

การสอน / กระบวนการคิด เพื่อสร้างผลงานสร้างสรรค์

กฤษฎา แสงสืบชาติ

บทความนี้ผู้เขียนได้ทั้งปริศนาและข้อคำถาม เพื่อเป็นประเด็นให้ผู้อ่านได้ทบทวนตรวจสอบ ต่อการตั้งหัวข้อบทความ โดยผู้เขียนเองมีจุดมุ่งหมาย จะชี้ให้เห็นสาระบางประการ จากข้อสังเกตของผู้เขียนเกี่ยวกับ เรื่องความคิด กระบวนการคิด ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งแล้วแต่จะเรียกกันตามความเข้าใจในหลักวิชา หรือ ทฤษฎี ต่าง ๆ ที่ปรากฏขึ้นในขณะนี้

ซึ่งในฐานะครูผู้สอนวิชาออกแบบผู้หนึ่งมีความเห็นคล้อยด้วยว่าจำเป็นเหลือเกินที่ต้องพยายามให้ลูกศิษย์ ของข้าพเจ้า คิด / แสดงกระบวนการคิด และเลือกหนทางเพื่อนำสู่ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด ในการออกแบบผลงานสร้างสรรค์ วิจัย ประสิทธิภาพเลิศ กล่าวหาว่า เทคนิคการสอนที่สามารถกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์มีหลายวิธี ครูจำเป็นต้องเลือกใช้ให้สอดคล้องกับสิ่งที่จะกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งบางครั้งต้องใช้มากกว่า 1 เทคนิควิธี จึงจะให้นักเรียนมีปริมาณความคิดอย่างเพียงพอ นักเรียนจะใช้วิจารณ์งาน ตัดสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องออก ที่ละด้าน ที่ละประเด็น ให้คงเหลือแต่สิ่งที่ใช้ได้ มาเป็นแนวทางซึ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ใหม่

ความคิดกระบวนการคิดและความคิดสร้างสรรค์ มีผลจากพฤติกรรมกรรมการสร้างสรรค์ (Creative behavior) ที่มีปัจจัย 3 ประการ คือ

1. กระบวนการสร้างสรรค์ (Creative Process)

มนุษย์จะมีความแตกต่างกันไปตามวิถีทาง การนึกคิดของแต่ละ คนขึ้นอยู่กับความถนัดและความสามารถด้วย เช่น บางคนถนัดซ้าย บางคนถนัดขวา บางคนถนัดวาดรูปมากกว่าการปั้นเป็นต้น บางคนจะสามารถทำได้ดีเพียงบางอย่างแต่ บางคนก็ไม่สามารถทำได้ดีเท่าที่ควร วิธีการพัฒนาการสร้างสรรค์ก็แตกต่างกันออกไปตามความถนัดและความสามารถของแต่ละคนดังนั้น กระบวนการสร้างสรรค์จึงแตกต่างกัน

2. ลักษณะพิเศษเฉพาะตัว (Individual Characteristic)

เนื่องจากคนเรามีความถนัดและความสามารถต่างกัน และศิลปะแต่ละแขนงก็มีลักษณะเฉพาะตัวของมัน ทั้งในเรื่อง กระบวนการคิด กระบวนการทำพัสดุวิเศษที่มีอยู่เกี่ยวกับตัวจึงไม่เหมือนกัน การฝึกฝนบางอย่างช่วยได้เฉพาะบางคน เท่านั้น แต่ละคนก็จะมีเอกลักษณ์เฉพาะตน ขึ้นอยู่กับ ความถนัดและความสามารถ

3. องค์ประกอบของสิ่งแวดล้อม (Environmental Factors)

สิ่งแวดล้อมมีอิทธิพลอย่างมากต่อการสร้างสรรค์ และเป็นบ่อเกิดทางความคิด ดังนั้น สิ่งแวดล้อมที่แตกต่างกันไปตามสภาพภูมิศาสตร์ สังคม ธรรมเนียม วัฒนธรรม ตลอดจนความเชื่อต่าง ๆ จะมีผลกระทบต่องานทั้งสิ้น ดังจะเห็นได้จาก ผลงานแต่ละท้องถิ่น แต่ละภาค แต่ละประเทศ และแต่ละยุค มีความแตกต่างกันออกไป เมื่อสภาพแวดล้อมเปลี่ยนไป ผลงานก็ย่อมเปลี่ยนแปลงไปด้วย

