

บทที่ 5

บทสรุป

การวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่

คำถามในการวิจัย

1. หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์แล้วนักเรียนมีพัฒนาการด้านการคิดสร้างสรรค์มากขึ้นหรือไม่ อย่างไร
2. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์อย่างไร

ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีขอบเขตดังนี้

1. กลุ่มศึกษาในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ที่ลงทะเบียนเรียนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในปีการศึกษา 2552
2. เนื้อหา ได้แก่ เนื้อหารายวิชาศิลปะ รหัสวิชา ศ 33101 เรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย

1. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์
2. rubric ประเมินผลงานการคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ก่อนและหลังเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์
3. แบบสอบถามความคิดเห็นที่มีต่อการเรียนรู้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์

วิธีการดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ มีวิธีดำเนินการดังต่อไปนี้

1. ให้นักเรียนทุกคนทำข้อสอบวัดความรู้พื้นฐาน
2. ดำเนินการเรียนการสอนเรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์ โดยแบ่งเนื้อหาการสอนออกเป็นหน่วยการสอนย่อย 5 หน่วย และทำการทดลองคิดต่อกันเป็นเวลา 5 วัน ตั้งแต่วันที่ 22, 23, 26 - 28 กุมภาพันธ์ 2553 เวลาประมาณ 13.00 - 16.00 น.
3. ในขณะที่เรียนรู้วิจัยได้สังเกตพฤติกรรมของนักเรียนกลุ่มศึกษา

4. ระหว่างที่มีการปฏิบัติชิ้นงานนักเรียนจะสังเกตประเมินผลงานด้วยตนเอง รวมทั้งให้เพื่อน และครูร่วมสังเกตประเมินไปด้วย
5. หลังจากเรียนจบกระบวนการเรียนการสอนในแต่ละหน่วยแล้ว ให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน
6. มีการสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่มีต่อการเรียนการสอนที่ผ่านมา และให้ทำแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ประสพการณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ผลการจากสอบปฏิบัติหลังเรียนในหน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ถึงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 นำมาวิเคราะห์โดยหาค่าร้อยละ (%) แล้วนำเสนอในรูปแบบของตารางพร้อมกับอธิบายความประกอบ
2. คะแนนจาก rubric ประเมินผลงานการคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ก่อน และ หลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสพการณ์นำมาวิเคราะห์ หาความแตกต่างของคะแนนเพื่อดูความก้าวหน้าของนักเรียน โดยใช้ t-test
3. ข้อมูลจากแบบสอบถามความคิดเห็นของนักเรียนที่ใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสพการณ์นำมาวิเคราะห์โดยหาค่าเฉลี่ย และทำการแปรผลค่าเฉลี่ย คะแนนความคิดเห็นของนักเรียนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบ ประสพการณ์ และนำเสนอในรูปแบบตารางพร้อมกับอธิบายความประกอบ

สรุปผลการวิจัย

จากการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ ผู้วิจัยได้ข้อสรุปดังนี้

1. หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์แล้ว นักเรียนมีผลการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์เพิ่มมากขึ้น โดยมีคะแนนเฉลี่ยจากผลการปฏิบัติงานทัศนศิลป์หลังเรียน ของนักเรียนทั้งหมดตั้งแต่หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ถึงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เพิ่มขึ้นตามลำดับดังนี้ คือ ร้อยละ 83.9, 87.5, 92, 92.2 และ 96.67

2. คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001

3. นักเรียนทุกคนที่เรียนด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ เห็นด้วยอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทำให้นักเรียนได้เลือกเรียนเลือกปฏิบัติกิจกรรมเป็นรายคน ช่วยให้สร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์รูปแบบใหม่ๆ และสามารถแสดงผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์เพื่อนำเสนอให้ผู้อื่นได้ชื่นชม นอกจากนั้นนักเรียนยังเห็นด้วยว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ มีสื่อและกิจกรรมให้เลือกปฏิบัติอย่างหลากหลาย ช่วยให้เรียนรู้ได้ตามจุดประสงค์ ได้พบเห็น และเรียนรู้จากประสบการณ์ด้วยการปฏิบัติจริง รู้จักนำสิ่งที่พบเห็นมาใช้สร้างผลงานได้อย่างอิสระและแตกต่าง มีความรอบรู้สามารถสร้างปฏิสัมพันธ์ทางความคิดกับเพื่อน ครู และสิ่งแวดล้อม สามารถรับรู้ สรุปความรู้ที่ได้รับอย่างมีแบบแผน มีความสนใจเข้าร่วมกิจกรรมทางศิลปะมากขึ้น กล้านำเสนอ และแสดงผลงานทัศนศิลป์ออกมาในรูปแบบใหม่ๆ ได้อย่างสร้างสรรค์



อภิปรายผล

จากการวิจัยเรื่อง ผลการใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนไชยปราการ จังหวัดเชียงใหม่ สามารถนำมาอภิปรายผลได้ดังนี้

1. หลังจากใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ในการสอนเรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์แล้ว นักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์ จากการปฏิบัติผลงานทัศนศิลป์หลังเรียนพัฒนาเพิ่มมากขึ้นเป็นลำดับ โดยนักเรียนทั้งหมดมีคะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ถึงหน่วยการเรียนรู้ที่ 5 เพิ่มขึ้นตามลำดับ ทั้งนี้ อาจเป็นเพราะชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ มีกิจกรรมที่หลากหลายซึ่งจากกิจกรรมที่มีอย่างหลากหลายไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมในรูปแบบเกม การสืบค้นข้อมูลจากแหล่งเรียนรู้ ได้แก่ อินเทอร์เน็ต การใช้หนังสือนิตยสาร รูปภาพ ห้องศูนย์การเรียนรู้ทางศิลปะ ห้องสมุด และจากการได้ลงมือปฏิบัติจริงด้วยตนเอง พร้อมทั้งเปิดโอกาสให้นักเรียนมีหนทางในการเลือกที่จะปฏิบัติชิ้นงานได้หลายวิธีการ ซึ่งจากกิจกรรมที่มีอย่างหลากหลายดังกล่าวนี้เอง จึงน่าจะเป็นสาเหตุที่ทำให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นในการที่จะสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ด้วยตนเองและทำให้นักเรียนคิดได้อย่างอิสระและคิดได้แตกต่างออกไป อันส่งเสริมให้นักเรียนคิดแบบสร้างสรรค์ได้ ดังที่ Bloom (1976 อ้างใน วิชัย ดิสสระ, 2533, หน้า บทนำ) และ James E. Duane (1975, p. 140) ที่ได้กล่าวว่า ความหลากหลายของกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้เลือกปฏิบัติ นั้น เป็นสิ่งที่กระตุ้นและเร้าความสนใจที่จะทำให้นักเรียนคิดได้อย่างแตกต่างและคิดได้อย่างอิสระ ซึ่งเมื่อนักเรียนสามารถคิดได้อย่างอิสระ แล้วก็จะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีวิธีการในการคิดแบบสร้างสรรค์ได้ด้วยดังที่ Saunders (2007 อ้างใน คุณิต พรหมชนะ, 2546, หน้า 2) กล่าวว่า การกระตุ้นให้นักเรียนกล้าคิดอย่างอิสระและคิดอย่างต่างต่างนั้น จะเป็นวิธีการที่ช่วยส่งเสริมวิธีการคิดในแบบสร้างสรรค์ได้ และเมื่อนักเรียนได้รับประสบการณ์ดังกล่าวซ้ำแล้วซ้ำอีก ก็น่าจะมีผลให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการเรียนแต่ละหน่วยถัดมาเพิ่มขึ้นเป็นลำดับ นอกเหนือจากนี้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ยังมีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลาย และจากการมีสื่อการเรียนการสอนที่หลากหลายดังกล่าวเช่นนี้น่าจะช่วยทำให้นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นกับการสร้างผลงานทางทัศนศิลป์

