $12 + 3$, $18 - 3$, $100 - 85$, $30 \div 2$ ฯลฯ

วอลลาซ (Wallach) ได้อธิบายกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่าเกิดจากความคิด ใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) ซึ่งแบ่งได้เป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียม (preparation) หมายถึง การเตรียมข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา
2. ขั้นฟักตัว (Incubation) เป็นขั้นที่ผู้คิดมีข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่าอย่างสะเปะสะปะ ยังไม่สามารถจะขมวดความคิดให้เป็นระบบได้ จึงปล่อยความคิดไว้เฉย ๆ
3. ขั้นความคิดกระจ่าง (Illumination) เป็นขั้นที่ใช้ความคิดในการเรียบเรียงและเชื่อมโยง ความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัดเจนยิ่งขึ้น
4. ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification) เป็นขั้นนำความคิดที่ได้จาก 3 ขั้นมาตรวจพิสูจน์ว่าเป็นจริงและถูกต้องหรือไม่

ประวัติ เพียรเจริญ (2550, หน้า 21 - 22) ได้สรุปถึงเทคนิคและวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือ ศึกษาให้เข้าใจว่าอะไรคือความคิดสร้างสรรค์ ฝึกการระดมความคิดให้กับนักเรียน เช่น การอภิปราย การได้วาที ให้รู้จักแก้ปัญหาด้วยตนเอง รวมถึงสรุปความคิดรวบยอดเอง ส่งเสริมการประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ อีกทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกในทุก ๆ ด้านรู้จักการใช้คำชมเชย และยอมรับผลงานทางด้านสร้างสรรค์ของนักเรียน

ทฤษฎีของเดอบอน

เอ็ดวาร์ด เดอบอน (Edward de Bono) อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่จะคิดออกนอกกรอบความคิดเดิมที่เคยปิดกั้นแนวคิดอยู่ ซึ่งความคิดนอกกรอบนี้จะก่อให้เกิดแนวคิดอื่น ๆ อันเป็นทางเลือกที่เป็นประโยชน์ในการแก้ปัญหาที่ยังแก้ไขไม่ได้ให้บรรลุผลตามที่ต้องการได้ เดอบอนจำแนกการคิดออกเป็น 2 ประเภท คือ

1. การคิดในกรอบ (Vertical Thinking) หมายถึง การคิดเชิงตรรกะ การคิดด้วยวิจรรณญาณ และการคิดตามครรลองของวิธีการทางวิทยาศาสตร์

2. การคิดนอกกรอบ (Lateral Thinking) หมายถึง การคิดที่แตกต่างออกไปจากแนวความคิดเดิมที่เคยครอบงำอยู่ ซึ่งจะทำให้เกิดแนวคิดใหม่ที่เป็นทางเลือกหลาย ๆ ทางขึ้น การคิดนอกกรอบนี้ทำให้มนุษย์สามารถแก้ปัญหาได้ เช่น ฟันธงตระกูลไรท์ที่คิดเรื่องการบินของมนุษย์ในระยะแรกได้ใช้กรอบความคิดว่าจะทำให้มนุษย์บินได้โดยการเพิ่มแผงปีกเข้าที่แขนแล้วกระพือเหมือนปีกนก แต่เหตุที่มนุษย์มีกล้ามเนื้อแขนอ่อนแอกว่ากล้ามเนื้อปีกของนกเมื่อเทียบกับน้ำหนักตัว การคิดให้คนนอนได้อย่างนกในลักษณะเช่นนั้นเป็นการคิดในกรอบเดิมจึงไม่ประสบความสำเร็จ จำเป็นต้องคิดแก้ปัญหาตามแนวทางใหม่นอกกรอบความคิดเดิมโดยเปลี่ยนกรอบความคิดเป็นบินในลักษณะขนนกलयน้ำ กล่าวคือ ให้คนโดยสารยานพาหนะที่ลอยได้แล้วพัฒนาต่อด้วยการใช้กลไกการขับเคลื่อนยานพาหนะให้บินได้ ทำให้สามารถคิดเรื่องการบินได้สำเร็จในที่สุด

เดวิส (Davis, 1983, อ้างอิงใน กรมวิชาการ, 2547, หน้า 6-7) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม ดังนี้

1. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาวิเคราะห์หลายคน เช่น Freud และ Kris ได้เสนอแนวความคิดเกี่ยวกับการเกิดของความคิดสร้างสรรค์ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนสำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรงการตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังได้เน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังอีกสิ่งเร้าอื่น ๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษย์นิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้ คือ ผู้ที่มีสัจจะแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน การที่มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย บรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างในการรับประสบการณ์ใหม่

4. ทฤษฎีอูต้า (AUTA) เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้น ในตัวบุคคลโดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมียู่ในตัวมนุษย์และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

4.1 การตระหนักรู้ (Awareness) คือ ตระหนักรู้ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและในอนาคต รวมทั้งตระหนักรู้ถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับการคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักรู้ในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักรู้ในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักรู้ถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และการมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับรูปแบบของชีวิต

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดนี้ สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้ และการจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมกับการจัดการศึกษา และสามารถนำไปใช้ให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดส่วนใหญ่แล้วจะยึดตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ (Torrance, 1962, หน้า 16) และ (Guilford, 1967)

ทอร์แรนซ์ (Torrance, 1962, หน้า 16) เสนอองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ว่ามี 3 ประการ ดังนี้

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และสามารถสร้างคำตอบได้ในปริมาณมากในเวลาจำกัด
- 2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง หลายรูปแบบ
- 3) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะการคิดที่แปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาและไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป

กิลฟอร์ด (Guilford, 1967, อ้างอิงใน ปรีดา จินดาผ่อง, 2548, หน้า 62) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้อย่างซับซ้อนกว้างไกลหลายทิศทาง พร้อมกันนี้ กิลฟอร์ด ยังได้ให้รายละเอียดเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใครเป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจมาจากความคิดที่มีอยู่ก่อนแล้วแต่นำมาดัดแปลงเพื่อให้กลายเป็นสิ่งใหม่ เช่น การประดิษฐ์ทำเครื่องบิน ได้พื้นฐานมาจากเครื่องบินที่มีอยู่ก่อนแล้ว บ่อยครั้งความคิดริเริ่มต้องอาศัยจินตนาการประยุกต์ กล่าวคือ เมื่อคิดแล้วจำเป็นต้องสร้างและทำให้เกิดผลงานด้วย เป็นการทดสอบความคิดจินตนาการและความพยายามที่จะสร้างผลงาน จึงเป็นสิ่งที่คู่กันของผู้ที่มีความคิดริเริ่ม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความคล่องแคล่วหรือคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าได้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้ หรือเป็นความสามารถที่จะคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นที่สุด ดังนั้นจึงเน้นในเรื่องปริมาณความคิดความคิดยิ่งมีปริมาณมากเท่าไร ย่อมแสดงว่าผู้นั้นมีความคิดคล่องแคล่วมาก ความคิดคล่องแคล่วช่วยในการเลือกคำตอบที่ดีและเหมาะสม ช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ๆ ที่อาจเป็นไปได้ ความคิดคล่องแคล่วแบ่งออกเป็น

- 2.1 ความคิดคล่องแคล่วด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำในรูปแบบต่าง ๆ อย่างคล่องแคล่ว

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถคิดหาถ้อยคำที่เหมือนหรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะมากได้ในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วด้านการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำเป็นความสามารถในการปรับสภาพความคิดเห็นในลักษณะต่าง ๆ ได้ ความคิดยืดหยุ่นเป็นปริมาณของจำพวกหรือกลุ่มของประเทศที่ตอบสนองต่อสิ่งเร้า และเช่นเดียวกับความคิดคล่องตัว คือ เน้นในเรื่องปริมาณที่เป็นประเภท ใหญ่ ๆ ซึ่งในแต่ละแขนงของประเภทจัดเป็นความคิดแบบคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่นเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องตัวมีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกเลียงการซ้ำซากจำเจ เป็นการเพิ่มคุณภาพของความคิดให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์มากยิ่งขึ้น ประเภทของความคิดยืดหยุ่นแบ่งออกเป็น

3.1 ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นเอง (Spontaneous Flexibility) เป็นความพยายามที่สามารถคิดได้หลาย ๆ สิ่งอย่างมีอิสระ เช่น ประโยชน์ของ ก้อนหินมีอะไรบ้าง คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้หลายอย่าง แต่คนที่ไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

3.2 ความยืดหยุ่นชนิดดัดแปลง (Adaptive Fluency) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาคนที่มีความยืดหยุ่นจะคิดได้โดยไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration Thinking) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดคิดเป็นขั้นเป็นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพพจน์ได้อย่างชัดเจน ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งและขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

สรุปองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์จะใช้เพียง 3 องค์ประกอบคือ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ทั้งนี้เพราะความคิดละเอียดลออนั้นได้สอดแทรกอยู่ับองค์ประกอบทั้ง 3 ด้านอยู่แล้ว ซึ่งคนอาจมีความคิดในแต่ละองค์ประกอบที่แตกต่างกันไปเนื่องจากปัจจัยในด้านอายุที่แตกต่างกัน รวมทั้งเพศและคุณสมบัติด้านการสังเกตอีกด้วย

3.4 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคล จัดว่าเป็นความสามารถที่มีความสำคัญในการช่วยส่งเสริมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก อันจะนำไปสู่การพัฒนาสังคมและ

ประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า ซึ่ง อารี พันธุ์มณี (2549, หน้า 24) ได้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ในการช่วยส่งเสริมพัฒนาการของเด็กไว้ดังนี้

3.4.1 ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพของเด็กหรือการที่ผู้ใหญ่ให้การยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก ทำให้เด็กรู้สึกชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ เป็นการพัฒนาสุนทรียภาพให้เด็กเกิดแก่เด็ก โดยทำให้เด็กเห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความสำคัญตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกไปจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ย่นในสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

3.4.2 ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ให้แก่เด็ก โดยในขณะที่ทำงานสร้างสรรค์เด็กจะรู้สึกผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ลดความซับซ้อนใจ และลดความก้าวร้าวของเด็กลงได้

3.4.3 เป็นการสร้างนิสัยในการทำงานที่ดี กล่าวคือ ในขณะที่เด็กทำงาน ครูมักมีการสอนระเบียบวินัย และนิสัยการทำงานที่ดีควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้รู้จักเก็บของให้เป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จแล้ว เป็นต้น

3.4.4 เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อของเด็ก โดยสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น การเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ การประดิษฐ์ภาพ การวาดภาพด้วยมือ การต่อภาพตัดต่อ การเล่นเกมกระดานตะปู

3.4.5 เป็นการเปิดโอกาสให้แก่เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง ทำให้เด็กมีพัฒนาการทางสติปัญญาดีขึ้น โดยเด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัตถุต่าง ๆ ซ้ำ ๆ กัน จากสิ่งที่ค้นพบหรือจากสิ่งที่ครูจัดมาให้ เช่น เศษวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ ซ้ำกัน จากสิ่งที่เขาค้นพบหรือจากสิ่งที่ครูจัดมาให้ เช่น เศษวัสดุเหลือใช้ต่าง ๆ กล่องยาสีฟัน เปลือกไข่ ฯลฯ ซึ่งเป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม และจินตนาการของเขาสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา

จากความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานั้น สอดคล้องกับแนวคิดของ (อารี พันธุ์มณี, 2548, หน้า 49) ซึ่งกล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญทั้งต่อตนเองและสังคม ดังนี้

1. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง คือ ในการประดิษฐ์ผลงานทางความคิดสร้างสรรค์ ย่อมทำให้ผู้ที่สร้างสรรค์มีความพึงพอใจและมีความสุข การที่บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์นับเป็นการช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของบุคคลนั้น การที่เด็กประสบความสำเร็จในการทำงานสร้างสรรค์และผลงานสร้างสรรค์ของเด็กได้รับความชื่นชมจากผู้อื่น จะทำให้เด็กเกิดความรู้สึกภาคภูมิใจ มีความมั่นใจในตนเอง และสามารถปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ดี

2. ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อสังคม คือ การที่บุคคลได้คิดและสร้างสรรค์สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาหรือการพยายามค้นหาข้อบกพร่องของสิ่งที่มีอยู่แล้ว และดัดแปลง

แก้ไขให้ดีขึ้นไม่ว่าจะเป็นผลงานทางด้านศิลปะ การเกษตร การสรรหาพลังงานทดแทน การแก้ปัญหาสภาพแวดล้อม และอื่น ๆ ล้วนเป็นการสืบทอดมรดกอันล้ำค่าที่ทำให้เกิดประโยชน์ สุขและความเจริญก้าวหน้าให้แก่สังคม อีกทั้งยังเป็นการช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่โลกกำลังประสบอยู่ได้ด้วย

สรุปความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่อยู่ในตัวบุคคลช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพ ช่วยผ่อนคลายอารมณ์ สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี พัฒนากล้ามเนื้อของเด็ก เปิดโอกาสให้แก่เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง แก้ปัญหา ให้เกิดจินตนาการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นมา

3.5 ลักษณะของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณสมบัติเฉพาะตัวของแต่ละบุคคลที่แสดงออกมาในรูปของความคิดแปลกใหม่ ในลักษณะของการประดิษฐ์ผลงานต่าง ๆ ซึ่งอาร์วี พันธุ์มณี (2549, หน้า 2) ได้กล่าวถึง คุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้ คือ

3.5.1 เป็นความคิดค้นพบสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์และเอื้ออำนวยความสะดวกให้แก่สังคม ซึ่งผลของการค้นพบสิ่งเหล่านี้สามารถนำไปสู่การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่อื่น ๆ ได้อีก เช่น ผลงานการค้นคว้าของ ทอมัส แอลวา เอดิสัน สามารถนำไปสู่การประดิษฐ์หลอดไฟฟ้า และเครื่องใช้ไฟฟ้านานาชนิด

3.5.2 เป็นความคิดในลักษณะของการคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) ที่นอกจากจะประกอบด้วยความคิดริเริ่มแล้ว ยังเน้นที่ปริมาณของความคิด ยิ่งคิดได้ปริมาณมากยิ่งเป็นผลดี และหากสามารถคิดได้หลายประเภท มากชนิด และมีรายละเอียดมาประกอบกรคิดนั้นด้วยจะเป็นผลดีมากยิ่งขึ้น อีก

3.5.3 เป็นการคิดในลักษณะจินตนาการ เป็นความคิดในสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น และดูเหมือนจะเป็นสิ่งที่เกิดขึ้นได้ยาก แต่ความคิดแบบจินตนาการนี้สามารถนำไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ความคิดแบบจินตนาการจึงเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะเห็นได้จากผลงานสร้างสรรค์ประเภทต่าง ๆ ได้แก่ ผลงานทางวิทยาศาสตร์ คณิตศาสตร์ ดนตรี ศิลปะ ล้วนมีรากฐานมาจากความคิดแบบจินตนาการของมนุษย์ทั้งสิ้น เช่น เมื่อมนุษย์มีความคิดจินตนาการอยากบินได้เหมือนนก ทำให้เกิดการประดิษฐ์เครื่องบินขึ้นมา

3.5.4 เป็นลักษณะของความคิด ความรู้สึกที่ไว เข้าใจได้เร็ว และมีปฏิกิริยาตอบสนองต่อสิ่งที่พบเห็น เช่น เมื่อเห็นดอกไม้หรือธรรมชาติที่สวยงามก็เกิดความรู้สึกซาบซึ้งในความงามนั้นทำให้เกิดแรงบันดาลใจที่จะวาดภาพหรือเขียนเป็นคำประพันธ์จนเกิดเป็นผลงานสร้างสรรค์ขึ้น

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ อารี พันธ์มณี (2549, หน้า 70 - 71) ได้สรุป
ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ดังนี้ คือ

1. มีความสามารถในทางคิดและพลิกแพลงแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลุล่วงไปได้ด้วยดี
2. ไม่ชอบทำตามผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล
3. มีความพยายามใจจดใจจ่ออยู่กับงานมากและมีความอดทนอย่างทรหด
4. เป็นผู้ไม่ยอมเลิกล้มความตั้งใจง่าย ๆ
5. มีความคิดคำนึงสูง
6. มีความกระตือรือร้น
7. มีความเป็นผู้นำ
8. มีลักษณะขี้เล่น ร่าเริง
9. เป็นคนชอบรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยไม่หลีกเลี่ยง
10. ชอบแสดงความโดดเด่น
11. ชอบคลุกคลีในแวดวงสังคม
12. ถือตนเองเป็นศูนย์กลาง
13. มีความเชื่อมั่นในตนเองอย่างยิ่ง
14. มีความเป็นอิสระ
15. ไม่มีควมวิตกกังวล
16. ยอมรับและสนใจในสิ่งแปลก ๆ
17. มีความคิดในลักษณะยืดหยุ่น
18. มีความซบซึ้งในการรับรู้
19. มีความกล้าหาญ
20. ไม่ค่อยทำตามแบบแผน
21. ชอบอยู่คนเดียวมากกว่ารวมกลุ่ม
22. มีความคิดเป็นของตนเอง
23. ในการทำสิ่งต่าง ๆ จะไม่พะวงอยู่เฉพาะสิ่งหนึ่งสิ่งใดในทิศทางเดียว
24. ไม่ยึดมั่น (Dogmatism) จนเกินไป
25. ชอบทำงานเพื่อความสุขของตนเอง

3.6 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ นั้นต้องศึกษา พัฒนาการ กระบวนการส่งเสริม ลักษณะของกิจกรรมสร้างสรรค์ และการส่งเสริมกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

3.6.1 การศึกษาพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์

จากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ จึงมีความจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้เจริญต่อเนื่องถึงวัยผู้ใหญ่ต่อไป ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1960, อ้างอิงใน ไพรัตน์ วงษ์นาม, 2548, หน้า 84-103)

1. วัยก่อนเข้าเรียน ในวัยก่อนเข้าเรียนเป็นเด็กที่มีอายุในช่วงแรกเกิดถึง 6 ปี ซึ่งได้แบ่งพัฒนาการความคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1.1 ตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี เด็กเริ่มพัฒนาจินตนาการ ในช่วงแรกเกิดเด็กต้องการรู้เรื่องต่าง ๆ พยายามเลียนแบบเสียงและจังหวะ เมื่ออายุ 2 ขวบ เด็กมีความกระตือรือร้นที่จะได้สัมผัสชิม และดูทุกสิ่งทุกอย่าง เด็กมีความอยากรู้อยากเห็น แต่วิธีแสดงออกนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน

1.2 อายุ 2 ปี ถึง 4 ปี เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับโลกจากประสบการณ์ตรง และทำสิ่งนั้น ๆ เข้าโดยการเล่นตามจินตนาการ เด็กจะตื่นตัวจากสิ่งแปลกใหม่ตามธรรมชาติ ช่วงความสนใจของเด็กจะสั้น โดยเปลี่ยนจากการเล่นอย่างหนึ่งไปอีกอย่างหนึ่งเสมอ เด็กเริ่มพัฒนาความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง เด็กในวัยนี้มักทำในสิ่งที่เกินความสามารถของตนเอง ทำให้เกิดความรู้สึกโกรธและคับข้องใจ

1.3 อายุ 4 ปี ถึง 6 ปี เด็กเริ่มสนุกสนานกับการวางแผน การเล่น การทำงาน เด็กเรียนรู้บทบาทของผู้ใหญ่โดยการเล่นสมมติ มีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่เป็นจริงและถูกต้อง เด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ แม้ว่าจะไม่เข้าใจเหตุผลนัก เด็กทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการของเด็กเองและลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้ค่อนข้างจะเป็นธรรมชาติที่ปรากฏชัดเจน

2. ระดับประถมศึกษา ในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีอายุในช่วง 6 ปี ถึง 12 ปี ซึ่งได้แบ่งพัฒนาการความคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

2.1 อายุ 6 ปี ถึง 8 ปี จินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเปลี่ยนไปสู่ความเป็นจริงมากขึ้นเขาพยายามที่จะบรรยายออกมา แม้ในขณะที่เขาเล่น เด็กวัยนี้รักการเรียนมาก ดังนั้นการจัดประสบการณ์ที่ทำท่ายและสนุกสนานให้เด็กวัยนี้ ย่อมช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นให้แก่เด็ก

2.2 อายุ 8 ปี ถึง 10 ปี เด็กใช้ทักษะหลายด้านในการสร้างสรรค์และสามารถค้นพบวิธีที่จะใช้ความสามารถเฉพาะตัวของเขา เด็กมักจะเทียบตนเองกับคนที่น่ายกย่อง ความสามารถและความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเพิ่มขึ้น

2.3 อายุ 10 ปี ถึง 12 ปี เด็กชอบการสำรวจค้นคว้า เด็กผู้หญิงชอบอ่านหนังสือและเล่นสมมติ เด็กผู้ชายชอบเรียนจากประสบการณ์ตรง ช่วงเวลาของความสนใจจะนานขึ้น ความสามารถทางศิลปะและดนตรีพัฒนาได้เร็ว เด็กชอบทดลองทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประสบการณ์ แต่มักขาดความมั่นใจในผลงานของตนเอง

แมคมิลแลน (Macmillan, 1924, อ้างอิงใน อารี พันธ์มณี, 2548, หน้า 47 – 48)

ได้แบ่งพัฒนาการทางจินตนาการของเด็กออกเป็น 3 ชั้น คือ

ชั้นที่ 1 เป็นชั้นที่เด็กเล็ก ๆ ที่ความรู้สึกเดียวกับความสวยงามซึ่งจะเป็นแนวทางนำไปสู่ความจริง เป็นเรื่องที่เด็กในวัยนี้เชื่อว่าความเป็นจริง

ชั้นที่ 2 เป็นระยะที่เด็กเริ่มเข้าใจถึงความเป็นจริง จึงเริ่มมีคำถามถึงสาเหตุและผลด้วยการถาม

ชั้นที่ 3 คือ เด็กเริ่มใช้ความคิดที่ละน้อย ๆ ในสิ่งที่เด็กพบเห็นในโลกแห่งความเป็นจริง

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวเด็ก และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ทั้งในทางตรงและทางอ้อม ทางตรงคือ การสอนและการฝึกอบรม ส่วนทางอ้อม คือ การสร้างสภาพบรรยากาศ การจัดสิ่งแวดล้อมและการส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้ (อารีย์ รังสินนท์, 2549, หน้า 74) แต่การจะส่งเสริมให้พัฒนาได้มากหรือน้อยแค่ไหน ย่อมขึ้นอยู่กับหลักหรือวิธีการในการส่งเสริม ซึ่งนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้เสนอแนะไว้มากมายสรุปได้ดังนี้

1) ส่งเสริมให้เกิดความรู้สึกปลอดภัยและเป็นอิสระ โดยผู้ปกครอง ครู อาจารย์ เข้าใจและยอมรับในคุณค่าของแต่ละบุคคล ตลอดจนยอมรับในการแสดงออกอย่างอิสระของเขา

2) ส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกใหม่ และบิดา มารดาหรือครู ไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกเพียงทางเดียว ควรบอกหลายแนวทาง และควรเปิดโอกาสให้แก้ปัญหาด้วยการเอาเสียบ้าง และควรกระตุ้นให้เด็กได้วิเคราะห์ค้นหาเพื่อพิสูจน์การเดาโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของตนเอง

3) ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกใหม่ของเด็กด้วยใจเป็นกลาง เมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้จะไม่เคยได้ยินมาก่อนก็ควรรับฟังไว้ก่อน อย่าเพิ่งตัดสินและหยุดยั้งปฏิเสธความคิดนั้น

4) ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดเป็นของตัวเอง และกล้าแสดงความคิดเห็น ตลอดจนเปิดโอกาสให้แสดงความคิดเห็นในหลายแง่มุม โดยการให้กำลังใจ ชมเชย

5) กระตุ้นหรือรื้อฟื้นที่จะตอบคำถามที่แปลกใหม่ของเด็กอย่างมีชีวิตชีวา และแสดงให้เห็นว่าความคิดของเขานั้นมีคุณค่า สามารถที่จะนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ ซึ่งจะทำให้เด็ก

6) กระตุ้นและส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ด้วยตนเอง โดยเปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีส่วนร่วมเริ่มทำกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น หรือนำปัญหาใหม่ๆ แปลกๆ มาให้ผู้เรียนได้ค้นคว้าหาวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง

7) จัดให้มีกิจกรรมการระดมความคิด (Brain Storming) ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ จะทำให้ผู้เรียนมีความคิดที่เป็นอิสระ สามารถพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ได้

8) ส่งเสริมให้เด็กมีจินตนาการและมีการประดิษฐ์สิ่งต่างๆ หรือคิดวิธีการที่แปลกๆ ใหม่ๆ โดยบิดามารดาและครูควรให้กำลังใจ ด้วยการยกย่องชมเชยหรือให้รางวัลตามความเหมาะสม โดยเฉพาะในผลงานที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ

นอกจากนี้ยังมีเทคนิคการสอนที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์มีหลายวิธี ครูจำเป็นต้องเลือกไปใช้ให้สอดคล้องกับสิ่งที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งบางครั้งต้องใช้มากกว่า 1 เทคนิควิธี จึงจะให้นักเรียนมีปริมาณของความคิดอย่างเพียงพอ นักเรียนจะใช้วิจารณญาณตัดสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องออกทีละประเด็น ให้คงเหลือแต่สิ่งที่ใช้ได้มาเป็นแนวทางซึ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่ เทคนิคการสอนให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีดังนี้

1. การระดมสมอง เป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่มากในการรวบรวมความคิดเห็นโดยเน้นให้มีการพิจารณาตัดสินใจและวิจารณ์อย่างเสรี

2. การอุปมาอุปไมย ด้วยการให้การเปรียบเทียบ พิจารณาดูความเหมือนกันเพื่อสรุปเป็นความคิดเห็นที่แจ่มชัดขึ้น

3. การเทียบเคียง เป็นการหาความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งของ 2 อย่าง เพื่อหาลักษณะร่วมเพื่อเป็นข้อมูลสร้างสรรคงาน

4. การปรับเป้าหมายหรือการทดแทนด้วยการใช้ประสบการณ์ไปสร้างจินตนาการในอนาคตโดยใช้คำว่า “ถ้า... จะ...” ทำให้สิ่งที่ปรารถนาในอนาคตได้ปรากฏเป็นจริงขึ้นมาจากการ “สมมติ”

5. การตีความ เป็นการใช้ความคิดอธิบายปรากฏการณ์ที่ได้พบเห็นให้ตนเองและผู้อื่นเข้าใจ

6. การวิจารณ์ เป็นการวิเคราะห์ ประเมินองค์ประกอบต่าง ๆ อย่างเที่ยงธรรมมีหลักฐานที่เป็นข้อเท็จจริง

7. การจัดเข้าพวก เป็นการเก็บรวบรวมข้อมูลและแก้ปัญหาต่าง ๆ โดยใช้สมมุติฐานทักหรือป้ายนิเทศมาจัดเข้าพวก ซึ่งอาจสังเคราะห์ได้เป็นหลักการหรือกฎเกณฑ์เป็นความรู้ใหม่

8. การไม่ใส่ใจชั่วคราว เป็นการหยุดพักทำงานเมื่อทำงานได้ระยะหนึ่งแล้ว เพื่อเป็นการปล่อยให้แนวทางการแก้ปัญหาได้แสดงออกมาจากจิตสำนึก

9. การลงมือทำ เมื่อลงมือทำย่อมพบปัญหาและอุปสรรค ก่อให้เกิดแนวคิดในการแก้ไขปรับปรุงให้ดีขึ้นและอาจพบแนวคิดของตน

10. ความไม่คาดคิด ความเกี่ยวข้องที่ไม่คาดคิดโดยการอ่าน การค้นหา การสังเกต อาจนำมาซึ่งความคิดใหม่ ๆ ได้

11. การปรับเปลี่ยนของที่มีอยู่แล้ว อาจเป็นขึ้นส่วนของสิ่งของ วิธีการหรือความคิด การเปลี่ยนสี รูปร่าง เป็นต้น

12. การพูดให้เกินจริง เป็นการสร้างจินตนาการให้เกินจริงจากธรรมชาติ เพื่อกระตุ้นความคิดให้มีการพัฒนารูปแบบใหม่

13. ความตรงกันข้าม เป็นการมองในทางสลับกันโดยจินตนาการให้เป็นสิ่งตรงกันข้าม ทำให้คนได้ใช้ความคิดที่อาจเป็นวิธีการนำไปสู่ความคิดใหม่

14. เหตุการณ์ที่รุนแรง การทำให้รุนแรงขึ้นเป็นเหตุการณ์ที่ไม่ได้คาดหมายในบางกรณี อาจทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงความคิด เป็นความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ได้

15. การใช้กระบวนการแก้ปัญหา โดยนำเทคนิคและกระบวนการที่มีผู้รู้ได้ทดสอบสมมุติฐานของตนเองแล้วได้ผล มาจัดลำดับขั้นตอนของกระบวนการทำให้เกิดแนวทางความคิดหรือวิธีการต่าง ๆ ในบทความนี้ได้กล่าวถึง ลักษณะของครูที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ตลอดจนการจัดบรรยากาศภายในชั้นเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ได้

3.6.2 กระบวนการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดทอแรนซ์

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ (Creative problem solving) มีหลายแนวความคิด ทอแรนซ์ (Torrance, 1969, อ้างอิงใน อารี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 97-99) ได้เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ โดยเชื่อว่าเป็นพื้นฐานที่จะกระตุ้นและจูงใจให้เกิดกระบวนการเรียนรู้ คือ

1) ลักษณะความไม่สมบูรณ์ การเปิดกว้าง (Incompleteness Openness) เป็นลักษณะพื้นฐานแรกที่สุดในกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา มีเทคนิควิธีสอนหลายวิธีที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยความสมบูรณ์ไปกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดความอยากรู้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยปกติเทคนิควิธีการสอนนี้จะทำก่อนเริ่มบทเรียน การให้การบ้าน และการทำกิจกรรมอื่น ๆ

2) ลักษณะการสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา (Producing Something and Using It) วิธีหนึ่งที่ทอร์เรนซ์ได้เสนอในกระบวนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์และการแก้ปัญหา คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือให้ผลิตงานบางอย่างที่เป็นประโยชน์ขึ้น ซึ่งวิธีนี้ มาเยอร์และทอร์เรนซ์นำมาใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาและนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น

3) ลักษณะการใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก ๆ ทำให้เขาถามคำถามต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถามและครูต้องยอมรับว่าไม่มีอะไรที่จะเป็นรางวัลแก่เด็กมากไปกว่าการที่เด็กได้ค้นพบคำตอบที่เขาถามแต่มิได้หมายความว่าครูจะต้องตอบคำถามนั้นในทันทีทุกครั้ง แต่ครูต้องหาวิธีการยั่วยุหรือใช้คำถามกลับเพื่อให้เด็กหาคำตอบเองจากแหล่งความรู้ที่เด็กสามารถค้นหาคำตอบได้ด้วยตัวเองเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่เด็กจะพอใจและเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

Torrance และ Myers (อ้างอิงใน อารี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 10) ได้ให้คำอธิบายเกี่ยวกับกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกลึกซึ้งต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปแล้วจึงรวบรวมความคิด ตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้น แล้วรายงานผลที่ได้รับจากการทดสอบสมมติฐานเพื่อเป็นแนวคิดใหม่ต่อไป ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ที่เรียนว่า “กระบวนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์” (creative problem solving) ซึ่งแบ่งเป็นขั้นตอน ได้ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact - Finding) เริ่มจากการเกิดความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถระบุปัญหาได้
2. การค้นพบปัญหา (Problem - Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถระบุได้ว่าปัญหาคืออะไร
3. การตั้งสมมติฐาน (Idea - Finding) เป็นการคิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution - Finding) เป็นการทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ

5. การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance - Finding) เป็นการยอมรับคำตอบที่ค้นพบจะเห็นได้ว่ากระบวนการคิดของทอร์แรนซ์นี้มีความสอดคล้องกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์เป็นอย่างดี

สรุปได้ว่ากระบวนการคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์จะให้ความสำคัญในการทำปัญหาให้กระจ่าง และผู้คิดจะต้องทำปัญหาให้กระจ่าง ผู้คิดจะมีสติสัมปชัญญะที่สมบูรณ์ จึงจะทำการเข้าใจปัญหาได้อย่างถูกต้อง และความสำเร็งที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นแรงกระตุ้นให้มีการคิดแก้ปัญหาต่างๆที่ท้าทาย

Torrance ได้กำหนดองค์ประกอบการคิดสร้างสรรค์มีลักษณะการคิดพื้นฐานที่สำคัญดังนี้

- 1) การคิดคล่อง หมายถึง ความสามารถในการคิดให้ได้ปริมาณเป็นจำนวนมาก ในเวลาที่จำกัด
- 2) การคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดได้ในสิ่งที่แปลก ในเวลาที่จำกัด
- 3) การคิดยืดหยุ่น หมายถึง การนำเอาความคิดที่คิดได้เป็นจำนวนมากนั้นมาจัดประเภทเป็นประเภทต่าง ๆ

Torrance มีขั้นตอนความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้นตอนดังนี้

1. ขั้นเริ่มคิด คือพยายามรวบรวมข้อเท็จจริง เรื่องราวและแนวคิดต่างๆอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ซึ่งยังยังไม่ทราบว่าจะผลที่จะเกิดขึ้นนั้นจะเป็นไปในรูปใดและอาจใช้เวลานานจนบางครั้งจะเกิดขึ้นโดยไม่รู้ตัว
2. ขั้นครุ่นคิด คือ ขั้นที่ผู้คิดใช้ความคิดอย่างหนัก แต่บางครั้งความคิดอันนี้อาจหยุดชะงักไปเฉยๆ เป็นเวลานาน บางครั้งก็จะกลับเกิดขึ้นใหม่อีก
3. ขั้นเกิดความคิด คือ ขั้นที่ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่ซ้ำกัน ความคิดเก่าๆ ซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวคิดใหม่นี้ จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด ผู้คิดไม่ได้นึกฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย
4. ขั้นปรับปรุง คือ ขั้นการขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจดเพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่ายหรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุมและวิวัฒนาการก้าวหน้าต่อไป ในบางกรณีอาจมีการทดลองเพื่อประเมินการแก้ปัญหาสำหรับเลือกความคิดสมบูรณ์ที่สุด ซึ่งความคิดเหล่านี้ก่อให้เกิดการประดิษฐ์ผลงานใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์ นวนิยาย บทเพลง จิตรกรรม และการออกแบบอื่นๆ เป็นต้น(Torrance, 1964, หน้า 47)

Guilford (1967) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีความฉับไวที่จะรับรู้ปัญหา มองเห็นปัญหา สามารถเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ ๆ ได้ง่าย มีความสามารถที่จะสร้างหรือแสดงความคิดเห็นใหม่ ๆ และปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น ซึ่งวิธีการคิดมีลำดับขั้นดังนี้

1. การรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึงความสามารถในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว
2. การจำ (Memory) คือ ความสามารถในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มา และสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ
3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) หมายถึง ความสามารถในการให้คำตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ
4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent thinking) หมายถึง ความสามารถในการให้คำตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้
5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถในการตัดสินข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์

สำหรับวิธีการคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) นี้ Guilford(1967) จัดว่าเป็นความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลที่ใช้ในการแก้ปัญหา เป็นการคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งต่าง ๆ ใหม่ ๆ เป็นความสามารถของบุคคลที่จะประยุกต์ใช้กับงานหลาย ๆ ชนิด ซึ่งประกอบด้วยลักษณะดังต่อไปนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคล่องในการคิด (Fluency)
3. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรกต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตนบ่อยครั้งต้องอาศัยความคิดจินตนาการ หรือที่เรียกว่า ความคิดจินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิดเพียงอย่างเดียวแต่จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย

ความคิดริเริ่มนั้นสามารถอธิบายได้ตามลักษณะดังนี้ คือ

1. ลักษณะทางกระบวนการ คือ เป็นกระบวนการคิด และสามารถแตกความคิดจากของเดิมไปสู่ความคิดแปลกใหม่ ที่ไม่ซ้ำกับของเดิม

2. ลักษณะของบุคคล คือ บุคคลที่มีความคิดริเริ่ม จะเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง เชื้อมั่นในตนเอง กล้าคิด กล้าลอง กล้าแสดงออก ไม่พลาดกลัวต่อความไม่แน่นอน หรือคลุมเครือ แต่เต็มใจและยินดีที่จะเผชิญและเสี่ยงกับสภาพการณ์ดังกล่าว บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีด้วย

3. ลักษณะทางผลิตผล ผลงานที่เกิดจากความคิดริเริ่ม จึงเป็นงานที่แปลกใหม่ไม่เคยปรากฏมาก่อน มีคุณค่าทั้งต่อตนเอง และเป็นประโยชน์ต่อสังคมส่วนรวม คุณค่าของงานจึงมีตั้งแต่แต่ระดับต้น เช่น ผลงานที่เกิดจากความต้องการการแสดงความคิดอย่างอิสระ ซึ่งเกิดจากแรงจูงใจของตนเอง ทำเพื่อสนองความต้องการของตนเองโดยไม่คำนึงถึงคุณภาพของงาน และค่อย ๆ พัฒนาขึ้นโดยเพิ่มทักษะบางอย่าง ต่อมาจึงเป็นชิ้นงานประดิษฐ์ ซึ่งเป็นสิ่งที่คิดค้นใหม่ ไม่ซ้ำกับใคร นอกจากนี้ก็พัฒนางานประดิษฐ์ให้ดีขึ้นจนเป็นขั้นสูงสุด

ความคล่องตัวในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด แบ่งออกเป็น

1. ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word fluency) ซึ่งเป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2. ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ภายในเวลาที่กำหนด

3. ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค คือ ความสามารถที่นำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

4. ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด จึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้มากหลายอย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุด

ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง แบ่งออกเป็น

1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ

2. ความคิดยืดหยุ่นทางด้านการดัดแปลง (Adaptive flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายและสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

ความคิดละเอียดลออ (elaboration) คือ ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

พัฒนาการของความคิดละเอียดลออนั้นขึ้นอยู่กับ

1. อายุ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถทางด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย
2. เพศ เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กชายในด้านความคิดละเอียดลออ
3. ความสังเกต เด็กที่มีความสามารถด้านการสังเกตสูงจะมีความสามารถคิด

ละเอียดลออสูงด้วย

ดังนั้น จึงพอสรุปได้ว่า พฤติกรรมที่เป็นความคิดสร้างสรรค์นี้เป็นความสามารถด้านหนึ่งของเชาวิปัญญา เป็นการคิดหลายทิศทาง (divergent thinking) ที่ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ

Hutchinson (1949) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ที่มีความเข้าด้วยกัน อันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาใหม่ที่อาจจะใช้เวลาคิดอันรวดเร็วหรือยาวนาน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัญหานั้น ซึ่งมีลำดับขั้น ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (The stage of preparation) เป็นขั้นการรวบรวมประสบการณ์เก่าๆ รู้จักการลองผิดลองถูก และตั้งสมมุติฐานเพื่อแก้ปัญหาต่างๆ
2. ขั้นครุ่นคิด (The stage of frustration) เป็นระยะที่มีอารมณ์ต่างๆ เช่น ภาวะว้าวาย ตึงเครียด อันเนื่องมาจากการครุ่นคิดที่จะแก้ปัญหานั้น แต่ยังไม่คิดไม่ออก
3. ขั้นของการเกิดความคิด (The period of moment insight) เป็นระยะที่เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันทีทันใด มองเห็นวิธีการแก้ปัญหานั้น หรือเป็นการพบคำตอบ
4. ขั้นพิสูจน์ (The stage of verification) เป็นระยะการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่างๆ เพื่อดูว่าคำตอบที่คิดออกมานั้นเป็นจริงหรือไม่

Wallas กล่าวว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เกิดการคิดสิ่งใหม่ ๆ โดยการลองผิดลองถูก (Trial and Error) และได้แบ่งขั้นตอนไว้เป็น 4 ขั้น คือ

1. ขั้นเตรียม (Preparation) เป็นขั้นเตรียมข้อมูลต่าง ๆ เช่น ข้อมูลเกี่ยวกับการกระทำหรือแนวทางที่ถูกต้อง หรือข้อมูลระบุปัญหา หรือข้อมูลที่เป็นข้อเท็จจริง ฯลฯ

2. **ขั้นความคิดคุกรุ่นหรือระยะฟักตัว (Incubation)** เป็นขั้นที่อยู่ในความวุ่นวายของข้อมูลต่าง ๆ ทั้งใหม่และเก่า สะเปะสะปะ มีระเบียบเรียบร้อย ไม่สามารถจะขมวดความคิดนั้น จึงปล่อยความคิดเงิบไว้

3. **ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination)** เป็นขั้นที่ความคิดสับสนนั้นได้ผ่านการเรียบเรียงและเชื่อมโยงความสัมพันธ์ต่าง ๆ เข้าด้วยกันให้มีความกระจ่างชัด และสามารถจะมองเห็นภาพพจน์ในทัศนของความคิด

4. **ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง (Verification)** เป็นขั้นที่ได้รับความคิด 3 ขั้นจากข้างต้น เพื่อพิสูจน์ว่าเป็นความคิดที่เป็นจริงและถูกต้องหรือไม่

Davis (1983) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามที่มีลูนินิเพื่อการศึกษาคิดความคิดสร้างสรรค์(The Creative Education Foundation) ใช้อยู่ในปัจจุบัน โดยเรียกกระบวนการนี้ว่ากระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ กระบวนการนี้จะเริ่มต้นด้วยการมีปัญหาที่เรียกว่าความยุ่งเหยิง (Mess) กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การค้นหาความจริง (Fact finding) ในขั้นนี้เมื่อเกิดปัญหาทำให้เกิดความวิตกกังวลก็ต้องพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้ทราบว่าเป็นปัญหานั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นหาปัญหา (Problem finding) จากขั้นที่ 1 เมื่อได้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาแล้วในขั้นนี้จะพิจารณาถึงมูลเหตุและแนวทางที่เป็นไปได้ โดยคิดถึงความเป็นไปได้หลาย ๆ แนวทางให้ได้มากที่สุด จากนั้นนำแนวทางทั้งหมดมาคัดเลือกหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดเพียง 1 หรือ 2 แนวทาง แล้วตั้งเป็นประเด็นปัญหาเพื่อค้นหาวิธีการแก้ไขต่อไปในขั้นที่ 3

ขั้นที่ 3 การค้นหาความคิด (Idea finding) เมื่อได้ประเด็นปัญหาจากขั้นที่ 2 แล้ว ในขั้นนี้จะเป็นการระดมความคิดเพื่อหาวิธีการที่จะแก้ปัญหาตามประเด็นที่ตั้งไว้ออกมาให้ได้มากที่สุดอย่างอิสระ โดยยังไม่มีประเมินความเหมาะสมในขั้นนี้

ขั้นที่ 4 การค้นหาคำตอบ(Solution finding) ในขั้นนี้เป็นขั้นตอนของการพิจารณาคัดเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุดจากวิธีการที่หาได้ในขั้นที่ 3 โดยเริ่มแรกจะต้องหาหลักเกณฑ์ในการเลือก เช่น ความประหยัด ความรวดเร็ว เป็นต้น เมื่อได้หลักเกณฑ์ที่เหมาะสมแล้วก็นำหลักเกณฑ์นั้นไปพิจารณาคัดเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุด

ขั้นที่ 5 การค้นหาคำตอบที่เป็นที่ยอมรับ (Acceptance finding) ขั้นตอนนี้จะเป็นการนำเอาวิธีการที่เหมาะสมที่สุดจากขั้นที่ 4 มาพิสูจน์ให้เห็นว่าสามารถนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งการเผยแพร่ความคิดนั้นให้ผู้อื่นลองปฏิบัติเพื่อให้เป็นที่ยอมรับ

เมื่อพิจารณาความคิดเกี่ยวกับลำดับขั้นของความคิดสร้างสรรค์ของทั้ง 5 คน จะเห็นได้ว่า ลำดับขั้นในการแก้ปัญหาซึ่ง Torrance เรียกกระบวนการลักษณะนี้ว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในแนวความคิดของ Torrance ค่อนข้างที่จะเป็นวิทยาศาสตร์ มีการหาข้อมูล ตั้งสมมติฐานและทำการทดลอง และมีลักษณะเด่นอีกลักษณะหนึ่ง คือ การยอมรับและค้นพบคำตอบเป็นจุดจบของปัญหาหรือแนวความคิดหนึ่ง แต่จะเป็นจุดเริ่มต้นของแนวคิดหรือปัญหาใหม่ที่เรียกว่า New Challenge ต่อไป ผู้วิจัยจึงได้นำแนวคิด Torrance มาจัดพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ในทฤษฎีของทอแรนซ์ ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลจะขึ้นอยู่กับองค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นศักยภาพในตัวบุคคลกับการกระตุ้นจากสิ่งแวดล้อมภายนอกศักยภาพในตัวบุคคลนั้น ได้แก่ ความสามารถ และทักษะ ส่วนกระตุ้นจากภายนอกนั้นเป็นการกระตุ้นจากสิ่งรอบข้างต่าง ๆ สิ่งกระตุ้นจากภายนอก จะเป็นสิ่งสำคัญที่ทำให้บุคคลเกิดความอยากรู้อยากเห็น มีความอดทน มุมานะซึ่งอาจเรียกรวม ๆ ว่าเป็นสภาพด้านอารมณ์หรือแรงจูงใจ

เมื่อได้พิจารณาลงไปในรายละเอียดก็จะกล่าวได้ว่าความสามารถที่ดี ทักษะที่ดี ที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้น อาจเกิดขึ้นได้จากกรรมพันธุ์ และจากการศึกษาอบรมหรือการเรียนรู้ ความเชื่อที่ว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยกระบวนการฝึกนี้ได้รับการยอมรับ และมีผลการวิจัยสนับสนุนทั้งในและต่างประเทศ ตัวอย่างรูปแบบที่ใช้ฝึกเป็นรายบุคคลและกลุ่ม

1. การฝึกความไวในความรู้สึก ความคิดริเริ่มที่ดีมักเกิดขึ้นจากการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม วิธีฝึกความไวในความรู้สึกเป็นวิธีที่ช่วยให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพจากการสัมพันธ์ระหว่างบุคคล วิธีนี้ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นจากการร่วมกิจกรรมโดยให้สมาชิกในกลุ่มมีความรู้สึกที่ดีและเห็นความสำคัญของกลุ่มและให้ทุกคนพยายามปรับปรุงทักษะการสื่อสารความหมายภายในกลุ่มของตนเอง

ในกิจกรรมฝึกความไวในความรู้สึก ความสามารถที่จะเข้าใจความรู้สึกนึกคิดของผู้อื่นได้อย่างฉับไวนั้นผูกติดอยู่กับความสามารถที่จะแสดงพฤติกรรมอย่างยืดหยุ่น และเหมาะสมกับสมาชิกกลุ่ม จะเป็นเสมือนเป้าหมายหลักของกิจกรรมที่ร่วมกันคิดหรือแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์

2. การฝึกทักษะการวินิจฉัย การฝึกทักษะการวินิจฉัยเป็นวิธีการช่วยให้สมาชิกในกลุ่มยอมรับภาวะกดดันซึ่งมีผลกระทบต่อประสิทธิภาพการทำงานในกลุ่ม ภาวะกดดันดังกล่าวอาจเปรียบได้กับอาการป่วยที่เกิดขึ้นในกลุ่ม ดังนั้นสมาชิกจะต้องวินิจฉัยถึงสาเหตุขัดแย้งระหว่างสมาชิก ความเฉื่อยชา การชะลอการตัดสินใจ รวมถึงการตัดสินใจที่ผิดพลาดและอื่นๆ ที่เป็นต้นเหตุในการทำงานของกลุ่มด้วยประสิทธิภาพลง การฝึกทักษะการวินิจฉัย เป็นกลวิธีหนึ่งที่ช่วย