ปัจจัยที่กล่าวมาทั้งหมดจะเป็นตัวแปรก่อให้เกิดผลลัพธ์ในการออกแบบ ทั้งความแตกต่างของแต่ละบุคคล ในการเลือกรับรู้ข้อมูลที่ล้อมรอบบุคคลนั้น ๆ เทคนิควิธีการคิดจึงจะมีผลสำคัญมาก ที่จะก่อให้เกิดกลไกทางความคิดได้อย่างเป็นรูปธรรม ผู้เขียนเองเล็งเห็นว่า กระบวนการที่ชัดเจนจะทำให้เกิดการพัฒนาคิด / การเลือก และผลลัพธ์ที่ดี แต่ทฤษฎี และแนวทางกระบวนการคิดก็มีหลากหลายตามที่กล่าวไว้แล้วข้างต้น

ทฤษฎีกระบวนการคิดสร้างสรรค์ของ ดร.เดอ โบโน นับเป็นทฤษฎีกระบวนการคิด และเป็นทฤษฎีที่มีกระบวนการแบบ ที่ค่อนข้างชัดเจนมาก โดยเขาค้นพบว่า การทำงานของสมองมีระบบข้อมูลแบบจัดการด้วยตัวเองหรือ Self Organizing Information System เขาแทนลำดับกระบวนการคิดโดยหมวก 6 ใบ เขาเห็นว่าอุปสรรคลำดับของการคิดคือ ความสับสน เราพยายามจะคิดมากเกินไปในแต่ละครั้ง อารมณ์ ข้อมูล เหตุผล ความหวัง ความคิดสร้างสรรค์ ต่างก็มารุมเร้าเราเหมือนกำลัง โยนลูกบอล หลายลูก เกินไปทำให้เกิดข้อแตกหัก ความไม่สิ้นสุดของคำตอบ และปัญหาการโต้แย้งทางความคิด และกลุ่มบุคคลที่ยาวนาน และไร้จุดหมาย

หมวก 6 ใบ ของ ดร.เดอ โบโน ประกอบด้วยการกำหนดหมวกให้มีสี 6 สี ง่ายแก่การจดจำ โดยมีข้อกำหนดอย่าง ชัดเจนว่า เมื่อใดเราใส่หมวกสีใด เราจะมุ่งความคิดเฉพาะเรื่องนั้นเรื่องเดียว เขาให้สีของแต่ละหมวกมีความสัมพันธ์กับการ ทำงานของมันด้วย คือ

หมวกสีขาว สีขาวเป็นสีกลาง ไม่มีอคติ ไม่ลำเอียง หมวกขาวนี้เกี่ยวข้องกับข้อเท็จจริงและตัวเลข เมื่อเวลาเราสวมหมวก ขาวเราจะพูดเฉพาะเรื่องของข้อมูล ความจริง อาจเป็นข้อมูลที่ได้จาก ความรู้สึกของ คนอื่น ๆ เราก็ถือได้ว่าเป็นข้อมูล

- หมวกสีแดง** สีแดงแสดงถึงความโกรธ (หน้าแดง) ความเดือดดาลและอารมณ์ สีแดงให้มุมมองทางด้านอารมณ์ เมื่อเราสวมหมวกสีแดงเราจะแสดงความรู้สึกส่วนตัวต่อสิ่งนั้น ๆ เช่น ผมรู้สึกว่าการออกแบบครั้งนี้ น่าเกลียดพิลึก อย่างนี้ไม่มีทางติดตลาดหรอก เสียเงินมากมายเปล่า ๆ
- หมวกสีดำ** สีดำมืดมนและจริงจัง หมวกสีดำคือข้อควรระวังและคำเตือน มันชี้ให้เห็นถึงจุดอ่อน ของความคิดนั้น ๆ
- หมวกสีเหลือง** สีเหลืองส่องสว่าง และให้ความรู้สึกในทางที่ดี หมวกสีเหลืองจะเป็นมุมมองในแง่บวกรวมถึงความหวัง และการคิดในแง่ดีด้วย
- หมวกสีเขียว** สีเขียวคือสีของหญ้า พืชพรรณ ความอุดมสมบูรณ์ การเติบโตงอกงาม หมวกสีเขียว หมายถึง ความคิดริเริ่ม และความคิดใหม่ ๆ
- หมวกสีฟ้า** สีฟ้าเยือกเย็น เป็นสีของท้องฟ้าซึ่งอยู่เบื้องบนเหนือทุกสิ่งทุกอย่าง หมวกสีฟ้า หมายถึง การควบคุม การจัดระบบกระบวนการคิดและการใช้หมวกใบอื่น ๆ