สอดคล้องกับ สุรางค์ โคว์ตระกูล (2536, หน้า 47) และ กาญจนา เกียรติประวัติ (2524, หน้า บทนำ) ที่กล่าวว่า สื่อประสมที่มีความหลากหลายจะช่วยสร้างความสนใจได้ดีกว่าการใช้สื่อการเรียนการสอนที่ไม่มีความหลากหลาย

นอกจากนี้การที่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ได้จัดประสบการณ์ที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าไปมีส่วนร่วมในการปฏิบัติชิ้นงานทัศนศิลป์ด้วยการลงมือปฏิบัติจริง หรือให้นักเรียนได้เรียนในสถานการณ์จริงอย่าง เช่น การออกไปชม ออกไปสังเกต ทดลอง วาด ปั้น แกะสลัก รูปทรงของเส้น สี แสงเงา ในลักษณะต่างๆ ของธรรมชาติ และสิ่งที่อยู่รอบตัวของนักเรียน ด้วยการให้ทำงานเป็นคู่ หรือทำเป็นกลุ่มนั้นน่าจะมีส่วนที่ให้นักเรียนสามารถเข้าใจในวิธีการสร้างสรรค์ผลงาน ในรูปแบบที่แปลกใหม่ สอดคล้องกับที่ มณฑิตา หับทิม ทอง (2548) Dewey (1938, อ้างใน ลลิตา วิบูลย์วิทยกุล, 2547, หน้า 11) Kraft and Sakofs (1988 อ้างใน พิทยา คำคาเทพ, 2542, หน้า 32) และ Karlin and Berger (1971) ที่ได้กล่าวว่า การที่นักเรียนได้วิเคราะห์ ทดลอง และสัมผัสสภาพแวดล้อมด้วยตนเอง ได้เลือกใช้จินตนาการอย่างอิสระด้วยตนเอง หรือได้ร่วมกันกับเพื่อนเพื่อช่วยกันคิดประดิษฐ์ ชิ้นงานนั้นจะเป็นการจุดประกายความคิด ที่ทำให้สามารถรับรู้ในสิ่งที่อยู่รอบตัว และรู้จักนำความรู้ที่ได้รับมาสร้างเป็นชิ้นงานได้อย่างสร้างสรรค์

2. หลังจากทีนักเรียนได้เรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ แล้วนักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนเพิ่มมากขึ้นทั้ง 4 ด้าน คือ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่อง ด้านความคิดยืดหยุ่น และด้านความคิดละเอียดลออนั้น อาจเป็นเพราะว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีกิจกรรมที่เน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงตามประสบการณ์อย่างเป็นลำดับขั้นตอน 4 ขั้นตอน กล่าวคือ 1) ขั้นประสบการณ์ ที่เป็นการให้นักเรียนได้เข้าไปมีส่วนร่วมรับรู้เนื้อหาความรู้ด้วยการเลือกลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง 2) ขั้นสะท้อนคิด ให้นักเรียนอธิบายถึงความรู้ที่ได้รับออกมา 3) ขั้นสรุปเป็นหลักการ ที่ให้นักเรียนสรุปความรู้เป็นหลักการด้วยตนเอง และ 4) ขั้นนำความรู้ไปใช้ ซึ่งนักเรียนสามารถคิดสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ที่แปลกใหม่ได้ ซึ่งจากการที่ได้ปฏิบัติจริงตามประสบการณ์อย่างเป็นลำดับขั้นตอนดังกล่าวจึงทำให้นักเรียน ได้เรียนรู้การวิเคราะห์ความรู้ จากการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง จนสามารถสรุปเป็นความคิดรวบยอด ทำให้นักเรียนเกิดความกล้าและมั่นใจที่จะ