ให้สมาชิกแยกแยะว่าอะไรคืออุปสรรคหนึ่ง เป็นตัวขัดขวางการทำงาน หรือการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของกลุ่ม

3. การระดมความคิด วิธีนี้ออสมบอร์น เป็นผู้คิดขึ้น โดยมีความเชื่อว่าความคิดที่ดี ๆ จำนวนมากของบุคคลจะเก็บไว้และเขาจะไม่แสดงความคิดเห็นเหล่านั้นออกมา เนื่องจากกลัวผู้อื่นจะวิพากษ์วิจารณ์ ฉะนั้น กลวิธีระดมความคิดนี้จะไม่เริ่มด้วยการวิพากษ์วิจารณ์ในสิ่งที่สมาชิกในกลุ่มคิดว่าเป็นสิ่งดี หรือไม่แต่หากพยายามกระตุ้นให้ทุกคนคิดให้มากที่สุดเสียก่อนแล้วจึงมีการประเมินและสังเคราะห์แนวความคิดเหล่านั้นภายหลัง

4. วิธีซีเน็คติคส์ ผู้คิดวิธีซีเน็คติคส์ก็คือ กอร์ดอน กลวิธีนี้จะเน้นที่การสร้างความคิดค้นเคยในสิ่งแปลกใหม่ และสร้างความแปลกใหม่จากสิ่งที่คุ้นเคย โดยใช้การอุปมา เป็นพื้นฐานของการคิดการอุปมานั้น กอร์ดอนแบ่งไว้เป็น 2 อย่าง คือ

ก. การอุปมาตนเอง เป็นการอุปมาเปรียบตัวเองเป็นปัญหา

ข. การอุปมาโดยตรง เป็นความพยายามที่ผู้คิดจะนึกถึงสิ่งอื่น ๆ ซึ่งมีลักษณะคล้ายคลึงกับปัญหาที่กำลังประสบอยู่แล้วพิจารณาธรรมชาติ ของสิ่งนั้น เพื่อนำมาใช้ในการแก้ปัญหาคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ

ค. การอุปมาสัญลักษณ์ การอุปมาโดยวิธีนี้จะใช้สัญลักษณ์เพื่ออธิบายคุณลักษณะบางอย่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง

ง. การอุปมาเพื่อฝัน วิธีการอุปมาในลักษณะเพื่อฝัน ผู้คิดอาจจะจินตนาการโดยอาศัยพื้นฐานการนิทาน เรื่องเล่าหรือนิยายท้องถิ่นก็ได้

ในห้องเรียนครูสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้หลายวิธีและที่สำคัญที่สุดครูต้องเปิดใจให้กล้ารับฟังความคิดเห็นของเด็กในการยอมรับและสนับสนุนความคิดที่แปลกใหม่ ให้เด็กตระหนักถึงว่าทุกคนมีศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์ และให้เด็กมีความมั่นใจที่จะแสดงความคิดสร้างสรรค์ความสามารถของตัวเองออกมา

สรุปได้ว่าการนำแนวคิด Torrance มาจัดพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์องค์ประกอบ 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นศักยภาพในตัวบุคคลกับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าภายนอกศักยภาพในตัวบุคคล และนำขั้นตอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ในแนวความคิดของ Torrance มาจัดกิจกรรมให้เชื่อมโยงจนเกิดความคิดสร้างสรรค์

3.6.3 ลักษณะของกิจกรรมสร้างสรรค์

ทอร์แรนซ์ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับลักษณะพื้นฐานของกิจกรรม ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ ดังนี้

ลักษณะที่ 1 ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง (Incompleteness, Openness) ความไม่สมบูรณ์หรือการเปิดรับประสบการณ์เป็นลักษณะพื้นฐานอันดับแรกสุดในกระบวนการเรียนรู้ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ทอเรนซ์และผู้เชี่ยวชาญทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ได้เสนอแนะว่า พลังความไม่สมบูรณ์จะเป็นแรงจูงใจในการเรียนรู้และความสัมฤทธิ์ผล” กล่าวคือ เมื่อผู้เรียนเกิดความรู้สึกว่างงานที่ตนได้ทำนั้นยังไม่สมบูรณ์ ยังมีช่องว่างหรือข้อบกพร่องบางประการก็จะทำให้ผู้เรียนคิดศึกษาค้นคว้าและพยายามหาทางทำให้สมบูรณ์ อันเป็นแนวทางหนึ่งที่ช่วยก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ดังที่ เบนชาน (Ben Shahn) จิตรกรเอก ได้กล่าวว่า ความคิดความรู้สึกของเขาเกี่ยวกับภาพที่เขียนนั้นยังไม่สมบูรณ์ ไม่กระจ่างชัด ก็เปรียบเหมือนกับความรู้สึกนึกคิดของนักประดิษฐ์ ความไม่สมบูรณ์ ความมีช่องว่างที่จะต้องเติมให้เต็ม ทำให้นักประดิษฐ์ติดต่อเรื่องสิ่งต่าง ๆ ได้ดังกล่าวมาแล้ว และจะเป็นแรงกระตุ้นหรือเป็นพลังให้เด็กอย่างเรียนรู้ อยากหาคำตอบให้กับตนเอง ทอเรนซ์ได้ทดลองสอนโดยเอาภาพมาให้ให้นักเรียนดู หรืออ่านเรื่องให้ฟัง แล้วให้เด็ก ๆ ลองคิดสิ่งที่ต้องการรู้จากภาพหรือเรื่องนั้น ๆ ซึ่งไม่ปรากฏในภาพหรือกล่าวไว้ในเรื่อง เป็นต้น พบว่าสามารถกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดของตนเอง และคิดแตกต่างจากสิ่งที่ได้พบได้เห็น อันเป็นทางหนึ่งที่กระตุ้นให้เด็กคิดสร้างสรรค์และเรียนรู้การแก้ปัญหาต่อไป

มีกลวิธีสอนของครูหลายวิธีที่จะส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยอาศัยความไม่สมบูรณ์เป็นแรงจูงใจไปกระตุ้นให้เด็กอยากเรียน อยากรู้ อยากศึกษาเพิ่มขึ้น ทั้งในบทเรียนวิทยาศาสตร์ ศิลปะ ภาษา และอื่นๆ โดยปกติกลวิธีสอนนี้สามารถจัดลำดับในการใช้ทั้งก่อนสอนบทเรียน หรือนำเข้าสู่บทเรียนระหว่างดำเนินการสอน และหลังจากการสอนเสร็จแล้ว ดังรายละเอียดดังนี้

ก. กลวิธีก่อนเริ่มบทเรียน

1. เสนอเกี่ยวกับสิ่งที่คลุมเครือ ไม่ชัดเจน และไม่แน่นอน
2. คาดการณ์ล่วงหน้า ตั้งตั้งความหวังไว้สูง
3. ทำสิ่งที่คุ้นเคยให้ดูแปลก และทำสิ่งแปลกให้ดูเป็นสิ่งที่คุ้นเคย โดยใช้อุปมาอุปไมย
4. คิดพิจารณาจากสิ่งเดียวกัน แต่ให้คิดพิจารณาจากหลายๆแง่ หลากๆมุมที่แตกต่างกัน เช่น ในแง่ของจิตวิทยา กายภาพ และความรู้สึกทางอารมณ์
5. ใช้คำถามที่ยั่ว ทำทนาย กระตุ้นให้ผู้เรียนคิดหาคำตอบ หรือหาข้อมูลในทางที่แปลกใหม่

6. ให้คาดการณ์ พยากรณ์ ทำนาย จากข้อมูลที่มีจำกัด
 7. วางโครงสร้างของงานพหุเป็นแนวหรือทิศทาง
 8. ส่งเสริมให้นักเรียนอยากเรียนรู้สิ่งอื่น ๆ ที่นอกเหนือจากสิ่งที่ได้เรียนรู้
- ข. กลวิธีระหว่างเรียน - ระหว่างสอน

ในระหว่างที่ครูสอน กลวิธีสอนต่อไปนี้จะเป็ประโยชน์

1. คาดการณ์ล่วงหน้า และตั้งความคาดหวังให้สูงไว้ต่อไป
 2. ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ แทนที่จะยอมรับอย่างเสียไม่ได้
 3. สำรวจหาสิ่งที่ขาดไปและหนทางที่เป็นไปได้ ซึ่งจะทำให้เกิดความเป็นระบบและ
การคิดตรึกตรองอย่างรอบครอบ
 4. นำเอาส่วนประกอบที่ไม่สัมพันธ์กันมาเรียงลำดับไว้
 5. ใช้ความเร้นลับ ความประหลาดที่ตรวจสอบพบให้เป็นประโยชน์
 6. ใช้คำถามปลายเปิด
 7. คาดการณ์หรือพยากรณ์จากข้อมูลที่มีจำกัด เสมือนเป็นข้อมูลหรือความจริงใหม่
 8. ทำสิ่งที่แปลก ๆ เพิ่มขึ้นและใช้อย่างรอบคอบ
 9. ส่งเสริมการมองเหตุการณ์ สถานที่ และคิดให้เป็นประโยชน์
- ค. กลวิธีหลังจากบทเรียนหรือในการให้การบ้านหรือการทำงาน
1. เล่นกับความคลุมเครือและความไม่แน่นอน
 2. คิดหาคำตอบที่สร้างสรรค์ ซึ่งหมายถึงหาวิธีที่ดีกว่า ความสำเร็จที่มีมากกว่า
 3. ค้นให้ลึกลงไป และมองให้ไกล นอกเหนือจากสิ่งที่ปรากฏแล้ว
 4. ขยายหรือตกแต่งความคิดในข้อเขียน ละคร จินตนิยาย และอื่น ๆ
 5. แสวงหาคำตอบที่ดีเพื่อเป็นแรงกระตุ้น
 6. ทดลองและทดสอบความที่เลือกแล้ว
 7. กระตุ้นให้คิดการณ์ไกลในอนาคต รวมทั้งที่ดูเหมือนจะเป็นไปได้ยาก
 8. ตั้งสมมุติฐานหลาย ๆ อย่างเพื่อให้มีทางเลือก
 9. จัดรูปแบบหรือความคิดรวบยอดที่ได้รับเสียใหม่
 10. รวบรวมความหลากหลายและทำให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
 11. ถ่ายโยงหรือจัดข้อมูลส่วนประกอบอื่น ๆ เสียใหม่
 12. ดำเนินการขั้นตอนต่อไปนอกเหนือจากสิ่งที่เราเคยรู้มาแล้ว

ลักษณะที่ 2 การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ (Producing Something and Using) วิธีการที่ทอเรนซ์ชอบและเสนอแนะในกระบวนการเรียนรู้การสร้างสรรค์และแก้ปัญหา คือ การให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นด้วยตนเอง ซึ่งอาจจะเป็นงานวาดภาพ การแต่งเรื่อง การปั้นรูปสัตว์ เป็นต้น ต่อจากนั้นก็ให้ใช้สิ่งที่ผลิตแล้วนั้นให้เกิดประโยชน์ สิ่งนี้เป็นหลักสำคัญของกิจกรรมที่ทอเรนซ์และมายเยอร์ได้นำไปสร้างคู่มือการคิดสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาและมัธยมศึกษา ซึ่งในหนังสือคู่มือการคิดได้เสนอขั้นตอนไว้ 3 ขั้นตอนด้วยกัน คือ

ขั้นที่ 1 ผู้เรียนจะได้รับอนุญาตให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียน เพื่อสร้างความคิดขึ้น

ขั้นที่ 2 นักเรียนแต่ละคนคิดให้ลึกซึ้งด้วยตนเองกับสิ่งที่ได้คิดขึ้น

ขั้นที่ 3 นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำบางสิ่งบางอย่างจากสิ่งที่เขาได้คิดสร้างขึ้นในขั้นที่ 2

ตัวอย่างกิจกรรมเสียงและภาพ (Sound and Images) ซึ่งเป็นอุปกรณ์การสอนอย่างหนึ่งของทอเรนซ์และมายเยอร์ เด็กจะได้รับการชี้แจงให้จำคำ 4 คำที่จะก่อให้เกิดภาพขึ้น ต่อมาก็ให้เด็กฟังคำเหล่านั้นอีกเป็นครั้งที่ 2 และ 3 แต่ละครั้งจะก่อให้เกิดจินตนาการของเขากว้างไกลออกไป ผลสุดท้ายเด็กจะต้องเลือกภาพพจน์ที่เด็กสนใจมากที่สุด แล้วใช้เป็นพื้นฐานในการแต่งเรื่อง วาดภาพ แต่งเพลง หรือคิดทำเต็นรำ ในการฟังเทปละคร เทปจะหยุดที่จุดสำคัญ ๆ เพื่อให้เด็กคิดแก้ปัญหาเหตุการณ์หรือพยากรณ์ และคิดหาทางที่เป็นไปได้ปลาย ๆ ทาง แล้วใช้ข้อสรุปนั้นเป็นพื้นฐานในการสอบถาม วิจัย หรือการสร้างสิ่งต่าง ๆ ขึ้น เช่น บทละคร คำประพันธ์ นิทาน หรือบทเพลงต่าง ๆ เป็นต้น

ลักษณะที่ 3 การใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) ความอยากรู้ของเด็ก ๆ ทำให้เขาถามคำถามต่าง ๆ มากมาย กว่าอายุถึงเกณฑ์เข้าโรงเรียน เด็กจะเรียนรู้ทักษะในการค้นหาคำตอบโดยการตั้งคำถามเมื่อเข้าโรงเรียน ครูจะเริ่มถามคำถามต่าง ๆ ทั้งหมดเสียเอง เด็กก็โอกาสน้อยมากที่จะถามคำถามใด ๆ ยิ่งกว่านั้น คำถามของครูมักจะเป็นคำถามที่ไม่ต้องการคำตอบเป็นส่วนใหญ่ เพราะคำตอบทั้งหมดครูรู้อยู่แล้ว คำถามเพื่อหาคำตอบใหม่ ๆ จึงมักไม่ค่อยมีในห้องเรียน ถ้าครูปล่อยให้เด็กถามเพื่อหาคำตอบได้จริง ๆ ก็ไม่ต้องสงสัยว่าเด็กจะถามกันอย่างมากมาด้วยความตื่นเต้นและคล่องแคล่ว ซึ่งน่าจะยอมรับเป็นสิ่งธรรมดาและควรจะร่วมกันคิดหาคำตอบทั้งครูและนักเรียน

พื้นฐานในการพัฒนาทักษะการตั้งคำถาม คือความสามารถของครูที่จะยอมรับคำถามที่เด็กถาม และควรให้รางวัลเด็กที่ถามมากกว่าเด็กที่ตอบคำถามได้ไม่มีสิ่งใดเป็นรางวัลที่ยิ่งใหญ่สำหรับเด็กมากกว่าการค้นพบคำตอบของคำถามที่ได้ถามแต่สิ่งนี้ไม่ได้หมายความว่าครูจะต้องตอบคำถามในทันทีทันใด เพราะมีกฎอยู่ว่า อย่าตอบคำถามในสิ่งที่เด็กอาจจะค้นพบคำตอบด้วยตนเอง แต่ก็ได้หมายความว่าให้ครูผลักดันคำตอบคำถามออกไป ครูควรหาเทคนิควิธีในการส่งเสริมบรรยากาศในการถามคำถาม และการค้นหาคำตอบให้น่าสนใจยิ่งขึ้น

สรุปได้ว่าทอร์เรนซ์ได้จัดลักษณะของกิจกรรม ซึ่งเป็นแรงจูงใจให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ และแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ 1) ความไม่สมบูรณ์ การเปิดใจกว้าง 2) การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา และการใช้ให้เป็นประโยชน์ 3) การใช้คำถามของเด็ก

3.6.4 การส่งเสริมกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ในตัวเด็กสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ แต่จะพัฒนาได้มากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับวิธีการส่งเสริมต่าง ๆ ถ้ามีวิธีการถูกต้องย่อมจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาได้มากขึ้น วิธีการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นมีหลายวิธีด้วยกัน และต้องอาศัยความร่วมมือทั้งจากทางบ้านและโรงเรียน ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้ (อารี พันธุ์ณี, 2549, หน้า 72-75)

1. บ้าน ผู้ปกครองต้องส่งเสริมให้เด็กมีความคิดเป็นของตนเอง กล้าแสดงความคิดเห็นและไม่สกัดกั้นความคิดเห็นของเด็ก เพราะประวัติศาสตร์การค้นคว้าที่ยิ่งใหญ่ทั้งหลาย ยกตัวอย่างเช่น โคลัมบัส กล้าคิดด้านความเชื่อเก่า ๆ ว่าโลกแบนทำให้คนรุ่นต่อมาทราบว่าโลกกลม เบนจามิน แฟรงคินไม่ยอมเชื่อเรื่องเวทมนตร์ เขาจึงพบประจุไฟฟ้าในบรรยากาศดาวินไม่ยอมเชื่อว่าพระเจ้าเป็นผู้สร้างมนุษย์จึงทำให้เขาคิดทฤษฎีวิวัฒนาการมาจากต้นตระกูลลิงชนิดหนึ่ง นักคิด นักค้นคว้าเหล่านี้ คือ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงโดยได้รับการส่งเสริมให้รู้จักคิด กล้าคิด และกล้าแสดง แต่ในการอบรมเลี้ยงดูเด็กของคนไทยยังนิยมส่งเสริมให้เป็นคนหัวอ่อน ยอมทำตามคำสั่งของผู้ใหญ่ทุกประการ ส่งผลสะท้อนให้สังคมไทยเป็นสังคมที่มีการทำงานโดยทำตามคำสั่งจากเบื้องบน ซึ่งจะเห็นได้จากความสัมพันธ์ระหว่างผู้น้อยกับผู้ใหญ่ระหว่างผู้บังคับบัญชาชั้นต่ำกับชั้นสูง

2. โรงเรียน บทบาทของโรงเรียนนั้นมีส่วนช่วยให้เด็กได้ค้นพบความคิดใหม่ๆ และสามารถพัฒนาความคิดให้องงามได้เต็มที่โรงเรียนที่มีบรรยากาศส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือโรงเรียนที่มีลักษณะ ดังนี้

- 2.1 ยอมรับความเป็นเอกลักษณ์ในการรับรู้และการคิด

- 2.2 เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดของตนเองโดยเฉพาะ

2.3 เด็กได้ทดลองริเริ่มและได้ประดิษฐ์สิ่งต่างๆ ส่วนทาง โรงเรียนที่มีบรรยากาศไม่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ คือโรงเรียนที่มีลักษณะ ดังนี้

2.4 เน้นความรู้ด้านเนื้อหา

2.5 เน้นการท่องจำข้อเท็จจริงตามหลักสูตร ซึ่งเป็นปัญหาที่มีคำตอบแน่นอนอยู่แล้ว

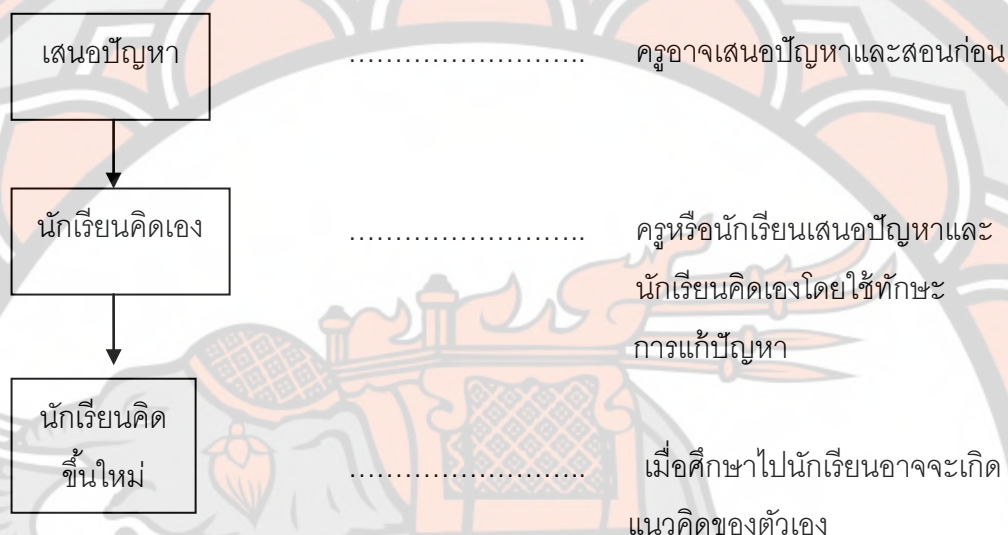
2.6 เด็กเรียนและทำตามคำสั่ง

3. ห้องเรียน บรรยากาศในห้องเรียนมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมาก ห้องเรียนที่เด็กสามารถแสดงความคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ ของตนเองได้อย่างเต็มที่ ย่อมเป็นห้องเรียนที่สนับสนุนการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้มากกว่าห้องเรียนที่เด็กต้องทำตามคำสั่งและต้องทำตามระเบียบแบบแผนที่กำหนดไว้เพราะเมื่อเด็กมีอิสระในการคิด การทำ และการตัดสินใจแล้ว ย่อมทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

4. ครู เป็นองค์ประกอบที่สำคัญอย่างยิ่งที่จะพุ่มพักและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เจริญเติบโต เด็กคนใดมีแวบเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ ครูควรหาทางช่วยให้เด็กได้มีโอกาสพัฒนาอย่างเต็มที่ กล่าวคือ ครูควรเน้นให้เด็กคิดสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ไม่ควรให้เด็กนั่งฟังครูพูดแล้วจดไปท่องจำ ควรให้เด็กได้ใช้ความคิดโต้แย้ง และแสดงเหตุผลด้วย

5. การเรียนการสอน ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครูมีวิธีสอนต่าง ๆ มากมายซึ่งวิธีสอนบางอย่างก็ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ บางอย่างก็ไม่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ มีนักการศึกษาได้ทำการทดลองเกี่ยวกับเรื่องวิธีการสอนนี้ โดยเปรียบเทียบวิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ของเด็กกลุ่มหนึ่งด้วยวิธี "Brainstorming" คือ ให้ทุกคนพูดวิธีแก้ปัญหาออกมาเท่าที่คิดได้ โดยไม่มีการวิจารณ์ว่าเป็นวิธีที่ดีหรือไม่ดี ตรงจุดหรือไม่ตรงจุด ส่วนกลุ่มที่สองให้เสนอวิธีแก้ปัญหาเฉพาะความคิดที่ดีและตรงจุด หรือมีความสัมพันธ์กับเรื่อง เมื่อให้กลุ่มที่ได้รับการฝึกทั้งสองแบบไปแก้ปัญหาพบว่าภายในระยะเวลาที่เท่ากัน กลุ่ม "Brainstorming" มีความคิดแก้ปัญหาได้มากกว่า และได้ผลดีกว่ากลุ่มที่จะต้องคิดเฉพาะความคิดที่ดี ตรงจุด และเกี่ยวข้องกันที่เป็นเช่นนี้เพราะการกำหนดให้คนคิดเฉพาะสิ่งที่ถูกต้องนั้น ทำให้แนวคิดบางอย่างถูกยับยั้งเพราะกลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์ ส่วนการเปิดโอกาสให้แสดงความคิดอย่างอิสระโดยไม่ต้องคำนึงถึงความถูกต้อง และไม่ถูกต้องวิจารณ์ แบบ Brainstorming นั้น ทำให้คนคิดวิธีแก้ปัญหาได้มากมายหลายทาง และสามารถเลือกทางที่มีประสิทธิภาพมากที่สุดด้วย อันเป็นวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ฉะนั้นการเรียนการสอนครูจึงไม่ควรกำหนดให้ตอบแต่ในสิ่งที่ถูกต้องเท่านั้นแต่ควรส่งเสริมให้เด็กกล้าตอบทุกสิ่งทุกอย่างที่เด็กคิดโดยไม่จำเป็นต้องเป็นคำตอบที่ถูกต้องเสมอและไม่

ควรรองโทษเด็กเมื่อเด็กตอบผิด ยุพิน พิพิธกุล (2549, หน้า 39) ได้เสนอแนะการสอนเพื่อให้ นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ดังนี้



ภาพ 2 ผังการสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์

นักวิชาการศึกษาได้ให้กล่าวถึงกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

อาวี พันธุ์ถนีย์ (2549, หน้า 5) ได้ให้ความหมายของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็น วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอน และสามารถคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ซึ่ง ออสบอร์น (Osborn, อ้างอิงใน อาวี พันธุ์ถนีย์, 2549, หน้า 8) ได้เสนอไว้ว่ากระบวนการคิด สร้างสรรค์มี 7 ขั้นตอน คือ

ขั้นที่ 1 การชี้ถึงปัญหา เป็นการระบุหรือทราบประเด็นปัญหา

ขั้นที่ 2 การเตรียมและรวบรวมข้อมูล เป็นขั้นเตรียมการรวบรวมข้อมูล

ขั้นที่ 3 การวิเคราะห์ เป็นขั้นคิดพิจารณาและแจกแจงข้อมูล

ขั้นที่ 4 การใช้ความคิดหรือคัดเลือกเพื่อหาทางเลือกต่าง ๆ เป็นขั้นพิจารณาอย่าง ละเอียดรอบคอบ และหาทางเลือกที่เป็นไปได้ไว้หลาย ๆ ทาง

ขั้นที่ 5 การคิดและการทำให้กระจ่าง เป็นขั้นที่ทำให้จิตว่าง และในที่สุดก็เกิดความคิดที่ กระจ่างขึ้น

ขั้นที่ 6 การสังเคราะห์ เป็นการบรรจุชิ้นส่วนต่าง ๆ เข้าด้วยกัน

ขั้นที่ 7 การประเมินผล เป็นการคัดเลือกจากคำตอบที่มีประสิทธิภาพที่สุด

นิพนธ์ จิตต์ภักดี (2549, หน้า 20-21) กล่าวว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม อาศัยพื้นฐานของกระบวนการ การสังเกต การจำแนก และการทดลอง
 2. ขั้นพักตัว เป็นขั้นใช้เวลาสำหรับการครุ่นคิด
 3. ขั้นคิดออก เป็นขั้นของการแสดงภาวะสร้างสรรค์อย่างแท้จริง คือ เห็นช่องทางในการริเริ่มหรือสร้างสรรค์งานอย่างแจ่มชัดโดยตลอด
 4. ขั้นพิสูจน์ คือ ขั้นของการทดลองซ้ำ เพื่อให้คำตอบถูกต้องแน่นอนเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป
- ยุพิน พิพิธกุล (2549, หน้า 326) ได้กล่าวถึงกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่ามี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นการรวมประสบการณ์เก่า ๆ
 2. ขั้นขัดแย้งยุ่งยาก เป็นระยะของการครุ่นคิดปัญหา
 3. ขั้นของการมองเห็น ความคิดเกิดขึ้นในสมองคิดคำตอบออกทันที เช่น ขณะที่ Newton นั่งเล่นอยู่เห็นลูกแอปเปิลหล่นก็เกิดความคิดขึ้นทันที
 4. ขั้นพิสูจน์ เป็นการตรวจสอบและปริมาณว่าที่คิดจริงหรือไม่
- สมศักดิ์ สินธุระเวชญ์ (2548, หน้า 34-36) กล่าวว่า การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับปัจจัยต่อไปนี้

1. บทบาทของพ่อแม่ผู้ปกครองในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ บุคคลที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้แก่ พ่อ แม่ หรือผู้ปกครองของเด็ก เพราะเป็นผู้ที่ใกล้ชิดที่สุดและเป็นครูคนแรกของลูก พื้นฐานการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ส่วนหนึ่ง ได้แก่ การอบรมเลี้ยงดูที่เหมาะสม และตอบสนองความต้องการของเด็กตามวัย ทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้เจริญงอกงามอย่างต่อเนื่องพร้อมกันไป ถ้าเด็กไม่ได้รับการกระตุ้นที่ดี ที่ถูกต้องในตอนต้นของชีวิตแล้ว ลักษณะความสามารถที่ติดตัวมาแต่กำเนิดก็จะไม่เจริญงอกงามอีกต่อไป การเลี้ยงลูกด้วยความรัก ความอบอุ่นความเข้าใจ เปิดโอกาสให้ลูกได้แสดงความคิดเห็น อภิปรายร่วมกัน ยอมรับการตัดสินใจ ตลอดจนการเลี้ยงลูกแบบประชาธิปไตยมีส่งเสริมคุณลักษณะความคิดสร้างสรรค์

2. บทบาทของครูในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ครูที่มีประสิทธิภาพและสามารถสอนลูกศิษย์ให้เป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ได้ควรประกอบด้วยบุคลิกภาพที่เหมาะสมในด้านต่าง ๆ (อารี พันธุ์ณี, 2549, หน้า 95) ได้กล่าวถึงบุคลิกภาพที่จำเป็นของครูที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ ควรเป็นผู้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีความรอบรู้ และเป็นแหล่งความรู้ มีความกระตือรือร้น

สนใจศึกษาค้นคว้าอยู่เสมอ นำเทคนิควิธีการสอนแปลก ๆ ใหม่ ๆ มาทดลอง สามารถชี้แนะและกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

3. การสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อมเพื่อส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การสร้างบรรยากาศในที่นี้ หมายถึง บรรยากาศในห้องเรียน โรงเรียนและภายในบ้าน ต้องเป็นบรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับและกระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ โรเจอร์ (Rogers, 1970, อ้างอิงใน อารี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 89) พบว่า ภาวะที่ส่งเสริมให้บุคคลกล้าคิดอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ ภาวะที่บุคคลรู้สึกปลอดภัย ซึ่งเกิดจากความรู้สึกว่าตัวเองมีค่าและได้รับการยอมรับ รวมทั้งภาวะที่มีเสรีภาพในการแสดงออกโดยไม่ถูกวิพากษ์วิจารณ์หรือประเมินค่า

4. หลักสูตร สภาพการศึกษาที่เหมาะสมจะช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ หลักสูตรในโรงเรียนควรมีส่วนช่วยในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ด้วย

นิพนธ์ จิตต์ภักดี (2549, หน้า 20 - 21) กล่าวว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์มี 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเตรียม อาศัยพื้นฐานของกระบวนการ การสังเกต การจำแนก และการทดลอง
2. ขั้นพักตัว เป็นขั้นใช้เวลาสำหรับการครุ่นคิด
3. ขั้นคิดออก เป็นขั้นของการแสดงภาวะสร้างสรรค์อย่างแท้จริง คือ เห็นลู่ทางในการริเริ่มหรือสร้างสรรค์งานอย่างแจ่มชัดโดยตลอด
4. ขั้นพิสูจน์ คือ ขั้นของการทดลองซ้ำ เพื่อให้คำตอบถูกต้องแน่นอนเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป

ดังนี้

1. ขั้นเตรียม เป็นการรวมประสบการณ์เก่า ๆ
2. ขั้นขัดแย้งยุ่งยาก เป็นระยะของการครุ่นคิดปัญหา
3. ขั้นของการมองเห็น ความคิดเกิดขึ้นในสมองคิดคำตอบออกทันที เช่น ขณะที่ Newton นั่งเล่นอยู่เห็นลูกแอปเปิลหล่นก็เกิดความคิดขึ้นทันที
4. ขั้นพิสูจน์ เป็นการตรวจสอบและปริมาณว่าที่คิดจริงหรือไม่

ฮอลล์แมน (Hallman, 1971, อ้างอิงใน สายสุนีย์ ศุกรตรีย์, 2547, หน้า 17-18) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียน ดังนี้

1. ให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้จากความคิดริเริ่มของตัวเอง ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเป็นผู้ค้นพบและอยากเป็นผู้ทดลอง

2. จัดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเสรี ให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการแสดงออกที่มีอิสระในการศึกษาค้นคว้าในกรอบของความสนใจ และความสามารถของเขาครูต้องไม่กระทำตัวเป็นเผด็จการทางความคิด

3. สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้เพิ่มขึ้น โดยการให้ข้อมูลข่าวสารที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วยตนเอง

4. ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนคิดหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่กว่าเดิม ส่งเสริมการคิดจินตนาการ ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา (Intellectual Risk)

5. ไม่เข้มงวดกับผลหรือคำตอบหรือข้อสรุปที่ได้จากการค้นพบของนักเรียนจนเกินไป ครูต้องไม่ให้ความสำคัญของความคลาดเคลื่อนจนเกินไปนัก ต้องยอมรับว่าความคลาดเคลื่อนและความผิดพลาดนั้นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้

6. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นทางสติปัญญา (Intellectual Flexibility) โดยช่วยให้นักเรียนคิดหาคำตอบหรือแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธี ด้วยการพยายามคิดหาความหมายใหม่ โดยใช้ประสบการณ์เดิมในบริบทใหม่ ไม่ยึดมั่นกับประสบการณ์เดิมเพียงด้านเดียว

7. สนับสนุนให้นักเรียนรู้จักประเมินผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของตนด้วยตนเอง ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นด้วยตนเอง มีความรับผิดชอบ และรู้จักประเมินตนเอง พยายามหลีกเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐานหรือข้อสอบมาตรฐาน

8. ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้วางไวต่อการเรียนรู้ในสิ่งเร้า ทั้งในด้านความรู้สึกรู้สึกและปัญหา ด้านสังคมและบุคคล

9. ส่งเสริมให้นักเรียนตอบปัญหาประเภทปลายเปิดที่มีความหมายและไม่มีคำตอบที่เป็นจริง ที่แน่นอน ตายตัว คำถามประเภทนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม

10. เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าใจกระบวนการโดยตลอด

11. ฝึกให้นักเรียนต่อสู้กับความล้มเหลวและความคับข้องใจ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์มักมีความสามารถที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือและสามารถจัดการกับสถานการณ์เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม

12. ฝึกให้นักเรียนพิจารณาปัญหาในภาพรวมมากกว่าพิจารณาปัญหาย่อยๆ ใ้รู้จักบูรณาการปัญหาและเข้าใจปัญหาเหล่านั้น

สรุปกระบวนการคิดสร้างสรรค์คือวิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ ซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวเด็กสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ แต่จะพัฒนาได้มากหรือน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับวิธีการส่งเสริมต่าง ๆ และต้องใช้เทคนิคการสอนที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์มีหลายวิธี

3.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์

อาวี พันธุ์มณี (2549, หน้า 109) กล่าวว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก และเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอนและกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเท่านั้น แต่ยังสามารถสกัดกั้นอุปสรรคต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์จะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้น สำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้นสามารถสรุปได้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์

อับราฮัม (Abraham, 1972 อ้างอิงใน อาวี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 199) ได้ศึกษาความคิดจินตนาการแบบต่าง ๆ และได้ใช้วิธีการสังเกตเป็นวิธีการวัดวิธีหนึ่งในหลาย ๆ วิธี ในการพยายามวัดความคิดจินตนาการของเด็กจากพฤติกรรมการเล่นและการทำกิจกรรม โดยสังเกตพฤติกรรมการเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุง และตกแต่งสิ่งต่าง ๆ การแสดงละคร การซ้ำคำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่นนิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การคิดเกมใหม่ ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกซาบซึ้งต่อความสวยงาม เป็นต้น มาร์กี (Markey, 1935 อ้างอิงใน อาวี พันธุ์มณี, 2549, หน้า 199) ยังสรุปข้อคิดไว้ว่า ไม่มีวิธีการทดสอบด้วยวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ครอบคลุมทุกด้าน และวิธีหนึ่ง ๆ จะไม่สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ทุกวัยและทุกระดับชั้น ทอร์เรนซ์

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลมสี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ

3. รอยหยดหมึก หมายถึง การให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็นมักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าเด็กวัย

ประถมศึกษาเป็นช่วงวิกฤตของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะจากการศึกษา ประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และ ปาสคาล พบว่าบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่อ อยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐานซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งการใช้ภาษาเป็นสื่อและการใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อรื้อให้เด็กแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันเป็นที่นิยมใช้กันมาก เช่น แบบทดสอบความคิดแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบ ซึ่งหากใช้ควบคู่กับแบบสำรวจพฤติกรรมหรือแบบสังเกตพฤติกรรม ความคิดสร้างสรรค์ ก็ยิ่งจะช่วยให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้องตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ (Torrance Test of Creative Thinking) ศาสตราจารย์ ดร. อี พอล ทอร์เรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกา เป็นผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบหลายรูปแบบ สำหรับแบบทดสอบทอร์เรนซ์ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา ซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะประสบการณ์ในห้องเรียน ที่สนับสนุนหรือรื้อให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ มีดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively with Picture) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively with Words) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking Creatively with Sounds and Words : Sounds and Images)
4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยการปฏิบัติและการเคลื่อนไหว (Thinking Creatively in Action and Movement)

สำหรับในที่นี่จะกล่าวเฉพาะแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively with Picture) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ก แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพมี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข เป็นแบบทดสอบคู่ขนานซึ่งทอร์แรนซ์ได้กำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่แตกต่างกันในสิ่งเร้าที่กำหนด แบบทดสอบทั้งแบบ ก และแบบ ข ให้สำหรับเด็กชั้นอนุบาล - อุดมศึกษา

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ประกอบด้วย แบบสอบย่อย 3 ชุด ซึ่งทอร์แรนซ์เรียกแบบสอบย่อยว่ากิจกรรม แบบย่อยจึงประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นกระดาษสติ๊กเกอร์สีเขียว รูปไข่ ให้เด็กต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นและน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดแล้วให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Pararell Line) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลก แตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วด้วย

การทำแบบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจและวาดจากความคิดของเด็กเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทดสอบกิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุดจึงใช้เวลา 30 นาที

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข แบบทดสอบนี้มีลักษณะเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบ ก จะแตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนด กล่าวคือ ในกิจกรรมชุดที่ 1 เป็นการวาดภาพ โดยให้เด็กต่อเติมจากกระดาษสติ๊กเกอร์สีส้มเป็นรูปคล้ายไข่กรอก กิจกรรมชุดที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ โดยให้เด็กต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ซึ่งต่างกับแบบ ก และกิจกรรมชุดที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่เป็นวงกลมขนาดเดียวกันจำนวน 30 วง

ในการทดสอบ ผู้ทำการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็กไม่ให้เกิดเกิดความหวาดกลัว ตื่นเต้น และคำนึงถึงคะแนนได้ตก การใช้คำพูดกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้เด็ก

เป็นสิ่งจำเป็นในการทำแบบทดสอบ ในทำนองที่ว่า “วันนี้ครูมีเกมสนุก ๆ มาให้นักเรียนเล่น โดยจะให้เด็กเรียนวาดภาพตามที่นักเรียนคิดว่าแปลกใหม่ที่สุด ซึ่งไม่เคยมีใครวาดมาก่อน พยายามวาดภาพให้แตกต่างจากคนอื่น ๆ และขอให้เด็กเรียนจงสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้

กล่าวโดยสรุป คำชี้แจงในแบบทดสอบเน้นความสนุกสนาน มุ่งขจัดความกลัวและพยายามให้เด็กเกิดความสะดวกสบาย กระตุ้นให้เกิดความอบอุ่นทางจิตใจ แบบทดสอบนี้ใช้เป็นแบบทดสอบกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้

การตรวจให้คะแนน การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 3 ด้าน ดังนี้

1. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัวคือ คะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมที่ 1 ความคิดคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 คะแนนความคิดคล่องตัวสูงสุด 30 คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับผู้อื่น โดยใช้เกณฑ์คำตอบของกลุ่มตั้งแต่ 1 – 5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดที่แปลกและได้คะแนนมากที่สุด

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ของคำตอบ คำหรือประโยคที่แปลกใหม่ ถ้านักเรียนตอบซ้ำกันมากๆ ก็ได้คะแนนน้อย ถ้าตอบยิ่งซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลย จะได้คะแนนมาก

สรุปได้ว่าทอร์เรนซ์ได้จัดลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข เน้นความสนุกสนาน มุ่งขจัดความกลัวและพยายามให้เด็กเกิดความสะดวกสบาย กระตุ้นให้เกิดความอบอุ่นทางจิตใจ และเกิดความคิดสร้างสรรค์ผู้วิจัยจึงได้นำแบบทดสอบนี้มาใช้ในงานวิจัย

4. งานศิลปะ

ศิลปะเป็นสิ่งที่อยู่คู่กับสังคมมนุษย์มาช้านาน ซึ่งอาจถือได้ว่าเป็นกิจกรรมหนึ่งของมนุษย์ที่สะท้อนให้เห็นถึงทัศนคติ ความเชื่อ ชีวิตความเป็นอยู่ของสังคมมาแต่บรรพกาลจวบจนปัจจุบัน สิ่งที่เราเรียกว่าศิลปะนั้นหมายถึง ผลงานงานของมนุษย์ในแขนงจิตรกรรม ประติมากรรม ภาพพิมพ์ สถาปัตยกรรม วรรณกรรม ดนตรีและนาฏกรรม ที่มีคุณลักษณะเฉพาะตัว ตลอดจนวิธีการสร้าง

ผลงานซึ่งอาศัยสื่อในการแสดงออกมา โดยเฉพาะผลงานจิตรกรรมที่แสดงออกมาทางทัศนศิลป์ ด้วยการระบายสี

4.1 ความหมายศิลปะ

ศิลปะเป็นคำที่มีนิยามความหมายอย่างกว้างขวาง แต่ยังหาข้อสรุปเป็นคำจำกัดความแน่นอนตายตัวไม่ได้ เนื่องจากศิลปะเป็นผลงานสร้างสรรค์ที่ศิลปินพยายามใช้แนวคิดและรูปแบบที่แปลกแตกต่างไปจากเดิมตลอดเวลา นับตั้งแต่สมัยคลาสสิกของกรีก ซึ่งอยู่ระหว่าง 300 – 450 ปี ก่อนคริสตกาล ได้มีนักคิดนักปรัชญาเริ่มให้ความสนใจต่องานศิลปะ และสาระเกี่ยวกับความงาม โดยมีผู้ให้นิยามศิลปะทั้งความหมายกว้างและเฉพาะเจาะจง ซึ่งมีทั้งความเห็นสอดคล้องและแตกต่างกันมากมายดังนี้ (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2542, หน้า 62-63)

เพลโต (Plato) นักปราชญ์ชาวกรีกได้ให้นิยาม ศิลปะ หมายถึง การจำลองแบบ (Art as Imitation) จากธรรมชาติ โดยมีความเห็นว่าสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ล้วนเป็นการเลียนแบบและการรับรู้สิ่งต่าง ๆ จากธรรมชาติเป็นเพียงความเชื่อ ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ สำหรับความจริงนั้นมีอยู่เพียงในอุดมคติเท่านั้น และในทัศนะของ อริสโตเติล (Aristotle) ซึ่งเป็นศิษย์ของเพลโต ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า ศิลปะไม่เพียงการลอกเลียนแบบของคุณลักษณะรูปร่างภายนอกแต่ต้องสามารถแสดงออกถึงลักษณะภายในของสิ่งนั้น ๆ ด้วย เมื่อวาดรูปคนสิ่งสำคัญไม่ใช่เพียงวาดให้เหมือนที่สุดแต่ต้องสามารถถ่ายทอดแสดงออกถึงบุคลิกภาพหรืออารมณ์ความรู้สึก (Art as Representation) ของคน ๆ นั้นด้วย

จอห์น ดิวอี้ (John Dewey) นักปราชญ์ชาวอเมริกันมีความเห็นว่า ศิลปะ คือ ประสบการณ์ ของศิลปิน (Art as Experience) เพราะศิลปินเป็นบุคคลที่สามารถสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยความรู้สึกลึกซึ้ง เข้มข้นกว่าคนธรรมดาทั่วไป เรียกว่า ประสบการณ์แท้ คือ ประสบการณ์ที่ใส่ใจ มีความหมาย มีความแจ่มชัดของอารมณ์ ศิลปินจึงสามารถนำประสบการณ์เหล่านั้นมาถ่ายทอดหรือสื่อไปยังผู้อื่นผ่านงานศิลปะ ดังนั้นศิลปะที่มีประสบการณ์แท้ในชีวิตมากก็จะสามารถรับสารที่ศิลปินสื่อในผลงานได้ดีซึ่งกว่าผู้มีประสบการณ์ในชีวิตน้อย

ลีโอ ตอลสตอย (Leo Tolstoy) ในทัศนะว่า ศิลปะเป็นการแสดงออก (Art Expression) ด้านอารมณ์และความรู้สึกเพื่อสื่อสารไปยังผู้อื่นให้เกิดการรับรู้ร่วมกับศิลปิน นั่นคือ ศิลปะเป็นวิธีการสื่อสารระหว่างมนุษย์ในขณะที่ภาษาสื่อสารความคิด ศิลปะทำหน้าที่สื่อสารความรู้สึก

เบเนดโตโต โครเซ่ (Benedetto Croce) เน้นว่า ศิลปะเป็นทัศนะวิสัยหรือการหยั่งรู้ (Art is vision or intuition) และศิลปินเป็นการแสดงของการสงเคราะห์อย่างสุนทรีย์ในจิตใจ (Art

is the expression of spiritual synthesis) การแจ้งเห็นหมายถึง มนุษย์จะมองเห็นความจริงใหม่ที่ไม่เคยเห็นใจสิ่งนั้นมาก่อน ศิลปะ คือ การเห็นแจ้งและการเห็นแจ้งก็คือการแสดงออก

รีด (Reed) สรุปว่าศิลปะไม่ใช่การเลียนแบบธรรมชาติ (Art is not Imitation of Nature) หากศิลปะเป็นเพียงการเลียนแบบธรรมชาติ ผู้สามารถเขียนภาพได้เหมือนหรือใกล้เคียงธรรมชาติมากที่สุด ก็คงได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่ามากที่สุด แต่ที่แท้จริงแล้วศิลปินวาดรูปทิวทัศน์ จุดมุ่งหมายของศิลปินไม่ได้ต้องการแสดงภาพท้องฟ้าที่เหมือนท้องฟ้าที่สุด ภาพทะเลที่เหมือนทะเลมากที่สุดแต่ต้องการสื่อความหมายหรืออารมณ์บางสิ่งบางอย่างที่ศิลปินได้สัมผัสเกี่ยวกับท้องฟ้าหรือท้องทะเลนั้น ท้องฟ้าอาจหมายถึงความปลอดโปร่ง ความมีเสรี และคลื่นแสดงถึงความปั่นป่วนบ้าคลั่งของอารมณ์ที่สับสน เป็นต้น

นอกจากนี้ความหมายตามพจนานุกรมศัพท์ศิลปะ ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2541 ได้ระบุไว้ว่า ศิลปะ หมายถึง ผลแห่งพลังความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ที่แสดงออกในรูปลักษณะต่าง ๆ ให้ปรากฏ ซึ่ง สุนทรียภาพ ความประทับใจหรือความสะเทือนอารมณ์หรือเพื่อตอบสนองขนบธรรมเนียมจารีตประเพณีหรือความเชื่อในลัทธิศาสนา(ราชบัณฑิตยสถาน, 2541, หน้า 46)

กมล เวียสุวรรณ และ นิตยา เวียสุวรรณ (2541, หน้า 5) กล่าวว่าศิลปะเป็นกิจกรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์แสดงออกจากความรู้สึกนึกคิด และอารมณ์จากมโนภาพที่ได้รับจากความจริงหรือจินตนาการที่คิดฝันขึ้น โดยใช้ศิลปะเป็นสื่อกลางให้ผู้อื่นสามารถเข้าใจในอุดมการณ์นั้น

สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล (2545, หน้า 8) กล่าวว่า คำว่า Art ในภาษาอังกฤษมีรากฐานมาจากภาษาลาตินว่า Ars ซึ่งหมายถึง ทักษะหรือความชำนาญ หรือความสามารถพิเศษ ศิลปะทางภาษาจีนใช้คำว่า ยิป ชู มีความหมายถึง การฝึกฝนทางทักษะเช่นกัน ส่วนคำว่าศิลปะในภาษาไทยมาจากภาษาสันสกฤตว่าศิลปะ ภาษาบาลีว่า ศิลป มีความหมายว่า ฝีมือยอดเยี่ยม หรือศิลปะเกี่ยวข้องกับทักษะหรืองานฝีมือ (พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน. 2530 : 771) โดยความหมายรวมถึง ความพยายามอันเกิดจากจิตสำนึกในอันที่จะสร้างสรรค์ สีสัน รูปทรง เส้น เสียง ลีลาการเคลื่อนไหวและปรากฏการณ์ด้านอื่น ๆ ที่แสดงออกซึ่งความรู้สึกนึกคิดหรืออารมณ์ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2526, หน้า 39)

มานพ ถนอมศรี (2546, หน้า 14) กล่าวว่า ศิลปะเป็นผลงานสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมาโดยผ่านสื่อเทคนิคต่าง ๆ มีหลากหลายรูปแบบและผลงานที่จะได้รับการยกย่องว่าเป็นศิลปะนั้น ต้องมีคุณค่าต่อจิตใจ หรือก่อให้เกิดการสะเทือนอารมณ์

จากความหมายศิลปะสรุปได้ว่าศิลปะหมายถึงการจำลองแบบ (Art as Imitation) จากธรรมชาติ โดยมีความเห็นว่าสิ่งต่าง ๆ ในโลกนี้ล้วนเป็นการเลียนแบบและการรับรู้สิ่งต่าง ๆ จาก

ธรรมชาติเป็นเพียงความเชื่อ ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ประสบการณ์ ของศิลปิน (Art as Experience) เพราะศิลปินเป็นบุคคลที่สามารถสัมผัสชีวิตและเหตุการณ์ต่าง ๆ ด้วยความรู้สึกลึกซึ้ง เข้มข้นกว่า คนธรรมดา ศิลปะเป็นการแสดงออก (Art Expression) ด้านอารมณ์และความรู้สึกเพื่อสื่อสารไปยังผู้อื่นให้เกิดการรับรู้ร่วมกับศิลปิน ศิลปะไม่ใช่การเลียนแบบธรรมชาติ (Art is not Imitation of Nature) หากศิลปะเป็นเพียงการเลียนแบบธรรมชาติ ผู้สามารถเขียนภาพได้เหมือนหรือใกล้เคียง ธรรมชาติมากที่สุด ก็คงได้รับการยกย่องว่ามีคุณค่ามากที่สุด เป็นกิจกรรมที่มนุษย์เป็นผู้สร้างสรรค์แสดงออกจากความรู้สึกนึกคิด ทักษะหรือความชำนาญ หรือความสามารถพิเศษ เป็นผลงานสร้างสรรค์จากภูมิปัญญาของมนุษย์ที่ถ่ายทอดออกมาโดยผ่านสื่อเทคนิคต่าง ๆ มีหลากหลายรูปแบบ

4.2 ลักษณะรูปแบบงานศิลปะ

ศิลปะเป็นผลงานที่แสดงออกด้วยการขีดเขียน การวาด และระบายสี เพื่อให้เกิดภาพ เป็นงานศิลปะที่มี 2 มิติ เป็นรูปแบน ไม่มีความลึกหรืออนุหนา แต่สามารถเขียนลวงตาให้ เห็นว่ามีความลึกหรืออนุได้ 3 มิติได้และถ่ายทอดเป็นเรื่องราวมีลักษณะรูปแบบงานศิลปะดังนี้

4.2.1 ศิลปะประเพณี

จิตรกรรมประเพณี หมายถึง จิตรกรรมที่มีเนื้อหาและรูปแบบเฉพาะตัวแสดงความ เป็นเชื้อชาติ เผ่าพันธุ์ ท้องถิ่น ชาติหรือประเทศใดประเทศหนึ่งโดยเฉพาะ ทั้งด้านรูปแบบ เนื้อหา วัสดุที่ใช้และวิธีการทำ หรือมีแนวทางในการปฏิบัติสืบทอดต่อกันมาเป็นแบบแผนที่ชัดเจนโดย เปลี่ยนแปลงไม่ได้ เช่น จิตรกรรมกรีก จิตรกรรมอียิปต์ จิตรกรรมโรมัน และจิตรกรรมไทย จิตรกรรม ไทย ได้แก่ จิตรกรรมที่มีแบบแผนในการสร้างสืบทอดมาแต่โบราณ เป็นลักษณะที่คิดค้นขึ้นใช้ในการ สร้างจิตรกรรมของไทยโดยเฉพาะ เช่นเป็นภาพแบบ 2 มิติ มีเพียงความกว้างและความยาวไม่ มีความลึก แสดงรูปร่างที่อ่อนช้อยด้วยเส้น เป็นเรื่องราวทางพุทธประวัติ วรรณคดี มักเขียนอยู่บน ฝาผนังอาคาร เช่น โบสถ์ วิหาร ซึ่งเรียกว่า จิตรกรรมฝาผนัง

4.2.2 จิตรกรรมสร้างสรรค์

จิตรกรรมสร้างสรรค์ หมายถึง จิตรกรรมที่มีเนื้อหาและรูปแบบที่ไม่แสดงความ เป็นหนึ่งชาติใดโดยเฉพาะ อาจมีลักษณะนานาชาติหรือลักษณะเฉพาะตัวของศิลปินที่คิดค้นขึ้น เมื่อเอ่ยถึงจิตรกรรมสร้างสรรค์มักหมายถึงจิตรกรรมของประเทศในยุโรปและอเมริกา ที่สร้างสรรค์ ขึ้นตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 19 จนถึงปัจจุบัน หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า จิตรกรรมสากล

จิตรกรรมสากลในปัจจุบันนี้ พัฒนาเปลี่ยนแปลงไปจากที่เคยเป็นมาในอดีต โดยเฉพาะอย่างยิ่งเรื่องของการสร้างสรรค์ทางด้านรูปแบบและวัสดุอุปกรณ์ ซึ่งมีการค้นคิดสิ่ง

ใหม่ๆ เพิ่มขึ้นมาอีกมากมาย จิตรกรรมสากลที่สร้างขึ้นในทุกวันนี้นิยมเรียกจิตรกรรมสมัยใหม่หรือจิตรกรรมสร้างสรรค์

4.3 องค์ประกอบของจิตรกรรมสร้างสรรค์

จิตรกรรมสร้างสรรค์โดยทั่วไปมีองค์ประกอบสำคัญ 3 ประการคือ

4.3.1 องค์ประกอบด้านรูปแบบ หมายถึง การถ่ายทอดความคิด และเรื่องราวออกไปสู่ผลงานที่สร้างขึ้น ซึ่งอาจจะเป็นสิ่งที่มาจากธรรมชาติ เหตุการณ์หรือเรื่องราวต่างๆ โดยให้ความสำคัญกับความแปลกใหม่ หรือการริเริ่มสร้างสรรค์เป็นหลัก

จิตรกรรมสากลสมัยใหม่อาจให้ความสำคัญกับเนื้อหาเรื่องราวเพียงเล็กน้อยเท่านั้น แต่นำเอาขั้นตอนของการทำงานหรือแบบอย่างอันเกิดจากกระบวนการสร้างสรรค์มาเป็นเนื้อหาในการแสดงออกของผลงานก็ได้

4.3.2 องค์ประกอบด้านรูปแบบ หมายถึง แบบอย่างของผลงานจิตรกรรมที่ปรากฏแก่สายตา มีลักษณะอย่างใดเป็นการค้นคิดขึ้นมาใหม่หรือไม่ งดงามมากน้อยเพียงใด รูปแบบของจิตรกรรมสมัยใหม่มักเป็นสิ่งที่ศิลปินประดิษฐ์ขึ้นโดยยึดถือความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ หากเป็นรูปแบบที่มีที่มาจากธรรมชาติ ก็จะต้องนำธรรมชาตินั้นมาดัดแปลงจนเกิดลักษณะใหม่ขึ้น จนอาจจะไม่เหลือเค้ารอยของเดิมอยู่เลย เช่นรูปแบบนามธรรม(Abstract Art)

จิตรกรรมสากลสมัยใหม่ในปัจจุบัน อาจไม่จำกัดอยู่ในแบบใดๆ โดยเฉพาะ แต่ได้เข้าไปผสมกับศิลปกรรมแขนงอื่นๆ เช่น ประติมากรรม ทำให้เกิดเป็นผลงานผสมระหว่างจิตรกรรมและประติมากรรมขึ้น เรียกว่า งานประสม

4.3.3 องค์ประกอบทางด้านวัสดุอุปกรณ์ หมายถึง การเลือกวัสดุอุปกรณ์ในการทำงานที่เหมาะสมกับจิตรกรรมสากลสมัยใหม่ทั้งในด้านเนื้อหาและในด้านรูปแบบ โดยยึดถือความคิดสร้างสรรค์เป็นหลักสำคัญ เช่น การใช้มันวณกระดาษแทนฟูกั้นวาดภาพระบายสี หรือการใช้ก๊อปปี้ดอกริมมาระบายแทนลงบนภาพ

ในการสร้างสรรค์ จิตรกรรมสากลสมัยใหม่ให้ความสำคัญต่อการคิดค้นสิ่งใหม่ เพื่อใช้แทนวัสดุอุปกรณ์และเครื่องมือเครื่องใช้ที่เคยใช้มา โดยถือว่าวัสดุอุปกรณ์ที่แปลกใหม่เหล่านั้นคือส่วนหนึ่งของการสร้างสรรค์จิตรกรรมสากลสมัยใหม่ด้วย

จะเห็นได้ว่า ปัจจัยสำคัญของการสร้างจิตรกรรมสากลในสมัยปัจจุบันได้เปลี่ยนจากความงดงามทางด้านรูปแบบ และความสมบูรณ์ทางด้านเนื้อหาไปสู่การแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์

สรุปได้ว่าศิลปะและองค์ประกอบศิลปะทำให้เกิดสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ โดยไม่ซ้ำแบบใคร หรือไม่เคยมีผู้ใดคิดทำมาก่อนเลย หรือนำสิ่งที่มีอยู่แล้วมาต่อเติมเสริมแต่ง ดัดแปลงให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น

4.4 โครงสร้างองค์ประกอบศิลป์

การนำสิ่งต่างๆ มาประยุกต์ ดัดแปลง สร้างสรรค์ จัดรวมเข้าด้วยกัน ตามสัดส่วนรูปร่าง รูปทรงตรงตามคุณสมบัติของสิ่งนั้นๆ เพื่อให้เกิดผลงานที่มี ความเหมาะสมส่วนจะเกิดความงดงาม น่าสนใจหรือไม่นั้น ย่อมขึ้นอยู่กับการนำเสนอภาพรวมของงาน ว่ามีการสื่อถึงเรื่องราว วัตถุประสงค์ ในงานการออกแบบซึ่งประกอบด้วย

4.4.1 จุด (Dot) คือ ทิศนาตุที่เล็กที่สุดและมีมิติเป็นศูนย์ มีความกว้าง ความยาว และความหนาแน่นน้อยมาก จุดสามารถแสดงตำแหน่งได้เมื่อสืบบริเวณว่างรองรับ จุดถือเป็นทิศนาตุหรือพื้นฐานเบื้องต้นที่สุดในการสร้างงานทางทัศนศิลป์ จุดเป็นต้นกำเนิดของทิศนาตุอื่น ๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรงและพื้นผิว เป็นต้น

4.4.2 เส้น (Line) เป็นทิศนาตุเบื้องต้นที่สำคัญที่สุด เป็นแกนของทัศนศิลป์ทุก ๆ แขนง เส้นเป็นพื้นฐานของโครงสร้างของทุกสิ่งในจักรวาล เส้นแสดงความรู้สึกได้ทั้งด้วยตัวของมันเอง และด้วยการสร้างเป็นรูปทรงต่าง ๆ ขึ้น (ชะลูด นิมสมมอ. 2539 : 29-30) เส้นในความหมายรวมถึง ขนาด ความยาว ทิศทาง รวมทั้งช่วยแสดงถึงอารมณ์และความรู้สึกของศิลปิน

4.4.3 รูปร่าง (Shape) คือ เส้นรอบนอก (Outline) ของสิ่งหนึ่งสิ่งใด ซึ่งเกิดจากการประกอบกันของเส้นภาพ 2 มิติ มีแต่ความกว้างและความยาวตามความเป็นจริง การสร้างสรรค์รูปร่างขึ้นในงานทัศนศิลป์นั้น ไม่จำเป็นจะต้องใช้เส้นเสมอไปแต่ยังมีวิธีการอื่น ๆ ที่สามารถสร้างสรรค์รูปร่างให้ปรากฏขึ้นบนพื้นผิวระนาบกระดาษ หรือพื้นผ้าใบ เช่น การแตะแต้ม หรือทาด้วยสี และบริเวณที่ปรากฏเป็นสีก็คือ รูปร่างของสี (สุชาติ สุทธิ, 2535, หน้า 26) และรวมถึงน้ำหนัก และพื้นที่ผิวอีกด้วย ซึ่งทั้งหมดมีลักษณะแบนราบไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา และไม่มีปริมาตรหรือมวล

4.4.4 รูปทรง (Form) มีลักษณะที่แตกต่างจากรูปร่างก็เพราะรูปร่างมีมิติที่ 3 คือ ความหนา หรือลูกเพิ่มขึ้น ปกติคำว่า รูปทรงเป็นคำที่ใช้เรียกสิ่งที่เป็นรูปทรงที่มีและเกิดขึ้นจริง คือ มีลักษณะสามมิติกินเนื้อในอากาศ และสามารถสัมผัสได้โดยรอบดังเช่น รูปทรงกายภาพที่ใช้ในงานประติมากรรมและงานสถาปัตยกรรม เป็นต้น ซึ่งเป็นผลงานที่มีลักษณะเป็นมวล (Mass) และปริมาตร (Volume) นอกจากนั้นความหมายของคำว่า รูปทรงในงานประเภททัศนศิลป์ 2 มิติ เช่นงานวาดเขียนหรืองานจิตรกรรมนั้น สามารถทำให้เกิดเป็นภาพ 3 มิติ ได้ด้วยวิธีการ ลวงตา

(Illusion) คือ เทคนิคการใช้ความอ่อน – แก่ ซึ่งเป็นค่าของน้ำหนักมาใช้ในลักษณะความสัมพันธ์กันมาแทนค่าระหว่างแสงสว่างกับเงามืด (Light and Shade)

4.4.5 น้ำหนักอ่อนแก่ (Tone) มีความหมายเหมือนหรือใกล้เคียงกับ Value คือ ค่าน้ำหนักที่ตอบสนองต่อการเห็นและเกี่ยวข้องโดยตรงกับแสงสว่าง น้ำหนัก หมายถึง ความอ่อนแก่บริเวณเนื้อที่ของวัตถุที่ถูกแสง และบริเวณเนื้อที่ที่เป็นเงาในงานศิลปะ น้ำหนักอาจเป็นน้ำหนักขาวจนถึงดำ หรือน้ำหนักที่เกิดจากการใช้สีๆ เดียวหรือหลายๆ สี ทำให้เกิดความประสานความอ่อนแก่เลียนแบบธรรมชาติหรือสร้างขึ้นให้มีลักษณะแบนราบ (เทียนชัย ตั้งประเสริฐ, 2540, หน้า 19) หรือมีสองมิติคือกว้างกับยาว และสามมิติที่ให้ปริมาตร แก่รูปทรงและทำให้เกิดระยะในภาพได้

4.4.6 แสงและเงา (Light and Shadow) ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ใดที่เป็นลักษณะ 2 มิติ จำเป็นต้องคำนึงถึงเรื่องของแสงและเงา เพื่อเป็นตัวกลางช่วยให้รูปแบบนั้นมองเห็นชัดเจนขึ้น และทำให้เกิดภาพในลักษณะ 3 มิติได้ด้วยแสงและเงามีส่วนต่อผลงานดังต่อไปนี้

- 1) ช่วยแสดงส่วนละเอียดให้ชัดเจนขึ้น
- 2) ช่วยในการเปลี่ยนแปลงรูปทรง
- 3) ช่วยในการบอกตำแหน่ง ระยะใกล้ ไกล
- 4) ช่วยในการสร้างสรรค์บริเวณว่าง
- 5) ช่วยในการสร้างเสริมความรู้สึก

4.4.7 สี (Color) พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ.2525 ได้ให้ความหมายของสีว่า สี 2 น. ลักษณะของแสงสว่างปรากฏแก่ตาให้เห็นเป็นสีขาว ดำ แดง เขียว เป็นต้น เช่น สีทาบ้าน สีย้อมผ้า สีวาดภาพ (ราชบัณฑิตยสถาน, 2539, หน้า 840) จึงแสดงว่าการที่จะมองเห็นสีต่าง ๆ นั้น จะต้องมีความสัมพันธ์ระหว่างค่าความสว่างและมืด

ปฏิภพระหว่างการเห็นกับสีต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นนั้น ขึ้นอยู่กับความเข้มของแสงที่กระทบวัตถุ และท่ามกลางความเข้มระดับหนึ่งของแสงที่กระทบวัตถุจะทำให้เกิดสีต่าง ๆ ขึ้นจากบรรดาวัตถุดังกล่าวก็เพราะบรรดาวัตถุต่าง ๆ จะดูดซับแสงได้ไม่เท่ากันแล้วก็มีคุณสมบัติที่แตกต่างกันโดยธรรมชาติ เช่น ประเภทดิน หิน ฯลฯ นั้นเป็นประเภทที่ทึบแสง (Opaque) ซึ่งมีความเข้มของแสงสว่างผ่านไม่ได้เลย หรือใบไม้ กระจกฝ้า ฯลฯ เป็นประเภทที่มีคุณสมบัติโปร่งแสง (Translucent) โดยที่แสงผ่านได้บางส่วน และประเภทวัตถุใส เช่น น้ำ แก้วใส พลาสติกใส ฯลฯ ซึ่งเป็นวัตถุที่มีคุณสมบัติโปร่งใส (Transparency) คือ แสงสว่างผ่านทะลุได้หมด คุณสมบัติของวัตถุทั้งสามประเภทดังกล่าว จะสะท้อนรังสีของแสงที่ไม่ถูกดูดซับเอาไว้ออกมาเท่านั้น

4.4.8 จุดเด่นของภาพ (Dominance) หมายถึง การเน้นส่วนที่สำคัญของภาพให้เป็นจุดเด่นมากกว่าส่วนอื่น ๆ ซึ่งถือเป็นหัวใจสำคัญที่ศิลปินต้องการแสดงออกถึงเรื่องราวหรือรูปแบบที่นำเสนอ จุดเด่นของงานศิลปะ เกิดจากการเน้น หรือส่งเสริมส่วนมูลฐานของศิลปะให้แลเห็นเด่นเป็นที่สะดุดตาว่าส่วนประกอบมูลฐานอื่น ๆ การเน้นให้เกิดจุดเด่นในงานทัศนศิลป์เป็นสิ่งสำคัญมาก เพราะจะเป็นเครื่องเรียกร่องความสนใจ และความน่าดูของภาพ (สุชาติ เถาทอง, 2539, หน้า 79)

4.4.9 ความสมดุล(Balance) คือ การจัดโครงสร้างของภาพให้อยู่ในสภาพที่สมดุลหยุดนิ่ง หรือทรงตัวอยู่ได้อย่างคงที่ ความสมดุลอาจเกิดขึ้นได้ทั้งจากรูปลักษณะที่มองเห็นตามธรรมชาติ หรือเกิดจากความรู้สึกที่เกิดขึ้นได้หลายประการ โดยเฉพาะความสมดุลที่เกิดจากความรู้สึกในเรื่องของสี เช่น สีดำหรือสีเข้ม จะให้ความรู้สึกหนักกว่าสีอ่อนหรือสีขาว เป็นต้น ดุลยภาพเป็นคุณลักษณะสำคัญของเอกภาพ ดุลยภาพโดยทั่วไป หมายถึง การถ่วงน้ำหนัก หรือแรงปะทะที่เท่ากัน แต่ในทางศิลปะ ดุลยภาพมีความหมายรวมไปถึงความประสานกลมกลืนความพอเหมาะพอดีของส่วนต่าง ๆ ในรูปทรงหนึ่งหรือในงานศิลปะชิ้นหนึ่ง ดุลยภาพในธรรมชาติเกิดขึ้นได้ 2 วิธีเช่นเดียวกับเอกภาพ กล่าวคือ เกิดการถ่วงดุลของสิ่งที่ขัดแย้งกัน และเกิดจากการรวมตัวหรือการซ้ำของสิ่งที่เหมือนกัน (ชะลูด นิมเสมอ, 2539, หน้า 128)

4.4.10. เอกภาพ (Unity)ในทางศิลปะ เอกภาพ หมายถึง การประสานหรือการจัดระเบียบของส่วนต่าง ๆ ให้เกิดความเป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เพื่อผลรวมอันหนึ่งที่ไม่อาจแบ่งแยกได้ (ชะลูด นิมเสมอ, 2539, หน้า 101) การสร้างงานศิลปะก็คือ การสร้างเอกภาพขึ้นจากความสับสน หรือความหลากหลายทางทัศนธาตุ ซึ่งศิลปินมีหน้าที่รวบรวมและจัดสรรองค์ประกอบต่าง ๆ ซึ่งมีทั้งส่วนที่เป็นรูป และเป็นนามที่มีความขัดแย้งกัน นำมาจัดระเบียบให้มีความกลมกลืนและเป็นเอกภาพ ซึ่งถือเป็นสิ่งสำคัญที่สุดที่จะทำให้งานศิลปะชิ้นนั้น ๆ เกิดคุณค่าทางสุนทรียภาพมากขึ้น และเอกภาพถือเป็นกฎเกณฑ์ของธรรมชาติและศิลปะ(อิวัชชานนท์ ตาโธสง, 2555, หน้า 27-52)

4.5 คุณค่าความงามและความสำคัญของศิลปะ

ศิลปะเป็นผลงานการสร้างสรรครูปลักษณ์แห่งความพึงพอใจขึ้นมา และรูปลักษณ์ก่อให้เกิดอารมณ์ รู้สึกในความงาม อารมณ์รู้สึกในความงามนั้นจะเป็นที่พึงพอใจได้ก็ต่อเมื่อประสาทสัมผัสของเรา ชื่นชมในเอกภาพ หรือความประสมกลมกลืนกันในความสัมพันธ์อันมีระเบียบแบบแผน ทำให้รู้สึกถึงคุณค่าดังนี้

4.5.1 คุณค่าทางเรื่องราว หมายถึง คติความเชื่อและความหมาย ที่แฝงอยู่ในผลงานศิลปะ เป็นการบอกเล่าเนื้อหาและสาระสำคัญที่ผู้สร้างศิลปะต้องการถ่ายทอดและบอกกล่าว รวมถึงประวัติศาสตร์ ความเป็นมาในแง่ต่างๆ ของศิลปกรรมนั้นๆ คุณค่าทางเรื่องราวทางทัศนศิลป์ที่ทำการมาพอประมวลได้ดังนี้

- 1) เรื่องราวเกี่ยวกับความเชื่อถือ ศรัทธา
- 2) เรื่องราวเกี่ยวกับศาสนา
- 3) เรื่องราวเกี่ยวกับประวัติศาสตร์
- 4) เรื่องราวเกี่ยวกับการเมือง การปกครอง
- 5) เรื่องราวเกี่ยวกับวรรณคดี

4.5.2 คุณค่าทางความงาม หมายถึง เกณฑ์ความงามที่มีอยู่ในศิลปะซึ่งสามารถรับรู้และยอมรับกันโดยทั่วไป เป็นการประสานกันขององค์ประกอบทางความงามที่สามารถรับรู้ได้ด้วยตาที่ผู้สร้างผลงานศิลปะจินตนาการและออกแบบขึ้นด้วยความชำนาญ (ธวัชชานนท์ ตาโธสง, 2555, หน้า 27-52)

คุณค่าของความงามและความสำคัญของศิลปะได้มีหลายท่านได้กล่าวไว้ดังนี้

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533, หน้า 1-5) กล่าวว่า งานศิลปะของเด็กจะเน้นกระบวนการมากกว่าผลงานที่เสร็จแล้ว ศิลปะเด็กส่วนใหญ่เกี่ยวข้องโดยตรงกับศิลปะศึกษา จำเป็นต้องมีการฝึกฝนทักษะทางศิลปะควบคู่กับเรื่องจิตวิทยาการศึกษา

เลิศ อานันท์ (2535, หน้า 44) ให้ความหมายของศิลปะเด็กไว้ว่า แท้จริงศิลปะเด็กนั้นคือ ภาษาสากลเช่นเดียวกับภาษาพูด ภาษาเขียน ภาษาท่าทางที่สามารถสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจได้ง่าย เนื่องจากศิลปะมีกิจกรรมหลายรูปแบบและสามารถเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับระดับความสามารถของเด็กทุกเพศทุกวัยได้เป็นอย่างดี

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539, หน้า 51,54) กล่าวว่า ศิลปะเด็ก คือ ศิลปะที่เด็กแสดงออกตามสภาพความสนใจ การรับรู้และความพร้อมของเด็กแต่ละคน โดยการแสดงออกนั้นเด็กจะแสดงออกด้วยวิธีการใดวิธีการหนึ่งผ่านวัตถุที่เหมาะสมและปรากฏเป็นผลงานศิลปะที่รับรู้ด้วยประสาท หรือที่เรียกว่า ทัศนศิลป์ คือ ศิลปะ สองหรือสามมิติ ศิลปะสองมิติ คือ งานศิลปะบนพื้นราบที่สามารถวัดความกว้างความยาวได้ เช่น ภาพวาด ภาพเขียน ภาพพิมพ์ ภาพกระดาษปะติด ฯลฯ ส่วนศิลปะสามมิติ คือ ศิลปะที่ปรากฏรูปทรงให้สามารถลูบคลำหรือวัดได้ทั้งความกว้าง ยาว หนา เช่นรูปปั้น รูปแกะสลัก รูปโครงสร้าง ฯลฯ ศิลปะเด็กเป็นเสมือนการสื่อสารที่มองเห็นได้ เพราะศิลปะเด็กเป็นตัวแทนของความรู้สึกนึกคิด ของเด็กโดยตรง และสิริพรรณ ตันติ

รัตน์ไพศาล (2545, หน้า 9) อ้างอิงใน โลเวนฟิลด์ และ บริเตน (Lowenfield ; & Britain 1975, หน้า 7) ได้ให้ความหมายว่า ศิลปะสำหรับเด็ก คือ สิ่งที่เด็กแสดงออกซึ่งความเจริญเติบโต ความนึกคิด ความเข้าใจ การแปลความหมายของสิ่งแวดล้อมแต่เมื่อเขาเติบโตขึ้น วิธีการและสิ่งที่เขาแสดงออกจะเปลี่ยนไป

ลลิตพรธน ทองงาม (2539, หน้า 10-23) กล่าวว่า ศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นในการปูพื้นฐาน และเป็นสิ่งสำคัญทางการศึกษา ศิลปะศึกษาไม่ใช่กิจกรรมการใช้เวลาพักผ่อนของการศึกษา ศิลปะศึกษาเป็นการเพิ่มเติมมิติที่แตกต่างออกไปสู่การเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ ศิลปะศึกษาไม่ใช่ส่วนประกอบของการศึกษา แต่ศิลปะศึกษาเป็นองค์ประกอบสำคัญของกระบวนการทางการศึกษา มาสโลว์ (Maslow) ศาสตราจารย์ทางจิตวิทยาของมหาวิทยาลัยแบรนดิส ได้ให้ทัศนะว่า ศิลปะ มีความสัมพันธ์ค่อนข้างแนบแน่นกับจิตวิทยาและชีววิทยาของเอกัตบุคคล นั่นคือ ศิลปะเป็นปัจจัยสร้างประสบการณ์พื้นฐานของการศึกษา ดังนั้น ครูจึงใช้ประโยชน์และความสำคัญจากศิลปะช่วยเสริมสร้างบุคลิกที่เหมาะสมและพึงปรารถนาให้แก่เด็ก เพราะศิลปะสามารถช่วยพัฒนาเด็กได้หลายด้านดังนี้

1. ศิลปะช่วยพัฒนาการทางด้านอารมณ์ การวาดเขียนช่วยให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านอารมณ์ดีขึ้น ระดับการพัฒนาการขึ้นอยู่กับการแสดงออกจากรูปภาพซึ่งเป็นผลงานของเด็กเอง ระดับของการแสดงตัวตนจะมีตั้งแต่การพัฒนาการขั้นต่ำซึ่งเด็กวาดรูปซ้ำๆ ออกวาดเป็นพิมพ์เดียวกันหมด จนกระทั่งถึงพัฒนาการขั้นสูง ซึ่งเด็กวาดอย่างมีความหมายและมีความสำคัญต่อตัวเอง โดยเฉพาะเด็กเล็กเริ่มวาดรูปตัวเองได้สำเร็จ จุดนี้เองที่เด็กปล่อยอารมณ์ได้ดีที่สุด เขาแสดงออกจากสิ่งที่เขาอยากทำ

2. ศิลปะช่วยพัฒนาการทางสติปัญญา พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กเราสามารถสังเกตเห็นได้พัฒนาการของการรู้จักตนเองและสภาพแวดล้อม ความรู้ต่าง ๆ ที่เด็กนำมาใช้ในขณะทีวาดรูป จะชี้ให้เห็นระดับสติปัญญาของเด็ก ดังนั้นภาพวาดของเด็กจึงเป็นเครื่องมือชี้ระดับของความสามารถทางสมองหรือสติปัญญาของเด็ก

3. ศิลปะช่วยพัฒนาการทางร่างกาย พัฒนาการทางร่างกายในงานของนักเรียนจะสังเกตได้จากความสัมพันธ์ของการมองเห็นและการใช้กล้ามเนื้อ การควบคุมการเคลื่อนไหวของร่างกาย เช่น การควบคุมกล้ามเนื้อ ปะ ดิด ความเปลี่ยนแปลงทางกาย สามารถมองเห็นได้ง่ายในวัยเด็กเริ่มขีดเขียน

4. ศิลปะช่วยพัฒนาการเรียนรู้ ความเจริญเติบโตและการเรียนรู้ทางประสาทสัมผัสเป็นส่วนสำคัญของประสบการณ์วิชาศิลปะ โดยครูเป็นผู้ส่งเสริมการเรียนรู้ การสร้างประสบการณ์

ทางการเห็น ฝึกการสังเกต ฝึกความละเอียดอ่อน มีความประณีตในการจัด ควรจัดกิจกรรมเชิงสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาการทางการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้น สามารถสังเกตได้ในการที่เด็กได้รับประสบการณ์ที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ที่เพิ่มขึ้นอย่างหลากหลาย

5. ศิลปะช่วยพัฒนาการด้านสังคม พัฒนาการทางสังคมของเด็ก จะเห็นได้จากความพยายามในการสร้างสรรค์ของเด็ก ภาพเขียนและภาพวาดต่าง ๆ จะเป็นตัวสะท้อนให้เห็นถึงความรู้สึกนึกคิดของเด็กที่มีต่อประสบการณ์ของตนเองและของผู้อื่น เด็กเล็ก ๆ จะเริ่มวาดรูปคนไว้ในภาพทันทีที่พ้นระยะขีดเขียนแบบสะเปะสะปะ และสิ่งแรกที่เด็กวาดแล้วมีผู้ดูออกว่าเด็กวาดอะไร นั่นก็คือ เมื่อเด็กเติบโตขึ้นงานศิลปะจะสะท้อนให้เห็นถึงความเข้าใจ ความรู้สึกที่เด็กมีต่อสิ่งแวดล้อมทางสังคมของเขา เมื่อเด็กมีการพัฒนาทางด้านความเข้าใจผู้คนรอบข้างมากขึ้น และเข้าใจถึงอิทธิพลของคนที่มีต่อชีวิตของเขา เรื่องราวที่เด็กจะวาดไว้ในงานศิลปะก็คือสิ่งเหล่านี้

6. ศิลปะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์นั้นเริ่มมีมาตั้งแต่เด็ก ๆ เริ่มขีดเขียน เด็กจะขีดรูปต่างจากความคิดของตนเอง และมีลักษณะเป็นหนึ่งเดียวซึ่งไม่มีใครเหมือน จากการขีดเขียนแบบง่าย ๆ ไปสู่ผลงานที่ซับซ้อนสร้างสรรค์จะมีขั้นตอนต่าง ๆ คั่นอยู่มากมายในภาพวาด ภาพเขียนของเด็กเราจะเห็นพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์จากจินตนาการและความเป็นตัวของตัวเองในงานของเด็ก เด็กไม่จำเป็นต้องคล่องแคล่วเชี่ยวชาญหรือชำนาญในการทำผลงาน แต่ในรูปแบบของการสร้างสรรค์เด็กต้องมีอิสระทางอารมณ์ มีอิสระที่จะสำรวจและทดลอง มีอิสระที่จะมีส่วนเกี่ยวข้องรับรู้ซึ่งกันและกันทั้งในการใช้วัสดุและเรื่องราวในการวาดภาพ งานศิลปะทุกชิ้นที่เป็นผลงานของเด็กถือว่าเป็นประสบการณ์การทำงานเชิงสร้างสรรค์ในตัวเองทั้งสิ้น

เยอวา เดเซคูปต์ (2542, หน้า 107) กล่าวว่า ศิลปะเป็นแนวทางช่วยให้เด็กได้แสดงความสามารถและความรู้สึกนึกคิดของตนเองออกมาในรูปของภาพ หรือสิ่งของ เด็กใช้ศิลปะเป็นสื่ออธิบายสิ่งที่เขาทำ เห็นรู้สึก และคิดออกมาเป็นผลงาน การจัดประสบการณ์ศิลปะเด็กมีโอกาสได้ค้นคว้า ทดลองและสื่อสารความคิด ความรู้สึกของตนเองให้ผู้อื่น และโลกที่อยู่รอบตัวเขา เข้าใจได้และโอกาสพัฒนาความคิด จินตนาการ

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543, หน้า 37-39) กล่าวว่าคือ ความสำคัญของศิลปะมีผลต่อการดำรงชีวิต ชีวิตของมนุษย์ได้อย่างน่าอัศจรรย์ ดังนี้

1. ศิลปะเพื่อการผ่อนคลาย โดยการระบายความรู้สึกนึกคิด หรือการบังคับข้อมือใจ ออกมาเพราะความรู้สึกของมนุษย์นั้นมีทั้งความสุข ความทุกข์ ความเจ็บปวด ความฝัน และความหวัง ความรู้สึกเหล่านี้สามารถระบายออกมาได้โดยผ่านสื่อทางศิลปะอย่างอิสระ

2. ศิลปะเพื่อการพัฒนาจิตใจ ความสำคัญของศิลปะในแง่การจิตใจนั้น เบอ์นาร์ด์ (Bernaed) นักจิตวิทยาได้กล่าวว่า คนที่มีสุขภาพจิตดี คือคนที่ทำงานในหน้าที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ มีความชื่นชมยินดีในงานที่มีความเอื้อให้เห็นอกเห็นใจผู้อื่น และไม่มีอารมณ์เครียดจนเกินไปนัก ดังนั้น ถ้าจิตใจปกติ ทำงานต่าง ๆ ก็จะสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

3. ศิลปะเพื่อพัฒนาสังคม ศิลปะเป็นสื่อสำคัญที่ช่วยให้สัมพันธ์ภาพของคนในสังคม ดำเนินไปอย่างสงบสุข เพราะสามารถใช้ศิลปะเป็นตัวกลางในการจัดกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน ดังเห็นได้จากเอเชีย ได้รวมเอาประเทศทั้ง 10 ประเทศมารวมกลุ่มกัน โดยใช้ศิลปะ และวัฒนธรรมเป็นสื่อเชื่อมสัมพันธ์มิตรไมตรีของแต่ละประเทศ

4. ศิลปะเพื่อการบำบัด ความสำคัญของศิลปะในเรื่องของการบำบัดสาธารณสุข ศึกษาศาสตร์ปี 2539 ได้ให้คำจำกัดความของคำว่า การบำบัดด้วยศิลปะ (Art Therapy) หมายถึงการใช้กิจกรรมศิลปะ หรือผลงานศิลปะ เพื่อวิจัยหาข้อบกพร่องของบุคคลที่มีกลไกการทำงานของร่างกายหย่อนสมรรถภาพซึ่งมีสาเหตุเนื่องมาจากความผิดปกติบางประการของกระบวนการทางจิตและเพื่อใช้กิจกรรมศิลปะที่เหมาะสมช่วยในการรักษาให้มีสุขภาพดีขึ้น

ศิลปะมีคุณค่าต่อเด็กประถมศึกษาทั้งในด้านส่งเสริมพัฒนาการ ช่วยบำบัดปัญหาต่างๆ แก่เด็กและช่วยในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีงามให้แก่เด็กด้วย ดังนี้

เลิศ อานันท์ (2535, หน้า 44-45) กล่าวว่าไว้ว่า สำหรับเด็กเล็กกิจกรรมทางศิลปะว่ามีคุณค่ามหาศาลต่อการพัฒนาเด็กในขอบเขตที่กว้างขวาง ครอบคลุมพัฒนาการด้านต่าง ๆ ตลอดจนเป็นเครื่องมือทางด้านจิตเวชบำบัดสำหรับเด็กในรายที่มีปัญหาเก็บกดต่าง ๆ

เบญญา แสงมลิ (2545, หน้า 62) ได้กล่าวถึงคุณค่าของกิจกรรมศิลปะว่า ศิลปะเป็นสื่อการแสดงออกของเด็กที่เด็กทำ เห็น รู้สึก และคิด กิจกรรมศิลปะให้โอกาสเด็กสำรวจ ทดลอง แสดงความคิด ความรู้สึกเกี่ยวกับตัวเด็ก สิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว ความสามารถในการจินตนาการ สังเกตและความรู้สึกที่มีต่อตนเองและผู้อื่นมีมากขึ้น เพราะขณะที่เด็กทำงานกับวัสดุต่าง ๆ เด็กมีความรับผิดชอบในการเลือก และการกำหนดรูปร่าง ใช้การตัดสินใจ การควบคุมประสพการณ์ที่เป็นผลสำเร็จจะสร้างความเชื่อมั่นในตนเอง และรู้คุณค่าของความเป็นมนุษย์

นอกจากนี้ คุณค่าของศิลปะ ยังมีความเป็นกลางหรือเป็นสากล เป็นคุณสมบัติอันนำ
 ภาควงุมิใจของมวลชนทั่วโลก ศิลปะจึงเป็นที่รวมของจิตใจให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน และให้ก้าว
 ไปสู่ความดีงามด้วยกันดังนี้

1. มีส่วนช่วยเสริมสร้างจิตใจของมนุษย์ให้สูงขึ้น ทำให้เกิดความรัก ความสามัคคีต่อกัน
 ทั้งนี้ เพราะศิลปะมีขึ้นเพื่อสนองความต้องการทางอารมณ์และจิตใจ ในขณะเดียวกันก็เสริมสร้าง
 สติปัญญาด้วย
2. ศิลปะมีความสำคัญต่อการแสดงออกถึงความเจริญทางวัฒนธรรมของสังคมในแต่ละ
 ยุค
3. ศิลปะช่วยให้ชีวิตมีความสุขราบรื่น เพราะความเข้าใจในศิลปะช่วยสร้างให้เกิดความ
 เข้าใจกัน
4. ช่วยเสริมสร้างความมั่งคั่งของสิ่งแวดล้อมในสังคมและความเป็นระเบียบของ
 บ้านเมือง
5. เด็กที่คุ้นเคยต่อการพบเห็นสิ่งประณีตสวยงามตั้งแต่เยาว์ จะช่วยให้เด็กมีความคิด
 อ่านประวัติ สุขุม เป็นคนดีของสังคมและประพฤติปฏิบัติไปตามกฎแห่งศีลธรรมสรุปได้ว่า
 ประสบการณ์ด้านศิลปะ ให้คุณค่าแก่เด็ก เด็กอาจแสดงความรู้สึกที่ไม่เป็นที่ยอมรับออกมาทาง
 ศิลปะ เด็กสามารถเรียนรู้ที่จะควบคุมอารมณ์ ความรู้สึกและกิริยามารยาทได้ถ้าเด็กมีปัญหาด้าน
 การพูด ความรู้สึกรุนแรงสามารถระบายออกได้ในกิจกรรมศิลปะ

สรุปว่าศิลปะ คือการถ่ายทอดของจินตนาการ ให้สร้างผลงานตามความริเริ่มสร้างสรรค์
 ของเด็กแต่ละคนที่บอกเรื่องราวเกี่ยวกับตนเองและสิ่งแวดล้อม แสดงออกโดยถ่ายทอดออกมา
 ผ่านสื่อผลงาน ซึ่ง เป็นการสื่อสารความคิด ความรู้สึกต่าง ๆ ที่เด็กเห็นและรับรู้โดยการ
 จินตนาการ การสังเกต การใช้ประสาทสัมผัสในการรับรู้ จนเกิดความเข้าใจในธรรมชาติ เด็กยังมี
 โอกาสพัฒนาความคิด ในการรับรู้ความรู้เพิ่มพูน ได้แสดงออกอย่างอิสระ มีสุนทรีย์ภาพและเห็น
 คุณค่าความงามของศิลปะ และกิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่มีความสำคัญยิ่ง เพราะเป็น
 เครื่องมือที่นำเด็กไปสู่การพัฒนาตนเองทั้งทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญา
 ความคิดสร้างสรรค์และศิลปะมีคุณค่าต่อเด็กประถมศึกษาทั้งในด้านส่งเสริมพัฒนาการ ช่วย
 บำบัดปัญหาต่าง ๆ แก่เด็กและช่วยในการสร้างเสริมลักษณะนิสัยที่ดีงามให้แก่เด็กด้วย

5. วัฒนธรรมอาเซียน

วัฒนธรรมของอาเซียน ของประเทศในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่วนใหญ่ได้รับ
 อิทธิพลทางวัฒนธรรมจากอินเดียและจีน ซึ่งแต่ละประเทศต่างก็รับเอาวัฒนธรรมจากทั้งสองชาตินี้

เข้ามาในระดับที่แตกต่างกัน เช่น ไทยและลาวได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมจากอินเดียเป็นส่วนใหญ่ ส่วนเวียดนามได้รับอิทธิพลทางวัฒนธรรมมาจากจีนเป็นส่วนใหญ่ ตามลักษณะที่ตั้ง ซึ่งสะท้อนวิถีชีวิตวัฒนธรรมที่สัมพันธ์กับสภาพแวดล้อม

5.1 ความหมายวัฒนธรรม

พระยาอนุมานราชธน (2515, หน้า 6) ได้กล่าวถึงวัฒนธรรมว่า วัฒนธรรมเป็นเรื่องเกี่ยวกับ พฤติกรรม วาจาท่าทาง กิจกรรม และผลผลิตของกิจกรรมที่มนุษย์ในสังคมผลิตหรือปรับปรุงขึ้นจากธรรมชาติ ในพระราชบัญญัติบำรุงวัฒนธรรมแห่งชาติ พุทธศักราช 2483 หมายถึง ลักษณะที่แสดงความเจริญงอกงาม ความเป็นระเบียบอันดีงาม ความกลมเกลียวก้าวหน้าของชาติ และศีลธรรมอันดีงามของประชาชน

อารง สุทธาศาสน์ (2519, หน้า 132-133) กล่าวว่าวัฒนธรรมในความหมายโดยทั่วไปคือ แนวทางการดำรงชีวิตของสังคม หรือของกลุ่มแต่ละกลุ่มที่สืบทอดจากรุ่นหนึ่งไปอีกรุ่นหนึ่งอย่างมาฆาดส่าย วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่แต่ละสังคมถือว่าเป็นสิ่งที่ดีงาม เป็นแบบฉบับของสิ่งมีชีวิตซึ่งคนส่วนมากหวงแหนและป้องกันรักษา

ดำรง สุวานดี (2520, หน้า 30) ได้กล่าวถึงความหมายของวัฒนธรรมว่า ทุกสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตร่วมกันในสังคม เป็นสิ่งที่คนส่วนใหญ่ในสังคมนั้นยอมรับนับถือและปฏิบัติตาม รวมทั้งเก็บสะสมและถ่ายทอดวิธีการประพฤติปฏิบัตินั้นต่อไปยังลูกหลานด้วย

ระวีวรรณ ชุ่มพุกษ์ (2528, หน้า 7) กล่าวว่า วัฒนธรรม เป็นชื่อรวมสำหรับทุกแบบอย่างของพฤติกรรมทั้งหลายที่ได้มาจากสังคม และที่ถ่ายทอดกันไปทางสังคมโดยอาศัยสัญลักษณ์วัฒนธรรมจึงเป็นชื่อสำหรับสัมฤทธิ์ผลที่เด่นชัดทั้งหมดของกลุ่มมนุษย์ รวมถึงทั้งหลายเหล่านี้ เช่น ภาษา การทำเครื่องมือ อุตสาหกรรม ศิลปะ วิทยาศาสตร์ กฎหมาย ศีลธรรมและศาสนา รวมถึงอุปกรณ์ที่เป็นวัตถุ หรือสิ่งประดิษฐ์ ซึ่งแสดงรูปแบบแห่งสัมฤทธิ์ผลทางวัฒนธรรม และทำให้ลักษณะวัฒนธรรมทางปัญญาสามารถยังผลเป็นประโยชน์ใช้สอยได้ เช่น อาคาร เครื่องมือ เครื่องจักรกล เครื่องมือสื่อสาร ศิลปวัตถุ ฯลฯ

ในพจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2546, หน้า 1048) ได้นิยามคำว่า วัฒนธรรม หมายถึง สิ่งที่ทำความเจริญงอกงามให้แก่หมู่คณะ

นอกจากนี้งามพิศ สัตย์สงวน (2543, หน้า 21-22) ได้รวบรวมคำนิยามของวัฒนธรรมที่สำคัญๆของนักมานุษยวิทยาที่ชื่อเสียงไว้ดังนี้

เอ็ดเวิร์ด บี ไทเลอร์ (Edward B. Tylor) ได้นิยามคำว่าวัฒนธรรมไว้อย่างชัดเจนเป็นครั้งแรกว่า "วัฒนธรรม คือสิ่งทั้งหมดที่มีลักษณะซับซ้อน ซึ่งรวมทั้งความรู้ ความเชื่อ ศิลปะ จริยธรรม

ศีลธรรม กฎหมาย ประเพณีและความสามารถอื่นๆ รวมทั้งอุปนิสัยต่างๆ ที่มนุษย์ได้มาโดยการเรียนรู้จากการเป็นสมาชิกของสังคม"

ไวท์(White) ได้ให้ความหมายไว้ว่า"วัฒนธรรมคือการจัดระเบียบของปรากฏการณ์ต่างๆ กล่าวคือเป็นการจัดระเบียบของการกระทำต่างๆหรือแบบแผนพฤติกรรมต่างๆ การจัดระเบียบของความคิดต่างๆ เช่นความเชื่อความรู้ต่างๆ และการจัดระเบียบของความรู้สึกที่ผูกพันอยู่กับสิ่งต่างๆ เช่น ทศนคติ การจัดระเบียบดังกล่าวขึ้นอยู่กับการใช้ระบบสัญลักษณ์วัฒนธรรมเริ่มมีขึ้นเมื่อมนุษย์กลายเป็นสัตว์เลี้ยงลูกด้วยนมที่มีการแสดงออกโดยระบบสัญลักษณ์ เพราะสัญลักษณ์สำคัญอันนี้ ทำให้วัฒนธรรมถ่ายทอดจากคนหนึ่งไปยังอีกคนหนึ่งได้"