ในการใช้หมวกความคิด 6 ใบนี้ จะมีลักษณะใช้คนเดียวทั้ง 6 ใบ ไล่ลำดับตามความคิด หรือมีลักษณะการใช้เป็นกลุ่มในการประชุมเพื่อหาผลลัพธ์และข้อยุติก็สามารถทำได้ ผู้เขียนได้พิจารณาและเรียบเรียงความคิด เพื่อจะนำทฤษฎีของ ดร.เดอ โบโร มาปรับใช้ตามข้อสังเกตของตนว่า ผู้ที่เรียนการออกแบบสร้างสรรค์นั้น มีปัญหาอย่างมากที่กระบวนการคิด เพราะผู้เรียนออกแบบนอกจากจะต้องคิด แล้วยังต้องสร้างสรรค์สิ่งที่คิด ให้เป็นรูปธรรมสำเร็จตามที่ตนวางไว้ ถ้าเป็นการวิจัย ค้นคว้าก็เข้าข่ายการวิจัยลักษณะวิจัย และสร้างสรรค์ (R&D) กระบวนการคิดจึงต้องเป็นลำดับขั้น และชัดเจน ข้าพเจ้าได้ทดลองใช้วิธีการคิดนี้ในรายวิชาที่สอนคือ Creative Thinking โดยมีวัตถุประสงค์ของราย วิชาเป็นลำดับขั้นตามนี้



แต่ปัจจุบันคู่ขนานในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์คือ ผู้สอนหรือผู้ให้แนวทางแก่ผู้เรียน เป็นสิ่งจำเป็น และสำคัญยิ่ง ผู้เขียนใช้คำว่าผู้ให้แนวทางเพราะว่า ผู้สอนต้องไม่กำหนดผลลัพธ์ของคำตอบที่ตายตัว การตั้งคำถามควรเป็นคำถามปลายเปิดที่มีความหลากหลายในการแสดงความคิดเห็น ปลอดจากการถูกตำหนิในการตอบ คำตอบนั้น ๆ จะผิดก็ไม่ใช่ไร บรรยายภาคาการเรียนการสอนควรเต็มไปด้วยการให้กำลังใจ และได้รับการดูแลอย่างทั่วถึง เพื่อทำให้ผู้เรียนรู้สึกมีความภาคภูมิใจในตนเอง การอธิบายจึงต้องศึกษาการถ่ายทอดเรื่องเดียวกัน ให้กับกลุ่มผู้เรียนที่มีความแตกต่างตามปัจจัยหลัก 3 ประการ เพราะฉะนั้นการเรียนการสอน ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้สอนจึงเป็นเพียงผู้อำนวยความสะดวกในการเรียนรู้ ไม่ใช่แปลงคำตอบที่ถูกต้องทั้งหมด

กรณีการให้หมวด 6 ใบ แทนการคิดแบบต่าง ๆ ไม่มีระบบตายตัว เราอาจจะเริ่มจากหมวดที่แตกต่างกัน แล้วแต่กรณีไป การใช้กระบวนการคิดแบบหมวด 6 ใบ จะช่วยย่นระยะทางของความคิดได้แคบ และชัดเจนออกเป็น ประเด็นต่าง ๆ ทั้ง 6 ประเด็น หากเรานำแนวคิดหมวด 6 ใบ ของ ดร.เดอโบโร และนักจิตวิทยาอย่างศาสตราจารย์ ดร.อีพอล ทอเรนซ์ (Torrance.1970) แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจียที่กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ และเป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ หรือ “Creative Problem Solving”

จากแนวคิดนี้ผู้เขียนได้ลองพยายามเปรียบเทียบกับกระบวนการคิดแบบหมวด 6 ใบ ของ ดร.เดอโบโร ดังนี้

การค้นพบความจริง (Fact Finding)	เทียบกับหมวดสี่ขาวคือข้อมูล
ความกังวลสับสนวุ่นวาย (Mess)	เทียบกับหมวดสีดำคือความวิตกกังวล
การค้นพบปัญหา (Problem – Finding)	เทียบกับหมวดสีฟ้าคือการควบคุมความคิด
การตั้งสมมุติฐาน (Idea – Finding)	เทียบกับหมวดสีเหลืองคือความคิดในแง่บวก
การค้นพบคำตอบ	เทียบกับหมวดสีเขียวคือความคิดใหม่
การยอมรับผลจากการค้นพบ	เทียบกับหมวดสีแดงที่ใช้ตรวจสอบการถูกยอมรับในการออกแบบ

ด้วยเหตุ และข้อมูลทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้น ผู้เขียนจึงจับประเด็นของการกระบวนการคิด ที่ส่งเสริมต่อการสร้างสรรค์ ได้ว่าอาจต้องใช้หนทาง 2 แบบ คือ

1.การคิดที่ละเอียดประณีตเพื่อจัดการกับข้อมูลหรือเหตุผล หรือที่เราเรียกว่าการคิดแบบเอกนัย (Convergent) คือคิดในทางเดียวเพื่อให้ การคิดวิเคราะห์ จากข้อมูลเป็นไปในทิศทางเดียว ที่ละเอียด ประณีต นักออกแบบ จะมุ่งเน้น การคิดเพียงด้านเดียว เท่านั้นตามลำดับ ดังวิธีการคิดแบบหมวดของ ดร.เดอโบโร

