

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

วิชาศิลปะเป็นวิชาที่มุ่งเน้นในการส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิด ความสามารถในการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ ทำให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และช่วยให้นักเรียนได้พัฒนากระบวนการรับรู้ทางศิลปะจนสามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อีกทั้งยังส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความรักชอบ ความมีระเบียบวินัย และสามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข (คณะกรรมการกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ, 2551, หน้า 4) โรงเรียนไชยปราการเป็นหนึ่งในสถานศึกษาที่ให้ความสำคัญกับการใช้กระบวนการคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนวิชาศิลปะ โดยได้กำหนดความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นส่วนหนึ่งของมาตรฐานการเรียนรู้ของทางโรงเรียน ซึ่งได้ระบุไว้ว่าการเรียนการสอนในวิชาศิลปะต้องมีการส่งเสริมให้นักเรียนมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ แต่จากการประเมินตนเองของโรงเรียนไชยปราการ และจากการประเมินของคณะกรรมการประเมินมาตรฐานสถานศึกษา รอบที่ 1 พบว่าคุณลักษณะด้านการคิดสร้างสรรค์ ตามมาตรฐานที่ 4 ของนักเรียน โรงเรียนไชยปราการอยู่ในระดับพอใช้ ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์มาตรฐานที่ทางโรงเรียนกำหนด (ฝ่ายวิชาการ โรงเรียนไชยปราการ, 2550 หน้า 12) ดังนั้นจึงจำเป็นต้องมีการเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียน เพื่อให้สามารถพัฒนาตนเองจนสามารถคิดสร้างสรรค์ได้ ซึ่งการที่จะทำให้นักเรียนเกิดสิ่งดังกล่าวได้นั้น ครูผู้สอนจำเป็นที่จะต้องมีการปรับเปลี่ยนการจัดการเรียนการสอนโดยเฉพาะเทคนิควิธีการสอนของครูเพื่อให้นักเรียนใช้กระบวนการคิดให้ได้ แต่จากการเรียนการสอนเท่าที่ผ่านมา พบว่าครูผู้สอนยังสอนโดยมักจะให้นักเรียนทำตามแบบอย่างที่คุณกำหนดมากกว่าจะกระตุ้นให้นักเรียนได้แสดงออกทางความคิดด้วยตนเอง หรือให้นักเรียนคิดอย่างแตกต่างและคิดอย่างอิสระ ซึ่งจากการสอนในลักษณะดังกล่าวนี้เองที่อาจไปจำกัดวิธีการคิดของนักเรียน เช่นเดียวกัน ดังที่ อารี พันธุ์มณี (2540, หน้า 14) กล่าวว่า ถ้าหากครูผู้สอนสามารถทำให้นักเรียนคิดอย่างแตกต่างและคิดอย่างอิสระได้แล้ว ก็จะช่วยให้นักเรียนสามารถคิดอย่างสร้างสรรค์ได้

Saunders (2007 อ้างใน คุญิต พรหมชนะ, 2546, หน้า 2) ได้กล่าวไว้ว่า การที่จะกระตุ้นให้นักเรียนกล้าคิดอย่างอิสระและคิดอย่างแตกต่างนั้น จะเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมเทคนิควิธีการคิดให้นักเรียนสามารถรู้วิธีการคิดในแบบสร้างสรรค์ด้วยตนเองได้ ซึ่งในการที่จะทำให้นักเรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ได้นั้น สุรางค์ ไคว์ตระกูล (2536, หน้า 47) กล่าวว่า ขึ้นอยู่กับความหลากหลายของสื่อการเรียนการสอนที่จะสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ได้ดีกว่าการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ไม่มีความหลากหลาย และนอกจากความหลากหลายของสื่อการเรียนการสอนจะมีผลต่อการสร้างความสนใจให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์แล้ว การใช้สื่อหลายอย่างประกอบกัน ยังสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคลได้อีกด้วย (Bloom 1976 อ้างใน วิชัย คิสสระ, 2533, หน้า บทนำ)

ในเมื่อความคิดสร้างสรรค์ เป็นวิธีการคิดที่จำเป็นจะต้องปลูกฝังและฝึกฝนให้เกิดขึ้นในตัวนักเรียน จนสามารถนำไปใช้ในชีวิตรประจำวันได้แล้ว จากงานวิจัยต่างๆ ที่ผ่านมามีพบว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยการสอนผ่านงานทัศนศิลป์ที่เน้นการเรียนการสอนเป็นรายบุคคล สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้ ซึ่งการสอนเป็นรายบุคคลสามารถทำได้หลายรูปแบบ เช่น การใช้สื่อการเรียนการสอนในลักษณะของสื่อประสม ไม่ว่าจะเป็นบทเรียนสำเร็จรูป บทเรียนอิเล็กทรอนิกส์ ชุดการเรียน ชุดการสอน หรือชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เพราะสื่อเหล่านี้สามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคล ดังเช่นที่ Bloom (1976 อ้างใน วิชัย คิสสระ, 2533, หน้า บทนำ) กล่าวไว้ว่า การใช้สื่อการสอนในลักษณะของสื่อประสมสามารถตอบสนองต่อความต้องการของนักเรียนเป็นรายบุคคลได้ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยเฉพาะอย่างยิ่งความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ ทั้งนี้เพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อที่จะช่วยให้นักเรียนสามารถเกิดความคิดสร้างสรรค์ และสามารถสร้างความรู้ใหม่ๆ ตลอดจนทำให้นักเรียนรู้จักแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ทำให้เป็นคนที่มีความรู้อย่างกว้างขวางโดยไม่จำกัดการเรียนรู้เฉพาะในห้องเรียนเท่านั้น (James E. Duane, 1975, p. 140) โดยผู้วิจัยจะนำ การเรียนรู้แบบประสบการณ์ของ Kolb