คูณ(Coon) นิยามว่า"วัฒนธรรม คือ ผลรวมทั้งหมดของวิถีที่ทำให้มนุษย์อยู่ได้และมีการถ่ายทอดจากชั่วชีวิตหนึ่งไปยังอีกชั่วชีวิตหนึ่งโดยการเรียนรู้"

เคิลลี่(Kelly) นิยามวัฒนธรรมว่า คือ "ทุกสิ่งทุกอย่างที่มนุษย์สร้างขึ้นมาเพื่อใช้ในการดำรงชีวิตของมนุษย์ อาจเป็นสิ่งที่ไม่มีเหตุผลหรือไม่มีเหตุผลในช่วงเวลาใดเวลาหนึ่ง เพื่อเป็นแนวทางการปฏิบัติ หรือพฤติกรรมของมนุษย์"

เฮอส์โกวิทส์(Herskovits) ได้นิยามวัฒนธรรมไว้อย่างสั้นๆ ว่า "คือสิ่งแวดล้อมที่มนุษย์สร้างขึ้นมา"

ลินตัน(Linton) นิยามวัฒนธรรมว่า คือ "กลุ่มคนที่จัดระเบียบแล้ว ที่มีแบบแผนพฤติกรรมจากการเรียนรู้เป็นลักษณะของสังคมที่เฉพาะของสังคมหนึ่ง"

บิเดนี(Bidney) นิยามวัฒนธรรมว่า "เป็นสิ่งที่มนุษย์ได้มาโดยการเรียนรู้ หรือ เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการอบรมสั่งสอน รวมทั้งความคิดของปัจเจกชนต่างๆ ภายในสังคมนั้น และ ความเฉลียวฉลาด ศิลปะ ความคิดทางสังคมและสถาบันที่สมาชิกยอมรับร่วมกัน และที่สมาชิกพยายามปฏิบัติตาม "

คูเบอร์(cuber) ได้นิยามวัฒนธรรม ซึ่งเป็นคำนิยามที่ให้ลักษณะต่างๆของวัฒนธรรมที่ชัดเจนมากที่สุด"วัฒนธรรม คือ แบบแผนพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ที่ค่อยๆเปลี่ยนแปลงไปเรื่อยๆ และยังรวมผลผลิตที่เกิดจากการเรียนรู้ เช่น ทศนคติ ค่านิยม สิ่งของต่างๆที่คนทำขึ้น และ ความรู้ที่มีร่วมกันในกลุ่มชนหนึ่งๆและมีการถ่ายทอดไปยังสมาชิกคนอื่นๆในสังคม"

โครเบอร์(Kroeber) นิยามวัฒนธรรมว่า "วัฒนธรรมประกอบไปด้วยแบบแผนพฤติกรรมที่ได้มาจากการเรียนรู้และการถ่ายทอดจากรุ่นหนึ่งไปอีกรุ่นหนึ่งโดยใช้ระบบสัญลักษณ์นั้นเป็นผลสำเร็จที่แตกต่างกันไปในกลุ่มชนต่างๆวัฒนธรรมยังรวมถึงเครื่องมือเครื่องใช้ที่มนุษย์สร้างขึ้นมา ส่วนประกอบสำคัญของวัฒนธรรมยังประกอบไปด้วย ความคิดตามประเพณี(ที่มีประวัติศาสตร์

และมีการเลือกมาจากหลายๆอย่าง)และค่านิยมที่ติดต้ามมา ระบบวัฒนธรรมนั้นอาจพิจารณาในแง่หนึ่งว่าเป็นผลผลิตของการกระทำ และในอีกแง่หนึ่ง มันเป็นเงื่อนไขที่จะทำให้เกิดการกระทำต่อไป"

ส่วนอมรา พงศาพิชญ์(2547, หน้า 25)นิยามว่าวัฒนธรรม คือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น กำหนดขึ้น มิใช่สิ่งที่มนุษย์ทำตามสัญชาตญาณ อาจเป็นการประดิษฐ์วัตถุสิ่งของขึ้นใช้ หรืออาจเป็นการกำหนดพฤติกรรมหรือความคิด ตลอดจนวิธีการหรือระบบการทำงาน ฉะนั้นวัฒนธรรมก็คือระบบในสังคมมนุษย์สร้างขึ้นมิใช่ระบบที่เกิดขึ้นโดยธรรมชาติตามสัญชาตญาณ

จากนิยามและคำกล่าวข้างต้นสรุปได้ว่า วัฒนธรรม หมายถึงผลงานทั้งหมดที่มนุษย์สร้างขึ้นนอกเหนือจากธรรมชาติ ดังนั้นวัฒนธรรมอาจเป็นได้ทั้งแนวคิด ทศนคติ มโนคติ ความรู้ ค่านิยม ประเพณี ความเชื่อ ตลอดจนการกระทำต่างๆ เกิดจากทั้งการเรียนรู้ของมนุษย์และการถ่ายทอดต่อกันมาของสังคม วัฒนธรรมจึงไม่เป็นเพียงวัตถุ ฉะนั้นสังคมที่แตกต่างกันย่อมมีวัฒนธรรมที่ต่างกัน บุคคลอยู่ในวัฒนธรรมใดก็จะปฏิบัติตามวัฒนธรรมนั้น วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตหรือแบบแผนในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ สังคมวัฒนธรรมจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประเทศ และไม่ถือว่าวัฒนธรรมของใครดีกว่าของใคร

5.2 ประเภทของวัฒนธรรม

วัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทคือ

5.1 วัฒนธรรมทางวัตถุ(Material Culture)ซึ่งเกิดจากความคิดของมนุษย์ เช่น อาคาร บ้านเรือน สิ่งก่อสร้างต่างๆ ศิลปกรรมประติมากรรม ตลอดจนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ซึ่งใช้เป็นประจำวัน

5.2 วัฒนธรรมทางจิตใจหรือที่ไม่เกี่ยวกับวัตถุ(Non Material Culture)ได้แก่วัฒนธรรมที่เป็นสัญลักษณ์และจับต้องไม่ได้ เช่น ภาษาพูด ระบบความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณีและกิริยามารยาท

ณรงค์ เสงี่ยมประชา(2524, หน้า 23)ได้กล่าวว่า วัฒนธรรมมี 2 ประเภท คือ ประการแรก วัฒนธรรมที่เป็นวัตถุ ได้แก่ สิ่งประดิษฐ์และเทคโนโลยีต่างๆ เช่น เครื่องใช้ในครัวเรือน อาคาร บ้านเรือน ยานพาหนะ ฯลฯ ประการที่สอง ได้แก่ วัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุ หมายถึง แบบแผนในการดำเนินชีวิต ความคิด ความเชื่อ ภาษา ศีลธรรม วิธีการกระทำ ฯลฯ

ส่วนประดิษฐ์ มัชฌิมา (2522, หน้า 13) ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 3 ประเภท คือ วัฒนธรรมทางความคิด หรือความเชื่อถือ หมายถึง วัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับความคิดเห็น ความเชื่อถือหรือความรู้สึกนึกคิดของสังคม ซึ่งอาจจะถูกหรือผิดก็ได้ เช่น ความจริงทางวิทยาศาสตร์

ความเชื่อทางศาสนา นิยายโบราณ วรรณคดี การเชื่อโชคลาง ภาษิต ฯลฯ วัฒนธรรมทางระเบียบประเพณี คือ ระเบียบแบบแผนหรือประเพณีที่บุคคลในสังคมยึดถือและปฏิบัติร่วมกัน เช่น ระเบียบประเพณี จารีตกฎหมาย ฯลฯ วัฒนธรรมทางวัตถุหมายถึง สิ่งของหรือเครื่องใช้ต่างๆ ที่มนุษย์คิดประดิษฐ์ มีหรือครอบครองเพื่อประโยชน์ของสังคม

จุมพล พนิมพานิช (2526, หน้า 140) ได้อธิบายเกี่ยวกับวัฒนธรรมเพิ่มเติมว่าวัฒนธรรมทางวัตถุ หมายถึง สิ่งประดิษฐ์ทั้งหลาย วัฒนธรรมทางสังคม เป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับความประพฤติปฏิบัติตามมารยาททางสังคม วัฒนธรรมที่เกี่ยวกับกฎหมาย ซึ่งก่อให้เกิดความเป็นระเบียบ ในสังคม และวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับจิตใจและศีลธรรม ซึ่งเป็นแนวทางในการดำเนินชีวิต

วราคม ทีสุกะ (2527, หน้า 33) ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 4 ประเภท คือ คติธรรมเป็นเนติธรรม เป็นวัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวกับกฎระเบียบปฏิบัติ ตวับทกฎหมาย วัตถุประสงค์ เป็นหลักเกณฑ์ การปฏิบัติ การอยู่ร่วมกัน เช่น มารยาททางสังคม มารยาทในการรับประทานอาหาร มารยาทในการไปงานศพ มารยาทในการเข้าฟังการปาฐกถา และการอภิปราย

โดยในส่วนของวัฒนธรรมที่ไม่ใช่วัตถุหรือวัฒนธรรมทางจิตใจนั้น นักวิชาการอย่างงามพิศ สัตย์สงวน (2543, หน้า 53-54) ได้แบ่งวัฒนธรรมประเภทนี้ออกเป็น 5 ประเภทย่อย ได้แก่

1. สถาบันสังคม อันได้แก่ สถาบันครอบครัว เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง การศึกษา ศาสนา การแพทย์และสาธารณสุข เป็นต้น

2. วัฒนธรรมประเภทที่เกี่ยวข้องกับการควบคุมทางสังคม คือวัฒนธรรมที่ช่วยทำให้เกิดระเบียบในสังคม ซึ่งบางอย่างจะเป็นการควบคุมอย่างเป็นทางการ และบางอย่างไม่เป็นทางการ ซึ่งสามารถแบ่งได้เป็น 5 ประเภท คือ

- 2.1 ศาสนา ซึ่งในหลักศาสนาจะมีข้อห้ามต่างๆ เช่น การห้ามลักทรัพย์ ห้ามดื่มของมึนเมา ศาสนาจึงช่วยควบคุมทางสังคมได้

- 2.2 ความเชื่อทางสังคม คือ ระบบความคิดเกี่ยวข้องกับเรื่องต่างๆ ที่เป็นของคนจำนวนมากในสังคม เช่นในสังคมไทยคนจำนวนมากเชื่อเรื่องนรก สวรรค์ บุญ บาป การทำบุญและโลกหน้า

- 2.3 ค่านิยม คือมาตรฐานที่ใช้วัดว่าสิ่งใดมีค่าในสังคมบ้าง เมื่อสิ่งใดมีค่า คนก็อยากมี อยากเป็น อยากได้ ความเชื่อในค่านิยมของสังคมทำให้เกิดความมีระเบียบขึ้นได้

- 2.4 ประเพณีต่างๆ แต่ละสังคมมีประเพณีต่างๆที่ถือปฏิบัติสืบทอดกันมาเป็นเวลาอันยาวนาน เมื่อมีคนทำตามประเพณี จะทำให้เกิดความเป็นระเบียบในสังคมขึ้นได้

2.5 กฎหมาย คือ การควบคุมสังคมโดยตรง และทำให้เกิดความมีระเบียบขึ้นในสังคมได้เป็นอย่างดี

3. ศิลปะ หมายถึง การสร้างสรรค์ผลงานในด้านต่างๆ เช่น จิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม หัตถกรรม ดนตรี การละคร นาฏศิลป์และวรรณกรรม เป็นต้น

4. ภาษา คือ ระบบสัญลักษณ์ที่ใช้สื่อสารติดต่อกัน ทั้งภาษาพูด ภาษาเขียน รวมทั้งกิริยาท่าทางต่างๆ

5. พิธีกรรม

ส่วนอมรา พงสาพิชญ์ (2547, หน้า 25-31) ได้แบ่งวัฒนธรรมออกเป็น 2 ลักษณะ คือ

1. วัฒนธรรมในลักษณะขนบธรรมเนียมประเพณีและความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี คือ ข้อตกลงอย่างไม่เป็นทางการร่วมกันของสมาชิกในสังคม ซึ่งเป็นที่ยอมรับกันโดยทั่วไปเกี่ยวกับพฤติกรรมที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติ ทั้งในระดับบุคคลและระดับสังคม ซึ่งเป็นสิ่งที่คนรุ่นหลังเรียนรู้และสืบทอดมาจากคนรุ่นก่อน เช่น การถอดรองเท้าก่อนเข้าบ้าน การแสดงความเคารพต่อผู้ที่อาวุโสกว่า ส่วนความเชื่อ หมายถึง ความเชื่อทางศาสนาหรือความเชื่อในสิ่งที่มีอำนาจเหนือมนุษย์ เช่น สิ่งศักดิ์สิทธิ์ต่างๆ ภูตผีปีศาจ เป็นต้น ซึ่งความเชื่อดังกล่าวมีความสำคัญมากต่อวัฒนธรรม เพราะเป็นสิ่งที่กำหนดขนบธรรมเนียมประเพณี และพฤติกรรมของสมาชิกในสังคม

2. วัฒนธรรมในลักษณะสิ่งประดิษฐ์และสถาปัตยกรรม ทั้งวัฒนธรรมที่ค้นพบสมัยก่อนประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมที่เป็นวัตถุต่างๆ

วัฒนธรรมเป็นมรดกทางสังคมของมนุษย์ ที่ได้จัดสรรขึ้นเพื่อใช้ในการดำรงอยู่ สามารถจำแนกได้เป็นวัฒนธรรมทางวัตถุ เป็นวัฒนธรรมที่ก่อให้เกิดประโยชน์ในด้านความสะดวกสบายทางกาย อันได้แก่ เครื่องมือ เครื่องใช้ต่างๆ ที่อยู่อาศัย เครื่องนุ่งห่ม เป็นต้น ส่วนวัฒนธรรมทางจิตใจ เป็นเครื่องที่ก่อให้เกิด ความสุขทางใจ อันได้แก่ ความคิด ความเชื่อ ศาสนา ค่านิยม ศิลธรรม เป็นต้น ถึงอย่างไรก็ตาม วัฒนธรรมทั้งสองประเภทนี้ต่างก็เหลื่อมล้ำกันอยู่ แยกแยกไม่ขาดจากกัน และในสังคมหนึ่งๆ ก็จะมีวัฒนธรรมทั้งสองประเภทในลักษณะที่สมดุลกัน

จากการแบ่งเนื้อหาของวัฒนธรรมดังที่กล่าวมาข้างต้นนั้นไม่ว่าจะอาศัยหลักการแบ่งออกมาในรูปแบบใดก็ตามวัฒนธรรมที่ปรากฏอยู่ในสังคมสามารถแบ่งออกได้เป็น 2 ประเภทหลักก็คือ วัฒนธรรมทางวัตถุ ซึ่งเกิดจากความคิดของมนุษย์เช่น อาคารบ้านเรือน สิ่งก่อสร้างต่างๆ ศิลปกรรม ประติมากรรม ตลอดจนสิ่งของเครื่องใช้ต่างๆ ซึ่งใช้เป็นประจำทุกวัน และวัฒนธรรมทางจิตใจหรือไม่เกี่ยวกับวัตถุ ได้แก่ วัฒนธรรมที่เป็นสัญลักษณ์และจับต้องไม่ได้ เช่น ภาษาพูด ระบบความเชื่อ ขนบธรรมเนียมประเพณี และกิริยามารยาท

5.3 ลักษณะของวัฒนธรรม

พระยาอนุมานราชธน (2515, หน้า 73) กล่าวถึงลักษณะของวัฒนธรรมมี 4 ประการดังนี้ ประการแรก จะต้องมีการสะสม หมายถึง จะต้องมีทุนเดิมอยู่ก่อนแล้ว จะสะสมทุนนั้นให้เพิ่มขึ้นเรื่อยๆ และประการที่สอง วัฒนธรรมต้องมีการปรับปรุง หมายถึง ต้องรู้จักตัดแปลงและปรับปรุง ส่วนที่บกพร่องอยู่ให้เหมาะสมและถูกต้อง ประการที่สาม จะต้องมีการถ่ายทอด คือ ทำให้วัฒนธรรมนั้นๆ แพร่หลายในวงกว้าง ประการที่สี่ มีการอบรมสั่งสอนให้ผู้อื่น หรือชนรุ่นหลังได้สืบทอดต่อไป

อาานนท์ อภาภิรม (2516, หน้า 43) ได้เห็นความเห็นว่าลักษณะที่สำคัญของวัฒนธรรม คือ วัฒนธรรมเป็นแนวทางแห่งพฤติกรรม อันเกิดจากการเรียนรู้ คือ สามารถเรียนรู้ได้ (Learned Way of Behavior) มิใช่เกิดขึ้นเองโดยปราศจากการเรียนรู้มาก่อน เพราะมนุษย์มีสมองอันทรงคุณภาพ จึงทำให้สามารถรู้จักคิด ถ่ายทอด และเรียนรู้ขบวนการดังกล่าว เกิดขึ้นจากการที่มีบุคคลมีการติดต่อกับบุคคลอื่น ในฐานะที่เป็นสมาชิกของสังคมวัฒนธรรม มีลักษณะเป็นมรดกแห่งสังคม เป็นผลของการถ่ายทอดการเรียนรู้ และเป็นเครื่องมือที่ใช้ในกระบวนการดังกล่าวคือ การสื่อสาร โดยใช้สัญลักษณ์ (Symbolic communication) ได้แก่ การที่มนุษย์มีการใช้ภาษาเป็นเครื่องมือในการถ่ายทอดวัฒนธรรม จากรุ่นก่อนมายังรุ่นหลัง มีลักษณะเป็นวิถีชีวิต (Way of Life) หรือแบบแผนการดำเนินชีวิต (Design for Living) เป็นสิ่งที่ไม่คงที่ สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามสถานการณ์

ชูดา จิตพิทักษ์ (2528, หน้า 145) ได้กล่าวถึงลักษณะของวัฒนธรรมในลักษณะเดียวกันว่า วัฒนธรรมมีลักษณะเป็นอนัตตา เนื่องจากไม่อยู่ภายในกรอบของเอกัตบุคคล ไม่พึ่งพาอาศัยบุคคลใดโดยเฉพาะ ทั้งไม่คุมรูปอยู่ชนิดตายตัว ไม่ว่าจะรูปแทนหรือรูปเต็ม ถ้าเปรียบกับวัตถุแล้ว วัฒนธรรมไม่ขาดแต่ ทรงตัวอยู่ได้ด้วยอาศัยเหตุปัจจัยซึ่งไหลหลังถ่ายเท และเปลี่ยนแปลงได้ วัฒนธรรมเก่าเสื่อมลง สูญไปสิ่งใหม่ก็เข้ามาแทนที่ ซึ่งยอมครอบคลุมไปถึงสิ่งเก่าที่เก่าใหม่ด้วย ทั้งนี้ทั้งนั้นเพราะมนุษย์เราไม่หยุดนิ่ง ย่อมผลิตคิดค้นทำสิ่งเก่าให้แปลกใหม่อยู่เสมอ สิ่งใดที่สมอัธยาศัยของกลุ่มก็ยอมเป็นที่ยอมรับ และถ่ายทอดมรดกทางวัฒนธรรมต่อไป

จุฑาพรรณี (จามจุรี) ผดุงชีวิต (2551, หน้า 5) ลักษณะวัฒนธรรมเป็นเรื่องที่เกี่ยวกับชีวิตของคน (ways of life) เป็นเรื่องของทุกสิ่งทุกอย่าง เรื่องราวทั้งหลายทั้งหมดแห่งชีวิตมนุษย์ (totality of life) ซึ่งจำแนกออกได้เป็น 3 ประเภทหลักคือ

1. มรดกทางวัฒนธรรม (Cultural heritage) เช่น โบราณสถาน (historic sites) อนุสรณ์สถาน (monuments) นอกจากนี้ อาจเป็นพวกของโบราณวัตถุจำพวกเครื่องมือเครื่องใช้ (artifacts) หรือจารึก เอกสาร หนังสือโบราณ สมุดข่อย (epigraphy)

2. วัฒนธรรมร่วมสมัย (Living or Contemporary Culture) เช่น

2.1 เรื่องการทำมาหากิน อาชีพ รูปแบบการดำรงชีพ (lifestyles) การเพาะปลูก การประมง การล่าสัตว์ วัฒนธรรมการบริโภคอาหารของคนท้องถิ่นในภาคต่างๆ การแต่งกาย การผลิตงานศิลปะ รวมถึงเรื่องที่อยู่อาศัย การอยู่ร่วมกันในหมู่ เครือญาติ ความสัมพันธ์ของชุมชนด้วย เป็นต้น

2.2 เรื่องของภาษาและวรรณศิลป์ การพูด การอ่าน และการเขียน การแสดงออกถึงกิจกรรมร่ายท บุคลิกภาพนิสัยใจคอ การใช้ภาษาชั้นสูงที่แสดงลำดับชั้นโครงสร้างทางสังคม หรือฐานันดรทางภาษา

2.3 เรื่องของศาสนา (religion) ความเชื่อทางพิธีกรรมขนบธรรมเนียมประเพณี หลักปฏิบัติ ค่านิยม คุณธรรม การสืบทอดทางประเพณีปฏิบัติต่างๆ ทั้งในระดับสังคมเมืองหรือท้องถิ่น

2.4 เรื่องศิลปะการละเล่นหรือสุนทรีย์ศาสตร์ (aesthetics or art and sports) อาชีวนาฏศิลป์ ดนตรี กีฬา การละเล่นพื้นเมือง เช่น กีฬาการชนไก่หรือกัดปลา เกมคอมพิวเตอร์ออนไลน์ในรูปแบบต่างๆ เป็นต้น

2.5 เรื่องที่เกี่ยวข้องกับสถาบันทางสังคม เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง (institutions) ประกอบด้วย สถาบันครอบครัว โรงเรียน ความสัมพันธ์ระหว่างประเทศ ทรัพยากรธรรมชาติ ทรัพยากรธรรมชาติ อุตุสภกรรมในชุมชน เช่น โครงการหนึ่งตำบล หนึ่งผลิตภัณฑ์ (OTOP) เป็นต้น

ดังนั้นอาจกล่าวได้ว่า วัฒนธรรมมีลักษณะที่ได้มาจากการเรียนรู้ และสั่งสมเป็นเวลานาน ไม่ใช่สิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ พร้อมกับมีการปรับปรุงให้ดีขึ้นและถ่ายทอดสู่สังคมจนกลายเป็นมรดกทางสังคม วัฒนธรรมเป็นสิ่งที่อยู่ในสังคม และมีการถ่ายทอดเป็นแบบอย่างในการดำเนินชีวิต ในขณะที่เดียวกันก็มีการเปลี่ยนแปลงปรับปรุงเพื่อให้เหมาะสมกับสถานการณ์และการเปลี่ยนแปลงของแต่ละสังคมได้อีกด้วย

5.4 แนวคิดวัฒนธรรมอาเซียน

วัฒนธรรมอาเซียน (ASEAN Socio-Cultural Community-ASCC) (ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ, 2556) ความร่วมมือของอาเซียนด้านสังคมและวัฒนธรรม หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า “ความร่วมมือเจาะด้าน” คือ ความร่วมมือด้านอื่น ๆ ที่มีใช้ด้านการเมืองและเศรษฐกิจ โดยมีวัตถุประสงค์หลักเพื่อแก้ไขปัญหาสังคมที่ส่งผลกระทบต่อในระดับภูมิภาค พัฒนาและเสริมสร้างสภาพชีวิตความเป็นอยู่ของประชากรในภูมิภาคให้ดีขึ้น รวมถึงลดผลกระทบทางสังคมที่เกิดจาก

การรวมตัวกันทางเศรษฐกิจของอาเซียน ส่งเสริมและรักษาเอกลักษณ์ ประเพณีและวัฒนธรรมที่แตกต่างกันของแต่ละประเทศ ตลอดจนส่งเสริมความเข้าใจอันดีระหว่างประชาชนในแต่ละประเทศสมาชิก

ประชาคมสังคม – วัฒนธรรมอาเซียน มีจุดมุ่งหมายที่จะทำให้ภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ อยู่ร่วมกันในสังคมที่เอื้ออาทร ประชากรมีสภาพความเป็นอยู่ที่ดี ได้รับการพัฒนาในทุกด้าน และมีความมั่นคงทางสังคม (social security) โดยเน้นการส่งเสริมความร่วมมือในด้านต่าง ๆ อาทิ (1) การพัฒนาสังคม โดยการยกระดับความเป็นอยู่ของผู้ด้อยโอกาส และผู้ที่อาศัยในถิ่นทุรกันดาร และส่งเสริมการมีส่วนร่วมอย่างแท้จริงของกลุ่มต่าง ๆ ในสังคม (2) การพัฒนาการฝึกอบรม การศึกษาระดับพื้นฐานและสูงกว่าการพัฒนาทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีการสร้างงาน และการคุ้มครองทางสังคม (3) การส่งเสริมความร่วมมือในด้านสาธารณสุข โดยเฉพาะอย่างยิ่ง การป้องกันและควบคุมโรคติดต่อ เช่น โรคเอดส์ และโรคทางเดินหายใจเฉียบพลันรุนแรง (4) การจัดการปัญหาด้านสิ่งแวดล้อม (5) การส่งเสริมการปฏิสัมพันธ์ระหว่างนักเขียน นักคิดและศิลปินในภูมิภาค

5.5 วัฒนธรรมอาเซียน

การดำเนินงานด้านวัฒนธรรมในยุคปัจจุบันจึงมีความซับซ้อนมากยิ่งขึ้น กล่าวคือ ต้องรักษาเอกลักษณ์ดั้งเดิม ความเป็นตัวตนของเราเอง ขณะที่ต้องปรับตัวชีวิตให้สอดคล้องกับกระแสเศรษฐกิจและสังคมยุคใหม่ และด้วยกระแสโลกในปัจจุบันที่ทำให้ประเทศต่าง ๆ ต้องมีการพึ่งพากัน ซึ่งประเทศเพียงประเทศเดียวไม่สามารถอยู่ได้โดยลำพังได้ ดังนั้น จึงหลีกเลี่ยงไม่ได้ที่จะต้องมีการเปิดรับวัฒนธรรมที่หลากหลายและแตกต่างของชุมชนที่อยู่รอบตัว การรวมตัวกันระหว่างชุมชน ภูมิภาคในพื้นที่ใกล้เคียงเหล่านี้เกิดขึ้นในกิจกรรมทุกรูปแบบในสังคมไม่เพียงแต่วัฒนธรรม หากแต่ยังมีการรวมตัวกันด้วยเหตุผลต่าง ๆ อันนำมาซึ่งความเข้มแข็งทางการเมือง เศรษฐกิจ สังคม (กระทรวงวัฒนธรรม, 2554)

สรุปอาเซียน เป็นตัวอย่างที่ดีและชัดเจนของการรวมตัวกันด้วยความจำเป็นที่กล่าวมาข้างต้น เนื่องจากประเทศในกลุ่มอาเซียนมีภูมิหลังและที่มา โดยเฉพาะวัฒนธรรมที่ค่อนข้างหลากหลายและแตกต่าง ขณะเดียวกันก็มีความคล้ายคลึงในบางส่วนด้วยลักษณะทางกายภาพอาเซียนจึงมีพัฒนาการที่ค่อยเป็นค่อยไปและมีความน่าสนใจในสายตาของกลุ่มประเทศอาเซียนเอง และในสายตาภูมิภาคกลุ่มอื่น ๆ ที่ผ่านมาอาเซียนพยายามบูรณาการความร่วมมือในกลุ่มประเทศสมาชิก ที่เห็นได้ชัดคือ ด้านเศรษฐกิจ จากความพยายามที่จะให้เกิดเขตการค้าเสรีอาเซียนขึ้น จากนั้นจึงมีการพัฒนาความร่วมมือด้านอื่น ๆ ตามมา ซึ่งรวมถึงด้านวัฒนธรรม

5.5.1 วัฒนธรรมประเทศอินโดนีเซีย

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

โครงสร้างทางสังคมและวัฒนธรรม ประชากรอินโดนีเซียประกอบด้วย หลายเชื้อชาติและเผ่าพันธุ์ แต่ละเผ่าพันธุ์ต่างก็มีมรดกทางวัฒนธรรม และลักษณะทางสังคมของตนสืบทอดกันมา จนเหล่านี้เมื่อถูกรวมกันเข้าภายใต้ระบบการเมือง เศรษฐกิจและการป้องกันประเทศร่วมกัน

ขนบธรรมเนียมประเพณี ประชากรกลุ่มต่าง ๆ ของอินโดนีเซีย มีวัฒนธรรมขนบธรรมเนียมประเพณี และวิถีชีวิตแตกต่างกันไป ในแต่ละกลุ่มชน ชาวชนบทที่อาศัยอยู่ห่างไกลจากตัวเมือง ยังยึดมั่นอยู่กับประเพณีเดิมอยู่มาก ส่วนกลุ่มชนที่อาศัยอยู่ในตัวเมืองและได้รับการศึกษาแบบตะวันตกจะมีวิถีชีวิตแตกต่างกันออกไป การแบ่งกลุ่มชนตามขนบธรรมเนียมประเพณี และพื้นที่ตั้ง สามารถแบ่งออกเป็นสามกลุ่มใหญ่ ๆ ด้วยกันคือ

กลุ่มแรก เป็นกลุ่มชนที่อาศัยอยู่ในเกาะชวา และบาหลี ผู้คนที่อยู่ในแถบนี้จะยึดมั่นอยู่ในแนวทางของศาสนาฮินดู และศาสนาพุทธ มีวัฒนธรรมเน้นหนักในเรื่องคุณค่าของจิตใจและสังคม ก่อให้เกิดการพัฒนาศิลปะอย่างมากมาย โดยเฉพาะนาฏศิลป์ และดุริยางคศิลป์ ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ประชากรจะประพฤติตามหลักจริยธรรม มีการเคารพต่อบุคคลตามฐานะของบุคคลนั้น ๆ

กลุ่มที่สอง เป็นกลุ่มชนมีอาศัยอยู่ตามบริเวณริมฝั่งทะเลของเกาะต่าง ๆ ดำเนินชีวิตอยู่ได้ด้วยการประกอบการค้าขาย มีชีวิตทางวัฒนธรรมตามหลักศาสนาอิสลามอย่างเคร่งครัด และเป็นนักธุรกิจของสังคมอินโดนีเซียยุคใหม่ และได้รับการยกย่องว่าเป็นผู้มีความรู้ทางศาสนาและกฎหมาย

กลุ่มที่สาม เป็นกลุ่มที่มีความล้าหลังมาก อาศัยอยู่ตามบริเวณเทือกเขาในส่วนลึกของประเทศ ดำเนินชีวิตอยู่ด้วยการล่าสัตว์ และการเพาะปลูก รัฐบาลอินโดนีเซียได้เข้าไปปรับเปลี่ยนวิถีชีวิตของชนกลุ่มนี้แล้ว

การแต่งกาย

ชาวอินโดนีเซีย แต่งกายโดยการนุ่งโจร่งปาเต๊ะมาจากมาเลเซียมีการทำโจร่งปาเต๊ะ หรือบาติก และเครื่องหนังที่ขึ้นชื่อมาก

ผู้หญิง สวมเสื้อแขนยาวพอดิ คอแหลม ผ้าหน้าอก เข้ารูปเล็กน้อย ยาวปิดสะโพก เข้ากับโจร่งที่เป็นลวดลายใช้สีสັນกันเป็นทางบ้างดอกบ้าง ใช้ผ้ายาว ๆ คล้องคอ เช่นเดียวกับชาวมาเลเซีย ต่างกันที่คอเสื้อชาวมาเลเซียจะเป็นคอยูและเสื้อยาว

ผู้ชาย แต่งชุดสากล ผูกไท้ลายผ้าปาเต๊ะ สวมหมวกคล้ายหมวกหนี

การแต่งกายของชาวเกาะมีลักษณะต่าง ๆ กันคือ

การแต่งกายประจำชาติของชาวอินโดนีเซีย จะประกอบด้วยผ้าถุงกันรอบกาย แน่น เรียกว่า กากินและเสื้อพิตแขนยาว เรียกว่า กาบายะ

วิธีการนุ่งผ้าและสีของเสื้อจะบอกได้ว่ามาจากส่วนใดของเกาะดังนี้

1. อัตเจ(สุมาตราเหนือ) เป็นพิธีการใช้เสื้อสีแดง กางเกงยาวสีดำ มีโสร่งนุ่งทับ อีกทีหนึ่ง รัดเข็มขัด

2. ตาปานะลี(สุมาตรากลาง) สวมเสื้อแขนยาวบายูรุง

3. มินังกาโน(สุมาตราตะวันตก) สวมเสื้อบายูรุงแขนยาว นุ่งโสร่ง มีสไบเฉียง ใช้ผ้าโพกศีรษะคล้ายรูปกระบือ

4. ปาเล็มบิง(สุมาตราใต้) เหมือนบายูรุง

5. บันยาร์ (กาลิมันตัน) ในพิธีต่าง ๆ ผ้าถุงสีแดง เสื้อแดงแขนยาว เสื้ออยู่ในโสร่ง มีเครื่องประดับเพชรนิลจินดา

6. เมอเนาโด(ซูลาเวลีเหนือ)ส่วนมากนับถือคริสต์ต้องไปโบสถ์เสมอ จึงมักสวมเสื้อสีขาวปักดอกที่ชายเสื้อ

7. มากาซาร์(ซูลาเวลีใต้) เรียกชุดว่า “มายูโบโตะ”ชาวอินโดนีเซียนิยมกันมาก วัยรุ่นนิยมสีชมพูและสีแดงผู้ใหญ่จะใช้สีเขียวมีแถบทอง

8. อัมบอน (มาลุก) เหมือนชุดสุมาตราแต่สีขาว

9. ตอมอร์ ตามประเพณีต้องสวมโสร่ง ห่มสไบเฉียงมีลายเส้นสีทองและเงิน

10. บาห์ลี สวมโสร่งมีเครื่องประดับศีรษะเป็นดอกสั้นทม

11. อีเรียนชยาแต่งกายด้วยสีเหลือง ผ้าถุงสีเขียวมีขนนกบนศีรษะการแต่งกายของชาวอินโดนีเซีย

สถานที่สำคัญ

เกาะบาห์ลี (Bali)เกาะบาห์ลี เกาะที่ได้รับความนิยมสูงสุดแห่งหนึ่งของโลก มีความงดงามความหลากหลาย ทั้งชายฝั่งทะเล ชายหาดในเขตร้อนชื้น นาข้าวที่เขียวชอุ่มลาดไปตามทางเป็นขั้น และภูเขาไฟตามไหล่เขา

ภูเขาไฟโบรโม (Mount Bromo)ภูเขาไฟโบรโม อยู่ในเทือกเขาเทงเกอร์ ในทางตะวันออกเฉียงของเกาะชวา ซึ่งปัจจุบันภูเขาไฟแห่งนี้ยังคุกรุ่นอยู่ โดยปล่องภูเขาไฟมีความสูงอยู่ที่ 2,329 เมตร

วัดพรัมบานัน (Prambanan Temple) วัดพรัมบานัน หรือเป็นที่รู้จักสำหรับคนท้องถิ่นว่า โรโร จองกรัง (Roro Jonggrang) ถือว่าเป็น 1 ในวัดฮินดูที่ใหญ่ที่สุดในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ โดยที่จะมีแท่นบูชาหลัก 3 ที่ ซึ่งอุทิศให้แก่ เทพเจ้าฮินดู 3 องค์ ได้แก่ พระพรหม พระศิวะ และ พระวิษณุ

มรดกโลกอาเซียน

อุทยานแห่งชาติลอมเรนซ์ อยู่ในประเทศอินโดนีเซีย มีพื้นที่ 2.5 ล้านเฮกเตอร์ เป็นเขตอนุรักษ์ที่ใหญ่ที่สุดในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

กลุ่มวัดพรัมบานัน อยู่ในประเทศ เป็นวัดในศาสนาฮินดูที่ใหญ่ที่สุดเพื่อบูชาพระศิวะในอินโดนีเซีย เหนือขึ้นไปจากศูนย์กลางของพื้นที่สี่เหลี่ยมจัตุรัส คือ โบสถ์ 3 หลังมีภาพแกะสลักเล่าเรื่องราวเกียรติ เพื่ออุทิศถวายแด่เทพเจ้าที่ยิ่งใหญ่ทั้ง 3 องค์ของฮินดู (พระศิวะ พระวิษณุ และพระพรหม) และสัตว์เทพพาหนะ

อุทยานแห่งชาติตั้ง ในประเทศอินโดนีเซีย อยู่ทิศตะวันตกเฉียงใต้ของชาวแถบไหล่ทวีปซุนดา รวมคาบสมุทรจูลงกูลอน เกาะนอกฝั่ง

มหาสถูปบุโรพุทโธ หรือ บรมพุทโธ (ภาษาอินโดนีเซีย: Chandi Borobudur) เป็นสถานที่ท่องเที่ยวที่มีชื่อเสียงของประเทศอินโดนีเซีย ตั้งอยู่ในภาคกลางของเกาะชวา โดยบุโรพุทโธเป็นศาสนสถานของศาสนาพุทธนิกายมหายาน ถ้าไม่นับนครวัดของกัมพูชาซึ่งเป็นทั้งศาสนสถานของศาสนาพราหมณ์-ฮินดูและศาสนาพุทธ บุโรพุทโธจะเป็นศาสนสถานของศาสนาพุทธที่ใหญ่ที่สุดในโลก

5.5.2 วัฒนธรรมเนการา บรูไน ดารุสซาลาม

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

การทักทายจะจับมือกันเบา ๆ และสตรีจะไม่ยื่นมือให้บุรุษจับ การชี้นิ้วไปที่คนหรือสิ่งของถือว่าไม่สุภาพ แต่จะใช้หัวแม่มือชี้แทนและจะไม่ใช้มือซ้ายในการส่งของให้ผู้อื่นสตรีเวลานั่งจะไม่ให้เท้าชี้ไปทางผู้ชาย และไม่ส่งเสียหรือหัวเราะดัง

การรับประทานอาหารร่วมกับชาวบรูไน โดยเฉพาะคู่เจรจาที่เป็นชาวมุสลิมควรระมัดระวังการสั่งอาหารที่เป็นหมูและเครื่องดื่มที่มีแอลกอฮอล์ เนื่องจากผิดหลักปฏิบัติของศาสนาอิสลามและอาจารย์ขอให้คู่เจรจาชาวบรูไนช่วยเหลือร้านอาหาร ทั้งนี้บรูไนไม่มีวัฒนธรรมการให้ทิปในร้านอาหาร ในกรณีที่ป็นร้านอาหารขนาดใหญ่จะมีการเก็บค่าบริการเพิ่มร้อยละ 10 อยู่แล้ว

การแต่งกาย

สตรีชาวบรูไนจะแต่งกายมิดชิด นุ่งกระโปรงยาวเสื้อแขนยาว และมีผ้าโพกศีรษะ คนต่างชาติจึงไม่ควรนุ่งกระโปรงสั้นและใส่เสื้อไม่มีแขน ควรหลีกเลี่ยงเสื้อผ้าสีเหลืองเพราะเป็นสีของพระมหากษัตริย์

ผู้ชายมุสลิม แต่งกายเป็นทางการทั้งในสถานที่ราชการและมีสาธารณะ คือจะสวมเสื้อแขนยาว ตัวเสื้อยาวถึงเข่า นุ่งกางเกงขายาวแล้วนุ่งโจง

สถานที่สำคัญ

Kampong Ayer เป็นหมู่บ้านดั้งเดิมบรูไนสร้างขึ้นบนแม่น้ำบรูไน มีประมาณ 30,000 หรือมากกว่าคนที่อาศัยอยู่ในบ้านที่สร้างขึ้นบนไม้ค้ำถ่อ

มัสยิด เจมส์มัสยิด เป็นหนึ่งซึ่งงดงามในหัวใจของเมือง capity ของบรูไน ออกแบบหลังคาโดมตามด้วยสีทอง มัสยิดแห่งนี้ถือเป็นอนุสาวรีย์ที่ยิ่งใหญ่ที่สุดของค่านิยมอิสลาม

สนามเด็กเล่นสวน เป็นสนามเด็กเล่นขนาดใหญ่ซึ่งถูกสร้างขึ้นในช่วงต้นยุค 90 กว่า สวนที่มีความหมายเพื่อความสนุก

5.5.3 วัฒนธรรมประเทศไทย

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

ความคล้ายคลึงและความแตกต่างระหว่างวัฒนธรรมไทยกับประเทศเพื่อนบ้าน ประเทศไทยกับประเทศเพื่อนบ้านในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้มีประเพณีและวัฒนธรรมต่าง ๆ ทั้งที่คล้ายคลึงและแตกต่างกันเป็นผลมาจากปัจจัยทางภูมิศาสตร์ ฐานทางวัฒนธรรมและการนับถือศาสนา ซึ่งจะสรุปให้เห็นเป็นภาพรวมได้ ดังนี้

1. ศาสนา ศาสนาสำคัญที่เผยแพร่เข้ามาและได้รับการยอมรับนับถือจากชนชาติในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ได้แก่ พระพุทธศาสนา ซึ่งเป็นศาสนาที่ผู้คนส่วนใหญ่ในประเทศไทย พม่า ลาว กัมพูชา ล้วนนับถือ ดังนั้นประเพณี พิธีกรรมทางศาสนา ลัทธิความเชื่อต่าง ๆ ของพม่า ลาว กัมพูชา ก็จะคล้ายคลึงกับคนไทย เช่น การทำบุญตักบาตร การสวดมนต์ไหว้พระ การให้ความเคารพพระสงฆ์ การนิยมนำบุตรหลานเข้ารับการอุปสมบท เป็นต้น

สำหรับประเทศมาเลเซีย บรูไน อินโดนีเซีย ประชากรส่วนใหญ่นับถือศาสนาอิสลาม จึงมีวัฒนธรรมแบบอิสลาม ประเทศฟิลิปปินส์ได้รับอิทธิพลจากคริสต์ศาสนา ประเทศสิงคโปร์และเวียดนามนับถือหลายศาสนา โดยนับถือลัทธิธรรมนิยมตามแบบจีนเป็นหลัก

2. ภาษา ประเทศเพื่อนบ้านที่มีการพูด เขียน คล้ายคลึงกับไทยก็คือ ลาวเพียงชาติเดียว เท่านั้น ส่วนชาติอื่น ๆ ก็จะใช้ภาษาของตน ไม่ว่าจะเป็นพม่า เวียดนาม อินโดนีเซีย ฟิลิปปินส์ โดยที่ภาษาอังกฤษและภาษาจีนจะเป็นภาษากลางที่ใช้ติดต่อกันได้ทั่วทั้งภูมิภาค

3. ประเพณี พิธีกรรม หากชาติใดที่มีรากฐานการนับถือศาสนาเป็นพระพุทธศาสนา ประเพณี พิธีกรรมต่าง ๆ ก็คล้ายคลึงกับคนไทย เช่น การทำบุญเลี้ยงพระ การเวียนเทียน เนื่องในวันสำคัญทางศาสนา ประเพณีเข้าพรรษา เป็นต้น ส่วนประเพณีอื่น ๆ ที่ไม่เกี่ยวข้องกับศาสนา พบว่าหากเป็นประเทศที่มีพรมแดนติดต่อกับไทย เช่น พม่า ลาว กัมพูชา ก็จะมีประเพณีหลายอย่างคล้ายคลึงกับไทย เช่น ประเพณีสงกรานต์ ประเพณีลอยกระทง เพียงแต่รายละเอียดของการจัดพิธีจะแตกต่างกันออกไป

ขณะเดียวกันวัฒนธรรมไทยในการแสดงความเคารพ โดยการไหว้ของคนไทย ชาติเหล่านี้ก็จะมีธรรมเนียมการไหว้เช่นเดียวกัน

สำหรับชาติอื่น ๆ ได้แก่ มาเลเซีย อินโดนีเซีย บรูไน จะมีประเพณีพิธีกรรมตามแบบอิสลาม เวียดนามกับสิงคโปร์จะมีประเพณีพิธีกรรมตามแบบจีน และมีวัฒนธรรมตะวันตกเข้ามาผสมผสาน ส่วนชาติที่มีแบบแผนประเพณี พิธีกรรมเหมือนอย่างตะวันตก คือ ฟิลิปปินส์

4. อาหาร อาหารของประชากรในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ส่วนใหญ่จะประกอบด้วยข้าว พืชผัก และเนื้อสัตว์ที่หาได้ง่ายในท้องถิ่น

5. การแต่งกาย ผู้คนในภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ หากไม่นับชุดพื้นเมือง และชุดประจำชาติแล้ว จะแต่งกายไม่แตกต่างกัน กล่าวคือ สังคมเมืองในปัจจุบันผู้ชายสวมเสื้อ กางเกง ส่วนผู้หญิงสวมเสื้อ กางเกง หรือกระโปรง แต่ในชนบทผู้หญิงจำนวนมากก็ยังคงสวมใส่ผ้าซิ่นกันอยู่ ทั้งนี้ชุดประจำชาติของประเทศในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ล้วนมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวที่ไม่เหมือนกัน ทำให้เมื่อดูแล้วสามารถบอกได้ทันทีว่าชุดแต่งกายนั้น ๆ เป็นของชนชาติใด

การแต่งกาย

หญิง นิยมนุ่งผ้าถุงสีดำ เนื้อมัน คาดเข็มขัด ใส่เสื้อสี งานพิธีนุ่งผ้ายก พวกในวังมักนุ่งผ้า โจงกระเบน ไว้ผมตัด ทานหมากจนพันดำ

ผู้ชาย นุ่งผ้าโจงกระเบน ใส่เสื้อคอปิด ขัดกระดุมห้าเม็ด

มรดกโลกอาเซียน

ผืนป่าดงพญาเย็น-เขาใหญ๋ บริเวณนี้ครอบคลุมพื้นที่ 23 กิโลเมตร ระหว่างอุทยานแห่งชาติตาพระยาที่ชายแดนติดกับกัมพูชาทางตะวันออกเฉียงและอุทยานแห่งชาติเขาใหญ๋ทางตะวันตก

อยุธยา เป็นเมืองหลวงแห่งที่ 2 ของประเทศไทย สร้างขึ้นในปี คริสต์ศักราช 1350 (พุทธศักราช 1983) ต่อจากสุโขทัย เมืองนี้ถูกพม่าทำลายลงในคริสต์ศตวรรษที่ 18 (พุทธศตวรรษที่ 23) ซากที่เหลืออยู่ประกอบด้วยศาสนสถานแสดงความยิ่งใหญ่ในประวัติศาสตร์

แหล่งโบราณคดีบ้านเชียง ตั้งอยู่ในประเทศไทย ได้ชื่อว่าเป็นถิ่นฐานยุคก่อนประวัติศาสตร์ที่สำคัญที่ค้นพบในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้

เมืองประวัติศาสตร์สุโขทัย และเมืองบริวาร ตั้งอยู่ในประเทศไทย เป็นเมืองหลวงแรกของอาณาจักรสยามระหว่างคริสต์ศตวรรษที่ 13-14 (พุทธศตวรรษที่ 18-19) เมืองนี้มีสิ่งก่อสร้างสวยงามมากมายที่แสดงให้เห็นถึงยุคเริ่มแรกของสถาปัตยกรรมไทย อารยะธรรมที่ยิ่งใหญ่ซึ่งพัฒนาอยู่ในอาณาจักรสุโขทัยได้ซึมซับอิทธิพลและประเพณีโบราณมากมายของท้องถิ่นผสมผสานเข้ากันเป็นศิลปะสุโขทัย

เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวร และห้วยขาแข้ง เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่-ห้วยขาแข้ง เป็นสถานที่ธรรมชาติแห่งแรกของประเทศไทย และภูมิภาคเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ที่ได้เป็นมรดกโลกในปี พ.ศ.2534 ประกอบด้วยผืนป่าอนุรักษ์ 3 แห่ง ได้แก่ เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าทุ่งใหญ่นเรศวรด้านตะวันตก เขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าด้านตะวันออก และเขตรักษาพันธุ์สัตว์ป่าห้วยขาแข้ง

5.5.4 วัฒนธรรมประเทศมาเลเซีย

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

มีสภาพคล้ายคลึงกับประเทศอินโดนีเซีย ซึ่งเป็นหมู่เกาะ อิทธิพลของศาสนาอิสลามได้แพร่เข้ามาในแหลมมลายู ประชากรนับถือศาสนาอิสลาม 55% นับถือศาสนาพุทธ 25% นับถือศาสนาคริสต์ 13% นับถือศาสนาฮินดู 7% และลัทธิศาสนาพื้นเมือง 4% แต่การหันไปนับถือศาสนาอื่นที่ไม่ใช่อิสลามเป็นปัญหาอย่างมาก เนื่องจากทางภาครัฐจะไม่เปลี่ยนข้อมูลทางราชการให้มาเลเซียบัญญัติในรัฐธรรมนูญให้ศาสนาอิสลามเป็นศาสนาประจำชาติ และผู้ที่นับถือศาสนาอิสลามจะมีสิทธิพิเศษคือ ได้รับเงินอุดหนุนทางการศึกษา สาธารณะสุข การคลอดบุตร งานแต่งงานและงานศพตามนโยบาย “ภูมิบุตร”

การแต่งกาย แตกต่างกันตามประเพณีนิยมของแต่ละเชื้อชาติ

ผู้หญิง นุ่งโจงปาเต๊ะสีสดมีลวดลายดอกดวงงาม สวมเสื้อคออยู่แขนยาวถึงข้อมือ ปลอกชายเสื้อไว้นอกโจง บางคนจะมีผ้าบาง ๆ คลุมศีรษะ คลุมไหล่ ชาวมาลายูชอบใช้เสื้อผ้า สีสดสีมีลวดลาย โบไม่ดอกไม้โต ๆ สลับสีกัน ชาวจีนแต่งกายแบบจีนเรียกว่า “กั๊พ้า” หรือ “ฉ่งซำ” ทำด้วยผ้าเป็นดอกดวง งดงาม

ชาย นุ่งใส่รองเท้า และสวมเสื้อแขนยาว บางคนสวมหมวก ใช้ผ้าโพกศีรษะ คนแก่ มัก มีผ้าห้อยไหล่

สถานที่สำคัญ

ตึกเปโตรนาส (Petronas Twin Tower) เป็นตึกแฝดที่สูงที่สุดในโลก มีความสูงถึง 452 เมตร มีชั้นทั้งหมด 88 ชั้น

จัตุรัสเมอร์เดก้า (Merdeka Square) บริเวณจัตุรัสแห่งนี้ เป็นที่ตั้งของเสาธงที่สูงที่สุดในโลก ซึ่งเป็นธงชาติประจำชาติมาเลเซีย ที่ได้รับการชักขึ้นสู่ยอดเสา ความสูงของยอดโดมมีขนาดเท่ากับ 40 เมตร และหอนาฬิกาที่ตั้งตระหง่านอวดความสวยงามของตัวตึกและในเวลากลางวัน จะมีการตีไประยิบระยับเต็มไปหมด ยิ่งเพิ่มความสวยงามให้กับอาคารแห่งนี้

มรดกโลกอาเซียน

มะละกา และจอร์ทาว์น นครประวัติศาสตร์บนช่องแคบมะละกา (Melaka and เมืองแห่งนี้ได้พัฒนามานานกว่า 500 ปี ด้านการค้าขายและการแลกเปลี่ยนทางวัฒนธรรมระหว่างตะวันออกกับตะวันตกบนช่องแคบมะละกา อิทธิพลของเอเชียและยุโรปได้ผสมผสานทางวัฒนธรรม ตึกที่ทำการของรัฐบาล โบสถ์ จตุรัส และป้อมปราการต่าง ๆ ทำให้เห็นภาพมะละกาในยุคต้นของประวัติศาสตร์ ซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากรัฐสุลต่านมาเลย์ ในคริสต์ศตวรรษที่ 15 (พุทธศตวรรษที่ 20)

อุทยานคินาบาลู อุทยานนี้ตั้งอยู่ในรัฐซาบฮ์ทางเหนือสุดของเกาะบอร์เนียว ประเทศมาเลเซีย

5.5.5 วัฒนธรรมประเทศฟิลิปปินส์

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

ประเทศฟิลิปปินส์จัดเป็นประเทศที่มีคนนับถือศาสนาคริสต์นิกายคาทอลิกที่ใหญ่เป็นอันดับ 4 ของโลก นับถือ ศาสนา อิสลาม ฮินดู พุทธศาสนา แม้ชาวฟิลิปปินส์จะได้รับอิทธิพลด้านศาสนาจากตะวันตกมาก แต่ก็ยังมีพวกนับถือประเพณีท้องถิ่นเดิม

การแต่งกาย

การแต่งกาย ของชาวฟิลิปปินส์ในยุคนั้น นิยมใช้เครื่องประดับกาย ชาวเกาะ วิสายัน ชอบสักตามใบหน้า ร่างกาย และแขนขา ชายหญิงสวมเครื่องประดับที่ทำด้วยทองคำและเพชร พลอย ชาวพื้นเมืองนิยมใส่ปลอกแขน กำไล และสร้อยคอ ก่อนสเปนเข้าครอบครอง สังคมแบ่ง ออกเป็น 3 ชนชั้น คือ ชุนนาง เสรีชน และทาส

หลังจากสงครามโลกครั้งที่ 2 ฟิลิปปินส์ได้เอกราชตามสนธิสัญญา เหตุการณ์บ้านเมือง ศิลปวัฒนธรรม เครื่องแต่งกาย ก็มีการผสมผสานกันระหว่างชาวยุโรป เอเชีย และ

ตะวันตก เครื่องแต่งกายประจำชาติเป็นเสื้อคอกว้างแบบตะวันตก แขนยกตั้งเป็นปีกกว้าง ทำด้วยผ้า บางและแข็งอย่างไหมสับปะรด นุ่งกระโปรงติดกับเสื้อเป็นชุดเดียวกัน ส่วนตามเกาะต่าง ๆ มีการ แต่งกายแบบคล้ายชาวมลายู และอินโดนีเซีย คือ นุ่งโสร่งปาเต๊ะ สวมเสื้อผ้าไหมสับปะรดหรือแพร แขนกระบอกยาวจดข้อมือ มีผ้าพาดบ่า ส่วนผู้ชายจะสวมเสื้อแขนยาวทำจากใบสับปะรด นุ่งกางเกง แบบสากล การทอผ้าใยสับปะรดของฟิลิปปินส์ ทอกันมากกว่า 400 ปี หรือมากกว่า การทอใย สับปะรดเป็นงานที่ละเอียดอ่อนใช้เวลามาก ใยสับปะรดเป็นเส้นใยที่มีความเหนียวดีมาก โดยเฉพาะ เส้นใยของสับปะรดที่ได้จากเมืองอะคลัน

สถานที่สำคัญ

Ocean Park เป็นสวนสนุกที่อยู่บนยอดเขา สามารถมองเห็นทิวทัศน์มหาสมุทรจากบนผาสูงนั้นได้ โดยเฉพาะจะเสียวมาก ๆ ถ้าไปเล่น เครื่องดึงจากที่สูงมาก ๆ แล้วเมื่อมองลงมาก็จะเห็นมหาสมุทรกว้างใหญ่ เนื่องจากตั้งอยู่บนที่สูงชัน การเดินขึ้นจึงต้องไต่บันไดเลื่อน ที่ยาวมาก ๆ

สวนไรซาล (Rizal Park) หรือมีอีกชื่อว่า ลูเนตา (Luneta) เป็นสวนหย่อมขนาดใหญ่ของเมือง และเป็นที่ตั้งของอนุสาวรีย์ โฮเซ่ ไรซาล (Jose Rizal)

ป้อมซานติเอโก (Fort Santiago) ป้อมซานติเอโก (Fort Santiago) ซึ่งเป็นด่านแรกที่ป้องกันการโจมตีจากข้าศึก ที่เข้ามาทางปากแม่น้ำปาซิก จากอ่าว

มรดกโลกอาเซียน

โบสถ์บาโรคแห่งฟิลิปปินส์ โบสถ์ทั้ง 4 หลังซึ่งหลังแรกสร้างโดยชาวสเปนในปลายคริสต์ศตวรรษที่ 16 (พุทธศตวรรษที่ 21) นั้นตั้งอยู่ในกรุงมะนิลา ชานตามาเรีย ปาโออาย และมิอากาโอ รูปแบบทางสถาปัตยกรรมที่เป็นเอกลักษณ์คือการแสดงความเป็นบาโรคของยุโรป โดยช่างฝีมือชาวจีนและฟิลิปปินส์

นาชั้นบันไดแห่งเทือกเขาฟิลิปปินส์ ตั้งอยู่ที่เกาะลูซอนตอนเหนือของสาธารณรัฐฟิลิปปินส์ โดยชาวพื้นเมืองอิฟูเกา (Ifugao) ที่สร้างนาชั้นบันไดแห่งนี้มากกว่า 2,000 ปีแล้ว ด้วยเครื่องมือที่เรียบง่ายและแรงงานคน ซึ่งลูกหลานชาวนาสืบเชื้อสายมาจากชาว Ifugao ในปัจจุบันก็ยังคงยึดอาชีพทำนาเช่นเดียวกับบรรพบุรุษของพวกเขา โดยความรู้นี้ได้ถูกส่งต่อกันมาจากรุ่นสู่รุ่น และ การแสดงออกของประเพณีอันศักดิ์สิทธิ์ และความสมดุลของสังคมที่ละเอียดอ่อนได้ช่วยกันสร้างสรรค์ความงามของภูมิทัศน์ ซึ่งแสดงถึงความกลมกลืนระหว่างมนุษย์กับสิ่งแวดล้อม

5.5.6. วัฒนธรรมสาธารณรัฐแห่งสภาพเมียนมาร์

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

ประเพณีการบวชลูกแก้วชาวเมืองม้่า ประเทศพม่า

การแต่งกาย

เครื่องแต่งกาย ชาวพม่าทั้งหญิงและชายนิยมนุ่งโจงที่เรียกว่า “ลองยี” (Longyi) ซึ่งมีทั้งผ้าฝ้ายและไหมที่มีสีสด ของผู้หญิงจะมีลายเชิงด้านข้างและมีลวดลายเล็ก ๆ กระจายทั่ว ผืนผ้า ลวดลายของแต่ละท้องถิ่นจะต่างกัน ผ้าที่ทอมาจากเมืองอมรปุระเป็นลวดลายดอกไม้ ไม้ ครีโอลไม้ หรือเป็นดอกเป็นลายตามขวาง ไม่นิยมใช้เข็มขัด สวมเสื้อตัวสั้น คอกลม ผ่าอกติดกระดุม 5 เม็ด แขนกระบอกยาวจรดข้อมือ บางครั้งเป็นแขนสั้น เลยไหล่ลงมาเล็กน้อย ผ้าตัดเสื้อนิยมใช้ ผ้าเนื้อบาง สีสด เช่น ผ้ามีสลิน ผ้าปาน หรือผ้าไนลอน สวมรองเท้าคิปรองเท้าแตะ ทั้งหญิงชาย แต่ของหญิงจะเป็นสี มีลวดลายเป็นดอกดวง ปักด้วยลูกบิด หรือด้น เงินด้น ทอง สะพายย่าม ซึ่งเป็นผ้าไหมสีสวยสดทอมาจากรัฐฉาน

ผม โดยทั่วไปไว้ผมยาวเกล้าสูง บางทีก็ปล่อยชายห้อยลงมาไว้ทางซ้ายข้างขวา บ้าง มีดอกไม้แซมผม

เครื่องประดับ นิยมหิน และพลอยที่มีค่าเช่น ทับทิม นิล และหยก

ชาย เครื่องแต่งกาย นุ่งโจงเช่นเดียวกับหญิงแต่สีไม่ฉูดฉาด เป็นลายตาราง โต บ้าง เล็กบ้าง หรือเป็นลายทางยาวบ้าง โดยทั่วไปใส่เสื้อขาว เมื่อมีพิธีจะสวมเสื้อคล้ายเสื้อจีนแขนยาว ถึงข้อมือ แบบหนึ่ง เรียกว่า “กูดั้ง” เป็นเสื้อชายสั้น ๆ ติดกระดุมแบบจีนป้ายมาข้าง ๆ อีกแบบเรียกว่า “กูดเฮง” ตัวยาวถึงสะโพก และติดกระดุมตั้งแต่คอตรงมาจดชายเสื้อใช้สีสุภาพ เช่น ขาวดำ หรือ นวล ถ้าอากาศหนาวจะสวมเสื้ออีก ทอสักหลาดทับอีกชั้น หนึ่ง จะสวมรองเท้าหุ้มสั้นเมื่อมีพิธี

ผม ตัดผมสั้น ไม่นิยมสวมหมวก หรือโพกศีรษะตามประเพณีเดิม เมื่อมีพิธีจะมีผ้าหรือ แพรโพกศีรษะทำเป็นกระจุกปล่อยชายทิ้งไว้ทางด้านขวา นิยมใช้สีชมพู

สถานที่สำคัญ

พระบรมธาตุชเวดากองพระมหาเจดีย์ทองคำที่ตั้งดงามตั้ง เต็มเป็นสง่าอยู่ใจกลางเมืองย่างกุ้ง มีความสูงประมาณ 109 เมตร ประดิษฐานอยู่บนเนินดิน ซึ่งมีลานรูปสี่เหลี่ยมและเป็นเนินที่สูงที่สุดในเขตปริมณฑลเมืองย่างกุ้งมีความยาว โดยรอบ ประมาณ 473 เมตร รอบฐานพระมหาเจดีย์รายล้อมไปด้วยเจดีย์องค์เล็กๆ อีกร้อยองค์ มีซุ้มประตูสี่ด้านยอดฉัตรองค์พระมหาเจดีย์ประกอบด้วยเพชรและพลอยมากมาย นับเป็นงานสถาปัตยกรรมฝีมือช่างพม่าที่ดงามหาที่เปรียบมิได้ เชื่อกันว่าภายในองค์พระมหาเจดีย์ได้บรรจุเส้นพระเกศาธาตุของพระพุทธเจ้าจำนวน 8 เส้น พระมหาเจดีย์นี้ยังคงฐานะของพุทธสถานอันเป็นที่พึ่งทางใจของคนพม่า

วัดมหากันตายนค์ (Maha Gandayon Monastery) ซึ่งเป็นวัดใหญ่ที่สุดของพม่าที่เมืองอมรปุระ ซึ่งในช่วงเพลจะมีภิกษุสงฆ์นับร้อยรูปเดินเรียงแถวด้วยอาการสำรวมเพื่อรับอาหาร

วัดชเวนันดอ (Shwenandaw) ซึ่งสร้างด้วยไม้สักทั้งหลัง ลวดลายแกะสลักวิจิตรอ่อนช้อยทั้งหลังคา บานประตู และหน้าต่างอันเน้นรายละเอียดเกี่ยวกับพุทธประวัติ และทศชาติของพระพุทธเจ้าซึ่งความงดงามตามแบบศิลปะพม่าแท้ ๆ ภายในวัดมีพระพุทธรูปอันวิจิตรงดงาม ศิลปะพม่า

5.5.7 วัฒนธรรมสาธารณรัฐสิงคโปร์

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

เชื้อชาติที่ผสมผสานอย่างลงตัวและคุณภาพชีวิตที่ดีสิงคโปร์ได้ชื่อว่าเป็นประเทศที่มีคนจากหลายหลายเชื้อชาติ เช่น มาเลย์ อินเดียน และลูกครึ่งระหว่างชาวเอเชียและชาวยุโรป มาอยู่ร่วมกันอย่างสงบและไม่มีปัญหาขัดแย้งเรื่องชนชาติระหว่างกัน โดยที่ทุกเชื้อชาติยังดำรงไว้ซึ่งวิถีการดำเนินชีวิต ประเพณีและวัฒนธรรมของตนไว้อย่างเคร่งครัด นอกจากนี้ในสิงคโปร์ยังมีผู้เชี่ยวชาญจากต่างชาติมากถึง 90,000 คน ที่เข้ามาอยู่อาศัยและทำงาน ซึ่งคนเหล่านี้ได้เข้ามาเผยแพร่ขนบธรรมเนียมและแลกเปลี่ยนแนวความคิดกับคนในประเทศ สิงคโปร์ประเทศที่มีประชากรหลากหลายเชื้อชาติหลากหลายศาสนา ทำให้ประเทศนี้มีศิลปวัฒนธรรมที่หลากหลาย สำหรับเทศกาลที่สำคัญของสิงคโปร์ก็จะเป็นเทศกาลที่เกี่ยวข้องกับความเชื่อทางศาสนา เช่น เทศกาลตรุษจีน เทศกาลปีใหม่ของชาวจีนที่จัดขึ้นในเดือนกุมภาพันธ์ เทศกาล Good Friday จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงการสละชีวิตของพระเยซูบนไม้กางเขนของชาวคริสต์ในเดือนเมษายนเทศกาลวิสาขบูชา จัดขึ้นเพื่อระลึกถึงการประสูติ ตรัสรู้ และปรินิพพานของพระพุทธเจ้าของชาวพุทธในเดือนพฤษภาคม

การแต่งกาย

การแต่งกายของชาวมลายูในสิงคโปร์

เสื้อใช้ลวดลายและดอกคล้ายโล่ของอินโดนีเซีย แบบอาจจะเพี้ยนไปบ้าง ใช้ผ้าเข้มทำตัวเสื้อ มีลวดลายตามรอบคอสาบและปลายแขน

ส่วนชายแต่งชุดสากล สำหรับชาวจีน อินเดีย ยุโรปก็แต่งตามการแต่งกายของแต่ละชาติ เอกลักษณะของชาวสิงคโปร์ ไม่มีศิลปะเป็นของตนเอง

สถานที่สำคัญ

ยูนิเวอร์แซล สตูดิโอดินแดนมหานรก...ท่องโลกจินตนาการ มีเครื่องเล่นมากมายทั้งหมด 7 โซนยูนิเวอร์แซล สตูดิโอ สิงคโปร์ ในพื้นที่ 49 เอเคอร์ในเกาะเซ็นโตซ่า รายล้อมด้วยความเขียวชอุ่ม

เมอร์ไลออนหรือสิงโตทะเล ถูกออกแบบขึ้นเพื่อเป็นสัญลักษณ์ของคณะกรรมการการท่องเที่ยวของสิงคโปร์ ในปี 1964 – รูปปั้นนี้มีหัวเป็นสิงโต ร่างเป็นปลา ยืนอยู่บนยอดคลื่น ต่อมาไม่นานทั่วโลกก็ถือกันว่าสิงโตทะเลตัวนี้คือเครื่องหมายประจำชาติสิงคโปร์

น้ำพุแห่งความมั่งคั่งตำแหน่งของน้ำพุแห่งความมั่งคั่ง ตั้งอยู่ตรงใจกลางระหว่างหมู่อาคาร Suntec City หรืออยู่ใจกลางฝ่ามือซึ่งหงายขึ้นนั่นเอง ก็เพราะมีความเชื่อว่าน้ำไหลของน้ำพุเปรียบเสมือนกับเงินทองที่ไหลเข้าฝ่ามือไม่หยุดหย่อนน้ำพุแห่งความมั่งคั่ง(Fountain of Wealth)เป็นน้ำพุที่ใหญ่ที่สุดในโลก

5.5.8 วัฒนธรรมสาธารณรัฐประชาธิปไตยประชาชนลาว

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

วัฒนธรรมมีความคล้ายคลึงกับคนภาคอีสานของไทยเป็นอย่างมาก ยังมีคำกล่าวที่ว่า “มีลาวอยู่แห่งใดมีมัดหมี่ แลลายจกอยู่ที่นั่น” ในด้านดนตรี ลาวมีแคนเป็นเครื่องดนตรีประจำชาติ มีหมอลำ หมอลำลาวมีประเพณีทางพระพุทธศาสนาและอื่น ๆ เช่น วันมาฆบูชา วันสงกรานต์ วันออกพรรษา บุญเข้าประดับดิน บุญเข้าฉลาก บุญส่งเฮือ (แข่งเรือ) บุญธาตุหลวงเวียงจันทน์ ในเดือน 12 เป็นต้น

ประเพณีที่สำคัญงานประเพณีต่าง ๆ ของชาวลาว นอกจากวิถีชีวิตความเป็นอยู่ และภาษาที่ไทย – ลาวมีความคล้ายคลึงกันแล้ว งานประเพณีต่าง ๆ ตลอดปีของลาวก็ดูไม่ต่างจากชาวไทยในภาคอีสานนัก

ศาสนาชาวลาวส่วนใหญ่นับถือศาสนาพุทธนิกายเถรวาทซึ่งเป็นศาสนาประจำชาติ (ร้อยละ 60 ของชาวลาวทั้งหมด) ควบคู่ไปกับลัทธินับถือผีบรรพบุรุษของชนชาติส่วนน้อย ในแถบภูเขาสูงส่วนชาวลาวที่นับถือศาสนาคริสต์และศาสนาอิสลามมีจำนวนที่ค่อนข้างน้อยมาก โดยศาสนาคริสต์ส่วนมากจะมีผู้นับถือเป็นกลุ่มชาวเวียดนามอพยพและชาวลาวเชื้อสายเวียดนาม ส่วนศาสนาอิสลามพบว่ามีผู้นับถือในหมู่ชนชาติส่วนน้อยจีนฮ่อที่อาศัยตามชายแดนด้านติดกับประเทศพม่า และมีชุมชนมุสลิมที่มีเชื้อสายเอเชียใต้ และจามในเวียงจันทน์

ศิลปวัฒนธรรม ได้เกิดมีศิลปกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรมทางพุทธศาสนามากมาย ล้วนมีคุณค่าทางด้านประวัติศาสตร์ ศิลปกรรมเป็นอย่างมาก

การแต่งกาย

ผู้หญิง นุ่ง Patoi (มีลักษณะคล้ายผ้าถุงของไทย) นิยมทำเป็นลายทาง ๆ เชิงผ้า เป็นสีแดงแก่หรือน้ำตาลเข้ม ถ้าผ้าถุงเป็นไหมเชิงก็จะเป็นไหมด้วย มักจะทอทองและเงินแทรกเข้าไป ใ้ผมเกล้ามวยกระดับดอกไม้

ผู้ชาย นุ่ง Patoi เป็นการนุ่งโจงกระเบน สวมเสื้อชั้นนอก กระดุมเจ็ดเม็ด

เอกลักษณ์ของคนลาว ลาวนั้นมี แคน ซึ่งเป็นเครื่องดนตรีประจำชาติ ส่วนวงดนตรีของลาวมีลักษณะคล้ายไทยมีท่วงทำนองของการขับลำจะแตกต่างกัน ลาวมีเอกลักษณ์เด่นรำคือ บัดสลบ และรำวง ที่เป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของลาวคือ ผู้หญิงจะนุ่ง ผ้าซิ่น (ผ้าถุง) ผู้ชายนุ่ง ไส้กรอง ฉียงสไป อาหารของชาวลาวจะทาน ข้าวเหนียว เป็นหลักที่เป็นเอกลักษณ์ คือ ลาบ ข้าวจี่ ส้มตำ

สถานที่สำคัญ

ตลาดมืด หลวงพระบาง วัดเชียงทอง ธรรมชาติวังเวียง

มรดกโลกอาเซียน

1. **เมืองหลวงพระบาง** หลวงพระบาง ตั้งอยู่ในประเทศลาว เป็นตัวอย่างที่ชัดเจนของการหลอมรวมสถาปัตยกรรมตามประเพณีดั้งเดิม และโครงสร้างเมืองของลาวกับสถาปัตยกรรมยุโรปยุคอาณานิคมในคริสต์ศตวรรษที่ 19 -20 (พุทธศตวรรษที่ 24 - 25) มีการอนุรักษ์ภูมิทัศน์เมืองไว้เป็นอย่างดีแสดงให้เห็นขั้นตอนสำคัญในการผสมผสานวัฒนธรรมที่แตกต่าง 2 วัฒนธรรมเข้าด้วยกัน

2. **ปราสาทหินวัดพูและสิ่งก่อสร้างใกล้เคียงในแขวงจำปาสัก** ปราสาทหินวัดพูและสิ่งก่อสร้างใกล้เคียงในแขวงจำปาสัก ตั้งอยู่ในประเทศลาว ภูมิทัศน์ทางวัฒนธรรมของจำปาสักและอาณาบริเวณของวัดพู เป็นภูมิทัศน์ที่ได้วางผังและรักษาสภาพเดิมไว้เป็นอย่างดีมานานกว่า 1,000 ปี เป็นรูปแบบของศาสนาฮินดูที่มีความสัมพันธ์ระหว่างชาติกับมนุษย์

5.5.9 ประเทศกัมพูชา

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

ศาสนา จากการที่พระพุทธศาสนาเป็นศาสนาประจำชาติ เพราะมีผู้นับถือพระพุทธศาสนา ศาสนาอิสลาม ศาสนาคริสต์ ศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ทำให้ประเพณีปฏิบัติต่างๆ ของประชาชนชาวกัมพูชาจะสอดคล้องใกล้เคียงกับประเทศไทยเป็นอย่างมาก มีงานบุญประเพณีที่สำคัญทางพระพุทธศาสนาตามจันทรคติเช่นเดียวประเทศไทยเป็นวันหยุดราชการ ได้แก่ วันมาฆบูชา วันปีใหม่เขมร ซึ่งตรงกับวันสงกรานต์ วันวิสาขบูชา วันสารทเขมร และงานวันลอยกระทง เรียกว่างานบุญอมตูก หรืองานแข่งเรือ

เครื่องแต่งกาย เนื่องจากมีความสัมพันธ์กับไทยมาก่อน จึงมีลักษณะศิลปะเหมือนกับไทย เช่น ที่จังหวัดสุโขทัยมีศิลปะสมัยขอมอยู่มาก เช่น การทำตะกร้าหวาย เครื่องจักสาน เครื่องไม้ เครื่องเงิน ทองแดง ทอผ้าพื้นเมือง เรียกว่าผ้าซิ่นปอด และผ้าปุม คนไทยสมัยนี้ก็ยังนิยมอยู่ การแต่งกายของชาวกัมพูชาจะนุ่งผ้าซิ่นปอด (Sompot) เป็นผ้าทอมือ ถือว่าเป็นการแต่งกายประจำชาติ สำหรับข้าราชการผู้ใหญ่จะนุ่งผ้าโฮลกับเสื้อมีกระดุมสีทอง ในงานพิธีจะนุ่งผ้าโจงกระเบน เวลาไปวัดจะนุ่งผ้าม่วงผู้หญิง นิยมนุ่งผ้าถุงสีดำ เนื้อมัน คาดเข็มขัด ใส่เสื้อสีงานพิธีนุ่งผ้ายก พวกในวังมักนุ่งผ้าโจงกระเบน ไว้ผมตัด ทานหมากจนฟันดำผู้ชาย นุ่งผ้าโจงกระเบน ใส่เสื้อคอปิด ขัดกระดุมห้าเม็ด

ศิลปกรรม ศิลปกรรมหรือรูปแบบศิลปะเขมรยังส่งอิทธิพลเข้ามาถึงภาคกลางของประเทศไทย บริเวณจังหวัดลพบุรี จนนักวิชาการด้านประวัติศาสตร์ศิลปะใช้ชื่อเรียกโบราณวัตถุโบราณสถานที่ยังพบในประเทศไทย แต่ทำเลียนแบบศิลปะเขมรในประเทศกัมพูชาว่า ศิลปะสมัยลพบุรี ซึ่งมีทั้งที่เป็นแบบศิลปะเขมรอย่างแท้จริง และที่ทำเลียนแบบศิลปะเขมรอันทำให้มีลักษณะเฉพาะที่แตกต่างจากศิลปะเขมรไปบ้าง

ศิลปกรรมของเขมรส่วนใหญ่ล้วนเป็นงานที่สร้างขึ้นอันเนื่องมาจากศาสนา ที่เห็นเด่นชัดคือสถาปัตยกรรม หรืออาจเรียกว่า ศาสนสถานและประติมากรรม ในศิลปะเขมรเรายังพบประติมากรรมอันเนื่องมาจากศาสนาพุทธด้วย ประติมากรรมของเขมร ที่สำคัญอาจจำแนกเป็นประเภทได้ 3 ประเภท ดังนี้

1. **เทวรูป** ประติมากรรมที่สร้างขึ้นอันเนื่องมาจากศาสนาพราหมณ์-ฮินดู ช่างเขมรก็มักสร้างเทพชั้นรองขึ้นในศิลปะเขมรด้วย เช่น พระคเณศ นางอัปสร
2. **พระพุทธรูป** พระพุทธรูปในศิลปะเขมรมักแกะสลักลอยตัว หรือสลักนูนสูง โดยช่างเขมรนิยมสลักเป็นประติมากรรมพระพุทธรูปนาคปรก พระพุทธรูปในศิลปะเขมรก็ทรงเครื่องอาภรณ์
3. **ประติมากรรมรูปสัตว์** ประติมากรรมรูปสัตว์ลอยตัวของเขมรใช้เป็นเครื่องประกอบสถาปัตยกรรม ประติมากรรมรูปสัตว์ลอยตัวที่พบเห็นได้บ่อยในศิลปะเขมร คือรูปนาคสิงห์ ครุฑ และโค ประติมากรรมสัตว์เหล่านี้ล้วนปรากฏอยู่ในศิลปะอินเดียเมื่อก่อน

สถานที่สำคัญ

ปราสาทนครวัด นครธม แองกอร์เป็นโบราณสถานที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ มีพื้นที่กว้างใหญ่กว่า ๔๐๐ ตารางกิโลเมตร รวมบริเวณป่าด้วย

กรุงเทพมหานคร พนมเปญเป็นเมืองหลวงแห่ง ราชอาณาจักรกัมพูชาตั้งอยู่ที่ บรรจบกันแม่น้ำที่รู้จักกันว่า “จตุรมุข” คือแม่น้ำโขงเหนือ แม่น้ำโขงใต้ แม่น้ำโตนเลบาชะ และ แม่น้ำจืด “โตนเลสาบ”

พระราชวังหลวงและพระเจดีย์เงิน (พระแก้วมรกต) พระราชวังหลวงสร้าง ขึ้นราวปลายศตวรรษที่ 19 และต้นศตวรรษที่ 20 ตามรูปแบบสถาปัตยกรรมของฝรั่งเศสผสมกับ เขมร แต่การตกแต่งภายในได้รับอิทธิพลมาจากพระบรมมหาราชวังของไทย

พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ นักท่องเที่ยวที่มาพนมเปญไม่ควรพลาดชม พิพิธภัณฑสถานแห่งชาติ เป็นการผสมผสานสถาปัตยกรรมเขมรกับฝรั่งเศส

วัดอุณาโลม วัดที่เก่าแก่และน่าสนใจ ได้แก่ วัดอุณาโลม เป็นศูนย์กลางคณะ สงฆ์ของกัมพูชาและเป็นวัดที่สำคัญที่สุดในกรุง

มรดกโลกอาเซียน

เมืองพระนคร อังกอร์ เป็นโบราณสถานที่สำคัญที่สุดแห่งหนึ่งในเอเชีย ตะวันออกเฉียงใต้ รวมบริเวณป่าด้วย อุทยานโบราณอังกอร์ เป็นที่ตั้งของซากที่เหลือของเมือง หลวงต่าง ๆ ของอาณาจักร

ปราสาทพระวิหาร สถานที่นี้ตั้งอยู่บนเนินสูงซึ่งอยู่เหนือที่ราบของเขมร ปราสาทนี้สร้างขึ้นเพื่อถวายแด่พระศิวะ ตั้ววิหารประกอบด้วยแนวอาคารต่อเนื่องเชื่อมโดยระเบียง คด และบันไดที่มีความยาวมากกว่า 800 เมตร

5.5.10 ประเทศเวียดนาม

วัฒนธรรม ประเพณี วิถีชีวิตและศาสนา

เวียดนาม มีความแตกต่างกับศิลปวัฒนธรรมของไทยอย่างมาก ที่เป็น อย่างนี้เป็น เพราะเวียดนามถูกปกครองโดยประเทศจีนมาหลายครั้งหลายหน จนอาจเรียกได้ว่า อารยธรรม วัฒนธรรม ของเวียดนาม คือ วัฒนธรรมของประเทศจีน นั่นเอง โดยเฉพาะทางด้านศิลปะของ โบราณสถาน ต่าง ๆ อาทิ พระราชวัง วัด สุสาน ฯลฯ ซึ่งมีความคล้ายคลึงกันจนไม่สามารถแยก ออกให้เห็นอย่าง เด่นชัด แม้ในช่วงหลังมานี้ เวียดนามอาจได้รับอิทธิพลจากประเทศฝรั่งเศส และ ญี่ปุ่นอยู่บ้าง แต่ใน ภาพรวมแล้วจะคล้ายคลึงกับประเทศจีน และมีหลักฐานให้เห็นอยู่ทั่วไปบริเวณ สองข้างทางที่เราผ่านไป เกือบทุกถนน ถ้าจะกล่าวถึงวัฒนธรรมนั้นสามารถ แยกแยะออกเป็น ประเภทต่าง ๆ ได้หลากหลายในทีนี้จะ กล่าวเปรียบเทียบระหว่างวัฒนธรรมเวียดนาม กับ วัฒนธรรมไทยหรืออื่น ๆ เท่าที่จะค้นคว้าได้ ดังนี้ ภาษาของเวียดนามในช่วงแรกใช้อักษรจีนมา ตลอดจนกระทั่งเมื่อปี พ.ศ.2463 จึงเปลี่ยนมาใช้ อักษรโรมัน (quoe ngu) ศิลปวัฒนธรรม

ประเพณีส่วนใหญ่ของเวียดนามจะได้รับอิทธิพลจากจีนและฝรั่งเศส เวียดนามมีเทศกาลที่สำคัญ ได้แก่ เทศกาลเต็ต (Tet) หรือ “เต็ตเหวียนดาน (Tet Nguyen Dan)

ปัจจัยด้านการเปลี่ยนแปลงทางด้านประวัติศาสตร์ของชาติ ผ่านกาลเวลาหลาย ศตวรรษภายใต้การปกครองของชนจีน หรือในยุคที่เวียดนามตกอยู่ภายใต้การปกครองของจีน วิถีชีวิตและทัศนคติความเชื่อของชาวเวียดนามได้รับอิทธิพลอย่างมากจากวัฒนธรรมจีน ในสมัยราชวงศ์ฮั่น โดยเฉพาะระบบแนวคิดทางความเชื่อ 3 แนวคิดหลัก หรือที่เวียดนามเรียกว่า ตามสาวที่แผ่ขยายเข้าสู่วิถีชีวิตของชาวเวียดนาม ซึ่งแนวความคิดดังกล่าว ประกอบด้วย แนวคิดตามศาสนาพุทธ เต๋า และขงจื้อ ลัทธิเต๋าและขงจื้อมีต้นกำเนิดมาจากจีน และแผ่ขยายเข้าสู่เวียดนามประมาณต้นคริสตศตวรรษ ผ่านชนชั้นผู้ปกครองชาวจีน พุทธศาสนานั้นมีต้นกำเนิดมาจากประเทศอินเดียและมี 2 นิกายที่แผ่เข้าสู่เวียดนาม คือ มหายานและหินยาน นิกายมหายาน นั้นแผ่เข้าสู่เวียดนามผ่านจีน พร้อมกับ ลัทธิเต๋าและขงจื้อ ส่วนนิกาย หินยานแผ่เข้าสู่เวียดนามทาง ไทย พม่า กัมพูชา ลาวและแผ่เข้าสู่เวียดนาม กล่าวโดยทั่วไปแล้วความเชื่อใน 3 แนวคิดทางศาสนาหลักๆ พุทธศาสนา เต๋า และขงจื้อ ก็มีช่วงเวลาที่มีความรุ่งเรืองและเสื่อมถอยอยู่เวียดนาม แต่ก็เป็นแนวคิดที่มีอิทธิพลต่อความเชื่อของชาวเวียดนามทุกๆชนชั้นในสังคม โดยเฉพาะพุทธศาสนา และชาวเวียดนามได้รับเอาแนวคิดและหลักคำสอนทางศาสนาใหม่ที่เผยแพร่เข้ามาและปรับใช้กับความเชื่อเดิมได้อย่างเหมาะสมกับวัฒนธรรม ประเพณี ของประชาชนชาวเวียดนาม

สถานที่สำคัญ

ตลาดน้ำโฮมสเตย์ เมืองฮอยอัน นาซันบันได(ซาปา)

มรดกโลก มรดกอาเซียน ประเทศเวียดนาม

อ่าวฮาลอง (Halong Bay)

อ่าวฮาลอง เป็นอ่าวแห่งหนึ่งในพื้นที่ของอ่าวตังเกี๋ยทางตอนเหนือของสาธารณรัฐสังคมนิยมเวียดนาม ใกล้ชายแดนติดต่อกับสาธารณรัฐประชาชนจีน ชื่อในภาษาเวียดนามหมายถึง “อ่าวแห่งมังกรผู้ดำดิ่ง”

หมู่โบราณสถานเมืองเว้ (Complex of Hue Monuments)

เมืองเว้ถูกสร้างเป็นเมืองหลวงของเวียดนาม ตั้งอยู่ท่ามกลางธรรมชาติอันงดงาม

เมืองโบราณฮอยอัน (Hoi An Ancient Town)

เมืองโบราณฮอยอัน ตั้งอยู่ที่ประเทศเวียดนาม เมืองนี้เป็นตัวอย่างของเมืองท่าในเอเชียตะวันออกเฉียงใต้ ซึ่งสร้างตั้งแต่คริสต์ศตวรรษที่ 15 – 19 (พุทธศตวรรษที่ 20 – 24) ที่ได้รับการอนุรักษ์เป็นอย่างดี อาคารต่าง ๆ และการวางผังถนน สะท้อนให้เห็นอิทธิพลของพื้นเมืองและต่างประเทศ ซึ่งได้ผสมผสานกันไว้ได้อย่างมีเอกลักษณ์

สถานที่ศักดิ์สิทธิ์หมีเขิน (My Son Sanctuary)

สถานที่ศักดิ์สิทธิ์หมีเขิน ตั้งอยู่ในประเทศเวียดนาม เป็นโบราณสถานที่อยู่ในช่วงระหว่างคริสต์ศตวรรษ 4 – 13 (พุทธศตวรรษที่ 9 – 18) เอกลักษณะวัฒนธรรมซึ่งมีต้นกำเนิดมาจากศาสนาฮินดูของอินเดียที่พัฒนามาตามแนวชายฝั่งของเวียดนามในสมัยเดียวกัน แสดงให้เห็นถึงร่องรอยที่เหลือของวัดที่เป็นหอสูง ตั้งอยู่ในบริเวณที่งดงามของเมืองหลวงด้านการเมืองและศาสนาของอาณาจักรจามในยุคนั้นส่วนใหญ่

อุทยานแห่งชาติฟง งา-เค บัง (Phong Nha-Ka Bang National Park)

อุทยานแห่งชาติฟง งา-เค บัง อยู่ในประเทศเวียดนาม อุทยานแห่งชาติแห่งนี้มีวิวัฒนาการมาตั้งแต่ยุคน้ำแข็ง (ราว 400 ล้านปี) ดังนั้นบริเวณนี้จึงเป็นพื้นที่ภูมิประเทศแบบหินปูนที่เก่าแก่ที่สุดในเอเชีย เนื่องจากการเปลี่ยนแปลงของพื้นผิวโลกอย่างมาก ภูมิทัศน์ของอุทยานมีความซับซ้อนด้วยรูปแบบทางธรณีวิทยาหลากหลาย บริเวณที่กว้างขวางทอดยาวไปถึงชายแดนของสาธารณรัฐประชาชนลาวนั้น เต็มไปด้วยหินรูปร่างต่างๆ รวมถึงถ้ำและแม่น้ำใต้ดิน ความยาว 65 กิโลเมตร (ดร.สุรินทร์ พิศสุวรรณ, 2556 หน้า 55- 94)

สรุปวัฒนธรรมอาเซียน หมายถึงความหลากหลายในการดำเนินวิถีชีวิต ศาสนา ขนบธรรมเนียมประเพณี การแต่งกาย และความแตกต่างสถานที่สำคัญ มรดกโลกอาเซียน ของกลุ่มประเทศสมาชิกอาเซียน ได้แก่ประเทศอินโดนีเซีย ไทย ลาว พม่า กัมพูชา ฟิลิปปินส์ สิงคโปร์ บรูไนดารุสซาลาม มาเลเซีย และเวียดนาม ดังนั้นวัฒนธรรมอาจเป็นได้ทั้งแนวคิด ทศนคติ มโนคติ ความรู้ ค่านิยม ประเพณี ความเชื่อ ตลอดจนการกระทำต่างๆ เกิดจากทั้งการเรียนรู้ของมนุษย์และการถ่ายทอดต่อกันมาของสังคม วัฒนธรรมจึงไม่เพียงเป็นเพียงวัตถุ ฉะนั้นสังคมที่แตกต่างกันย่อมมีวัฒนธรรมที่ต่างกัน บุคคลอยู่ในวัฒนธรรมใดก็จะปฏิบัติตามวัฒนธรรมนั้น วัฒนธรรมเป็นวิถีชีวิตหรือแบบแผนในการดำเนินชีวิตของมนุษย์ สังคมวัฒนธรรมจึงไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประเทศ และไม่ถือว่าวัฒนธรรมของใครดีกว่าของใคร

5.6 งานศิลปะในวัฒนธรรมอาเซียน

อาเซียนอยู่เขตมรสุมเดียวกัน ทั้งส่วนที่เป็นแผ่นดินใหญ่ และส่วนที่เป็นหมู่เกาะ จึงมีประวัติศาสตร์ร่วมกัน แล้วมีศิลปะและวัฒนธรรมร่วมกันอย่างแยกไม่ได้

ศิลปะ เป็นภาษาสันสกฤต มีความหมายดั้งเดิมว่าความรู้ (ของความเป็นมนุษย์) ตรงกับคำบาลีว่าสิปปะ ภาษาอังกฤษว่า knowledge

สมัยหลังๆ ต่อมา ศิลปะ, สิปปะ เปลี่ยนไปหมายถึงงานช่างเท่านั้น เช่น ช่างเขียน, ช่างปั้น, ช่างแกะ, ช่างสลัก, ช่างฟ้อน, ช่างตีด สี ดี เป่า, ฯลฯ แล้วเพี้ยนบัญญัติศัพท์ใหม่เรียกผู้ทำงานช่างว่า ศิลปิน

วัฒนธรรม คือ วิถีชีวิตของคนมีทั้งดีและไม่ดี ตั้งแต่เกิด แก่ เจ็บ ตาย อธิบายว่าวัฒนธรรม หมายถึงความสัมพันธ์ระหว่างคนกับคน และคนกับธรรมชาติ ซึ่งเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา ไม่หยุดนิ่งตายตัว วิธีอย่างนี้มีเหมือนกันหมดทั่วทั้งอาเซียนที่อยู่ในเขตมรสุมเดียวกัน รู้จักทั่วไปว่าอาเซียน จึงเรียกวัฒนธรรมร่วมของอาเซียนว่าวัฒนธรรม

ลักษณะศิลปะจะเป็นเส้นสาย ลายแต้ม คือก่อนศิลปะอาเซียนจะได้รับลายกระหนกจากอินเดีย บรรพชนคนดึกดำบรรพ์สุวรรณภูมิใน อาเซียน ใช้เส้นสายลายแต้มวาดรูปต่างๆ จนเกิดตำนาน ทั้งวาดรูปสัตว์และรูปคน ด้วยกลวิธีหรือเทคนิคหลากหลาย ตามหลักฐานประวัติศาสตร์โบราณคดี ก่อนรับอารยธรรมอินเดีย ดังนั้น เมื่อกล่าวถึงเส้นสายลวดลายต่างๆ ในประวัติศาสตร์ศิลปะ จึงไม่มีเส้นสายลายแต้มยุคดึกดำบรรพ์ของสุวรรณภูมิในอาเซียน แต่ข้ามไปยกย่องลายกระหนกจากอินเดีย แต่ละชาติจึงใช้ลายกระหนกเป็นงานศิลปะของตน เช่น ลายไทย จะงดงามกว่าลายกระหนกชาติอื่นๆ และการถ่ายทอดเรื่องราวจะมีลักษณะเกี่ยวกับดังนี้

1. ศาสนาและผี

เส้นสาย, ลายสลัก, จักสาน, และลายแต้ม ยุคดึกดำบรรพ์ (ก่อนรับลายกระหนกจากอินเดีย) ล้วนทำขึ้นเนื่องในศาสนาผี ซึ่งเป็นระบบความเชื่อดึกดำบรรพ์ของคนทั้งโลก (ก่อนมีศาสนาพราหมณ์, พุทธ, คริสต์, อิสลาม)

ผีในที่นี้หมายถึงอำนาจเหนือธรรมชาติ บันดาลให้มีทุกสิ่งทุกอย่าง แล้วคุ้มครองขวัญ (ไม่ใช่วิญญาณ) ที่อยู่ในร่างกายมนุษย์ และอยู่ในสัตว์กับพื้นที่สิ่งของทั่วไปในอาเซียน ศาสนาผีเป็นศาสนาของแม่หญิง เพราะแม่หญิงเป็นหัวหน้าพิธีกรรมโดยมีผู้ชายเป็นบ่าวงาน

2. ความเชื่อคนตาย และลายขวัญ

คนแต่ก่อนเชื่อว่าแม่เจ้าของขวัญจะตายไปแล้ว แต่ขวัญยังไม่ตาย และเมื่อคนตายได้ 7 วัน ขวัญของผู้ตายจะพยายามหาหนทางกลับเหย้าเรือนเดิมของตน(ครั้นได้รับคติทางพระพุทธศาสนาแล้ว ความเชื่อก็ปรับเปลี่ยนไปว่าขวัญจะมีอยู่กับคนที่ยังมีชีวิตอยู่เท่านั้น เมื่อคนตายไปแล้วก็ไม่มีขวัญ แต่จะมีวิญญาณแทน แสดงว่าขวัญต่างจากวิญญาณ) สัตว์และสิ่งของที่เกี่ยวข้องกับชีวิตและการทำมาหากินของคนล้วนมีขวัญทั้งนั้น เช่น ขวัญวัว ขวัญควาย ขวัญเรือน ขวัญข้าว ขวัญเกวียน ขวัญยุ้ง ฯลฯ ขวัญ คือส่วนที่ไม่เป็นตัวตนของคน ซึ่งมีในความเชื่อของคนทุกชาติพันธุ์ในอาเซียนว่าคนเรามีส่วนประกอบสำคัญอยู่ 2 ส่วน คือส่วนที่เป็นตัวตน ได้แก่ ร่างกาย กับส่วนที่ไม่เป็นตัวตน ได้แก่ ขวัญขวัญมีหน่วยเดียว แต่ฝังกระจายอยู่ทั่วทุกแห่งหรือทุกส่วนของร่างกายตั้งแต่เกิดมา เช่น ขวัญหัว ขวัญตา ขวัญมือ ขวัญแขน ขวัญขา ฯลฯ และมีความสำคัญมากเท่าๆ กับส่วนที่เป็นตัวตนหรือร่างกาย

เส้นสาย, ลายสลัก, จักสาน, และลายแต้ม ยุคดึกดำบรรพ์ (ก่อนรับลายกระหนกจากอินเดีย) ไม่ใช่งานศิลปะ (อย่างที่นิยมเรียกศิลปะถ้ำ) แต่เป็นงานช่าง ศิลปะ อันเป็นที่รับรู้ของคนทั่วโลกทุกวันนี้ มีความหมายโน้มไปทางปัจเจกบุคคล “โดยปัจเจก เพื่อปัจเจก” ที่มีชั้นสมัยหลัง (มักเชื่อว่า มีหลังปฏิวัติอุตสาหกรรมยุโรป รวบรวมลายยุคอยุธยาต่อเนื่องยุคธนบุรี) แต่งานช่างเป็นกิจกรรมร่วมหมู่ของคนทั้งชุมชน และบางที่ขยายไปถึงท้องถิ่นร่วมกันทำขึ้นเป็นสมบัติรวมของชุมชนท้องถิ่น

คนทำเส้นสาย, ลายสลัก, จักสาน, และลายแต้มยุคดึกดำบรรพ์ (ก่อนรับลายกระหนกจากอินเดีย) ได้รับยกย่องเป็นบุคคลพิเศษที่สมัยต่อมาเรียก ช่าง เช่น ช่าง เขียน, ช่างแต้ม, ช่างสลัก, ช่างจักสาน คนพวกนี้ได้รับยกย่องจากชุมชนว่ามีอำนาจ (อาจเรียกว่าหมอผี) เพราะมีวิชาและความสามารถมากกว่าคนอื่น และมักเป็นแม่หญิง มีหน้าที่ตีหม้อ, ทอผ้า, ฟ้อน, ขับลำ, เล่นดนตรี, ฯลฯ



ภาพที่ 3 : ขวัญเป็นรูปวงๆ วนเวียนซ้อนกันหลายชั้นคล้ายลายกันหอย ในลายเขียนสีบนภาชนะดินเผาราว 2,500 ปีมาแล้ว ขุดพบที่บ้านเชียง อ.หนองหาน จ.อุดรธานี

4. ลายกระหนก

ราว พ.ศ. 1000 เป็นต้นไป บรรพชนคนอาเซียน มีการติดต่อทางทะเลสมุทรกับอินเดียและลังกา แล้วค้าขายแลกเปลี่ยนสิ่งของสินค้าเริ่มรับศาสนา และรับลายกระหนกจากอินเดียเป็นครู แล้วเริ่มทำเลียนแบบครู จึงสมมุติเรียกงานช่างนั้นว่าแบบทวารวดี (แต่ก็นิยมเรียกศิลปะทวารวดี) ซึ่งต่างมีพื้นฐานมานานมากกว่าอนหน้าจากเส้นสาย, ลายสลักจักสาน, และลายแต้ม

กระหนก หมายถึงเส้นสายลวดลายต่างๆ จากอินเดีย ที่แพร่เข้ามาโดยผู้ติดกับศาสนา พราหมณ์และพุทธ ถึงดินแดนอาเซียนโดยรวม ไม่จำเพาะเจาะจงบริเวณหนึ่งใดเมื่อฝึกฝน เลียนแบบครูจนชำนาญ จึงมีพัฒนาการเป็นลักษณะเฉพาะท้องถิ่นสุวรรณภูมิ กระทั่งเป็นรัฐ ชาติ มีชื่อชาติภาษา และประเทศชาติ เลยพากันสมมุติเรียกชื่อเส้นสายต่างๆ กันตามชื่อเหล่านั้นว่า ลายมอญ, ลายเขมร, ลายลาว, ฯลฯ จนถึงลายไทย แต่แท้จริงแล้วล้วนเป็นลายกระหนกจากอินเดีย โบราณอย่างเดียวกัน ที่จะแยกให้ต่างกันไม่ได้ เว้นเสียแต่บังคับให้แตกต่างกันตามการเมืองยุคล่า อาณานิคม(ที่มา :<http://haab.catholic.or.th>. สืบค้นเมื่อ 1 มี.ค. 2557)

ศิลปปะโนวัฒนธรรมคืองานช่างเขียนขึ้นตามวิถีชีวิตของคนซึ่งมีความสัมพันธ์ระหว่าง คนกับคน และคนกับธรรมชาติ ซึ่งเปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา กิจกรรมสร้างสรรค์ผ่านงานศิลปะ เป็นกิจกรรมหนึ่งที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์งานวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน

6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

6.1 งานวิจัยในประเทศ

โกวิท บวมนาและคณะ (2554) การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการคิด สร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มี จุดประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพของวิชาชีพชั้นปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 75/75 ศึกษาระดับความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และเปรียบเทียบความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ด้วยแบบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่าง นักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่1 จำนวน 30 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย แบบวัด ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ ชุดกิจกรรมส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดย ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน สมมติฐานด้วยการทดสอบค่าที (t-test dependent) ผลการวิจัย ชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอร์แรนซ์ สำหรับนักเรียน ระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพชั้นปีที่ 1 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 76.83/77.15 ผลการศึกษาระดับ ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์คะแนนเฉลี่ย 77.16 อยู่ในระดับสูงและความสามารถในการคิด สร้างสรรค์ ของนักเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ทำเพียร ชุมพลและคณะ (2552) ผลของการใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเสริมด้วย เครื่องมือการคิดตามแนวคิดของเอ็ดเว็ต เดอ โบโน ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความสามารถ ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ ศึกษาและ เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน ศึกษาความสามารถทาง ศิลปะของนักเรียน ที่เรียนโดยใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติ เสริมด้วยเครื่องมือการคิดตาม

แนวคิดของเอ็ดเว็ด เดอ โบโน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ เครื่องมือการติดตามแนวคิดของเอ็ดเว็ด เดอ โบโน แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ แบบ A แบบวัดความสามารถทางศิลปะ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 22 ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเสริมด้วย เครื่องมือการติดตามแนวคิดของเอ็ดเว็ด เดอ โบโน มีคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียน 55.68 คิดเป็นร้อยละ 58.00 คะแนนเฉลี่ยหลังเรียน 77.04 คิดเป็นร้อยละ 80.26 คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน นักเรียนมีคะแนนความสามารถทางศิลปะเฉลี่ยเท่ากับ 12.33 คิดเป็นร้อยละ 77.05

วีระ สิงหนาท(2554)ได้ทำการวิจัยการพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เรื่อง สร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ผลการศึกษาพบว่าชุดกิจกรรม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เรื่องสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิกชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 ที่ พัฒนาขึ้นมีความเหมาะสมและสอดคล้องที่จะนำไปใช้กับนักเรียน โดยการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ 3 คน และมีประสิทธิภาพผ่านเกณฑ์ที่ตั้งไว้คือ 85.83/85.56 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เรื่องสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 5 สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผลการประเมินความคิด สร้างสรรค์ชิ้นงานในการสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ โดยมีคะแนนประเมินชิ้นงานรวมทุกชุดก ิจกรรมมีระดับความคิดสร้างสรรค์โดยภาพรวมมีระดับค่าประเมินอยู่ในระดับมาก และนักเรียนมี ความพึงพอใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เรื่องสร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์ กราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 อยู่ในระดับมากที่สุด

มยุรี สายรัตน์(2554)การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ตามแนวคิดจิตตปัญญา ศึกษา เรื่อง การออกแบบ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีจุดมุ่งหมาย เพื่อ 1) พัฒนาแผนการจัดการกิจกรรม การเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เรื่อง การออกแบบ ชั้น มัธยมศึกษา ปีที่ 1 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 2) เพื่อหาดัชนีประสิทธิผลของแผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา 3) เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนหลังเรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตต ปัญญาศึกษา และ 4) เพื่อศึกษาผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ตามแนวคิดจิตต ปัญญาศึกษากลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2553 โรงเรียนชุมชนบ้านยางกู่ อำเภอธวัชบุรี จังหวัดร้อยเอ็ด จำนวน 27 คน ได้มาโดยการเลือกแบบ เจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้ามี 4 ชนิด ได้แก่ แผนการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา จำนวน 6 แผน แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

ทางการเรียน ชนิดเลือกตอบ 4 ตัวเลือก จำนวน 30 ข้อ ที่มีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.83 แบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยการวาดภาพเป็นแบบรูบริก (Rubric Scale) 5 ระดับ และแบบบันทึกการถอดบทเรียน(อนุทิน)ของนักเรียน สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ส่วนข้อมูลเชิงคุณภาพใช้วิธีการพรรณนาวิเคราะห์ ผลการศึกษา ค้นคว้าปรากฏดังนี้ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 85.27/84.07 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ดัชนีประสิทธิผลของการเรียนรู้ด้วยแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีค่าเท่ากับ 0.7014 แสดงว่านักเรียนมีความก้าวหน้าในการเรียนร้อยละ 70.14นักเรียนที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษาพบว่า มีความคิดสร้างสรรค์หลังจากเรียนโดยรวมอยู่ในระดับมากผลของการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา ทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงตนเองในการเข้าถึงความจริง ความดี และความงาม เกิดความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนต่างๆในการออกแบบ ปฏิบัติการออกแบบ และสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการ และเกิดความคิดสร้างสรรค์

ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง (2550) การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3/1 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2548 โรงเรียนบ้านปากอูน (ปากอูนผดุงวิทย์) สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษานครพนมเขต 2 จำนวน 33 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบเจาะจงการวิจัยครั้งนี้ใช้แผนการวิจัยแบบ One Group Pretest-Posttest Design เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้การสอนศิลปะตามแนวพหุสัมพันธ์แบบวัดความสามารถในการวาดภาพระบายสีที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น และแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ของปีทมา กัมพลานนท์ (ดัดแปลงของ Wallach and Kogan) วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่า (t-test) แบบ Dependent Samples ผลการวิจัย พบว่าผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ มีความสามารถในการวาดภาพระบายสีอยู่ในระดับคุณภาพดีมากการวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อสร้างและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะก่อนเรียนและหลังเรียน และเพื่อศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

6.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Clover (1980:3-16) ศึกษาจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความคิด 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ด้วยการฝึกฝนและการเสริมแรง โยงใช้กิจกรรมการฝึกคิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำสิ่งของมาใช้ให้เป็นประโยชน์และการแก้ปัญหาแก่นักศึกษาระดับวิทยาลัย จำนวน 44 คน พบว่าหลังจากฝึกกลุ่มตัวอย่าง สามารถทำคะแนนในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ได้สูงเหมือนเดิม

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์พอสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาการเรียนการสอนของครูและพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนได้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สามารถแก้ปัญหาต่าง ๆ ด้านการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี ช่วยให้ประสิทธิภาพการเรียนการสอนดียิ่งขึ้น นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ตามความมุ่งหมายของหลักสูตร จึงนับได้ว่าเป็นกิจกรรมเรียนรู้ที่มีคุณค่าเอื้อประโยชน์ต่อครูผู้สอนและการจัดการศึกษา

บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในครั้งนี้ผู้ศึกษาได้ดำเนินการตามลักษณะของกระบวนการวิจัยและพัฒนา ซึ่งมีขั้นตอนการดำเนินงานดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 2 การศึกษาผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนที่ 1 การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

การสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้ศึกษาดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องโดยศึกษาแนวคิดและหลักการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยการคิดสร้างสรรค์แนวคิดทอรัเรนซ์ เอกสารเกี่ยวศิลปะ เพื่อเป็นแนวทางในการสร้างคู่มือการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

2. ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษา 5 โดยศึกษาเนื้อหาสาระที่ 1 ทศนศิลป์ มาตรฐาน ศ.1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

3. วิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่เกี่ยวข้องกับมาตรฐานตัวชี้วัด เวลาเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษา 5

ตาราง 2 การวิเคราะห์หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ที่เกี่ยวข้องกับมาตรฐาน
ตัวชี้วัด เวลาเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษา 5

ชื่อหน่วย การเรียนรู้	สาระแกนกลาง	มาตรฐาน การเรียนรู้	ตัวชี้วัด	เวลา เรียน (ช.ม)
สร้างสรรค งานศิลป์	- ความแตกต่าง ระหว่างงาน ทัศนศิลป์	ศ 1.1 สร้างสรรคงาน ทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่าง อิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	ที่ 2. เปรียบเทียบ ความแตกต่าง ระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรคด้วยวัสดุ อุปกรณ์และวิธีการที่ ต่างกัน	16
	- แสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี		ที่ 3. วาดภาพ โดยใช้ เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี	
	- การจัด องค์ประกอบศิลป์ และการสื่อ ความหมาย ในงาน ทัศนศิลป์		ที่ 6. ระบุปัญหาในการ จัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการ ปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	

4. คัดเลือกจากการวิเคราะห์หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐานที่ศ 1.1 ตัวชี้วัดชั้นรายปี และจุดประสงค์การเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานศิลป์ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน ได้น้อยกว่าร้อยละ 8 เรื่อง

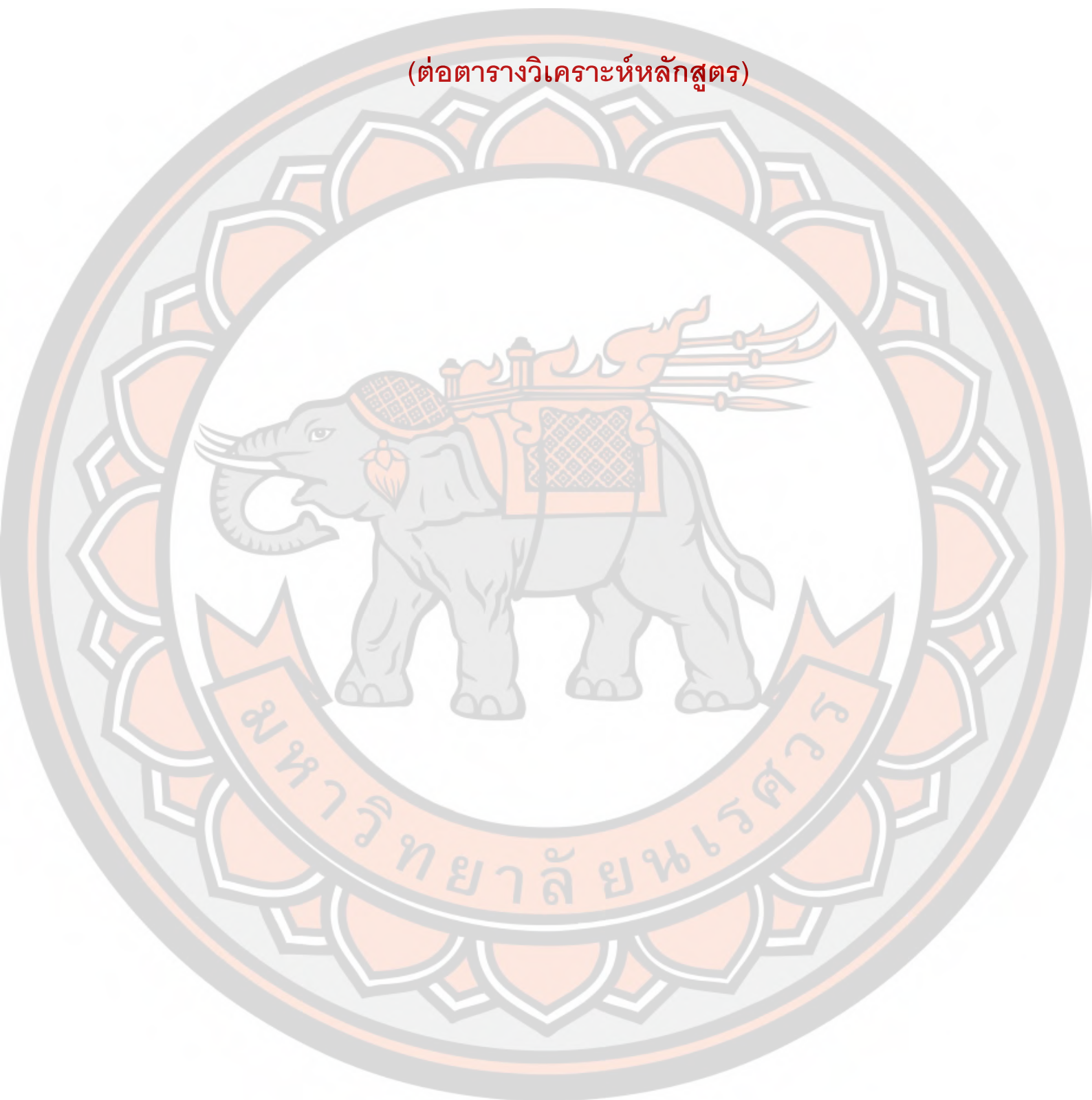
**ตาราง 3 แสดงเนื้อหาย่อย เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานศิลป์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์**

ลำดับ	ชื่อเรื่อง
1	การวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน
2	วาดเส้นการวาดภาพแต่งกายจากนิทานอาเซียน
3	การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน
4	การใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน
5	การวาดภาพเอกภาพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา
6	การวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล
7	การวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน
8	สร้างสรรค์ยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมอาเซียน

5. ศึกษาขั้นตอนกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังนี้ ได้แก่ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem Finding) ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance) โดยกำหนดลักษณะของกิจกรรมโดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ให้ครอบคลุมเนื้อหาทั้ง 3 ด้านได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม

6. ออกแบบโครงสร้างกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามจุดประสงค์การเรียนรู้และเนื้อหาที่ตั้งไว้ โดยดำเนินการวางโครงเรื่องที่จะเขียนเป็นลำดับเรื่องก่อนหลัง จากง่ายไปหายากแบ่งเนื้อหาออกเป็นตอนๆ แต่ละตอนต้องสัมพันธ์กัน แต่ละกิจกรรมการเรียนรู้มีจำนวน 8 เรื่องใช้เวลาเรียนเรื่องละ 2 ชั่วโมง รวม 16 ชั่วโมง ไม่รวมเวลาทดสอบเนื้อหาของกิจกรรมจัดการเรียนรู้ที่จะศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้

(ต่อตารางวิเคราะห์หลักสูตร)





























7. ดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแชนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 8 แผน เวลา 16 ชั่วโมง โดยมีองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ดังนี้ หัวเรื่อง สาระสำคัญ ตัวชี้วัด จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นกิจกรรมรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดทอรัแชนซ์ ซึ่งได้แก่ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem Finding) ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance) และการวัดผลประเมินผล

ตาราง 5 แสดงแผนการจัดการเรียนการสอน หน่วยการเรียนรู้สร้างสรรค์งานศิลป์ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนที่	เรื่อง	เวลา (ชม.)
1	การวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน	2
2	วาดเส้นการวาดภาพแต่งกายจากนิทานอาเซียน	2
3	การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน	2
4	การใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน	2
5	การวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา	2
6	การวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล	2
7	การวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน	2
8	สร้างสรรค์ยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมอาเซียน	2
	รวม	16

8. นำแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแชนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ผู้ศึกษาสร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษา เพื่อขอข้อเสนอนะในการปรับปรุงแก้ไขแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

9. นำแบบประเมินความเหมาะสมของกิจกรรม พร้อมทั้งกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทอรัแชนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้น

ประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ปรับปรุงแล้ว เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน เพื่อประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1. นายวิจารณ์ รอดอ่อง ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล
2. นางกฤติยา สุวรรณศิริ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน
3. นายนำชัย ไบตระกุล ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน
4. นายบุญสม ใจจันทร์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสามง่ามชนูปถัมภ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)
5. นายจสินทร์ ถมยา ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนพิจิตรพิทยาคมสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)

10. นำกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มาวิเคราะห์ค่าความเหมาะสมของกิจกรรมที่ผู้เชี่ยวชาญได้พิจารณาตรวจให้คะแนน ตามรายการประเมินในแต่ละข้อว่ามีความเหมาะสมหรือไม่ โดยใช้เกณฑ์มาให้คะแนนดังนี้

- ระดับ 5 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมมากที่สุด
- ระดับ 4 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมมาก
- ระดับ 3 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมปานกลาง
- ระดับ 2 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมน้อย
- ระดับ 1 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

11. นำผลการวิเคราะห์ข้อมูลมาหาค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) แล้วนำค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ที่ได้มาเทียบกับเกณฑ์ เพื่อพิจารณาระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ครั้งนี้(บุญชม ศรีสะอาด, 2548 หน้า 100)

มากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.51-5.00 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม

มาก ค่าเฉลี่ย 3.51-4.50 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม

ปานกลาง ค่าเฉลี่ย 2.51-3.50 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม

น้อย ค่าเฉลี่ย 1.51-2.50 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม

น้อยที่สุด ค่าเฉลี่ย 1.00-1.50 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม

กำหนดเกณฑ์ที่ยอมรับได้ในระดับความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้อยู่ระหว่าง 3.50 - 5.00 ซึ่งผลการประเมินได้ค่าความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$)

12. นำกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านหนองโสน สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษา พิจิตร เขต 1 ปีการศึกษา 2556 จำนวน 30 คน แล้วนำผลการทดลองมาวิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพ ดังนี้

12.1 วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพกระบวนการ (E_1)หาค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

12.2 วิเคราะห์ค่าเฉลี่ยร้อยละของคะแนนที่นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนกิจกรรมการเรียนรู้ได้ วิเคราะห์ค่าประสิทธิภาพของผลลัพธ์ (E_2)

13. จัดทำแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สมบูรณ์ เพื่อนำไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่างต่อไป

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) โดยใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 หน้า 105)

$$\bar{X} = \frac{\sum x}{n}$$

x แทน คะแนนแต่ละตัว

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนน

n แทน จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

2. ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD) (บุญชม ศรีสะอาด, 2545, หน้า 103)

$$SD = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

SD แทน ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของแบบทดสอบ

x แทน คะแนนแต่ละตัว

$\sum x$ แทน ผลรวมของคะแนน

n แทน จำนวนนักเรียนที่เป็นกลุ่มตัวอย่าง

3. การวิเคราะห์ประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรการหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ตามเกณฑ์ 80/80 ดังนี้ (เฟซิญ กิจระการ, 2544:49)

เมื่อ E_1 แทน ประสิทธิภาพของกระบวนการคิดเป็นร้อยละของคะแนน
การทำกิจกรรม

$\sum X$ แทน คะแนนรวมของกิจกรรมระหว่างเรียน

A แทน คะแนนรวมของกิจกรรมระหว่างเรียน

X แทน จำนวนนักเรียน

$$E_2 = \frac{\sum F}{N} \times 100$$

เมื่อ	E_2	แทน	ประสิทธิภาพของผลลัพธ์
	$\sum F$	แทน	คะแนนรวมของผลลัพธ์หลังเรียน
	B	แทน	คะแนนเต็มของการทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์สร้างด้วยกิจกรรม
การจัดการเรียนรู้			
	X	แทน	จำนวนนักเรียน

ขั้นตอนที่ 2 ศึกษาผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 โรงเรียนบ้านบึงเต่า จังหวัดพิจิตร สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบเจาะจง (Purposive Sampling)

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาประกอบด้วย

1. แผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน จำนวน 8 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เวลา 16 ชั่วโมง
2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประยุกต์ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์อาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข ของทอรัแรนซ์ โดยผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้แบบทดสอบจากเอกสารและงานวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากเอกสาร หนังสือ ตำรา บทความและงานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
2. ออกแบบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยประยุกต์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์อาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข ของทอรัแรนซ์ มาเป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นภาพ ให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด

กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จ

กิจกรรมที่ 3 การใช้รูปร่าง วงกลม ต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพ โดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน

การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1) ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบจากปัญหาให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องแคล่วตัว คือคะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมชุดที่ 1 ความคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 ความคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 3 ความคล่องตัว 30 คะแนน

2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง กลุ่มหรือทิศทางของคำตอบให้คะแนนจำนวนกลุ่มหรือทิศทางของภาพวาด ซึ่งมีความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพ และนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบ มาออกแบบวาดภาพ จำแนกเป็น 4 กลุ่ม

2.1) กลุ่มที่บอกลักษณะที่เจาะจงเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนชัดเจนให้ 0 คะแนน

2.2) กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนให้ 1 คะแนน

2.3) กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะจินตนาการเป็นเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนให้ 2 คะแนน

2.4) กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพนามธรรมเป็นเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน 3 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 3 คะแนน กิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 30 คะแนน ส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดยืดหยุ่นไม่ให้คะแนน

3) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้แปลกใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ถ้านักเรียนตอบซ้ำกันมากๆ ก็ได้คะแนนน้อย ถ้าตอบยิ่งซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลย จะได้คะแนน

มาก เกณฑ์การให้คะแนนริเริ่มคือ

3.1) ภาพไม่เหมือนใครเลย	ให้คะแนน	4 คะแนน
3.2) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 1 คน	ให้คะแนน	3 คะแนน
3.3) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 2 - 3 คน	ให้คะแนน	2 คะแนน
3.4) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 4 คนขึ้นไป	ให้คะแนน	1 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 4 คะแนน กิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 40 คะแนน ส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดริเริ่มไม่ให้คะแนน

3. นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำ ปรับปรุงแบบทดสอบให้สมบูรณ์

4. นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องของเนื้อหา กับนิยามศัพท์เฉพาะ โดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะพิจารณาลงความเห็นของแบบประเมินแต่ละข้อกำหนดคะแนนความคิดเห็นดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์. 2545 : 17)

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ไม่ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

5. นำผลการประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

6. นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนเนินปอ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อพิจารณาความเชื่อมั่นของความคิดสร้างสรรค์จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการของครอนบาร์ช (Cronbach)

7. นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) โดยวิธีการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficients) ตามวิธีของครอนบัค (Cronbach) โดยวิธีของครอนบัค (Cronbach alpha procedure) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

8. จัดทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์เพื่อใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. คำนวณหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยใช้สูตรดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, หน้า 117)

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC แทน ค่าดัชนีความสอดคล้องแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

R แทน คะแนนการพิจารณาของผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$ แทน ผลรวมของคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

2. คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของของครอนบัก (α -coefficient) ดังนี้ (สุวิมล ตรีภานนท์.2551 : 175)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right\}$$

α แทน ความเชื่อมั่นของเครื่องมือวัด

n แทน จำนวนข้อคำถามของเครื่องมือวัด

S_i^2 แทน ความแปรปรวนเป็นรายข้อ

S^2 แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบประเมิน

การดำเนินการทดลองและการเก็บรวบรวมข้อมูล

การทดลองครั้งนี้ใช้รูปแบบการทดลองแบบ One Group Pretest – Posttest Design (ลิ้น ส่ายยศ และอังคณา ส่ายยศ, 2538) โดยมีรูปแบบ ดังนี้

ตาราง 6 แสดงแบบแผนการทดลองแบบ One Group Pretest - Posttest Design

กลุ่ม	ทดสอบก่อนเรียน (Pretest)	ทำการทดลอง (Treatment)	ทดสอบหลังเรียน (Posttest)
กลุ่มทดลอง	T ₁	X	T ₂

T₁ แทน ทดสอบก่อนการทดลอง

X แทน การเรียนโดยใช้กิจกรรม

T₂ แทน ทดสอบหลังการทดลอง

ในการดำเนินการทดลอง ได้นำการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ไปให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 24 คน ของโรงเรียนบ้านบึงเต่า อำเภอสามง่าม จังหวัดพิจิตร ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556 โดยดำเนินการตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. เตรียมความพร้อมนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการฝึกลีลามือด้วยการใช้เส้นและสี
2. ชี้แจงวัตถุประสงค์ ขั้นตอน และรายละเอียด เกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนทราบ
3. ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข ของทอรัแรนซ์
4. ดำเนินการทดลองใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้น ตามลำดับขั้นตอนจำนวน 8 ครั้ง รวม 16 ชั่วโมง
5. ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์หลังใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ประยุกต์ตามแบบอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข ของทอรัแรนซ์

ตาราง 7 การกำหนดการดำเนินการทดลอง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้
แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

ครั้งที่	วัน เดือน ปี	กิจกรรมการดำเนินการทดลอง	เครื่องมือที่ใช้	เวลา)
1	11-12ก.พ.57	การเตรียมความพร้อมของนักเรียน	ใบงานฝึกกล้ามเนื้อและการใช้สี	4ชม.
2	13 ก.พ. 57	ทดสอบก่อนเรียนโดยวัดความคิดสร้างสรรค์	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์	1ชม.30นาที
3	14 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน	2
4	15 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องวาดเส้นการวาดภาพแต่งกายจากนิทานอาเซียน	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องวาดเส้นการวาดภาพแต่งกายจากนิทานอาเซียน	2
5	17 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน	2
6	18 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องปัญหาการใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน	2
7	19 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา	2
8	20 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล	2
9	21 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ การวาดภาพจุดเด่นประเพณีอาเซียน	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน	2
10	25 ก.พ. 57	จัดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องการวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา	แผนการจัดการเรียนรู้เรื่องการวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรเงา	2
11	26 ก.พ. 57	ทดสอบหลังเรียนโดยวัดความคิดสร้างสรรค์	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์	1ชม.30นาที
		รวม		19

การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้

1. การวิเคราะห์คุณภาพของเครื่องมือ

1.1 ค่าเฉลี่ย (Arithmetic Mean) ของคะแนน (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 :103)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ย
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 : 103)

$$S.D. = \sqrt{\frac{n\sum x^2 - (\sum x)^2}{n(n-1)}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 $\sum x^2$ แทน ผลรวมของคะแนนยกกำลังสอง
 $(\sum x)^2$ แทน กำลังสองของคะแนนผลรวม
 n แทน จำนวนข้อมูลทั้งหมด

2. การวิเคราะห์ผลการทดลอง

2.1 ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์นำคะแนนมาคำนวณร้อยละ (Percentage) โดยใช้สูตรของ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 103) คำนวณจากสูตร

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ P แทน ร้อยละ
 f แทน ความถี่ต้องแปลงเป็นร้อยละ
 N แทน จำนวนความถี่ทั้งหมด

โดยแปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอร์เรนซ์มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามความหมายของคะแนนเฉลี่ย(โดยประยุกต์เกณฑ์จาก(กาญจนา คำภีระ และคณะ.หน้า 120) ซึ่งแบ่งความหมายของคะแนนเฉลี่ยตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ดังนี้

ได้คะแนนร้อยละ 80 - 100 หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก

ได้คะแนนร้อยละ 70 - 79 หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง

ได้คะแนนร้อยละ 50 - 69 หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง

ได้คะแนนต่ำกว่าร้อยละ 50 หมายถึง ความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับต่ำ

2.2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีนัยสำคัญของความแตกต่างระหว่างคะแนนที่ได้จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ค่าสถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมุติฐานแบบไม่อิสระ(t-test Dependent) ของ (บุญชม ศรีสะอาด. 2545 : 97)

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}}$$

เมื่อ	t	แทน	ค่าอัตราส่วนวิกฤต
	D	แทน	ผลต่างคะแนนก่อนและหลังเรียน
	$\sum D$	แทน	ผลรวมของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน
	$(\sum D)^2$	แทน	ผลรวมยกกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อนและหลังเรียน
	N	แทน	จำนวนนักเรียนทั้งหมด

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ผู้ศึกษาค้นคว้านำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์พัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามเกณฑ์ 80/80

ตอนที่ 2 ผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

2.1 ผลการวิเคราะห์ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

2.2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

ตอนที่ 1 ผลการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1. ผลการสร้างกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มี 8 กิจกรรมคือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน

กิจกรรมที่ 2 วาดเส้นการวาดภาพการแต่งกายจากนิทานอาเซียน

กิจกรรมที่ 3 การเลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน

กิจกรรมที่ 4 การใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน

กิจกรรมที่ 5 การวาดภาพเอกภพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรงเงา

กิจกรรมที่ 6 การวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล

กิจกรรมที่ 7 การวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน

กิจกรรมที่ 8 สร้างสรรค์ยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมอาเซียน

โดยแต่ละกิจกรรมมีขั้นตอนและมีวิธีการดำเนินการตามกระบวนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance – finding)

2. ผลการพิจารณาตรวจสอบความเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สรุปได้ดังตาราง 8

ตาราง 8 แสดงผลการประเมินความเหมาะสมของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
1. สาระสำคัญ			
1.1 สาระสำคัญมีความเหมาะสมกับระดับชั้น	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ความสอดคล้องของสาระสำคัญ/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	0.00	มากที่สุด
2. ตัวชี้วัด			
2.1 ตัวชี้วัดสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ตัวชี้วัดสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้/ช่วงชั้น	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้			
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนกับการวัดผลประเมิน	5.00	0.00	มากที่สุด
	เฉลี่ย	0.35	มากที่สุด

(ต่อตาราง 8)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความเหมาะสม
4. เนื้อหา			
4.1 เนื้อหาที่มีความถูกต้องตามกระบวนการเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 เหมาะสมของจำนวนชั่วโมง	5.00	0.00	มากที่สุด
4.5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ น่าสนใจ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.92	0.28	มากที่สุด
5. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์			
5.1 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับรูปแบบ และขั้นตอนของกระบวนการทอ์เรนซ์	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เหมาะสมกับแนวการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ผ่านศิลปะ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ตาม แนวคิดทอ์เรนซ์	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 กระบวนการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 1 การ พบความจริง และขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ทำให้นักเรียนคิด คล่องแคล่วกำหนดปัญหาได้	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 กระบวนการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐานทำให้นักเรียนมีแนวทางคิดยืดหยุ่นนำปัญหามา ตั้งสมมติฐานได้	5.00	0.00	มากที่สุด
5.6 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้นักเรียนเห็น คุณค่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่ตนเอง และนำไปเป็น ประโยชน์กับสังคม	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	5.00	0.00	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล			
6.1 ความเหมาะสมของวิธีการวัด และประเมินผลการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด และประเมินผลการเรียนรู้	5.00	0.00	มากที่สุด

(ต่อตาราง 8)

รายการประเมิน	\bar{X}	S.D.	ระดับ ความเหมาะสม
6.4 ความเหมาะสมของเครื่องมือวัดและประเมินผลความคิด สร้างสรรค์	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย	4.95	0.22	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม	4.92	0.22	มากที่สุด

จากตาราง 8 พบว่ากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัลเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยรวม มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X}=4.92$, $S.D.=0.22$) เมื่อพิจารณาเป็นรายข้อและรายด้านพบว่ามีความเหมาะสมสูงสุดคือ ด้านกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ($\bar{X}=5.00$), ด้านตัวชี้วัด ($\bar{X}=5.00$), ด้านสาระสำคัญ ($\bar{X}=5.00$), ด้านการวัดและประเมินผล ($\bar{X}=4.95$), ด้านเนื้อหา ($\bar{X}=4.92$) และด้านจุดประสงค์การเรียนรู้ ($\bar{X}=4.87$) ตามลำดับ

ตาราง 9 แสดงผลประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์
ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

กิจกรรม การเรียนรู้	คะแนนกิจกรรมรวม 8 กิจกรรม ระหว่างเรียน(E_1)				คะแนนทดสอบหลังเรียน(E_2)			
	คะแนน เต็ม (56)	\bar{x} คะแนน ที่ได้	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_1)	คะแนน เต็ม (141)	\bar{x} คะแนน ที่ได้	ร้อยละ	ประสิทธิภาพ (E_2)
	1	56	48.60	86.79				
2	56	46.83	83.63					
3	56	47.53	84.88					
4	56	47.23	84.70					
5	56	46.60	83.21					
6	56	47.80	85.36					
7	56	45.77	81.73					
8	56	47.97	85.65					
รวม	448	378.33		84.45	141	117.83	83.57	83.57
ประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ 84.45/83.57								

จากตาราง 9 พบว่า กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่าน
งานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน มีประสิทธิภาพ 84.45/83.57

ตอนที่ 2 ผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ในการวิเคราะห์ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เมื่อนำกิจกรรมการเรียนรู้ไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวนนักเรียน 24 คน ผู้ศึกษาได้นำเสนอ ดังนี้

2.1 ผลการวิเคราะห์ศึกษาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

ตาราง 10 แสดงผลการวิเคราะห์ระดับความคิดสร้างสรรค์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ความคิดสร้างสรรค์	ก่อนเรียน		หลังเรียน	
	ร้อยละ	ระดับ	ร้อยละ	ระดับ
1. คิดคล่องแคล่ว	39.39	ต่ำ	88.01	สูงมาก
2. คิดยืดหยุ่น	32.39	ต่ำ	87.78	สูงมาก
3. คิดริเริ่ม	47.35	ต่ำ	93.69	สูงมาก
รวมร้อยละ	38.14	ต่ำ	89.51	สูงมาก

จากตาราง 10 พบว่านักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ(38.14) และหลังเรียนโดยรวมอยู่ในระดับสูงมาก(89.51) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าด้านความคิดคล่องแคล่วก่อนเรียนโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ(39.39) และหลังเรียนโดยรวมอยู่ในระดับสูงมาก(88.01) ด้านคิดยืดหยุ่นก่อนเรียนโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ(32.39) และหลังเรียนโดยรวมอยู่ในระดับสูงมาก(87.78) ด้านคิดริเริ่มก่อนเรียนโดยรวมอยู่ในระดับต่ำ(47.35) และหลังเรียนโดยรวมอยู่ในระดับสูงมาก(93.69)

2.2 ผลการวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียน และหลังเรียนกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

ตาราง 11 แสดงผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยกิจกรรม ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรม อาเซียน

ความคิดสร้างสรรค์	ก่อนเรียน n=24		หลังเรียน n=24		D	S.D.	t-test	Sig.
	\bar{X}	S.D.	\bar{X}	S.D.				
ความคิดคล่องแคล่ว	14.25	3.50	38.63	3.65	24.38	3.65	32.76**	0.0000
ความคิดยืดหยุ่น	15.63	3.28	30.92	1.74	15.29	2.80	26.71**	0.0000
ความคิดริเริ่ม	10.21	3.92	36.17	1.40	25.96	3.85	33.03**	0.0000
รวม	40.08	9.01	105.71	3.85	65.63	7.18	44.78**	0.0000

**มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตาราง 11 พบว่าความคิดสร้างสรรค์โดยรวมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน ($\bar{X} = 105.71$) สูงกว่าก่อนเรียน ($\bar{X} = 40.08$) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่าทุกด้านมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาครั้งนี้เป็นการศึกษาค้นคว้ากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีสรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การดำเนินการวิจัยมีขั้นตอนคือขั้นการสร้างและหาประสิทธิภาพของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สร้างกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน และนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความเหมาะสม ทดลองใช้กับนักเรียนที่มีความสามารถระดับเก่ง ปานกลาง และอ่อน จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 วิเคราะห์ข้อมูลโดย การหาค่าความเหมาะสมของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยค่าเฉลี่ย \bar{x} ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยสูตร E_1/E_2 และขั้นศึกษาผลการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยดำเนินการศึกษากับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 โรงเรียนบ้านบึงเต่า สำนักงานเขตพื้นที่การประถมศึกษาพิจิตร เขต 1 จำนวน 24 คน โดยเลือกแบบเจาะจง(Purposive Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการทดสอบก่อนเรียน ดำเนินการทดลองด้วยแผนการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน จำนวน 8 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เวลา 16 ชั่วโมง แล้วทดสอบหลังเรียนด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยร้อยละ แปลความหมายของคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอรัเรนซ์ มาเปรียบเทียบกับเกณฑ์ตามความหมายของคะแนนเฉลี่ย และเปรียบเทียบก่อนเรียนหลังเรียนโดยใช้สถิติค่าที (t-test Dependent)

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สรุปได้ดังนี้

1. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.45/83.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80
2. ผลการใช้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีดังนี้
 - 2.1 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีระดับความคิดสร้างสรรค์และโดยรวม อยู่ในระดับสูงมาก
 - 2.2 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

อภิปรายผล

ผลการวิจัยการพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สามารถอภิปรายผลได้ดังนี้

1. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่อง วัฒนธรรมอาเซียนมีประสิทธิภาพเท่ากับ 84.45/83.57 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ผลดังกล่าวน่าจะเนื่องมาจาก
 - 1.1 ในการสร้างและหาประสิทธิภาพกิจกรรมนั้น ผู้ศึกษาได้ศึกษารายละเอียดขั้นตอนการสร้าง ตลอดจนค้นคว้าหาความเหมาะสมสำหรับผู้เรียน ผู้ศึกษาได้วิเคราะห์ผู้เรียนเพื่อศึกษาสภาพผู้เรียน สำหรับเป็นข้อมูล และศึกษากระบวนการขั้นตอนวิธีการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากหลักสูตรแกนกลางศึกษาพุทธศักราช 2551 คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ(ทัศนศิลป์)และการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ให้ตรงตามสภาพและความต้องการของผู้เรียน อีกทั้งได้มีการปรับปรุง แก้ไข กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ดังกล่าวมาเป็นเวลานานพอสมควร ก่อนที่จะถูกนำมาใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ขั้นตอนในการสร้างนั้นเริ่มตั้งแต่การเตรียมการก่อนที่จะดำเนินการสร้าง โดยได้ทำการศึกษา ค้นคว้า เอกสาร ที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน โดยเฉพาะที่เกี่ยวกับประเด็น สำคัญ ๆ เช่น ความหมาย ส่วนประกอบที่สำคัญ ขั้นตอนใน

การจัดทำ หลักเกณฑ์การพิจารณาคุณภาพ ประโยชน์ที่ได้รับ คำอธิบายรายวิชา รวมทั้งผลงานการวิจัยที่เกี่ยวกับการสร้างกิจกรรม นอกจากการศึกษาและค้นคว้าดังกล่าวแล้ว ผู้ศึกษายังได้ทำการศึกษาจุดประสงค์ ตัวชี้วัดและวิเคราะห์เนื้อหาของรายวิชา และใช้เนื้อหาวัฒนธรรมอาเซียนจัดทำกำหนดแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อให้เหมาะสมกับเวลาที่ใช้ในการเรียนการสอน และเพื่อให้เนื้อหาครบถ้วนตามหลักสูตร นอกจากนี้ กิจกรรมยังได้รับการตรวจสอบคุณภาพจากผู้เชี่ยวชาญ ซึ่งได้แนะนำข้อบกพร่องต่าง ๆ ให้ผู้ศึกษาได้นำไปปรับปรุงให้เป็นกิจกรรมมีความสมบูรณ์

1.2 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะมีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่มีกระบวนการชัดเจนและมีลำดับขั้นตอน ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem Finding) ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance) ซึ่งแต่ละกระบวนการแต่ละขั้นต่อนักเรียนได้ฝึกคิดสร้างสรรค์ให้เกิดความคิด ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดริเริ่ม และจัดกิจกรรมหลากหลายให้เชื่อมโยงความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละขั้นตอน โดยใช้เนื้อหาวัฒนธรรมอาเซียนมาให้นักเรียนแสดงออกทางศิลปะ นักเรียนเกิดความคิดที่หลากหลายอย่างอิสระ มีจินตนาการ และคิดแปลกใหม่ มีการสังเกตเปรียบเทียบอย่างละเอียดเชื่อมโยงความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ

ผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัย ของศิริวัชร พันธ์เวียง(2550) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่าประสิทธิภาพของกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการวาดภาพระบายสี ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพ (E_1, E_2) เท่ากับ 84.39/87.36 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่กำหนดไว้ที่ระดับ 80/80

2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีระดับความคิดสร้างสรรค์และโดยรวม อยู่ในระดับสูงมากน่าจะเนื่องมาจาก

2.1 การเรียนตามกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน มีลำดับขั้นตอนการจัดกิจกรรมได้แก่ขั้นที่ 1 เป็นขั้นการให้ข้อมูลกระตุ้นความสนใจ โดยการให้ผู้เรียนสังเกตจากภาพวาดให้เกิดความรู้สึกกังวล มีความสับสนแสดงความคิดเห็นในสิ่งที่สังเกตได้ ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) ขั้นนี้เกิดต่อจากขั้นที่ 1 ให้นักเรียนระดมสมองให้เกิดความคิดคล่องแคล่ว จากการค้นพบปัญหา โดยการสังเกตเปรียบเทียบ แล้วสามารถสรุปปัญหาได้อย่างชัดเจนขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – Finding)

ขั้นนี้ต่อจากขั้นที่ 2 เมื่อนักเรียนรู้ว่ามีปัญหาเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดและตั้งสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3 ขั้นนี้นักเรียนจะฝึกคิดสร้างสรรค์ด้านยืดหยุ่นเพื่อค้นพบคำตอบที่หลากหลาย และสามารถออกแบบ ปรับปรุงได้ในแผนผังความคิดในขั้นนี้เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดจินตนาการ ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ในขั้นนี้นักเรียนจะปฏิบัติงานวาดภาพ และเพื่อที่จะพบคำตอบจากการทดสอบสมมติฐานในขั้นที่ 3 ขั้นนี้นักเรียนจะสร้างสรรค์วาดภาพ ซึ่งจะเชื่อมโยงความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น สู่ความคิดริเริ่ม การปฏิบัติงานเป็นกลุ่มช่วยกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานให้มีเอกลักษณ์ มีความแปลกใหม่ตามความคิด จินตนาการได้อย่างอิสระ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกสนุกสนาน และทำทายในการสร้างผลงานของตน ซึ่งช่วยกันระดมสมองและสร้างผลงานนี้ จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่มีระดับความคิดสร้างสรรค์สูงมากซึ่งสอดคล้องกับอารี พันธุ์ณี(2547)ที่ได้กล่าวถึงลักษณะเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไว้ว่า เป็นบุคคลที่สนุกสนานกับการใช้ความคิด ชอบอิสระเสรีภาพในเรื่องของความคิด และการกระทำในการแสดงออกไม่ชอบทำอะไรตามกฎเกณฑ์หรือข้อบังคับ ชอบแสดงออกมากกว่าเก็บกด ขึ้นในขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance – finding) นักเรียนได้นำเสนอภาพวาดของตนเอง ได้แสดงความคิดเห็น วิเคราะห์ผลงาน แนะนำ ผลงานของผู้อื่นได้ แสดงว่านักเรียนมีความรู้ความเข้าใจ มีทักษะ เป็นคนช่างสังเกต รู้จักคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ได้พบเห็น ได้คำตอบจากการค้นพบจากข้อมูลต่าง ๆ และรู้จักนำไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสมสอดคล้องกับกับแนวคิดเกี่ยวกับการจัดกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ทอร์แรนซ์(Torrance, 1969, อ้างอิงใน อารี พันธุ์ณี, 2549, หน้า 97-99)กล่าวว่า วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนตลอดจนคิดแก้ปัญหาได้สำเร็จ

2.2 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์แรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน มีขั้นตอนตามแนวคิดทอร์แรนซ์และมีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายที่ทำให้ นักเรียนได้แก้ปัญหา ได้ค้นหาคำตอบ และใช้เนื้อหาวัฒนธรรมอาเซียนมาให้นักเรียนแสดงออกทางศิลปะ ซึ่งเรียงลำดับจากง่ายไปสู่เนื้อหาที่ยาก นักเรียนจึงเกิดความคิดสร้างสรรค์ ได้ฝึกคิดสร้างสรรค์เชื่อมโยงกันทั้ง 3 ด้านคือความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม นักเรียนร่วมกันระดมสมองปฏิบัติงาน นักเรียนจึงรู้สึกสนุก อิสระในการคิด ปฏิบัติงานตามกระบวนการกิจกรรมทำให้ผลงานออกมาได้แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวมีผลในการทำงานเดียวกับ Clover (1980:3-16) ศึกษาจุดมุ่งหมายเพื่อเพิ่มความคิด 3 ด้าน คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ซึ่งผลการศึกษาสอดคล้องกับงานวิจัยของวีระ

สิงหนารถ(2554) การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง สร้างงานศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 เพื่อศึกษาผลระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับดีมากที่สุด

3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนด้วยกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 น่าจะเนื่องมาจาก

3.1 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน หลังการทดลองนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นกว่าก่อนทดลอง ในด้านความคิดคล่องแคล่วอาจจะเป็นเพราะว่ากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีขั้นตอนกระบวนการขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact – Finding) และขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) ฝึกคิดความคิดคล่องแคล่ว จึงที่ส่งผลต่อความคิดและจินตนาการและยังฝึกคิดหาคำตอบ หรือสิ่งที่เกี่ยวข้องกับสิ่งเร้าที่กำหนดให้และไม่ซ้ำกันภายในเวลาที่กำหนด โดยขณะทำกิจกรรมนักเรียนจะได้รับความรู้สึกอิสระทั้งในความคิดและการแสดงออก และใช้ความคิดอย่างเต็มที่ ด้านความคิดยืดหยุ่นมีการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea – Finding) เป็นขั้นที่เกิดความคิดเชื่อมโยง การค้นพบปัญหามาตั้งเป็นสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลประกอบด้วยเนื้อหาที่ส่งผลต่อความคิดและจินตนาการของตนเองในการคิดคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทางภายในเวลาที่กำหนด และนักเรียนจะได้รับความรู้สึกอิสระทั้งในความคิดและการแสดงออก และจินตนาการอย่างเต็มที่ และด้านความคิดริเริ่มของนักเรียนเป็นเพราะว่ากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) และขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance – finding) ซึ่งมีเนื้อหาและกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ใช้ความคิดและจินตนาการ การสังเกต พร้อมลงมือปฏิบัติจริงในการวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน และได้แสดงความคิดและการแสดงออก และใช้จินตนาการอย่างเต็มที่ ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎีโครงสร้างทางปัญญาของ กิลฟอร์ด(Guilford, 1967:14)ที่มองว่าความคิดเอกชนัยเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดหลายมุมหลายทิศทางคิดหาคำตอบโดยไม่จำกัดจำนวน เป็นความคิดที่มีลักษณะแปลกใหม่จากสิ่งเร้าที่กำหนดให้

3.2 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน ทั้งนี้ นักเรียนมีโอกาสได้ฝึกคิด และจินตนาการอย่างอิสระ นักเรียนช่วยกันสังเกต เปรียบเทียบ ค้นหาปัญหา ระดมสมองกันตั้งสมมติฐาน หาคำตอบเพื่อออกแบบสร้างสรรค์วาดภาพ ได้แสดงความคิดเห็นของตนเองออกมาตามความคิด จินตนาการ และความรู้สึก ซึ่งอาจจะสมเหตุสมผลหรือไม่ก็ได้ และสิ่งที่นักเรียนแสดงออกมานั้นไม่ประเมินว่าถูกหรือผิดทำให้

นักเรียนกล้าคิด กล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ สามารถคิดค้นพบในสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ความสนุกสนาน และในการจัดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงส่งผลให้นักเรียนเข้าใจในเนื้อหาที่ง่ายขึ้น นักเรียนจึงเกิดความคิดสร้างสรรค์สูงมาก ซึ่งผลการศึกษาดังกล่าวสอดคล้องงานวิจัยของ ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง(2550) ที่ได้พัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมผัส เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และความสามารถในการวาดภาพระบายสี สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ ใช้แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ข้อมูลโดยการทดสอบค่า(t-test) แบบ Dependent Samples ผลการวิจัย พบว่าผู้เรียนที่เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดพหุสัมผัส มีความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลองอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะสำหรับการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 ครูควรศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการจัดกิจกรรมเพื่อที่นักเรียนจะเกิดความคิดสร้างสรรค์ในแต่ละด้านได้เชื่อมโยงกัน

1.2 การเตรียมสื่อวัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติควรมีการจัดเตรียมให้พร้อมเพียงหรือให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดเตรียมมาด้วยส่วนหนึ่ง เพราะวัสดุอุปกรณ์พร้อมและเพียงพอจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลาย

2. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

ในการจัดกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียนในด้านความคิดยืดหยุ่นจะมีระดับสูงมาก แต่ยังต่ำกว่าในด้านความคิดสร้างสรรค์ด้านอื่นๆ จึงควรศึกษาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านยืดหยุ่นให้มีการจัดกิจกรรมหลากหลายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดยืดหยุ่นให้สูงมากยิ่งขึ้น



บรรณานุกรม

มหาวิทยาลัยพระปริยัติธรรม

บรรณานุกรม

กาญจนา คำภีระ และคณะ. (2553). **ผลการใช้กิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์**

ในการออกแบบการปั้นดินกระต่าย สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.

พิษณุโลก: ภาควิชาเทคโนโลยีการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.

กมล เวียสุวรรณ และ นิตยา เวียสุวรรณ. (2541). **ศิลปะนิยม**. กรุงเทพฯ : สาขาวิชาศิลปหัตถกรรม

ศิลปะ – ศิลปกรรม. เลิฟแอนด์ลิปเพลส.

กรมวิชาการ. (2545). **การจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์

องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.

กรมวิชาการ. (2547). **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎีการเรียนการสอน การวัดผล**

ประเมินผล. กรุงเทพฯ: กรมวิชา

กรมวิชาการ. (2551 ก). **หลักสูตรแกนกลางศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ.2551**. กรุงเทพฯ: วัฒนาพานิช

กระทรวงวัฒนธรรม. (2556). **9 เส้นทาง 8 วิถี แห่งอารยธรรมไทย**. กรุงเทพฯ : กรมส่งเสริม

วัฒนธรรม.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544**. กรุงเทพฯ:

โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2555). **พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ :

องค์การคุรุสภา.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). **แนวการจัดการเรียนรู้สู่ประชาคมอาเซียน**. กรุงเทพฯ :

องค์การคุรุสภา.

เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2545). **การคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ชัดเชดมีเดีย.

โกวิท บวบนา และคณะ. (2554). **การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความสามารถในการคิด**

สร้างสรรค์ตามแนวคิดของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนระดับประกาศนียบัตรวิชาชีพ

ชั้นปีที่ 1. วารสารบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม. 6(1), 36-49.

- งามพิศ สัตย์สงวน. (2543). **หลักมานุษยวิทยาวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: รามการพิมพ์.
- จิตราภา ทองเหลือง. (2550). **การสร้างชุดการสอนกิจกรรมแนะแนวเพื่อพัฒนาคุณธรรมและจริยธรรมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนลับแลพิทยาคม อำเภอลับแลจังหวัดอุตรดิตถ์**. งานวิจัยในชั้นเรียน, โรงเรียนลับแลพิทยาคม สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุตรดิตถ์ เขต 1, อุตรดิตถ์.
- จุฑาพรรณี(จามจุรี) ผดุงชีวิต. (2551). **วัฒนธรรม การสื่อสารและอัตลักษณ์**. กรุงเทพฯ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จุมพล หนิมพานิช. (2526). **วัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช.
- ชลุด นิมเสมอ. (2539). **องค์ประกอบของศิลปะ**. (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. (2533). **พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ**. กรุงเทพฯ: แปลนพับลิชชิง.
- ชัยรงค์ พรหมวงศ์. (2545). **เทคโนโลยีและการสื่อสาร.เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถมศึกษา หน่วยที่ 8-15. นนทบุรี:มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช**.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2542). **ศิลปะเด็กพิเศษ**. กรุงเทพฯ: โอ.เอส. พริ้นติ้ง.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2543). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชุตดา จิตพิทักษ์. (2528). **สังคมวิทยาและวัฒนธรรมไทย**. กรุงเทพฯ: สารมวลชน.
- ณรงค์ เส็งประชา. (2524). **สังคมวิทยา**. กรุงเทพฯ: กรุงเทพมหานครพิมพ์.
- ณัฐตินัน วรณารักษ์.(14 มีนาคม 2555).**ศิลปะและวัฒนธรรมอาเซียน**. สืบค้นเมื่อ 1 มีนาคม 2557, จาก :<http://haab.catholic.or.th>.
- ดำรง สุานดี. (2520). **มานุษยวิทยาและวัฒนธรรม**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- ทัศนีย์ มโนสมุทร. (2546). **พฤติกรรมการสอนคณิตศาสตร์ในชั้นเรียนระดับมัธยมศึกษาโรงเรียนดาราวิทยาลัย**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม., มหาวิทยาลัยเชียงใหม่, เชียงใหม่.
- ทิตนา เขมมณี. (2544). **14 วิธีสอนสำหรับครูมืออาชีพ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- เทียนชัย ตั้งพรประเสริฐ. (2540). **องค์ประกอบศิลปะ**. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: อมรินทร์พริ้นติ้ง กรุ๊ป.
- ทำเพียร ชุมพล และคณะ. (2552).**ผลของการใช้การเรียนการสอนทักษะปฏิบัติเสริมด้วยเครื่องมือการติดตามแนวคิดของเอ็ดเวิร์ด เดอ โบโล ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์และความสามารถศิลปะ**.มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.

- ธวัชชานนท์ ตาโธสง. (2555). **หลักการศิลปะ**. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- บุญชม ศรีสะอาด. (2546). **วิธีการสร้างสถิติสำหรับการวิจัย**. พิมพ์ครั้งที่ 6. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- เบญญา แสงมลิ. (2545). **การพัฒนาเด็กปฐมวัย**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ศูนย์ส่งเสริมวิชาการ.
- ประดิษฐ์ มัชฌิมา. (2522). **สังคมวิทยาชนบท**. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ประวัตติ เพียรเจริญ. (2550). **คิดด้วยภาพ**. กรุงเทพฯ : สำนักพิมพ์ซีเอ็ดยูเคชั่น จำกัด (มหาชน).
- ปรีดา จินดาผ่อง. (2548). **ความสัมพันธ์ระหว่างแบบเรียนกับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ในจังหวัดสงขลา**. วิทยานิพนธ์ กศม. , มหาวิทยาลัยทักษิณ.
- พงษ์พันธ์ พงษ์ไธษา. (2542). **พฤติกรรมกลุ่ม**. กรุงเทพฯ: พัฒนาศึกษา.
- ไพรัตน์ วงษ์นาม. (2548). **การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น**. วิทยานิพนธ์ กศม. ,มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช. (2523). **สื่อการสอนระดับประถมศึกษา**. (พิมพ์ครั้งที่ 9). กรุงเทพฯ: บางกอกบล๊อค.
- มานพ ถนอมศรี. (2546). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542**. กรุงเทพฯ: นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์.
- มาลินี เสวย. (2541). **จิตวิทยาการเรียนการสอน**. กรุงเทพฯ: อักษรวิพัฒน์.
- มาลี จุฑา. (2544). **การประยุกต์จิตวิทยาเพื่อการเรียนรู้**. กรุงเทพฯ : ทิพย์วิสุทธิ.
- มยุรี สายรัตน์. (2554). **การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้ทัศนศิลป์ตามแนวคิดจิตตปัญญาศึกษา เรื่อง การออกแบบ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยมหาสารคาม
- ยุพิน พิพิธกุล. (2549). **การสอนคณิตศาสตร์ สำหรับประถมศึกษา**. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ.
- เยาวพา เดชะคุปต์. (2542). **การจัดการศึกษา**. กรุงเทพฯ: พิมพ์แม่ค.
- ระวีวรรณ ชุ่มพฤษ. (2528). **มนุษยวิทยาวัฒนธรรม**.ปัตตานี: โครงการจัดตั้งสำนักเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2530). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.**

กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2539). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.**

กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2541). **พจนานุกรมศัพท์ศิลปะ อังกฤษ-ไทย ฉบับราชบัณฑิตยสถาน.**

(พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ : ราชบัณฑิตยสถาน.

ราชบัณฑิตยสถาน. (2546). **พจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2542.** กรุงเทพฯ:

นานมีบุ๊คส์พับลิเคชั่นส์

ลลิตพรพรรณ ทองงาม. (2539). **ศิลปะสำหรับครูประถมศึกษา.** กรุงเทพฯ: ภาควิชาหลักสูตรและ
การสอนคณะศึกษาศาสตร์มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

เลิศ อำนันทนะ. (2535). **การสอนศิลปะแบบสร้างสรรค์.** วิทยาสาร, 27(20), 16-17.

วรพจน์ วงศ์กิจรุ่งเรือง และอริป จิตตฤกษ์. (2554). **ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การศึกษาเพื่อ
ศตวรรษที่ 21.** กรุงเทพฯ: โอเพ่นเวิลด์ส.

วราคม ทีสุกะ. (2527). **สังคมวิทยาเบื้องต้น.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์มิตรสยาม.

วิชัย วงษ์ใหญ่. (2535). **พัฒนาหลักสูตรและการสอน มิติใหม่.** กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์รุ่งเรืองธรรม.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2526). **การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านศิลปะ.** ใน เอกสารการสอน
ชุดวิชาการสร้างเสริมทักษะนิสัยเด็กระดับปฐมวัยศึกษา. กรุงเทพฯ
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช.

วิรุณ ตั้งเจริญ. (2539). **ศิลปะศึกษา.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

วีระ สิงหนารถ.(2554)**การพัฒนาชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เรื่อง สร้างงาน
ศิลปะด้วยคอมพิวเตอร์กราฟิก ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5.พิษณุโลก:ภาควิชาเทคโนโลยี
การศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร.**

วุฒิ วัฒนสิน. (2541). **ศิลปะระดับมัธยมศึกษา.** ปัตตานี: ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา

สำนักวิทยบริการมหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.

- ศิริรักษ์ พันธุ์เวียง. (2550). การพัฒนากิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะตามแนวคิดพหุสัมพันธ์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพระบายสีของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. วิทยานิพนธ์ ค.ม., มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร.
- สมเดช บุญประจักษ์. (2540). การพัฒนาศักยภาพทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้การเรียนแบบร่วมมือ. วิทยานิพนธ์ กศ.ด. มหาวิทยาลัยศรี นครินทรวิโรฒ, กรุงเทพมหานคร.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2547). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตาม สภาพจริง. พิมพ์ครั้งที่ 2. เชียงใหม่ : The Knowledge Center.
- สมศักดิ์ สิ้นธุระเวชญ์. (2548). มุ่งสู่ครูคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพฯ; วัฒนาพานิช.
- สายสุนีย์ ศุกรเตริย์. (2547). การเปรียบเทียบเช่าวปัญญาและเชาวอารมณ์ตามแนวคิด โภแลมณของวิศวกร ครู พยาบาล นักร้อง และพระสงฆ์ที่ประสบความสำเร็จ. วิทยานิพนธ์ กศ.ม. มหาวิทยาลัยบูรพา
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2547). การยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลางและการประเมินตามสภาพจริง. เชียงใหม่:โรงพิมพ์แสงศิลป์.
- สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล. (2545). ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น.
- สิริวรรณ สุวรรณอาภา. (2544). เอกสารการสอน ชุดวิชาการระบบการเรียนการสอน. กรุงเทพฯ : มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- สุชาติ สุทธิ. (2535). คู่มือการสอน เรียนรู้การเห็น: พื้นฐานการวิจารณ์ทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- สุชาติ เกาทอง. (2539). หลักการทัศนศิลป์. (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: วิทย์พัฒน์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2545). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ด้านสุทธาการพิมพ์.
- สุรางค์ ไคว์ตระกูล. (2552). จิตวิทยาการศึกษา. (พิมพ์ครั้งที่ 8). กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์ มหาวิทยาลัย.
- สุรินทร์ พิศสุวรรณ. (2556). ASEAN อาเซียน. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์อมรินทร์.

- สำนักงานรับรองมาตรฐานและการประเมินคุณภาพการศึกษา(องค์การมหาชน). (2552).รายงาน
การประเมินคุณภาพภายนอกสถานศึกษาที่การศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐาน.รอบ 2
(พ.ศ.2547-2553).กรุงเทพฯ:สำนักงานรับรองมาตรฐานและประเมินคุณภาพการศึกษา.
- อมรา พงศาพิชญ์. (2547). **ความหลากหลายทางวัฒนธรรม : กระบวนทัศน์และบทบาทใน**
ประชาสังคม. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- อานนท์ อภาภิรม. (2516). **สังคมวิทยา.** กรุงเทพฯ : แพรววิทยาอินเตอร์เนชั่นแนล.
- อารง สุทธาศาสน์. (2519). **ปัญหาความขัดแย้งในสี่จังหวัดภาคใต้.** กรุงเทพฯ: ประชาพิทักษ์.
- อารี พันธุ์ณี.(2547).**ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์.** กรุงเทพฯ:ไยใหม่.
- อารี พันธุ์ณี. (2549).**ความคิดสร้างสรรค์.**กรุงเทพฯ:ข้าวฟ่าง.
- อารีย์ รังสินนท์. (2549). **ความคิดสร้างสรรค์.** พิมพ์ครั้งที่ 4 กรุงเทพฯ
- อุดม หอมคำ. (2546). **ผลของระดับความคิดสร้างสรรค์และรูปแบบการฝึกการคิดนอก**
กรอบด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์แบบเลี้ยงแนวคิดครอบงำและแบบสร้างแนวคิด
ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 5. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์
มหาวิทยาลัย.
- อุบลรัตน์ เฟ็งสถิต. (2542). **การวัดและประเมินผลการศึกษา.** กรุงเทพฯ: วิตตอรัการพิมพ์.
- อนุমানราชธน, พระยา. 2515. **วัฒนธรรมเบื้องต้น.** (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: การศาสนา.
- Brown, H.D. and C. Hutchison. (1949). *Bean and Plas. Vegetable Science.* New York:
J.B. Lippincott Co
- Clover,River.(1980)**Becoming a More Creative Person.** Englewood Cliffs, New Jersey :
Prentice- Hell.
- Davis.(1973)G.A. **Psychology of Problem Solving.** New York: Basic Book.
- Torrance, E. P. (1962). **Guiding creative talent.** New Jersey : Prentice-Hall.
- Torrance, E.P.. (1964). **Education and The Creative potential.** pp. 55. Minneapolis:
The Land Parent.
- Torrance,E.P. and Myers,R.E. (1967). **Creative Learning and Teaching.** NewYork :
Dood, Mead and Company.Guilford.



ภาคผนวก

มหาวิทยาลัยพระนคร

ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญประกอบด้วย

1. นายวิจารณ์ รอดอ่อง ตำแหน่งศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 เชี่ยวชาญด้านวัดผลและประเมินผล
2. นางกฤติยา สุวรรณศิริ ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน
3. นายนำชัย ไบตระกุล ศึกษานิเทศก์ชำนาญการพิเศษ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาพิจิตรเขต 1 เชี่ยวชาญด้านหลักสูตรและการเรียนการสอน
4. นายบุญสม ใจขันธุ์ ตำแหน่ง ครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนสามง่าม -ชนูปถัมภ์ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)
5. นายจลินทร์ ถมยา ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษโรงเรียนพิจิตรพิทยาคมสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามัธยมศึกษาเขต 41 เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์)

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ ๖๐๕๔๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรียน คุณวิจารณ์ รอดอ่อง

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์ รหัสประจำตัว ๕๔๐๙๐๓๗๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอว์แรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์

โทร ๐๘๓-๖๒๙-๒๒๕๘

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ ๖๐๕๔๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรียน คุณกฤติยา สุวรรณศิริ

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์ รหัสประจำตัว ๕๔๐๙๐๓๗๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอื้อมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์

โทร ๐๘๓-๖๒๙-๒๒๕๘

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ ๖๐๕๕๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๕ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน คุณนำชัย ไบตระกุล

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์ รหัสประจำตัว ๕๔๐๙๐๓๗๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอร์แรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอ๋อมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์

โทร ๐๘๓-๖๒๙-๒๒๕๘

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ ๖๐๕๔๕



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

เรียน คุณบุญสม ใจจันทร์

สิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงร่างการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์ รหัสประจำตัว ๕๔๐๙๐๓๗๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัสแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างดี จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอ๋อมพร หลินเจริญ)

รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๕๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๕๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์

โทร ๐๘๓-๖๒๙-๒๒๕๘

ที่ ศธ ๐๕๒๗.๐๒/ ๖๐๕๔๕

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร
อำเภอเมือง จังหวัดพิษณุโลก ๖๕๐๐๐

๔ กุมภาพันธ์ ๒๕๕๗

เรื่อง ขออนุมัติคราะห์ตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง
เรียน คุณจสินทร์ ถมยาสิ่งที่ส่งมาด้วย ๑. โครงการการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ
๒. เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง จำนวน ๑ ฉบับ

ด้วย นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์ รหัสประจำตัว ๕๔๐๙๐๓๗๓ นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สังกัดบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร ได้ทำการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง เรื่อง “การพัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ ๕” เพื่อเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต โดยมี รองศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง

ในการศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับเรื่องนี้ บัณฑิตวิทยาลัย พิจารณาแล้วเห็นว่าท่านเป็นผู้ที่มีความรู้ ความเชี่ยวชาญในเรื่องนี้เป็นอย่างยิ่ง จึงใคร่ขอเรียนเชิญท่านเป็นผู้ทรงคุณวุฒิตรวจแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ดังแนบมาพร้อมนี้ บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะ ได้รับความอนุเคราะห์จากท่านด้วยดี และขอขอบคุณอย่างสูงมา ณ โอกาสนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์

ขอแสดงความนับถือ

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เอ่อมพร หลินเจริญ)
รองคณบดีฝ่ายวิชาการ ปฏิบัติราชการแทน
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยนเรศวร

๑. งานวิชาการ บัณฑิตวิทยาลัย

โทร ๐-๕๕๙๖-๘๘๓๑

โทรสาร ๐-๕๕๙๖-๘๘๒๖

๒. นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์

โทร ๐๘๓-๖๒๙-๒๒๕๘

ภาคผนวก ข กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ ผ่านงานศิลปะ

เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ

เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน

สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

จัดทำโดย

นางสาวศุภฤตา ภูระหงษ์
สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยนเรศวร พิษณุโลก

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 สาระทัศนศิลป์
 หน่วยการเรียนรู้ สร้างสรรค์งานศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

แผนการจัดการเรียนรู้

1 การวาดภาพสื่อความหมาย วัฒนธรรมอาเซียน



2 ชั่วโมง

สาระสำคัญ

ในการสร้างงานทัศนศิลป์แต่ละงาน เราอาจพบกับปัญหาหลายอย่าง ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ ทำให้ผลงานที่สร้างเสร็จแล้วดูไม่สนใจ หรือไม่สามารถสื่อความหมายหรือบอกเล่าเรื่องราวให้ผู้ชมเข้าใจตามความคิดที่ต้องการจะถ่ายทอดได้ เราจึงต้องหาสาเหตุ แล้วแก้ไข เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ เพราะสิ่งสำคัญในการสร้างงานทัศนศิลป์ คือ การถ่ายทอดความคิด ของผู้สร้างลงไป ในผลงาน แล้วผลงานนั้นสามารถสื่อความหมายหรือถ่ายทอดเรื่องราวได้ตรงกับความคิด และสามารถนำไปสร้างสรรค์การวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ระบุปัญหาในงานทัศนศิลป์ได้(K)
2. วาดภาพให้สื่อความหมายและสร้างสรรค์ได้ (P)
3. เสนอแนะวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นได้(A)

สาระการเรียนรู้

1. ปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์
2. ภาพไม่สื่อความหมาย
3. สร้างสรรค์การวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

- ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล
2. ใบงานที่ 2 แผนภาพความคิด
3. ใบงานที่ 3 วาดภาพศิลปวัฒนธรรมอาเซียน

กิจกรรม

ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน (10 นาที)

1. ชี้แจงจุดประสงค์การเรียนรู้
2. ครูนำภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียนมาให้ให้นักเรียนดูและร่วมกันสนทนาซักถามเกี่ยวกับภาพวาด

ตัวอย่างภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียน



ขั้นกิจกรรมรูปแบบกระบวนการคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดทอรัเรนซ์ (1 ชั่วโมง 30 นาที)

ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact Finding) พัฒนาความคิดคล่องแคล่วใช้เวลา 10 นาที

3. ครูให้นักเรียนดูภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียนที่สื่อความหมายและไม่สื่อความหมายให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับปัญหาของภาพวาด

ภาพที่ 1



ภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียนสื่อความหมาย

ภาพที่ 2



ภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียนไม่สื่อความหมาย

ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูคอยให้กำลังใจ และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
ทางด้านคิด
คล่องแคล่ว

ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem Finding) พัฒนาความคิดคล่องแคล่วใช้เวลา 15 นาที

4. ครูให้นักเรียนแบ่งกลุ่มโดยละความสามารถแบ่งกลุ่มและเลือกหัวหน้า

5. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มดูภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียน 2 ภาพ ภาพที่ 1 สื่อความหมายได้ และภาพที่ 2 เมื่อมองแล้วไม่สามารถสื่อความหมายเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน จากนั้นให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับภาพและบันทึกลงในใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล (ปัญหาจากภาพ)

โดยมีคำถาม ดังนี้

- ภาพที่นักเรียนเห็น คือภาพอะไร (นักเรียนตอบตามประสบการณ์และความเข้าใจ)

- นักเรียนคิดว่าผู้ที่วาดภาพภาพนี้ ต้องการสื่อความหมายอะไรให้กับผู้ชมผลงาน (นักเรียนตอบตามประสบการณ์และความเข้าใจ)

- ถ้าผู้ที่วาดภาพภาพนี้ ต้องการสื่อความหมายให้ผู้ชมผลงานเข้าใจว่า ภาพวัฒนธรรมอาเซียนนักเรียนคิดว่าภาพนี้สื่อความหมายได้หรือไม่ (ตัวอย่างคำตอบ ไม่ได้)

- นักเรียนคิดว่าภาพนี้มีปัญหาเกี่ยวกับการสื่อความหมายหรือไม่ (นักเรียนตอบตามความเข้าใจ)

- นักเรียนคิดว่าภาพนี้มีปัญหาเกี่ยวกับการสื่อความหมายอย่างไร (นักเรียนตอบตามประสบการณ์และความเข้าใจ)

6. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มอภิปรายภาพ 2 ภาพและสรุปภาพที่มีปัญหาและปัญหาอะไรบ้าง โดยให้จัดความสำคัญจากปัญหาจากไปน้อย

ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูคอยให้กำลังใจ และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทางด้านคิด

คล่องแคล่ว

ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) พัฒนาความคิดยืดหยุ่นใช้เวลา 20 นาที

7. ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มระดมสมองร่วมกันตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับการแก้ไขปัญหาภาพที่ไม่สื่อความหมาย โดยครูใช้คำถาม ดังนี้

- ถ้าให้นักเรียนแก้ไขภาพที่ไม่สื่อความหมายภาพนี้ นักเรียนจะมีวิธีแก้ไขอย่างไร

บ้าง

(ตัวอย่างคำตอบเนื้อหา สีควรใช้โทนใดและสื่อความหมายได้)ให้มีคำตอบมากกว่า 5 อย่างขึ้นไปและใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล(การตั้งสมมติฐาน)

8. ครูอธิบายเสริมและให้ดูตัวอย่างภาพวาดที่มีเนื้อหาและการใช้สีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้สื่อกับความหมายเพิ่มเติม



ตัวอย่างภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียนที่สื่อความหมาย

9. ให้นักเรียนนำใบงานที่ 1 มาเป็นข้อมูล ร่วมกันระดมสมองกำหนดสิ่งที่สร้างสรรค์การวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียนจากข้อมูลต่างๆ ลงใน ใบงานที่ 2 แพนผังความคิดให้ออกแบบภาพวาดขึ้นมาใหม่ไม่ซ้ำแบบใคร และสื่อความหมายได้ตรงกับหัวข้อ แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า ในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูคอยให้กำลังใจ และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทางด้านคิดยืดหยุ่น

ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) พัฒนาความคิดริเริ่มใช้เวลา 50 นาที

10. ให้แต่ละกลุ่มปรับปรุงใบงานที่ 2 แพนผังความคิดเพื่อให้ภาพวาดได้สื่อความหมายได้ตรงกับหัวข้อวาดภาพศิลปวัฒนธรรมอาเซียน

11. ให้นักเรียนเตรียมวัสดุ – อุปกรณ์แต่และนำไปงานที่ 2 แผนผังความคิดมาปฏิบัติงานใน

ใบงานที่ 3 วาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน ให้นักเรียนร่วมกันปฏิบัติสร้างผลงาน ระหว่างนักเรียนปฏิบัติงานครูคอยกระตุ้น แนะนำ เพื่อให้ นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ทางด้านความคิดริเริ่มให้ภาพออกมาสื่อความหมายได้ และสวยงามในขณะที่นักเรียนทำกิจกรรมครูคอยให้กำลังใจ และกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทางด้านคิดริเริ่ม

ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance) พัฒนาการคิดริเริ่มใช้เวลา 20 นาที

12. ให้นักเรียนนำภาพวาดของตนเองออกมานำเสนอ แล้วให้บรรยายถึงความรู้สึกในภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียนสื่อความหมายหรือไม่ และนักเรียนจะมีวิธีอย่างไรจะสามารถสร้างผลงานในครั้งต่อไปให้ภาพได้สื่อความหมายได้

13. ครูและเพื่อนๆ ร่วมกันเสนอแนะแนวทางแก้ไขให้กับเจ้าของผลงาน เพื่อนำไปสร้างสรรค์ผลงานในครั้งต่อไป และภาพของใครมีความสวยงาม แปลกใหม่ที่สุด ให้เพื่อนๆ ปรบมือแสดงความชื่นชม

ขั้นสรุป(10 นาที)

14. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ ดังนี้ ปริมาณแสงที่แตกต่างกัน ทำให้สีสันของสิ่งต่างๆ ในธรรมชาติแตกต่างกันไปด้วย และคุณค่าและความสำคัญของความหลากหลายทางวัฒนธรรมประเทศสมาชิกอาเซียน

15. ครูให้นักเรียนนำไปงานและผลงานไปติดป้ายแสดงผลงานและจัดแสดงนิทรรศการ และจัดแสดงนิทรรศการ และจัดกิจกรรมเวลาว่างที่สอนน้องรักศิลป์

วัตถุประสงค์

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
ตรวจผลงาน	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์	นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 80 ผ่านเกณฑ์

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพวาดวัฒนธรรมอาเซียน
2. ใบความรู้ รู้จักสี
3. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล
4. ใบงานที่ 2 แผนภาพความคิด
5. ใบงานที่ 3 วาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน

แหล่งความรู้

1. ห้องสมุด
2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศห้องคอมพิวเตอร์

ข้อเสนอแนะ

ภาระงานสามารถทำนอกเวลาได้

ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล



คำชี้แจง

คะแนนเต็ม
16 คะแนน

ชื่อภาพ	ปัญหาของภาพ	สมมุติฐาน(แนวทางแก้ไข)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
 ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
 ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
 ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
 ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ใบงานที่ 2 แผนผังความคิด

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

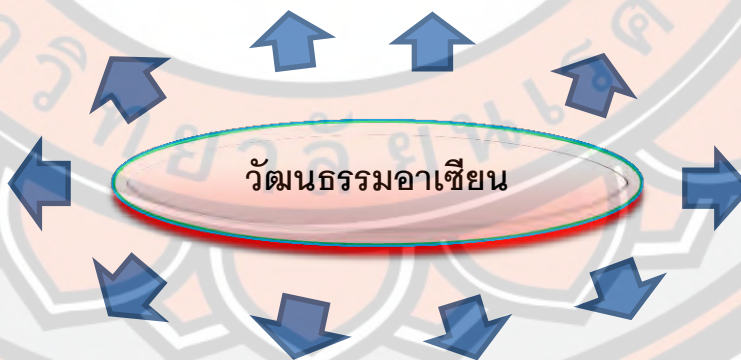
ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

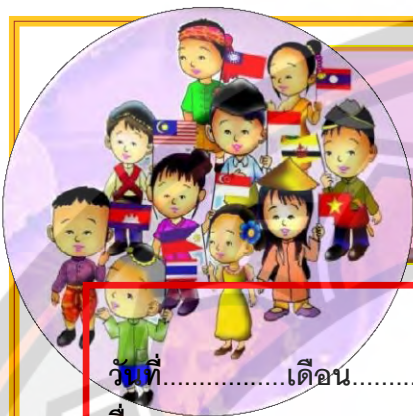
ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คะแนนเต็ม

24 คะแนน

คำชี้แจง ให้นักเรียนร่วมกันระดมสมองกำหนดสิ่งที่สร้างสรรค์การวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียนลงในแผนผังความคิด แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมานำเสนอผลการศึกษาค้นคว้า





ใบงานที่ 3 วาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน

คะแนนเต็ม
16 คะแนน

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

กตุมภ์.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนนำสิ่งกำหนดในแผนผังความคิดมาวาดภาพศิลปวัฒนธรรมอาเซียน จากนั้นนำภาพออกมานำเสนอ



ชื่อผลงาน.....

ภาคผนวก ค แบบประเมินประสิทธิผลภาพกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์
ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับ
ผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โดยเขียนเครื่องหมาย/ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน โดยใช้หลักเกณฑ์
การพิจารณาดังนี้

ระดับ 5 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมมากที่สุด

ระดับ 4 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมมาก

ระดับ 3 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมปานกลาง

ระดับ 2 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมน้อย

ระดับ 1 หมายถึง กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสมน้อยที่สุด

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
1. สาระสำคัญ					
1.1 สาระสำคัญมีความเหมาะสมกับระดับชั้น					
1.2 ความสอดคล้องของสาระสำคัญ/มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด					
2. ตัวชี้วัด					
2.1 ตัวชี้วัดสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์					
2.2 ตัวชี้วัดสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น					
3. จุดประสงค์การเรียนรู้					
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมกับมาตรฐานการเรียนรู้					
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์					
3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนกับการวัดผลประเมิน					
4. เนื้อหา					
4.1 เนื้อหามีใจความถูกต้องตามกระบวนการเรียนรู้					
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
4.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน					
4.4 เหมาะสมของจำนวนชั่วโมง					
4.5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้น่าสนใจ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสาระ					
5. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์					

รายการประเมิน	ระดับความเหมาะสม				
	5	4	3	2	1
5.1 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับรูปแบบและขั้นตอนของกระบวนการทอว์แรนซ์					
5.2 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เหมาะสมกับแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านศิลปะ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดทอว์แรนซ์					
5.3 กระบวนการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 1 การพบความจริง และขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ทำให้นักเรียนคิดคล่องแคล่วกำหนดปัญหาได้					
5.4 กระบวนการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐานทำให้นักเรียนมีแนวทางคิดยืดหยุ่นนำปัญหามาตั้งสมมติฐานได้					
6.6 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่ตนเอง และนำไปเป็นประโยชน์กับสังคม					
6. การวัดผลและประเมินผล					
6.1 ความเหมาะสมของวิธีการวัด และประเมินผลการเรียนรู้					
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้					
6.3 ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด และประเมินผลการเรียนรู้					
6.4 ความเหมาะสมของเครื่องมือวัดและประเมินผลความคิดสร้างสรรค์					

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....

ภาคผนวก ง

ตาราง 12 แสดงผลการประเมินความเหมาะสม ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิด
ทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โดยมีผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 ท่าน

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับ ความ เหมาะสม
	1	2	3	4	5			
1. สาระสำคัญ								
1.1 สาระสำคัญมีความเหมาะสมกับระดับชั้น	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
1.2 ความสอดคล้องของสาระสำคัญ/มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						5.00	0.00	มากที่สุด
2. ตัวชี้วัด								
2.1 ตัวชี้วัดสอดคล้องกับความคิดสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
2.2 ตัวชี้วัดสอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						5.00	0.00	มากที่สุด
3. จุดประสงค์การเรียนรู้								
3.1 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความเหมาะสมกับ มาตรฐานการเรียนรู้	4	5	5	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
3.2 จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับความคิด สร้างสรรค์	5	5	5	5	4	4.80	0.45	มากที่สุด
3.3 จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนกับการ วัดผลประเมิน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.87	0.35	มากที่สุด
4. เนื้อหา								
4.1 เนื้อหามีใจความถูกต้องตามกระบวนการเรียนรู้	5	5	5	4	5	4.80	0.45	มากที่สุด
4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.3 เหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
4.4 เหมาะสมของจำนวนชั่วโมง	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

(ต่อตาราง 12)

รายการประเมิน	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
4.5 ชื่อหน่วยการเรียนรู้ที่น่าสนใจ ชัดเจน ครอบคลุมเนื้อหาสาระ	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.92	0.28	มากที่สุด
5. กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์								
5.1 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สอดคล้องกับรูปแบบและขั้นตอนของกระบวนการทอ์เรนซ์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.2 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เหมาะสมกับแนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ผ่านศิลปะ ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดทอ์เรนซ์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.3 กระบวนการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 1 การพบความจริง และขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา ทำให้นักเรียนคิดคล่องแคล่วกำหนดปัญหาได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
5.4 กระบวนการกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐานทำให้นักเรียนมีแนวทางคิดยืดหยุ่นนำปัญหามาตั้งสมมติฐานได้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.6 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ส่งเสริมให้นักเรียนเห็นคุณค่าสามารถนำไปใช้ประโยชน์แก่ตนเอง และนำไปเป็นประโยชน์กับสังคม	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						5.00	0.00	มากที่สุด
6. การวัดผลและประเมินผล								
6.1 ความเหมาะสมของวิธีการวัด และประเมินผลการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
6.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	5	5	4	5	5	4.80	0.45	มากที่สุด
6.3 ความเหมาะสมของเกณฑ์การวัด และประเมินผลการเรียนรู้	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด

(ต่อตาราง 12)

รายการประเมิน	ระดับเหมาะสมของผู้เชี่ยวชาญ					\bar{X}	S.D.	ระดับความเหมาะสม
	1	2	3	4	5			
6.4 ความเหมาะสมของเครื่องมือวัดและประเมินผล								
ความคิดสร้างสรรค์	5	5	5	5	5	5.00	0.00	มากที่สุด
เฉลี่ย						4.95	0.22	มากที่สุด
เฉลี่ยรวม						4.92	0.22	มากที่สุด

ตาราง 13 แสดงผลคะแนนประสิทธิภาพ (E_1, E_2) ของกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน

นักเรียน คนที่	คะแนนระหว่างเรียนกิจกรรม (E_1)									คะแนน ทดสอบ หลังเรียน(E_2)
	กิจกรรม 1(56)	กิจกรรม 2(56)	กิจกรรม 3(56)	กิจกรรม 4(56)	กิจกรรม 5(56)	กิจกรรม 6(56)	กิจกรรม 7(56)	กิจกรรม 8(56)	รวม 448	รวม (141)
1	48	49	44	49	46	47	46	48	377	119
2	49	44	47	54	48	42	42	47	373	124
3	50	45	46	45	45	48	36	49	364	109
4	49	44	49	49	47	45	48	45	376	128
5	48	45	47	48	44	49	48	47	376	124
6	46	49	44	45	46	47	46	51	374	122
7	46	54	47	51	47	47	43	52	387	120
8	48	45	46	49	45	41	36	53	363	125
9	49	44	52	44	47	45	48	53	382	119
10	48	41	45	42	44	53	48	47	368	108
11	43	49	51	45	46	53	46	45	378	106
12	46	44	49	51	48	42	52	45	377	121
13	48	45	46	42	35	53	47	46	362	104
14	49	46	48	48	46	45	49	47	378	103
15	45	48	47	45	44	54	48	42	373	115
16	45	44	45	51	47	52	40	46	370	119
17	53	49	49	45	51	47	46	45	385	123
18	49	54	51	54	47	52	45	45	397	125
19	48	48	46	47	49	48	45	46	377	111
20	52	46	46	48	47	45	48	45	377	118
21	48	41	45	49	44	51	48	47	373	124

(ต่อตาราง 13)

นักเรียน คนที่	คะแนนระหว่างเรียนกิจกรรม (E ₁)									คะแนน ทดสอบ หลังเรียน(E ₂)
	กิจกรรม 1(56)	กิจกรรม 2(56)	กิจกรรม 3(56)	กิจกรรม 4(56)	กิจกรรม 5(56)	กิจกรรม 6(56)	กิจกรรม 7(56)	กิจกรรม 8(56)	รวม 448	รวม (141)
22	49	49	44	45	46	48	46	45	372	120
23	48	53	53	48	44	52	46	48	392	129
24	47	48	45	49	46	42	40	54	371	108
25	53	49	54	45	52	49	56	45	403	124
26	53	49	54	45	52	49	56	45	403	109
27	54	48	47	52	48	42	42	52	385	124
28	48	45	46	39	45	42	36	53	354	102
29	49	44	47	44	49	52	48	53	386	128
30	50	46	46	49	53	52	48	53	397	124
รวม	1458	1405	1426	1417	1398	1434	1373	1439	11350	3535
เฉลี่ย	48.60	46.83	47.23	47.23	46.60	47.80	45.77	47.97	378.33	117.38
เฉลี่ย ร้อยละ	86.79	83.63	84.88	84.70	83.21	85.36	81.73	85.65	84.45	83.57

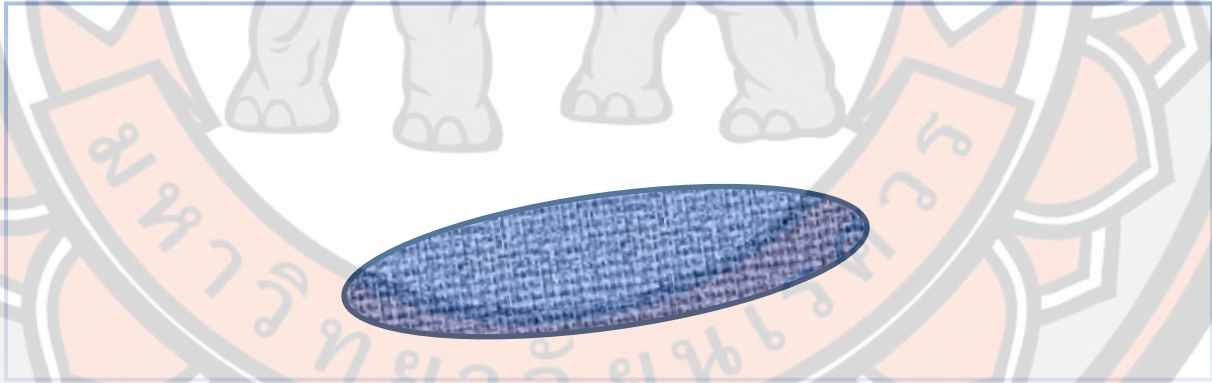
ภาคผนวก จ เครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจง แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นแบบเติมภาพมี 3 กิจกรรม โดยเริ่มทำกิจกรรมที่ 1 ก่อน เมื่อหมดเวลาจึงทำกิจกรรมที่ 2 และกิจกรรมที่ 3 ตามลำดับ

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.
 ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....
 โรงเรียนบ้านบึงเต่า

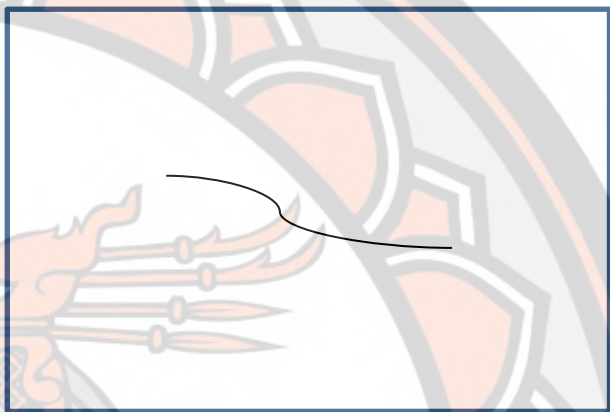
กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นภาพ ให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดใช้เวลา 20 นาที



ข้อ.1 ชื่อภาพ

คะแนน

กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพ กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จใช้เวลา 30 นาที

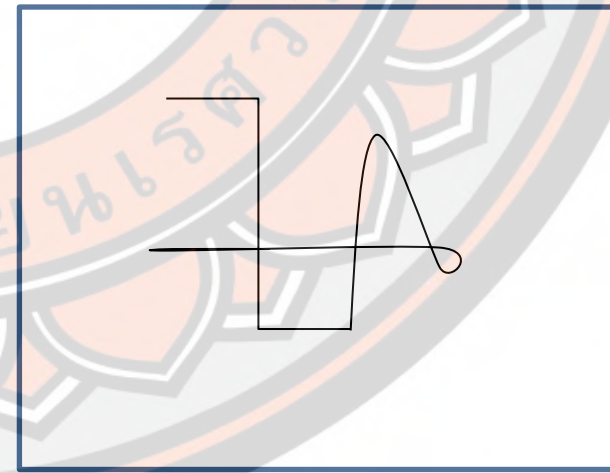
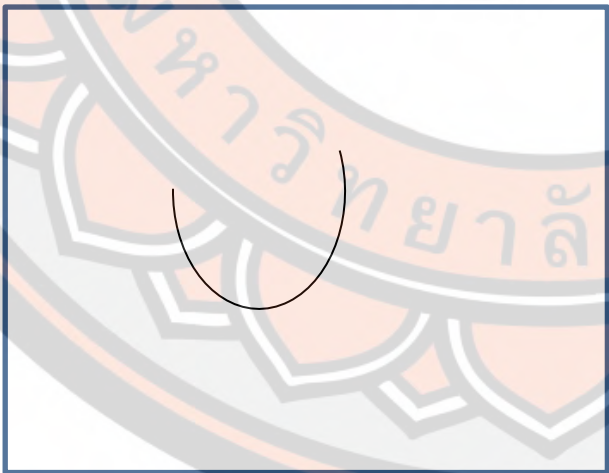


ข้อ 2. ชื่อภาพ

ข้อ 3. ชื่อภาพ

คะแนน

คะแนน

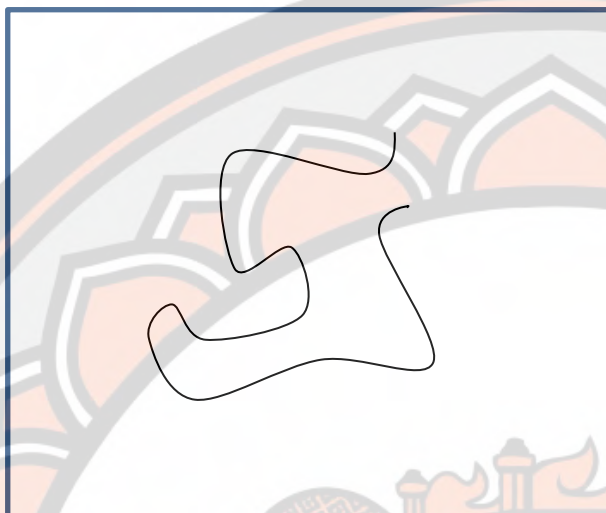


ข้อ 4. ชื่อภาพ

ข้อ 5. ชื่อภาพ

คะแนน

คะแนน

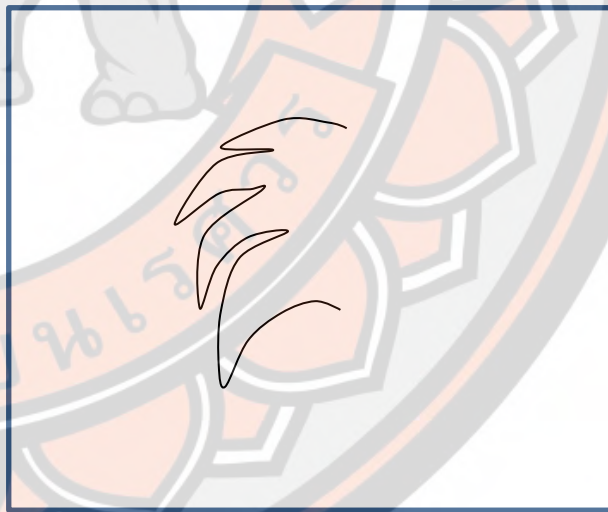
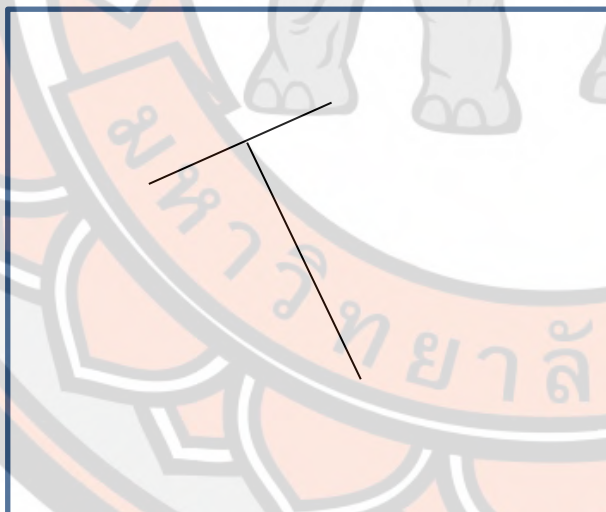


ข้อ 6. ชื่อภาพ

ข้อ 7. ชื่อภาพ

คะแนน

คะแนน

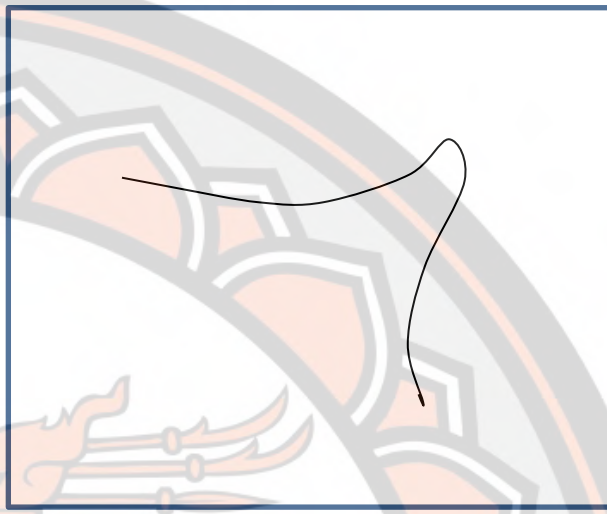
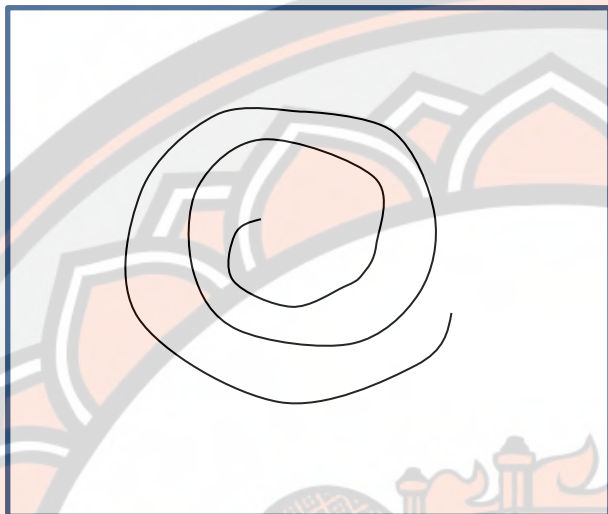


ข้อ 8. ชื่อภาพ

ข้อ 9. ชื่อภาพ

คะแนน

คะแนน

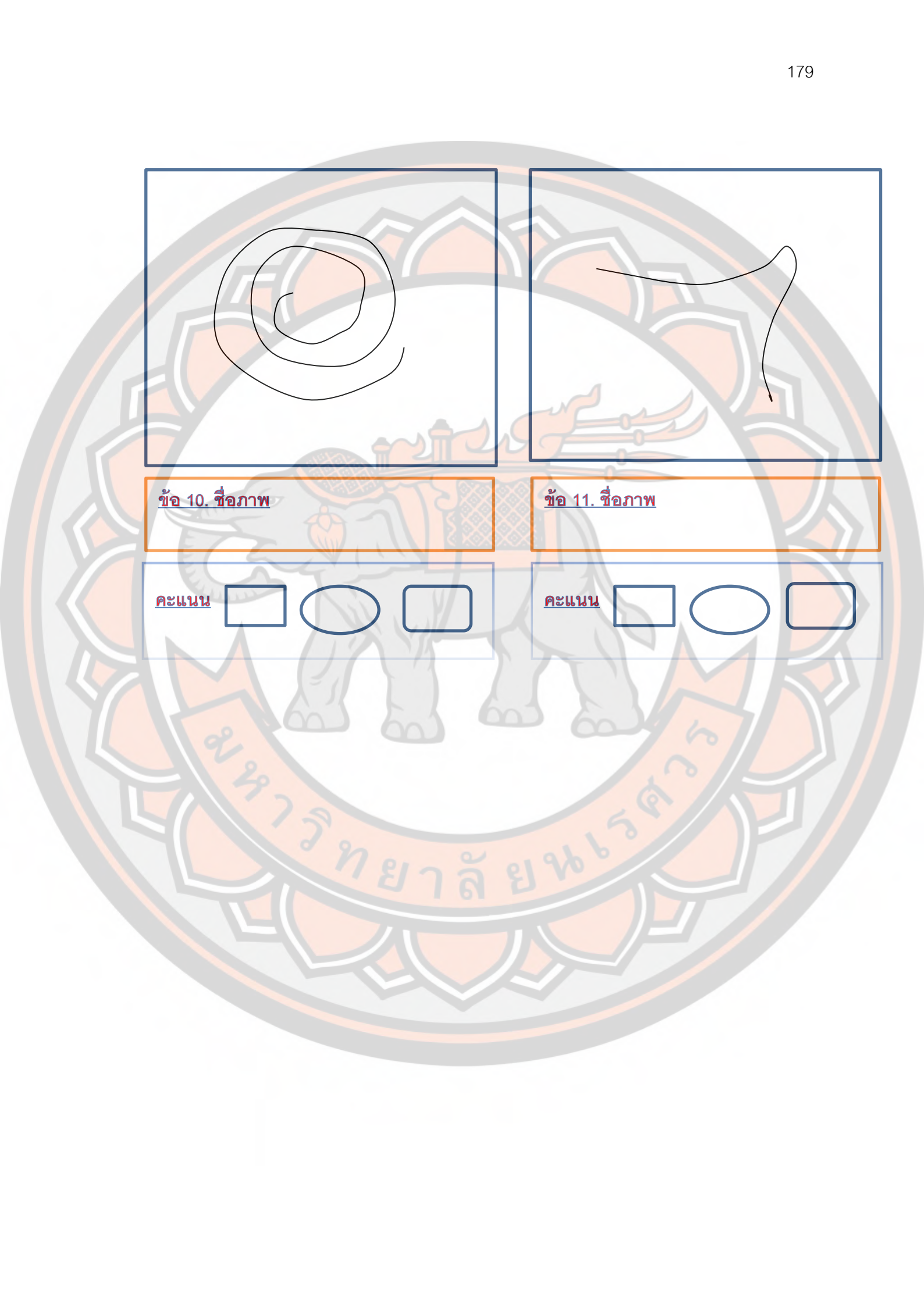


ข้อ 10. ชื่อภาพ

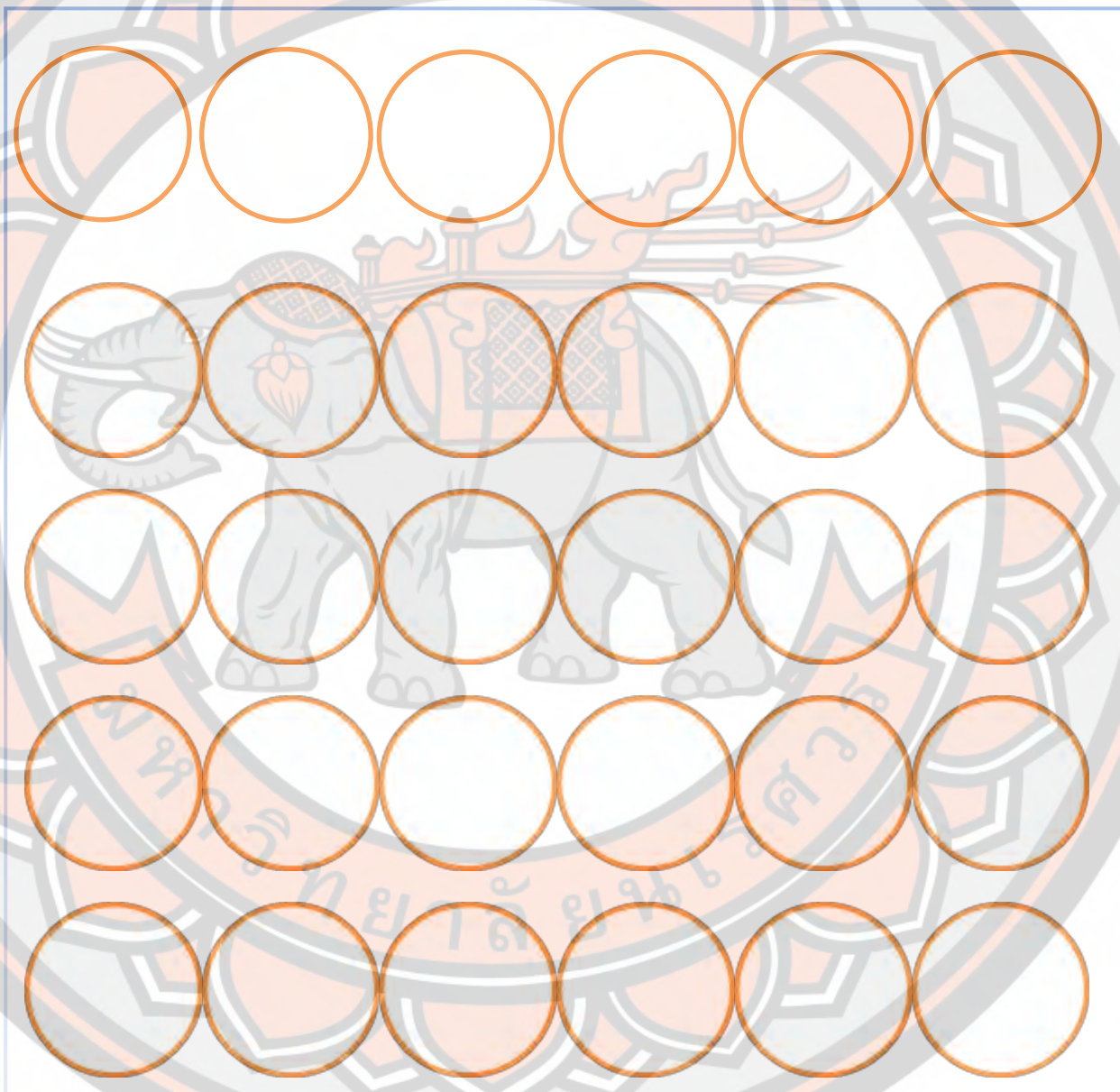
ข้อ 11. ชื่อภาพ

คะแนน

คะแนน



กิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม การใช้รูปร่าง วงกลม ต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพโดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียนใช้เวลา 40 นาที



ข้อ 12. ชื่อภาพ

คะแนน

□ ○ □

การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1. ความคิดคล่อง(Fluency)หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบจากปัญหาให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัดคะแนนความคิดคล่องแคล่วตัว คือคะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม กิจกรรมชุดที่ 1 ความคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 ความคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 3 ความคล่องตัว 30 คะแนน

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง กลุ่มหรือทิศทางของคำตอบให้คะแนนจำนวนกลุ่มหรือทิศทางของภาพวาด ซึ่งมีความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพและนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบ มาออกแบบวาดภาพ จำแนกเป็น 4 กลุ่ม

2.1 กลุ่มที่บอกลักษณะที่เจาะจงเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนชัดเจนให้ 0 คะแนน

2.2 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนให้ 1 คะแนน

2.3 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะจินตนาการเป็นเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนให้ 2 คะแนน

2.4 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพนามธรรมเป็นเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน 3 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 3 คะแนน กิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 30 คะแนน ส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดยืดหยุ่นไม่ให้คะแนน

3. ความคิดริเริ่ม(Originality) หมายถึง ให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้แปลกใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ถ้านักเรียนตอบซ้ำกันมากๆ ก็ได้คะแนนน้อย ถ้าตอบยิ่งซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลย จะได้คะแนนมากเกณฑ์การให้คะแนนริเริ่มคือ

3.1 ภาพไม่เหมือนใครเลย ให้คะแนน 4 คะแนน

3.2 ภาพที่เหมือนของคนอื่น 1 คน ให้คะแนน 3 คะแนน

3.3 ภาพที่เหมือนของคนอื่น 2 - 3 คน ให้คะแนน 2 คะแนน

3.4 ภาพที่เหมือนของคนอื่น 4 คนขึ้นไป ให้คะแนน 1 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 4 คะแนน กิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 40 คะแนน ส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดริเริ่มไม่ให้คะแนน

ภาคผนวก ฉ คุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

แบบประเมินความสอดคล้อง(IOC)แบบประเมินแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์กับนิยามคำศัพท์เฉพาะในกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอร์เรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ได้ตรงนิยามคำศัพท์เฉพาะที่กำหนดสอดคล้องหรือไม่ โดยเขียนเครื่องหมาย/ลงในช่อง ผลพิจารณาตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

- +1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ
- 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ
- 1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามคำศัพท์

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถของนักเรียนในการใช้ความรู้ ความคิดจินตนาการ และประสบการณ์ที่มีอยู่ ซึ่งแสดงออกถึงความคิดออกแบบงานศิลปะ ในการวาดภาพสื่อความหมายวัฒนธรรมอาเซียน, วาดเส้นวาดภาพการแต่งกายจากนิทานอาเซียน, การเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์วาดภาพในวิถีชีวิตอาเซียน, การใช้สีจินตนาการวาดภาพสถานที่สำคัญอาเซียน, การวาดภาพเอกภาพศาสนาอาเซียนด้วยวิธีการแรงเงา, การวาดภาพ มรดกโลกอาเซียนให้สมดุล, การวาดภาพ จุดเด่นประเพณีอาเซียน และวาดภาพสร้างสรรค์ยอมรับความหลากหลายวัฒนธรรมอาเซียน โดยอาศัยกิจกรรมซึ่งได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามแนวความคิดของทอร์เรนซ์คือ คิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ซึ่งวัดจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีลักษณะความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

- 3.1 ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถของนักเรียนในการคิดค้นหาปัญหาจากการภาพวาดได้อย่างรวดเร็ว และจำนวนมากในระยะเวลาที่กำหนด
- 3.2 ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพและนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบ มาออกแบบวาดภาพในแผนผังความคิด
- 3.3 ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้แปลกใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรมดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นภาพ ให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด

กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จ

กิจกรรมที่ 3 การใช้รูปร่าง วงกลม ต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพ โดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรมเน้นการวาดภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมายตามโครงสร้างศิลปะ และวาดจากความคิดของผู้เรียนเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุดใช้เวลาทำข้อสอบกิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันทีกิจกรรมทั้ง 3 ชุดจึงใช้เวลา 1 ชั่วโมง 30 นาที

การทดสอบ ผู้ศึกษาค้นคว้าควรสร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับผู้เรียน ไม่ให้ผู้เรียนเกิดความความวิตกกังวลตื่นเต้น และคำนึงถึงคะแนนที่สอบได้หรือตก การใช้คำพูดกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้ผู้เรียนเป็นสิ่งจำเป็นในการแบบทดสอบโดยพูดในทำนองว่า “ในวันนี้ครูมีเกมสนุกๆ มาให้ผู้เรียนเล่น โดยผู้เรียนวาดภาพตามที่คุณเรียนคิดว่าแปลกใหม่ที่สุดซึ่งไม่เคยมีใครวาดมาก่อน พยายามวาดภาพต่างจากคนอื่น ๆ และขอให้ผู้เรียนสนุกสนานสนทนากับการวาดภาพในวันนี้ละค่ะ”

การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1. ความคิดคล่อง(Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบจากปัญหาให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัดคะแนนความคิดคล่องแคล่วตัว คือคะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม กิจกรรมชุดที่ 1 ความคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 ความคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 3 ความคล่องตัว 30 คะแนน

2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง กลุ่มหรือทิศทางของคำตอบให้คะแนนจำนวนกลุ่มหรือทิศทางของภาพวาด ซึ่งมีความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพและ

นำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบ มาออกแบบวาดภาพ จำแนกเป็น 4 กลุ่ม

2.1 กลุ่มที่บอกลักษณะที่เจาะจงเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนชัดเจนให้ 0 คะแนน

2.2 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนให้ 1 คะแนน

2.3 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะจินตนาการเป็นเรื่องวัฒนธรรมอาเซียนให้ 2 คะแนน

2.4 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพนามธรรมเป็นเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน 3 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 3 คะแนน กิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 30 คะแนน ส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดยืดหยุ่นไม่ให้คะแนน

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้แปลกใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง ถ้านักเรียนตอบซ้ำกันมากๆ ก็ได้คะแนนน้อย ถ้าตอบยิ่งซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลย จะได้คะแนนมาก เกณฑ์การให้คะแนนริเริ่มคือ

3.1 ภาพไม่เหมือนใครเลย ให้คะแนน 4 คะแนน

3.2 ภาพที่เหมือนของคนอื่น 1 คน ให้คะแนน 3 คะแนน

3.3 ภาพที่เหมือนของคนอื่น 2 - 3 คน ให้คะแนน 2 คะแนน

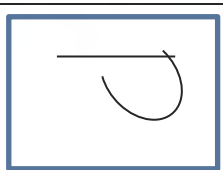
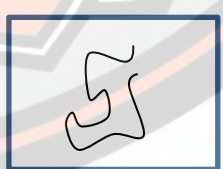
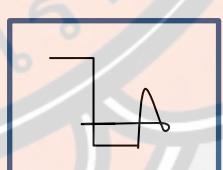
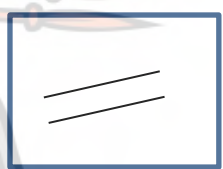
3.4 ภาพที่เหมือนของคนอื่น 4 คนขึ้นไป ให้คะแนน 1 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 4 คะแนน กิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 40 คะแนน ส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดริเริ่มไม่ให้คะแนน

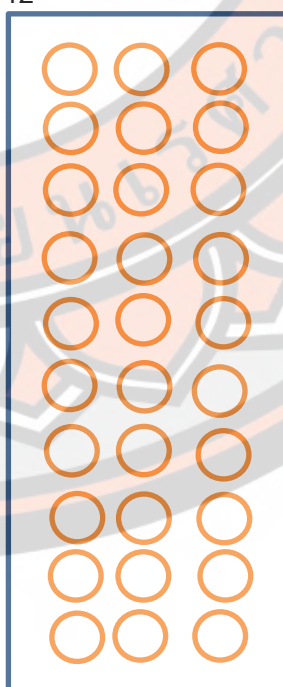
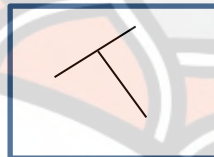
แสดงการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

รายการ	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	รวม			
ความคิดคล่อง	0	1	0	10	0	30	41
ความคิดริเริ่ม	0	4	0	40	0	-	44
ความคิดยืดหยุ่น	0	3	0	30	0	-	33
คะแนนรวมแต่ละกิจกรรม	0	8	0	80	0	30	118

นิยามศัพท์	กิจกรรม	ข้อ	ระดับความคิดเห็น		
			+1	0	-1
<p>ความคิดสร้างสรรค์</p> <p>-ด้านคิด</p> <p>คล่องแคล่ว</p> <p>-ด้านคิดยืดหยุ่น</p> <p>-ด้านคิดริเริ่ม</p>	<p>กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นภาพให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมายตามโครงสร้างศิลปะโดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุด</p>	1			
	<p>กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพ</p> <p>การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จ</p>	2			
		3			
		4			
		5			
		6			
		7			



นิยามศัพท์	กิจกรรม	ข้อ	ระดับความคิดเห็น		
			+1	0	-1
ความคิดสร้างสรรค์	กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพ	8			
-ด้านคิด	การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็น				
คล่องแคล่ว	การต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดย	9			
-ด้านคิดยืดหยุ่น	สร้างสรรคภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จ	10			
-ด้านคิดริเริ่ม		11			
	กิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม	12			
	การใช้รูปร่าง วงกลม ต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพโดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรคภาพเกี่ยวกับวัฒนธรรมอาเซียน				



ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

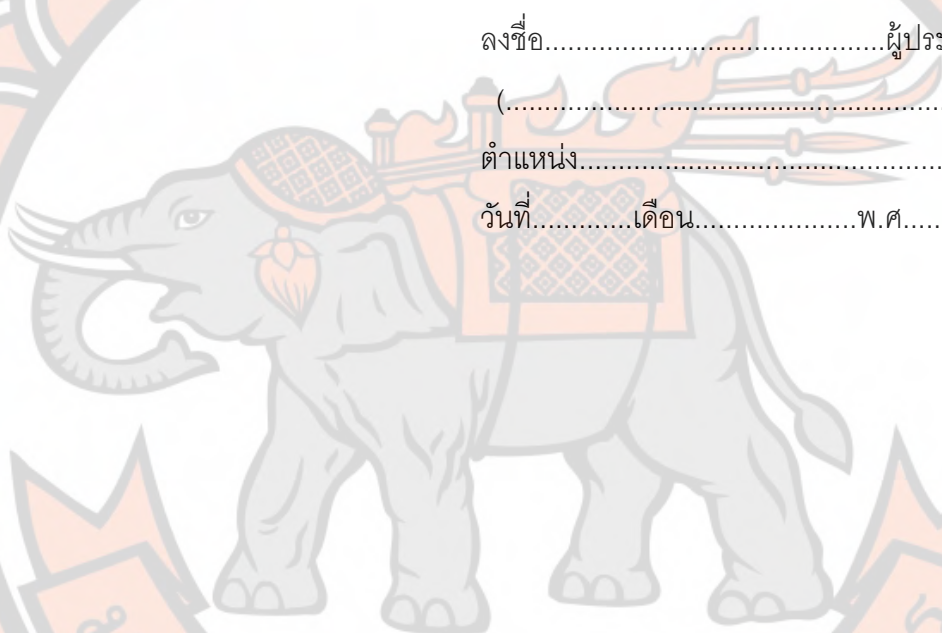
.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง.....

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



มหาวิทยาลัยนเรศวร

ผลการประเมินความสอดคล้อง(IOC)ของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์กับ
จุดประสงค์การเรียนรู้ในแผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิด
ทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ(ทัศนศิลป์) ชั้น
ประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 14 ผลการพิจารณาความสอดคล้องของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์กับ
จุดประสงค์การเรียนรู้ ในแผนการจัดการเรียนรู้ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดย
ใช้แนวคิดทอรัแรนซ์ผ่านงานศิลปะเรื่องวัฒนธรรมอาเซียน ชั้นประถมศึกษาปีที่
5 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

กิจกรรม	ข้อ	ระดับความ คิดเห็น					ผลรวม	IOC	ผลการพิจารณา
		1	2	3	4	5			
1	1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	5	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	7	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	9	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	10	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	11	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
3	12	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 15 แสดงผลความเชื่อมั่นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

นักเรียน	ข้อ 1(8)	ข้อ 2(8)	ข้อ 3(8)	ข้อ 4(8)	ข้อ 5(8)	ข้อ 6(8)	ข้อ 7(8)	ข้อ 8(8)	ข้อ 9(8)	ข้อ 10(8)	ข้อ 11(8)	ข้อ 12(8)
1	6	6	5	6	4	4	5	6	5	5	5	21
2	7	6	8	6	5	5	7	8	7	7	5	25
3	6	5	5	6	6	4	5	4	5	8	6	23
4	7	6	4	6	6	7	7	6	6	5	5	22
5	8	6	7	6	4	5	5	6	6	5	8	22
6	5	6	5	6	4	4	5	6	5	5	5	25
7	6	6	5	6	4	4	5	6	5	5	5	26
8	7	6	8	6	5	5	7	8	7	7	5	25
9	8	5	7	6	6	4	5	4	5	8	6	24
10	7	6	4	6	6	7	7	6	6	5	5	23
11	8	6	7	6	5	5	5	6	6	5	8	22
12	5	6	5	6	4	4	5	6	5	5	5	23
13	6	6	5	7	5	8	5	6	5	5	5	22
14	7	6	8	6	5	5	7	8	7	7	5	25
15	6	5	5	6	6	5	7	4	5	8	6	23
16	7	6	4	6	6	7	8	6	6	5	5	24
17	8	6	7	5	7	5	5	6	6	5	8	23
18	5	6	8	6	4	4	5	6	5	5	5	23
19	6	6	5	6	4	4	5	6	5	5	5	24
20	6	6	5	7	5	8	5	6	5	5	5	23
21	7	6	8	6	5	5	7	8	7	7	5	25
22	6	5	5	6	6	4	5	4	5	8	6	24
23	7	6	4	6	6	7	8	6	6	5	5	26
24	8	6	7	5	4	5	5	6	6	5	8	26
25	4	5	4	4	3	3	4	4	4	4	4	19
26	5	5	4	5	3	3	4	5	4	4	4	20
รวม	149	153	128	131	148	153	144	148	144	608	149	153
เฉลี่ย	5.73	5.88	4.92	5.04	5.69	5.88	5.54	5.69	5.54	23.38	5.73	5.88
S.D.	1.51	0.59	1.06	1.43	1.19	1.21	0.86	1.29	1.17	1.79	1.51	0.59

```
RELIABILITY
/VARIABLES=a1 a2 a3 a4 a5 a6 a7 a8 a9 a10 a11 a12
/SCALE('ALL VARIABLES') ALL
/MODEL=ALPHA.
```

→ Reliability

[DataSet0] D:\5.รามวิจัย\1.กัลยาณมิตร\ศุภฤตา ภูระหงษ์ 6 พ.ค.57 ปรับใหม่.sav

Scale: ALL VARIABLES

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	26	100.0
	Excluded ^a	0	.0
Total		26	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.817	12

ตาราง 16 แสดงผลคะแนนระดับความคิดสร้างสรรค์ ด้านคิดคล่องแคล่ว ด้านคิดยืดหยุ่น และด้านคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียนกิจกรรม								ระดับ	คะแนนหลังเรียนกิจกรรม								ระดับ
	1	ร้อยละ	2	ร้อยละ	3	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ		1	ร้อยละ	2	ร้อยละ	3	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ	
	41		44		33		118			41		44		33		118		
1	9	21.95	12	27.27	14	42.42	35	29.66	ต่ำ	36	87.80	41	93.18	32	96.97	109	92.37	สูงมาก
2	10	24.39	14	31.82	27	81.82	51	43.22	ต่ำ	38	92.68	42	95.45	34	103.03	114	96.61	สูงมาก
3	8	19.51	15	34.09	16	48.48	39	33.05	ต่ำ	35	85.37	36	81.82	31	93.94	102	86.44	สูงมาก
4	19	46.34	24	54.55	21	63.64	64	54.24	ต่ำ	37	90.24	38	86.36	33	100.00	108	91.53	สูงมาก
5	8	19.51	11	25.00	13	39.39	32	27.12	ต่ำ	34	82.93	38	86.36	32	96.97	104	88.14	สูงมาก
6	17	41.46	21	47.73	20	60.61	58	49.15	ต่ำ	38	92.68	41	93.18	33	100.00	112	94.92	สูงมาก
7	19	46.34	15	34.09	15	45.45	49	41.53	ต่ำ	36	87.80	41	93.18	33	100.00	110	93.22	สูงมาก
8	7	17.07	15	34.09	13	39.39	35	29.66	ต่ำ	38	92.68	37	84.09	30	90.91	105	88.98	สูงมาก
9	8	19.51	12	27.27	15	45.45	35	29.66	ต่ำ	37	90.24	38	86.36	32	96.97	107	90.68	สูงมาก
10	7	17.07	11	25.00	15	45.45	33	27.97	ต่ำ	38	92.68	39	88.64	31	93.94	108	91.53	สูงมาก
11	10	24.39	13	29.55	17	51.52	40	33.90	ต่ำ	35	85.37	42	95.45	29	87.88	106	89.83	สูงมาก
12	8	19.51	11	25.00	13	39.39	32	27.12	ต่ำ	36	87.80	37	84.09	28	84.85	101	85.59	สูงมาก
13	7	17.07	13	29.55	17	51.52	37	31.36	ต่ำ	36	87.80	38	86.36	30	90.91	104	88.14	สูงมาก
14	8	19.51	11	25.00	13	39.39	32	27.12	ต่ำ	35	85.37	40	90.91	28	84.85	103	87.29	สูงมาก

(ต่อตาราง 16)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียนกิจกรรม								ระดับ	คะแนนหลังเรียนกิจกรรม								ร้อยละ	ระดับ
	1	ร้อยละ	2	ร้อยละ	3	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ		1	ร้อยละ	2	ร้อยละ	3	ร้อยละ	รวม			
	41		44		33		118			41		44		33		118			
15	7	17.07	14	31.82	15	45.45	36	30.51	ต่ำ	36	87.80	39	88.64	30	90.91	105	88.98	สูงมาก	
16	15	36.59	21	47.73	15	45.45	51	43.22	ต่ำ	37	90.24	40	90.91	32	96.97	109	92.37	สูงมาก	
17	8	19.51	13	29.55	15	45.45	36	30.51	ต่ำ	35	85.37	37	84.09	31	93.94	103	87.29	สูงมาก	
18	8	19.51	12	27.27	14	42.42	34	28.81	ต่ำ	37	90.24	37	84.09	31	93.94	105	88.98	สูงมาก	
19	8	19.51	13	29.55	12	36.36	33	27.97	ต่ำ	36	87.80	36	81.82	29	87.88	101	85.59	สูงมาก	
20	14	34.15	19	43.18	17	51.52	50	42.37	ต่ำ	37	90.24	39	88.64	32	96.97	108	91.53	สูงมาก	
21	8	19.51	12	27.27	13	39.39	33	27.97	ต่ำ	35	85.37	37	84.09	32	96.97	104	88.14	สูงมาก	
22	9	21.95	13	29.55	17	51.52	39	33.05	ต่ำ	34	82.93	38	86.36	28	84.85	100	84.75	สูงมาก	
23	8	19.51	13	29.55	13	39.39	34	28.81	ต่ำ	34	82.93	36	81.82	29	87.88	99	83.90	สูงมาก	
24	15	36.59	14	31.82	15	45.45	44	37.29	ต่ำ	36	87.80	40	90.91	32	96.97	108	91.53	สูงมาก	
รวม/ ร้อยละ	245	24.90	342	32.39	375	47.35	962	38.14	ต่ำ	866	88.01	927	87.78	742	93.69	2535	89.51	สูงมาก	
ค่าเฉลี่ย	10.21	24.90	14.25	32.39	15.63	47.35	40.08	33.97	ต่ำ	36.08	88.01	38.63	87.78	30.92	93.69	105.63	89.51	สูงมาก	

ภาคผนวก ช

ตาราง 17 แสดงผลคะแนนทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ด้านคิดคล่องแคล่ว ด้านยืดหยุ่น และด้านคิดริเริ่ม ระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน

นักเรียนคนที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน				ผลต่างD	D*D
	ด้านที่ 1	ด้านที่ 2	ด้านที่ 3	รวม	ด้านที่ 1	ด้านที่ 2	ด้านที่ 3	รวม		
1	9	12	14	35	36	41	32	109	74	5476
2	10	14	27	51	38	42	34	114	63	3969
3	8	15	16	39	35	36	31	102	63	3969
4	19	24	21	64	37	38	33	108	44	1936
5	8	11	13	32	34	38	32	104	72	5184
6	17	21	20	58	38	41	33	112	54	2916
7	19	15	15	49	36	41	33	110	61	3721
8	7	15	13	35	38	37	30	105	70	4900
9	8	12	15	35	39	38	32	109	74	5476
10	7	11	15	33	38	39	31	108	75	5625
11	10	13	17	40	35	42	29	106	66	4356
12	8	11	13	32	36	37	28	101	69	4761
13	7	13	17	37	36	38	30	104	67	4489
14	8	11	13	32	35	40	28	103	71	5041
15	7	14	15	36	36	39	30	105	69	4761
16	15	21	15	51	37	40	32	109	58	3364
17	8	13	15	36	35	37	31	103	67	4489
18	8	12	14	34	37	37	31	105	71	5041
19	8	13	12	33	36	36	29	101	68	4624
20	14	19	17	50	37	39	32	108	58	3364
21	8	12	13	33	35	37	32	104	71	5041
22	9	13	17	39	34	38	28	100	61	3721
23	8	13	13	34	34	36	29	99	65	4225

(ต่อตาราง 17)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน				คะแนนหลังเรียน				ผลต่าง D	D*D
	ด้านที่ 1	ด้านที่ 2	ด้านที่ 3	รวม	ด้านที่ 1	ด้านที่ 2	ด้านที่ 3	รวม		
24	15	14	15	44	36	40	32	108	64	4096
รวม	245	342	375	962	868	927	742	2537	1575	104545
ค่าเฉลี่ย	10.21	14.25	15.63	40.08	36.17	38.63	30.92	105.71		

ตาราง 4 การออกแบบกิจกรรมโครงสร้างแผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัเรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่องวัฒนธรรมอาเซียน สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เวลา 16 ชั่วโมง

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัเรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
1 เรื่องการ วาดภาพสื่อ ความหมาย วัฒนธรรม อาเซียน	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างาน ทัศนศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดต่องาน ศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1. ระบุปัญหาใน งานทัศนศิลป์ได้ (K) 2. วาดภาพให้สื่อ ความหมายและ สร้างสรรค์ได้ (P) 3. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ ดีขึ้นได้(A)	- คิดคล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem Finding ขั้นที่ 3 การตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการ ค้นพบ (Acceptance)	1. ภาพวาดวัฒนธรรม อาเซียน 2. ตัวอย่างภาพวาด ศิลปวัฒนธรรม 3. ใบงานที่ 1 บันทึก ข้อมูล 4. ใบงานที่ 2 แผนภาพความคิด 5. ใบงานที่ 3 ภาพ ศิลปวัฒนธรรมอาเซียน	การวัดผล ตรวจผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงานชิ้นงาน จากการคิด สร้างสรรค์ร้อยละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอร์เรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
	<p>ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น</p> <p>สาระการเรียนรู้</p> <p>1.ภาพไม่สื่อความหมาย</p> <p>2.สร้างสรรค์การวาดภาพวัฒนธรรมอาเซียน</p>		<ul style="list-style-type: none"> - คิดคล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม 	<p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>1. ห้องสมุด</p> <p>2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ ห้องคอมพิวเตอร์</p>	<p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>1. ห้องสมุด</p> <p>2. แหล่งข้อมูล สารสนเทศ</p>		

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัเรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
2 เรื่อง การวาดเส้น การแต่งกาย จากนิทาน อาเซียน	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างาน ทัศนศิลป์ ถ่ายทอด ความรู้สึก ความคิดต่องาน ศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิด ต่องานศิลปะอย่างอิสระชื่น ชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน	1. ระบุปัญหาด้าน การวาดเส้น (K) 2. วาดภาพการ แต่งกายด้วยการ วาดเส้นและ สร้างสรรค์ได้(P) 3. . เสนอแนะ วิธีการปรับปรุง ผลงานให้ดีขึ้นได้ (A)	- คิดคล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความจริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem Finding ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการ ค้นพบ (Acceptance)	1.ภาพวาดลายเส้นการ แต่งประจำชาติสมาชิก อาเซียน 2. หนังสือนิทาน อาเซียน 3. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ใน การวาดภาพ 4. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล 5. ใบงานที่ 2 แผนภาพ ความคิด 6. ใบงานที่ 2 การวาด ภาพแต่งกายจากนิทาน อาเซียน	การวัดผล ตรวจผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงาน/ชิ้นงาน จากการคิด สร้างสรรค์ร้อยละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม การคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอร์เรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
	<p>ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาใน การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายใน งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุง ผลงานให้ดีขึ้น</p> <p>สาระการเรียนรู้ การวาดเส้นการแต่งกาย จากนิทานอาเซียน</p>				<p>1.แหล่งเรียนรู้ ห้องสมุด</p> <p>2. แหล่งข้อมูล สารสนเทศห้อง คอมพิวเตอร์</p>		2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอร์เรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
3 เรื่องการ เลือกใช้ วัสดุ อุปกรณ์ วาดภาพใน วิถีชีวิต อาเซียน	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างาน ทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัดที่ 2 เปรียบเทียบความ แตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่ สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุป	1. เปรียบเทียบความ แตกต่างระหว่างงาน ทัศนศิลป์ 2. ระบุปัญหาการเลือกใช้ วัสดุ อุปกรณ์ให้ เหมาะสมกับงาน (K) 3. เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ให้เหมาะสมกับ การวาดภาพวิถีชีวิต อาเซียนและสร้างสรรค์ ได้ (P) 4. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ได้(A)	- คิด คล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความ จริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบ ปัญหา (problem Finding ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบ คำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผล จากการค้นพบ (Acceptance)	1. ภาพการใช้วัสดุ-อุปกรณ์ ที่ใช้ในการวาดภาพ 2. ภาพวาดวิถีชีวิตอาเซียน 3. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล 4. ใบงานที่ 2 แผนภาพ ความคิด 5. ใบงานที่ 2 แผนผัง ความคิด 6. ใบงานที่ 3 สร้างสรรค์ ผลงาน แหล่งเรียนรู้ 1. ห้องสมุด	การวัดผล ตรวจผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงานชิ้นงาน จากการคิด สร้างสรรค์ร้อย ละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัแรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
	อุปกรณ์และวิธีการที่ต่างกัน ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาในการ จัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อ ความหมายในงานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการ ปรับปรุงงานให้ดีขึ้น				2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ ห้องคอมพิวเตอร์		
4 เรื่องการ ใช้สี จินตนาการ วาดภาพ สถานที่ สำคัญ อาเซียน	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างาน ทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก	1. ระบุปัญหาด้านการใช้ สี (K) 2. วาดภาพระบายสีด้วย การคุมโทนสีภาพและ สร้างสรรค์ได้ (P)	- คิด คล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	1 การพบความจริง (Fact Finding) ชั้นที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem Finding ชั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน	1. ภาพวาดลายเส้นการแต่ง ประจำชาติสมาชิกอาเซียน 2. หนังสือนิทานอาเซียน 3. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ ในการ วาดภาพชั้นที่	การวัดผล ตรวจผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงานชิ้นงาน จากการคิด	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม การคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอร์เรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	วัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
	<p>ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน</p> <p>ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาในการ จัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อ ความหมายในงานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการ ปรับปรุง</p> <p>สาระการเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ความแตกต่างระหว่างงาน ทัศนศิลป์ 2. ปัญหาด้านการเลือกการใช้สี 3. การใช้สีการวาดภาพ 	<p>3. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ได้(A)</p>		<p>(Idea Finding)</p> <p>ขั้นที่ 4 การค้นพบ คำตอบ (Solution Finding)</p> <p>ขั้นที่ 5 ยอมรับผล จากการค้นพบ</p>	<p>4. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล</p> <p>5. ใบงานที่ 2 แผนภาพ ความคิด</p> <p>6. ใบงานที่ 3 การวาดภาพ แต่งกายจากนิทานอาเซียน</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. ห้องสมุด 2. แหล่งข้อมูลสารสนเทศ ห้องคอมพิวเตอร์ 	<p>สร้างสรรค์ร้อย ละ 80</p>	

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์โดยใช้ แนวคิดทอร์แรนซ์ สื่อ/แหล่งเรียนรู้	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	วัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
5 เรื่อง การ วาดภาพ เอกภาพ ศาสนา อาเซียน ด้วยวิธีการ แรเงา	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อ งานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหา ในการจัดองค์ประกอบศิลป์และ การสื่อความหมายในงาน ทัศนศิลป์ ของตนเอง	1. ระบุปัญหาด้าน เอกภาพ(K) 2. วาดภาพระบายสี ศาสนาอาเซียนด้วย วิธีการแรเงาให้มี เอกภาพและสร้างสรรค์ ได้ (P) 3. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ได้(A)	- คิด คล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความ จริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบ ปัญหา (problem Finding ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบ คำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผล จากการค้นพบ	1. ภาพวาด/ มกรดกโลกอาเซียน 2. ใบความรู้ ความสมดุล 3. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล 4. ใบงานที่ 2 แผนภาพ ความคิด 5. ใบงานที่ 3 สร้างสรรค์ ผลงาน แหล่งเรียนรู้ 1. ห้องสมุด 2. แหล่งข้อมูล/สารสนเทศ ห้องคอมพิวเตอร์	การวัดผล ตรวจผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงานชิ้นงาน จากการคิด สร้างสรรค์ร้อย ละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัแรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
	และบอกวิธีการปรับปรุง สาระการเรียนรู้						2
	1. ปัญหาเอกภาพในการ วาดภาพ						
	2. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์ ความเป็นเอกภาพ การวาดภาพศาสนา อาเซียนด้วยวิธีการแรเงา						
6 เรื่อง การ วาดภาพ มรดกโลก อาเซียนให้	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และ ความคิดสร้างสรรค์	1. มีความรู้ความเข้าใจ ปัญหาด้านความสมดุล (K)	- คิดคล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความ จริง (Fact Finding) ขั้น ที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem Finding)	1. ภาพวาด/ มรดกโลกอาเซียน	การวัดผล ตรวจ ผลงาน/ ชิ้นงาน	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์โดยใช้ แนวคิดทอรัแรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
สมุด คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่าง อิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาใน การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายใน งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุง	วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่าง อิสระชื่นชมและประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาใน การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายใน งานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุง	2.การวาดภาพระบายสี มกรดกโลกให้มีความ สมดุลและสร้างสรรค์ได้ (P) 3. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ได้(A)	- คิดคล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน (Idea Finding)ขั้นที่ 4 การ ค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผลจาก การค้นพบ (Acceptance)	2. ใบความรู้ ความ สมดุล 3. ใบงานที่ 1 บันทึก ข้อมูล 4. ใบงานที่ 2 แผนภาพความคิด 5. ใบงานที่ 3 สร้างสรรค์ผลงาน แหล่งเรียนรู้ 1. ห้องสมุด 2. แหล่งข้อมูล/ สารสนเทศห้อง คอมพิวเตอร์	ประเมินผล นักเรียนมี ผลงาน/ ชิ้นงานจาก การคิด สร้างสรรค์ ร้อยละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัแรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
	สาระการเรียนรู้ 1. การจัดองค์ประกอบ ศิลป์ ความสมดุล 2. ปัญหาด้านความสมดุล						
7 เรื่องการ วาดภาพ จุดเด่น ประเพณี อาเซียน	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ ตามจินตนาการ และ ความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่าง อิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน	1. ระบุ ปัญหาด้าน จุดเด่นของภาพ (K) 2. การวาดภาพระบายสี ประเพณีอาเซียนให้มี จุดเด่นและสร้างสรรค์ได้ (P) 3. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้น ได้(A)	- คิดคล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความ จริง (Fact Finding) ขั้น ที่ 2 การค้นพบปัญหา (problem Finding ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบ คำตอบ (Solution Finding)	1. ภาพวาด ที่เกี่ยวกับ ประเพณีอาเซียน 2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ใน การวาดภาพระบายสี 3. ใบความรู้ จุดเด่น 4. ใบงานที่ 1 บันทึก ข้อมูล 5. ใบงานที่ 2 แผนผัง ความคิด	การวัดผล ตรวจ ผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงาน/ ชิ้นงานจาก การคิด สร้างสรรค์ ร้อยละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิดทอรั แรนซ์	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
<p>ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุง</p> <p>สาระการเรียนรู้</p> <p>1. การจัดองค์ประกอบศิลป์ ความสมดุล</p> <p>2. ปัญหาด้านความสมดุล</p>				<p>ชั้นที่ 5 ยอมรับผลจากการค้นพบ</p>	<p>6. ใบงานที่ 3</p> <p>สร้างสรรค์ผลงาน</p> <p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>1. ห้องสมุด</p> <p>2. แหล่งข้อมูล/สารสนเทศห้องคอมพิวเตอร์</p>		

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์โดยใช้ แนวคิด ทอรัแรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้ ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์โดยใช้ แนวคิดทอรัแรนซ์	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
8 เรื่อง การ วาดภาพ จุดเด่น ประเพณี อาเซียน	มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตาม จินตนาการ และความคิด สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์ คุณค่างานทัศนศิลป์ถ่ายทอด ความรู้สึกความคิดต่องาน ศิลปะอย่างอิสระชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน	1. ระบุปัญหาที่เกิดขึ้นกับ ภาพวาดของตนเองและ เสนอแนะแนวทางแก้ไข (K) 2. วาดภาพระบายสีใน หัวข้อ “ยอมรับความ หลากหลายวัฒนธรรม อาเซียน” และสร้างสรรค์ ได้(P) 3. เสนอแนะวิธีการ ปรับปรุงผลงานให้ดีขึ้นได้ (A)	- คิด คล่องแคล่ว - คิดยืดหยุ่น - คิดริเริ่ม	ขั้นที่ 1 การพบความ จริง (Fact Finding) ขั้นที่ 2 การค้นพบ ปัญหา (Problem Finding) ขั้นที่ 3 การ ตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) ขั้นที่ 4 การค้นพบ คำตอบ (Solution Finding) ขั้นที่ 5 ยอมรับผล จากการค้นพบ (Acceptance)	1. ผลงาน ภาพวาด ทั้งหมด 2. ใบงานที่ 1 บันทึกข้อมูล 3. ใบงานที่ 2 แผนภาพความคิด 4. ใบงานที่ 3 วาด. ภาพการยอมรับ วัฒนธรรมที่ หลากหลายใน อาเซียน	การวัดผล ตรวจผลงาน/ ชิ้นงาน ประเมินผล นักเรียนมี ผลงาน/ ชิ้นงานจาก การคิด สร้างสรรค์ ร้อยละ 80	2

ตาราง 4 (ต่อ)

แผนที่/ เรื่อง	มาตรฐานการเรียนรู้/ ตัวชี้วัด/ สาระการเรียนรู้	จุดประสงค์ การเรียนรู้	กิจกรรม ความคิด สร้างสรรค์	ขั้นตอนการคิด สร้างสรรค์ โดยใช้แนวคิด ทอรัแรนซ์	สื่อ/แหล่งเรียนรู้	การวัดผล ประเมินผล	เวลา (ชม.)
<p>ตัวชี้วัดที่ 6 ระบุปัญหา ในการจัดองค์ประกอบ ศิลป์และการสื่อ ความหมายในงาน ทัศนศิลป์ ของตนเอง และ บอกวิธีการปรับปรุง สาระการเรียนรู้</p> <p>1. มีความคิดสร้างสรรค์ การวาดภาพระบายสี</p> <p>2. 2.เทคนิค การวาดภาพ ระบายสี</p>	<p>แหล่งเรียนรู้</p> <p>1. ห้องสมุด</p> <p>2. แหล่งข้อมูล/ สารสนเทศห้อง คอมพิวเตอร์</p>						



ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

มหาวิทยาลัยพระนคร

ประวัติผู้ศึกษาค้นคว้า

ชื่อ - ชื่อสกุล ศุภฤตา ภูระหงษ์
วัน เดือน ปี เกิด 29 สิงหาคม 2513
ที่อยู่ปัจจุบัน 23/2 หมู่ 1 ตำบลบึงบัว อำเภอวชิรบารมี จังหวัดพิจิตร
ที่ทำงานปัจจุบัน โรงเรียนบ้านบึงเฒ่า
อำเภอสามง่าม จังหวัดพิจิตร 64140
โทรศัพท์มือถือ 08-362-258
ตำแหน่งหน้าที่ปัจจุบัน ตำแหน่งครู วิทยฐานะครูชำนาญการพิเศษ
ประวัติการศึกษา
พ.ศ. 2536 ปริญญาตรี ค.บ. การประถมศึกษา
มหาวิทยาลัยราชภัฏพิบูลสงคราม

มหาวิทยาลัยนเรศวร