2.เมื่อได้ข้อสรุปด้านข้อมูลและเหตุโดยพหุที่จะสรุปได้แล้วนักออกแบบสร้างสรรค์จะนำข้อสรุปนั้น มาทำการวางแบบ ที่มีลักษณะเป็นการคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้าง ซึ่ง กิลฟอร์ด (Guilford.1950) กล่าวว่าความคิดเอกนัย ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม (originality) ,ความคล่องในการคิด (Fluency) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และความคิดละเอียดละออ (Elaboration)

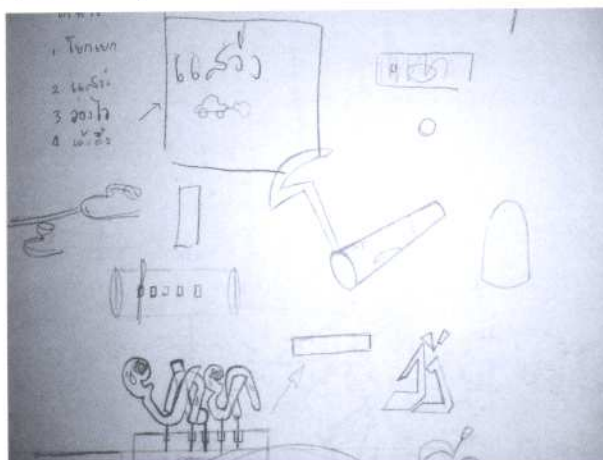
ขั้นตอนการคิดทั้ง 2 แบบนี้ ได้ถูกประมวลเป็นขั้นตอนการสร้างรูปแบบ (R&D) คือ Reseach (วิจัย) รวบรวมข้อมูล แบบเอกนัยถึงการสร้างรูปแบบการคัดเลือกผลงานแบบอเนกนัยดังลำดับ

คิดแบบเอกนัยวิเคราะห์ปัญหา ในทิศทางเดียว ที่ละเอียด

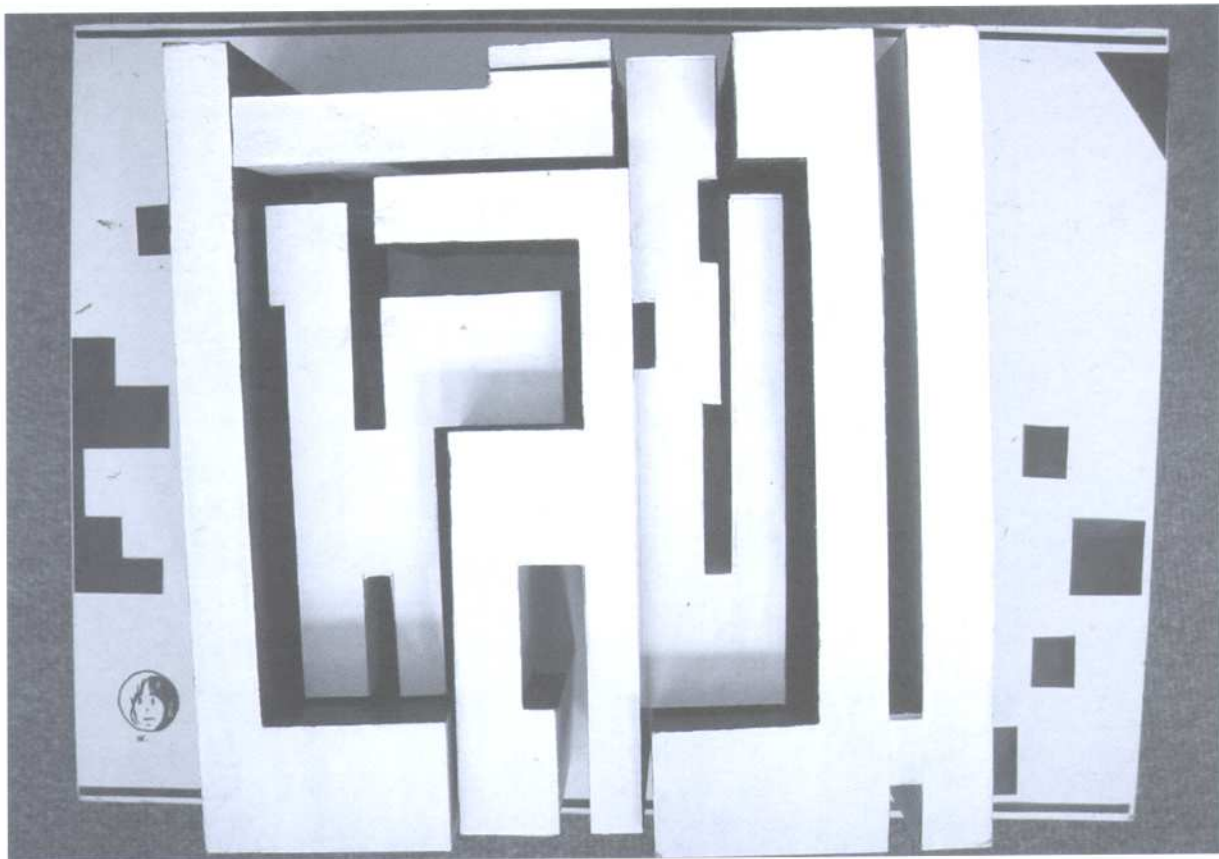


คิดแบบอเนกนัยหลายทาง ริเริ่ม ความคล่องในการคิด
การสร้างแบบ Thumbnail Sketch หรือ Idea Sketch

ภาพตัวอย่างวิธีการคิดผลงานนิสิตตามลำดับความคิด 2 แบบ โดยแบบเอกนัย นำวิธีการของ ดร.เดอโบโร มาเจาะหา คำตอบเป็นประเด็นเพื่อให้ได้ข้อมูล ซึ่งเกิดจากการวิเคราะห์ ข้อมูลเบื้องต้นปัญหาที่ละด้าน จนได้ข้อมูลที่เป็นที่ยอมรับ และทำการร่างภาพการเลือกแบบการปรับปรุงแบบ แบบความคิดอเนกนัย ที่มีหลากหลายเพื่อให้ได้ผลงานตามที่ปรากฏ



คิดแบบอเนกนัยหลายทาง ริเริ่ม ความคล่องในการคิด การร่างแบบ Thumbnail Sketch หรือ Idea Sketch



ภาพผลงานเรื่อง วัสดุเทคนิคกับความหมายของคำ



ภาพผลงานเรื่อง วัสดุเทคนิคกับความหมายของคำ



ภาพผลงานเรื่อง วัสดุเทคนิคกับความหมายของคำ



ภาพผลงานเรื่อง วัสดุเทคนิคกับความหมายของคำ

การวัดผล ความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็นด้าน ๆ ดังนี้

1. กระบวนการและวิธีการคิด ตามลำดับ จนได้ผลของข้อมูลเป็นที่ยอมรับโดยคนส่วนใหญ่ (ความคิดแบบเอกนัย)
2. ความคิดริเริ่ม (originality) การคิดสิ่งแปลกใหม่ (วัสดุที่นิสิตเลือกใช้)
3. ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) ความคิดรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ ทำให้

เกิดความชัดเจนและสมบูรณ์ในตัวผลงาน

ตัวอย่างผลงานที่ 2 ที่ผู้เขียนได้ทดลองเพื่อวัดความสามารถทางความคิด ในเรื่อง ความคิดคล่องตัว โดยการเปิดเสียงกิจกรรม 1 กิจกรรมให้นิสิตฟัง นิสิตต้องจับใจความสำคัญของเสียงที่ได้ยินแล้ว ลำดับเป็นภาพวาดภายใต้เงื่อนไขที่กำหนดคือ ให้ช่องภาพเพียง 10 ช่องภาพ ผู้เรียนต้องพยายามทำเสียงที่เกิดขึ้น ใช้ความคิดแบบเอกนัย ลำดับเสียงที่เกิดขึ้น และพัฒนาเป็นภาพผลงาน ซึ่งเรา จะเห็นคนแตกต่างที่หลากหลาย ในการคิดแบบเอกนัยในการร่างภาพของนิสิต ซึ่งการทดลองนี้ได้ทำการทดลอง 2 ขั้นตอน คือ

1. กำหนดเวลา 1 ชั่วโมงต้องการวาดภาพ 10 ช่องภาพตามเสียงที่กำหนด เพื่อวัดความคิดคล่องตัวจนได้ผลลัพธ์ของความคิดออกมาว่าใครสามารถมีความคิดคล่องตัวได้มากที่สุด



ภาพผลงานเรื่อง การรับรู้เรื่องเสียงกับการแปลความหมาย

ในผลงานครั้งที่ 1 นิสิตจะต้องพยายามฟังเสียงกิจกรรมที่เกิดขึ้น ซึ่งเสียงกิจกรรมนั้นจะดำเนินต่อเนื่อง ประเด็นอยู่ที่ว่าผู้ฟังนั้นจะต้องจับใจความสำคัญของเรื่อง เพื่อนำมาสื่อความหมายด้วยภาพ เพราะเสียงต่างๆ ที่เกิดขึ้น มีทั้งเสียงที่สามารถนำมาสื่อสารด้วยภาพได้ และสื่อสารได้น้อย จนถึงไม่สามารถนำมาสื่อสารได้เลย นิสิต จึงต้องคิด คัดกรองข้อมูล สิ่งต่างๆ ที่ตนคิดว่า เป็นข้อมูล ความจริง ถูกต้อง และตนสามารถแสดงออก ทางทักษะ ทางศิลปะได้ เราจะเห็นว่าข้อแม้ทางเวลา เป็นตัวแปรสำคัญ ต่อสภาพคล่องทางความคิด ภาพผลงาน จึงขาดความสมบูรณ์ สวยงาม และขาดการ ตรวจทาน ทางความคิด และการแสดงออก อย่างละเอียดละออ

2. ผู้เขียนได้ให้นิสิตฟังเสียงกิจกรรมอีกครั้ง (หลังส่งผลงานขั้นที่ 1 แล้ว) จากนั้นให้เวลานิสิตเพิ่ม 1 วัน เพื่อให้นิสิตกลับไปใช้การคิดในขั้นละเอียดละออ จนได้ผลงานเปรียบเทียบดังที่ปรากฏ

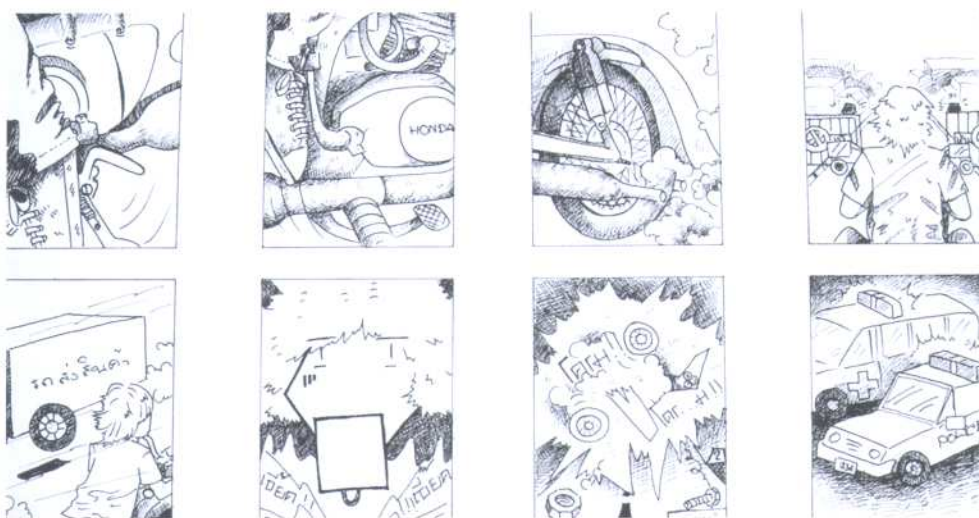




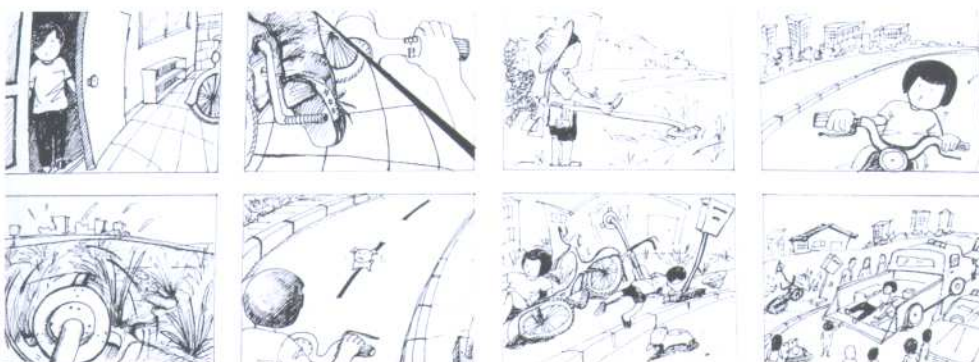
ในการทดลองในครั้งที่ 2 เป็นลำดับขั้นของการคิดขั้นละเอียดลออ นิสิตสามารถใช้เวลาทบทวนการออกแบบ และสามารถเลือกรูปแบบการแสดงออกที่หลากหลาย ผลงานครั้งที่ 2 จึงมีความสมบูรณ์ สวยงาม ซึ่งอาจเกิดจากประสบการณ์เดิมที่เคยมีในครั้งแรก เพราะฉะนั้นปัจจัยสำคัญของการคิดขั้นละเอียดลออ คือ ประสบการณ์จากการรับรู้ของแต่ละบุคคล

ตัวอย่างแบบทดลองเรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการสร้างผลงานทางศิลปะ

ภาพผลงานเรื่อง เสียงกับการแปลความหมาย (สังเกตการแปลความหมาย ในขั้นละเอียดลออ ที่เกิดจากประสบการณ์การได้ยินนิสิตบางคนได้ยินเสียงกิจกรรม และตีความหมายแตกต่างกันออกไป บางคนได้ยินเสียง และแปลความหมายเป็นเหตุการณ์อุบัติเหตุระหว่างรถบรรทุกกับรถมอเตอร์ไซด์

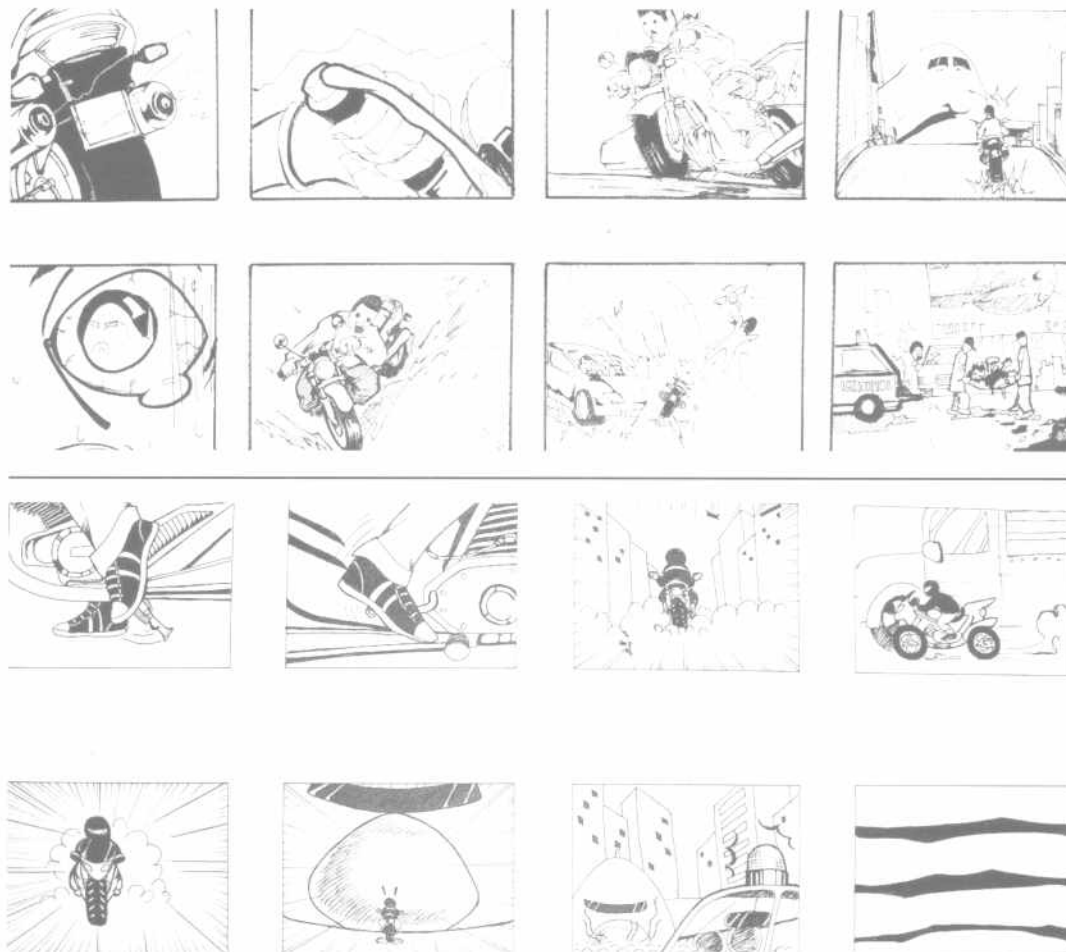


นิสิตบางคนได้ ยินเสียง และแปลความหมายเป็นเหตุการณ์อุบัติเหตุระหว่างรถบรรทุกกับรถมอเตอร์ไซด์



ภาพทั้ง 2 ภาพ เป็นความคิดที่แตกต่างออกจากความคิดของนิสิตกลุ่มใหญ่ ผู้เขียนนำภาพทั้ง 2 ภาพ มาแสดงให้เห็นถึงความแตกต่างชั้นละเอียดละออ ที่เกิดจากประสบการณ์จากการได้ยิน ซึ่งนิสิต ทั้ง 2 คน มีประสบการณ์จากการได้ยินเดิมมา ผู้เขียนนึกเสียดายว่า เอกสารฉบับนี้ยังไม่มีเทคโนโลยีที่สามารถให้อ่านได้ยินเสียงจากเอกสาร ที่อยู่ในมือของท่านได้ความจริงแล้ว ผู้เขียนตั้งใจสร้างเสียงที่เป็นสถานการณ์เหนือจริงขึ้นมา คือเป็นเหตุการณ์อุบัติเหตุของรถจักรยานยนต์ชนกับเครื่องบิน ซึ่งนิสิตที่เคยมีประสบการณ์ได้ยินเสียงของเครื่องบิน สามารถแปลความจากเสียงได้ตรง และถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ แต่วิธีการนำเสนอของภาพ และการสร้างสรรค์ ก็ต่างกันไปด้วย

ตัวอย่างภาพผลงาน เสียง กับการแปลความหมาย ที่นิสิตส่วนใหญ่แปลความหมายได้ถูกต้องกล่าวคือ เป็นเรื่องราวอุบัติเหตุรถจักรยานยนต์ชนกับเครื่องบิน



ตัวอย่างแบบทดลอง เรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการสร้างผลงานทางศิลปะ

เรื่อง ความคิดเสมือน คือการคิดจากสิ่งๆ หนึ่งสู่อีกสิ่งหนึ่ง เป็นความคิด ความเชื่อมโยงสัมพันธ์ จากข้อมูล ที่ปรากฏ นิสิตต้องมองหาความเป็นไปได้กิจกรรมนี้มุ่งเน้นความยืดหยุ่นในการคิด



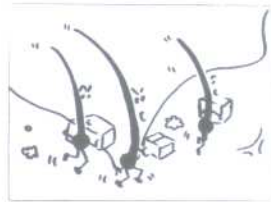
ส ส ข ข ข ข ข ข ข ข ข ข

ณ น น น น น น น น น น

ภาพผลงาน หัวข้อ แรงบันดาลใจจากตัวอักษร

ตัวอย่างแบบทดลอง เรื่องความคิดสร้างสรรค์ เพื่อการสร้างผลงานทางศิลปะ

เรื่อง ความคิดเชื่อมโยงสัมพันธ์ หัวข้อภาษากับความหมายโดยการกำหนดเพื่อฝึกความคิดเชื่อมโยงสามารถนำความคิดเรื่อง ภาษา และความหมายของภาษาที่อยู่ในสมอง สื่อก่อมาเป็นภาพที่มีความแปลกใหม่ และสื่อสารได้ในหัวข้อนี้ ผู้เขียนได้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะผูกเงื่อนไขหลายประเด็น เพื่อให้ลึกลับวิเคราะห์ข้อจำกัด / การคำนึงถึงปัญหา/ การเลือกหนทาง /การหลีกเลี่ยงอุปสรรค และการแสดงออก ทางความคิด ในลักษณะ ปลายเปิด ภาพผลงาน ที่ได้มีความหลากหลาย และสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูง และยากขึ้น เพื่อหวังผลทางการแสดงออกทางศิลปะ ข้อสังเกตที่ปรากฏจากกิจกรรม คือ การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้สอน/ ผู้แนะแนวทาง ควรกำหนดทางเดิน และแนวทางวัดผลที่ได้คำตอบได้ชัดเจน มิใช่จะตั้งโจทย์หรือปัญหาอะไรก็ได้เพราะจริงๆ แล้วความคิดสร้างสรรค์ สามารถวัดประเมินผลได้ หากเราตั้งโครงสร้าง ทางความคิด ที่ ชัดเจนเสมือนปัญหาของงานทุกแขนง ที่เป็นเหตุและ การสร้างสรรค์ คือผลลัพธ์ ที่ตอบโจทย์ของปัญหานั้นๆ ผู้ออกแบบแต่ละคน จะสร้างสรรค์ผลงานที่แตกต่างกัน และตอบคำถามของโจทย์ของปัญหานั้น ได้มากน้อยเพียงใดนั้น ก็แสดงให้เห็นถึงความสามารถในความคิดสร้างสรรค์ได้แตกต่างกันนั่นเอง ความคิดสร้างสรรค์นั้น จึงไม่มีคำตอบที่ถูกผิด แต่เป็นความมากมายทางความคิดที่ต่างกันไป....



๗. แฉ่งตัว



๘. แฉ่งตัว



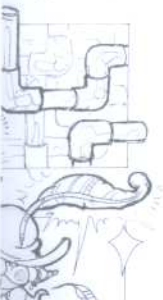
๙. แฉ่งตัว



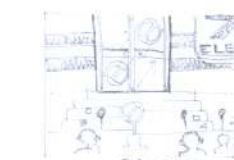
จาก ๗๐๑



จาก ๗๐๑



๑๐. แฉ่งตัว



๑๑. แฉ่งตัว



เอกสารอ้างอิง

สชาตณรงค์ พรุ่งโรจน์, (2546) *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

วิชัย ประสิทธิ์วุฒิเวช, (2547) *การเรียนรู้การสอนเพื่อเน้นความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ

De Bono, Edward. (1990). *Lateral Thinking For a handbook Management*. London:

Penguin c 1971 APerigee Book Middlesex: Penguin Book.

Torance, E.P (1965). *Scientific Views of Creativity and Factors Effecting is Growth*. *Deadalus*, 94. P.663.