แสดงออกผ่านผลงานทัศนศิลป์ทำให้ได้ผลงานที่แปลกใหม่ สอดคล้องกับ Dewey (1938, อ้างใน ลลิตา วิบูลวัชรียกุล, 2547, หน้า 11) และ วรินทร์ คำพุทธา (2545) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้เมื่อนักเรียนได้มีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม คิดพิจารณาถึงสิ่งที่เกิดขึ้นด้วยการวิเคราะห์ การแยกแยะได้ว่า สิ่งที่ได้ปฏิบัตินั้น สิ่งใดมีประโยชน์และสิ่งใดสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ โดยการสร้างประสบการณ์ที่มีความหมายจากการลงมือปฏิบัติของนักเรียน จะนำไปสู่ความคิดรวบยอดและทำให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์

3. ในด้านความคิดเห็นของนักเรียนกลุ่มศึกษาที่เรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ การที่นักเรียนทุกคนเห็นด้วยว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ช่วยในการเรียนรู้ของนักเรียนเกือบทุกรายการ ยกเว้น ในรายการที่ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีสื่อการสอนที่ใช้ในการนำเสนอเนื้อหาอย่างหลากหลาย มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้เลือกทำชิ้นงานหลากหลายวิธีที่นักเรียนตอบว่า ไม่แน่ใจ นั้นทั้งนี้อาจเป็นเพราะข้อจำกัดในการทำวิจัยของผู้วิจัยในครั้งนี้อาจจะคิดกิจกรรมการเรียนรู้วิชาศิลปะได้ยังไม่หลากหลายเพียงพอ ด้วยเหตุที่เนื้อหาทางศิลปะเรื่อง จิตรกรรมไทยกับการสร้างสรรค์นี้ค่อนข้างจะเป็นเนื้อหาที่มีรูปแบบเฉพาะ เน้นการให้นักเรียนสืบสาน หรือคงไว้ในรูปแบบเดิมมากกว่าที่จะให้นักเรียนนำไปสร้างสรรค์ชิ้นใหม่ เมื่อเป็นเช่นนี้จึงทำให้การคิดกิจกรรมเพื่อให้นักเรียนได้ทำหรือปฏิบัติของผู้วิจัยเป็นไปอย่างค่อนข้างจำกัด ด้วยเหตุนี้เมื่อถามนักเรียนว่า ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีสื่อและกิจกรรมที่หลากหลาย และเปิดโอกาสให้เลือกทำชิ้นงานหลากหลายจึงทำให้นักเรียนตอบว่า ไม่แน่ใจ สำหรับในส่วนที่ว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทำให้นักเรียนสามารถแสดงผลงานศิลปะที่สร้างสรรค์เพื่อนำเสนอให้ผู้อื่นชื่นชมได้ ช่วยให้นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานทัศนศิลป์ในรูปแบบใหม่ๆ ได้ดี และมีกิจกรรมให้นักเรียนได้เลือกเรียน และเลือกปฏิบัติชิ้นงานเป็นรายคนที่นักเรียนเห็นด้วยเป็นอย่างยิ่งนั้น อาจเป็นเพราะว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์มีกิจกรรมให้นักเรียนได้เลือกปฏิบัติชิ้นงานตามความถนัด และตามความสนใจของนักเรียนแต่ละคน โดยในแต่ละกิจกรรมให้นักเรียนได้มีอิสระในการเลือกใช้เทคนิค เลือกวิธีการปฏิบัติชิ้นงาน และเลือกวัสดุอุปกรณ์ที่จะใช้สร้างสรรค์ผลงาน ทำให้นักเรียนมีอิสระที่จะคิดสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างเต็มที่ ส่งผลให้นักเรียนกล้าแสดงออกโดยนำเสนอออกมา

เป็นผลงานใหม่ๆ ให้ผู้อื่นได้ชื่นชม สอดคล้องกับ ฉลอง ทับศรี (2535 อ้างใน กรองกาญจน์ อรุณรัตน์, 2536, หน้า 4) และ นิพนธ์ สุขปรีดี (2546, หน้า 145) ที่กล่าวว่า ชุติกิจกรรมการเรียนรู้ เป็นสื่อที่ให้นักเรียนเลือกเรียนเป็นรายบุคคล เปิดโอกาสให้นักเรียนเลือกค้นหาสิ่งที่ต้องการเรียนรู้ โดยมีพื้นฐานมาจากความสนใจของนักเรียน เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนกล้าคิดอย่างอิสระในการสร้างสรรค์ผลงานใหม่ๆ สอดคล้องกับ Saunders (2007 อ้างใน คุณิต พรหมชนะ, 2546, หน้า 2) ที่กล่าวว่า การที่จะกระตุ้นให้นักเรียนกล้าคิดอย่างอิสระเป็นวิธีการที่ช่วยให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเองได้

อย่างไรก็ตามในการที่จะสอนเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้นนั้น ผู้วิจัยคิดว่ายังมีปัจจัยอื่นๆ ที่อาจมีส่วนส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้มากขึ้น นั่นก็คือปัจจัยในเรื่องของเวลา ทั้งนี้เพราะ ศิลปะ เป็นเรื่องของความงาม ดังนั้นเมื่อให้นักเรียนปฏิบัติผลงานทางศิลปะภายในเวลาที่จำกัด จึงอาจทำให้นักเรียนไม่สามารถคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่ และผลิตผลงานศิลปะได้ยังไม่ดีพอ ดังจะเห็นว่าในกิจกรรมบางกิจกรรมที่มีนักเรียนบางคนปฏิบัติชิ้นงานไม่ทันตามเวลาที่กำหนด โดยนักเรียนบางคนก็ใช้เวลาในการปฏิบัติงานเกินเวลาที่กำหนดไว้ เพราะนักเรียนมีความรู้สึก ว่า ผลงานยังไม่พอ ด้วยเหตุนี้จึงเป็นเหตุให้การดำเนินกิจกรรมบางกิจกรรมที่กำหนดไว้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ทำได้ช้ากว่าที่กำหนดไว้ ดังนั้นการที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการที่จะทำให้นักเรียนสามารถสร้างผลงานทางศิลปะได้อย่างเต็มที่นั้น ผู้วิจัยจึงคิดว่าน่าจะมีการยืดหยุ่นเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมให้มากขึ้น ทั้งนี้เพื่อที่จะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสามารถพัฒนาไปได้มากยิ่งขึ้น

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ในการนำเนื้อหาทางศิลปะมาใช้กับชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ควรจะเป็นเนื้อหาที่ไม่ควรมีรูปแบบบังคับเหมือนดังเช่นเนื้อหาเรื่อง จิตรกรรมไทย ทั้งนี้เพราะนอกจากจะทำให้ไม่สามารถคิดและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้การสอนได้อย่างหลากหลายแล้ว ยังเป็นการไม่เปิด โอกาสให้นักเรียนคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระได้มากเท่าที่ควร โดยทั้งนี้ อาจทำการศึกษาการใช้ชุดกิจกรรมการ

เรียนรู้แบบประสบการณ์ในเนื้อหาเรื่อง จิตรกรรมร่วมสมัย ว่ามีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร

2. ควรมีการศึกษาในเรื่องของเวลาที่ให้นักเรียนปฏิบัติกิจกรรมทางทัศนศิลป์โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ ว่าเวลาจะมีผลต่อการพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหรือไม่ อย่างไร
3. ควรจะได้มีวิจัยเกี่ยวกับ ภาพตัวอย่างที่นำมาใช้ในชุดกิจกรรมการเรียนรู้แบบประสบการณ์ว่ารูปแบบของภาพตัวอย่างแบบไหนที่ควรจะเป็นสื่อการสอนในกิจกรรมการเรียนการสอนวิชาทัศนศิลป์ และภาพที่ควรนำมาใช้นั้นจะมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหรือไม่ และอย่างไร