(Kolb A. David, 1984, p. 3) มาประยุกต์ใช้ร่วมกับชุดกิจกรรมการเรียนรู้เป็นชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ทั้งนี้เพราะการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว จะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนมีส่วนร่วม และลงมือปฏิบัติจริงในทุกขั้นตอน จนสามารถสร้างองค์ความรู้ใหม่ ที่เหมาะสมด้วยตนเอง และการเรียนรู้แบบประสบการณ์ของ Kolb ยังจะเน้นทักษะทางด้านการคิด ที่มีความยืดหยุ่นตามศักยภาพโดยมีการผสมผสานระหว่างความรู้เดิมกับประสบการณ์ในรูปแบบใหม่อันจะนำไปสู่การใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างเหมาะสม ซึ่งจะเป็นการนำ

กระบวนการสืบเสาะความรู้ออกไปใช้ในโลกของความเป็นจริง ทำให้นักเรียนมีวิจญาณ สามารถวิเคราะห์ สังเคราะห์ และมีความริเริ่มสร้างสรรค์ส่งผลให้นักเรียนมีความมั่นใจในการนำเสนอความคิดและกล้าแสดงออกจากการลงมือกระทำโดยผ่านประสบการณ์ตรงของตนเอง (มณฑิตา ทับทิมทอง, 2548) อีกทั้งยังสนับสนุนให้นักเรียนได้วิเคราะห์ ทดลอง และสัมผัส สภาพแวดล้อมด้วยตนเอง มีผลต่อการใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการทำให้การดำรงชีวิตมีความหมายยิ่งขึ้น (สิริพรรณ ดันดิรัตน์ไพศาล, 2545, หน้า 12)

จากที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่นักเรียนควรได้รับการพัฒนาและการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์เป็นวิธีการหนึ่งที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ ดังนั้นจึงเป็นเหตุให้ผู้วิจัยสนใจที่จะศึกษาผลของการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนในวิชาศิลปะชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ และคิดว่าเมื่อนำชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ไปใช้ในการสอนศิลปะให้กับนักเรียนแล้ว น่าจะทำให้นักเรียนมีพัฒนาการทางด้านการคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นตลอดจนเป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์เพื่อนำไปใช้ในการสอนความคิดสร้างสรรค์สำหรับวิชาอื่นๆไป

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่

คำถามในการวิจัย

1. หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์แล้วนักเรียนมีพัฒนาการด้านการคิดสร้างสรรค์มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์อย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

ขอบเขตของการวิจัยครั้งนี้มีดังนี้

1. กลุ่มศึกษาในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในปีการศึกษา 2551
2. เนื้อหา ได้แก่ เนื้อหารายวิชาศิลปะ รหัสวิชา ศ 33101 เรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์** คือ ชุดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์ ประกอบด้วย เนื้อหาวิชา จุดประสงค์เชิงพฤติกรรม มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักเรียนได้ประสบการณ์ที่หลากหลายเน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้จากประสบการณ์จริง ได้พบเห็น ได้สัมผัส ได้ลงมือปฏิบัติ และมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรมที่มีความหมายต่อนักเรียน ด้วยการลงมือปฏิบัติจริงจากกิจกรรมการเรียนรู้ที่กำหนดให้ จนนักเรียนสามารถถ่ายทอดออกมาในรูปแบบผลงานที่มีการพัฒนาแนวคิดใหม่ด้วยการวิเคราะห์ สังเคราะห์ และแยกแยะ ได้ว่าสิ่งที่ได้ปฏิบัตินั้น สิ่งใดมีประโยชน์ สิ่งใดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ พร้อมกับให้นักเรียนสามารถประเมินผลการเรียนรู้ด้วยตนเอง

2. **ความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์** หมายถึง ความสามารถในการใช้ความคิดสร้างผลงานทางทัศนศิลป์ด้วยตนเองของนักเรียนหลังจากที่ฝึกด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ได้อย่างสร้างสรรค์สอดคล้องกับองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ 4 ข้อ คือ ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคล่องในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และ ความคิดละเอียดลออ (Elaborative) โดยนักเรียนสามารถสร้างผลงานจากความคิดของตนเองได้อย่างรวดเร็ว สามารถคิดปรับเปลี่ยนรูปแบบผลงาน ได้นอกกรอบ และมีความละเอียดครบถ้วนตามหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์
3. **พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง พัฒนาการของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่นักเรียนทำได้จากการทำแบบทดสอบปฏิบัติก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์
4. **ผลการใช้ชุดกิจกรรม** หมายถึง คะแนนความคิดสร้างสรรค์ และระดับความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์

ประโยชน์ที่ได้รับ

1. ได้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ
2. ได้แนวทางในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียน