

ผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้วาดแสงเล่นสีและความคิดสร้างสรรค์
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์*
 Effects of Draw Light, Play Color Unit and Creative Thinking
 of Prathomsuksa 5 Students by Surrealism Principles

ธนพัฒน์ นิธิวัฒน์วงศ์**
 วิราวรรณ ขาติบุตร***

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้วาดแสงเล่นสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ และ 2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบุไผ่ อำเภอวังน้ำเขียว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษา นครราชสีมา เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน ได้มาจากการเลือกแบบเจาะจง (Purposive sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ร้อยละ (%) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และการทดสอบที (t-test for dependent) ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการเปรียบเทียบการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่า 1.1) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 1.2) ผลการประเมินชิ้นงาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียน ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : แนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์/การคิดสร้างสรรค์

Abstract

This research aimed to 1) compare of effects of draw light, play color unit of Prathomsuksa 5 students between pre and post learning by Surrealism Principles, 2) compare of creative thinking of draw light, play color unit of Prathomsuksa 5 students between pre and post learning by Surrealism Principles. The sample were 33 students studying in Prathomsuksa 5 students from Banbupai School, Wangnamkhiao District, in Nakhon Ratchasima Primary Service Area office 3. The second semester of the academic year 2017. Research tools were the lesson plans, learning achievement tests, creative think test. Statistics used for data analysis were mean, percentage, standard deviation and t-test (t-test for dependent). The study revealed that: 1) Compare of effects

*วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

**นักศึกษาหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

***อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. โปรแกรมวิชาวาสกุลตรและการสอน คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา

of draw light, play color unit of Prathomsuksa 5 students between pre and post learning by Surrealims Priciples. 1.1) the post learning score of the achievement score had statistical significance higher than pre learning in all aspects at the .05 level, and 1.2) the post learning score of work pieces evaluation score had statistical significance higher than pre learning in all aspects at the .05 level. 2) The post learning score of the creative thinking score had statistical significance higher than pre learning in all aspects at the .05 level.

Keywords : Surrealims Priciples/ Creative thinking

บทนำ

ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ช่วยพัฒนาทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม สิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ โดยที่วิชาศิลปะมีวิสัยทัศน์การเรียนรู้ เป้าหมาย และคุณภาพผู้เรียนในสาระทัศนศิลป์ ซึ่งกำหนดว่าผู้เรียนควรต้องรู้และเข้าใจเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ที่เหมาะสมในการสร้างงาน และถ่ายทอดความคิด จินตนาการ เรื่องราวต่าง ๆ เพื่อชื่นชมความงาม ความมีสุนทรียภาพ และความมีคุณค่าของศิลปะ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551, หน้า 2-4)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กำหนดให้ผู้เรียนได้มีโอกาสสร้างสรรค์งานศิลปะ เพื่อส่งเสริมผู้เรียนได้พัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ตามศักยภาพของแต่ละคนที่อิสระทางความคิด การแสดงออก ส่งผลให้ผู้เรียนแสดงออกในด้านความคิด อารมณ์ จินตนาการ ความรู้สึกที่เป็นอิสระ ช่างซึ่งในผลงาน เกิดความอบอุ่น สาระทัศนศิลป์ เป็นการเน้นทางด้านทักษะ และความคิดสร้างสรรค์ ต้องอาศัย การปฏิบัติบ่อย ๆ ทำให้เกิดการพัฒนาทักษะทางด้านความคิด (ทน เขตกัน, 2556, หน้า 6) และสอดคล้องกับจุดมุ่งหมายด้านความคิดของโรงเรียนบ้านบุไผ่ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้ เพื่อการตัดสินใจของตนเอง และสังคมได้อย่างเหมาะสมที่ได้จากการศึกษา (โรงเรียนบ้านบุไผ่, 2555, หน้า 145)

ปัจจุบันการศึกษาต้องเน้นให้ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง การจัดการศึกษา เพื่อพัฒนาให้คนยุคใหม่ให้มีความรู้คุณธรรมชาติ รู้วิธีการคิด (พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และเพียว ยินดีสุข, 2556, หน้า 43) โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์ ช่วยให้แก้ปัญหาเดิมด้วยวิธีการใหม่ เห็นโอกาสใหม่ ๆ ความเป็นไปได้ใหม่ ๆ ทำให้ได้สิ่งที่ดีกว่า ช่วยให้คิดได้อย่างเหมาะสมในเรื่องนั้น เวลานั้นเพิ่มโอกาส และความสำเร็จ และการทำสิ่งต่าง ๆ แทนการติดยึดรูปแบบเดิม ๆ การพัฒนาต้องอาศัยการเรียนรู้และการฝึกฝน (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2549, หน้า 1)

ปัจจุบันถึงแม้จะมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง แต่นักเรียนยังต้องการได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างเร่งด่วน โดยดูได้จากรายงานผลการทดสอบทางการศึกษาระดับชาติขั้นพื้นฐาน (ONET) สาระทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านบุไผ่ ระดับประเทศ พบว่า คะแนนเฉลี่ย 51.00 (สถาบันทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ, 2559) และจากการประเมินคุณภาพการศึกษาขั้นพื้นฐานระดับเขตพื้นที่การศึกษา นักเรียนชั้นประถมปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบุไผ่ มีคะแนนเฉลี่ย 49.70 และระดับโรงเรียน คะแนนเฉลี่ย 42.72 จากผลการประเมินดังกล่าว พบว่า ควรต้องเร่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการใช้เทคนิค และการลงมือปฏิบัติอย่างเต็มที่ในการสร้างชิ้นงานศิลปะ (โรงเรียนบ้านบุไผ่, 2558, หน้า 8, 40-47)

จากประเด็นปัญหาที่ได้กล่าวมาข้างต้น และการสังเกตการณ์จัดกิจกรรมการเรียนรู้ด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ของโรงเรียนบ้านบุไผ่ เห็นได้ว่า รายวิชาศิลปะ ผู้เรียนยังติดอยู่กับกรอบ

แนวความคิดในรูปแบบเดิม ๆ ซึ่งทำให้พัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์มีการพัฒนาที่ช้าลง ดังนั้น ผู้วิจัยจึงศึกษาค้นคว้าแนวคิดที่นำมาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ พบว่า แนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นแนวคิดที่ทำให้เกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะได้อย่างมีความแปลกใหม่ โดยอาศัยพื้นฐานเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลอื่น ๆ ได้คิดค้นหาสิ่งใหม่ (จิรพันธุ์ พูลพัฒน์, 2549, หน้า 129) ซึ่งการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์นี้ต้องอาศัยการพัฒนาผู้เรียนผ่านงานศิลปะ เพื่อให้นักเรียนได้แสดงความคิดแปลกใหม่ออกมา การสร้างสรรค์ งานศิลปะที่มีความเคลื่อนไหว มีรูปแบบการแสดงออกในเรื่องชีวิตจริง การปลดปล่อยทหรณะที่ค้ำึงถึงเหตุมีผลของความจริงที่เสนออกไป การยืดหยุ่นโดยให้มีการยึดมั่นในเหตุผล อันอิสระในสิ่งใหม่และสร้างประสบการณ์ที่กว้างไกล (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554, หน้า 346-349; 2556 หน้า 88)

ด้วยเหตุผลและความสำคัญดังกล่าวของการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เหมาะสม ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสีของนักเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์

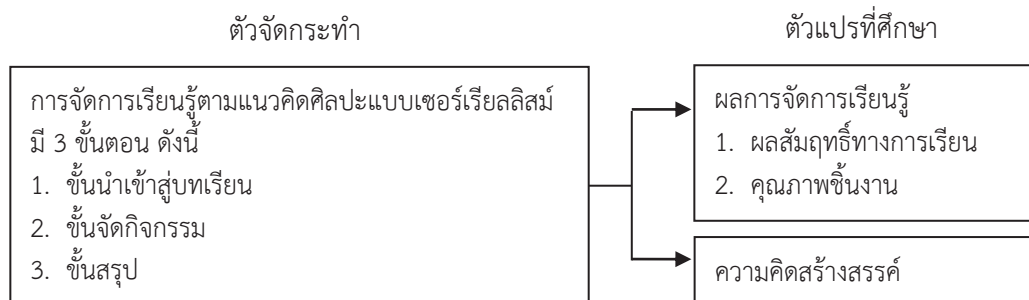
ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบุไผ่ อำเภอน้ำเขียว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 3
2. กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านบุไผ่ อำเภอน้ำเขียว สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษานครราชสีมา เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 จำนวน 33 คน เลือกโดยแบบเจาะจง (Purposive sampling) (สมบูรณ์ ต้นยะ, 2556, หน้า 108)
3. ตัวจัดกระทำ คือ การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์
4. ตัวแปรที่ศึกษา
 - 4.1 ผลการจัดการเรียนรู้ ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และคุณภาพชิ้นงาน
 - 4.2 ความคิดสร้างสรรค์
5. สาระการเรียนรู้ที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่ รายวิชา ศ15101 ศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหน่วยการเรียนรู้วาดแสงเล่นสี ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านบุไผ่ พุทธศักราช 2555
6. ระยะเวลาในการวิจัยครั้งนี้ เป็นภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2560 ใช้ระยะเวลาการทดลอง 7 สัปดาห์ ๆ ละ 2 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 14 ชั่วโมง

กรอบแนวคิดในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่มีจุดมุ่งหมายสำคัญอยู่ที่การแสดงออกของจิตใต้สำนึกอย่างอิสระ ปราศจากการควบคุมของเหตุผล มีความฝัน และอารมณ์จินตนาการที่แสดงออกให้เห็นถึงอารมณ์ บุคลิกภาพ อารมณ์ จินตนาการที่มุ่งเน้นไป ในสิ่งที่เหนือจริง แสดงมีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ตาม

จินตนาการอย่างมหัศจรรย์ (ประเสริฐ วรรณรัตน์, 2552, หน้า 124) ซึ่งการจัดการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน ได้แก่ 1) นำเข้าสู่บทเรียน 2) จัดกิจกรรม และ 3) สรุป เป็นการเรียนรู้ที่ทำให้ผู้เรียน สามารถสร้างความองค์ความรู้ด้วยตนเอง เกิดความใหม่ ๆ ที่สร้างสรรค์ผลงานให้แปลกใหม่น่าสนใจ ซึ่งผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ สร้างชิ้นงานที่มีคุณภาพ และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนให้สูงขึ้น จากแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ ผู้วิจัยจึงสนใจศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสี และความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ ดังภาพ



ภาพกรอบแนวคิดในการวิจัย

สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้วาดแสงเล่นสีตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ และความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

วิธีการวิจัย

เครื่องมือการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 7 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง รวมเป็นเวลา 14 ชั่วโมง แต่ละแผนประกอบด้วย มาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด สาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ กระบวนการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล สื่อและแหล่งเรียนรู้ บันทึกผลหลังเรียน ซึ่งแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้มี 3 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน เป็นการแจ้งวัตถุประสงค์ การสนทนาพูดคุยเกี่ยวกับงานศิลปะต่าง ๆ 2) ขั้นกิจกรรม คือ การนำเสนอภาพแปลกใหม่ การอธิบายแนวคิดศิลปะ การพิจารณาภาพศิลปะ และการทำใบกิจกรรม และ 3) ขั้นสรุป คือ นักเรียนนำเสนอภาพวาด การร่วมกันวิพากษ์ การแสดงความคิดเห็น การให้คะแนนร่วมกัน และการสรุปแนวทางการพัฒนางานศิลปะที่สูงขึ้น เมื่อสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เสร็จแล้ว ผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ได้ค่าเฉลี่ย 4.55 มีความเหมาะสมมากที่สุด แล้วนำ 2 แผนการจัดการเรียนรู้ไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง พบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ มีเนื้อหาค่อนข้างมาก ใช้เวลามาก ค่อนข้างไม่เป็นไปตามขั้นตอนที่กำหนดไว้ การสร้างชิ้นงานใช้เวลามาก ดังนั้นจึงได้นำมาปรับแผนการจัดการเรียนรู้ให้มีความกระชับมีความเหมาะสมมากขึ้น

2. แบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน จำนวน 15 ข้อ เป็นแบบเลือกตอบ ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยการศึกษาวิธีการสร้าง แล้วดำเนินการสร้างแบบวัด จำนวน 30 ข้อ เสร็จแล้วนำเสนอผู้เชี่ยวชาญ 3 คน เพื่อหาความสอดคล้องพบว่า ผ่านค่า IOC จำนวน 25 ข้อ นำข้อที่ผ่านค่า IOC ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นที่เรียนหน่วยนี้ไปแล้ว นำแบบวัดมาตรวจให้คะแนน เพื่อหาค่าความยากง่าย (p) และอำนาจจำแนก (r) และคัดเลือกแบบวัดตามที่ต้องการ จำนวน 15 ข้อ ซึ่งค่าความยากง่าย อยู่ระหว่าง 0.20-0.80 ค่าอำนาจจำแนก อยู่ระหว่าง 0.20-1.00 และได้ค่าความเชื่อมั่น เท่ากับ 0.86

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยได้เลือกใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของอารี พันธุ์ณี (2547, หน้า 229-233) ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ได้แก่ 1) การวาดภาพ เป็นการวาดภาพต่อเติมจากสิ่งเร้า จำนวน 1 ภาพ 2) การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ เป็นการเติมเต็มจากภาพที่กำหนดให้มา จำนวน 10 ภาพ และ 3) การใช้เส้น เป็นการต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 30 คู่ เมื่อจัดทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์เสร็จแล้ว ผู้วิจัยได้นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา และการปรับภาษาให้สมบูรณ์ นำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ และนำไปใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. การทดลอง โดยนำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ และแบบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้ วาดแกล้งเล่นสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทดสอบก่อนเรียน และหลังเรียน
2. ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแกล้งเล่นสี กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ จำนวน 7 แผน ๆ 2 ชั่วโมง
3. ประเมินคุณภาพชิ้นงาน โดยการประเมินก่อนเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 และประเมินหลังเรียนในแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 6

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลครั้งนี้ ได้ทำการวิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียด ดังนี้

1. วิเคราะห์ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สถิติ ร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)
2. วิเคราะห์ข้อมูลเพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และความคิดสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียน โดยใช้สถิติที (t-test for dependent)
3. วิเคราะห์คุณภาพของชิ้นงานจากการประเมินผลงาน โดยใช้สถิติร้อยละ (%) ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (SD)

ผลการวิจัย

จากผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแกล้งเล่นสี และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ สรุปได้ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแกล้งเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีผลการประเมินชิ้นงาน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05
2. ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ หน่วยการเรียนรู้ วาดแกล้งเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียน ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผล

การวิจัยในครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้ วาดแกล้งเล่นสี และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ โดยสามารถนำผลการวิจัยที่ได้มา

อภิปรายผลได้ดังนี้

1. ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้วาดแสงเล่นสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียน และหลังเรียน ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องจากแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นแนวคิดที่ช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้คิดจินตนาการ อย่างไม่มีขอบจำกัด ปลดปล่อยความคิดของตนเองได้อย่างอิสระ คิดสร้างสรรค์ผลงานที่ออกมาในลักษณะที่มีความแปลกใหม่จากเดิม ไม่ติดกรอบจากสิ่งที่ได้เรียนรู้มาแล้ว สามารถนำประสบการณ์ที่เกิดขึ้นในอดีตมาสร้างสรรค์ชิ้นงานเพิ่มเติมให้มีคุณค่า จึงทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีความหมาย สนุกกับการเรียนรู้เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งส่วนที่เป็นวัสดุอุปกรณ์ของการวาดภาพ เทคนิควิธีการวาดภาพ การสร้างงานศิลปะ โดยผ่านการลงมือปฏิบัติ ทำให้การเรียนรู้ของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ ส่งผลต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนสูงเพิ่มขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ วรรณรัตน์ (2552, หน้า 124) กล่าวว่า การเรียนตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการสร้างจินตนาการในลักษณะที่ไม่มีขอบเขต โดยการนำเอาวัสดุเพียงชิ้นเดียว หรือหลายชิ้นมาประกอบเป็นชิ้นใหม่ หรือสร้างจินตนาการจากสิ่งที่มีอยู่จริง แต่นำมาสร้างรูปทรงอย่างใหม่ขึ้น ลักษณะของงานอาจจะเป็นแบบสมจริง (Realistic) หรือแบบนามธรรม ไม่มีรูปแบบที่เฉพาะ และสอดคล้องกับ วุฒิ วัฒนสิน (2552, หน้า, 102) กล่าวว่า งานศิลปะที่เกิดจากการจินตนาการและเกิดขึ้นจากความประทับใจในอดีต เช่น ความรัก ความหวังความกลัว ฯลฯ และสอดคล้องกับงานวิจัยของชลธิชา ชันติติลวงษา (2540) ได้ศึกษาผลของการสอนศิลปะตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์ เรื่องสันติภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชุมชนแออัดกรุงเทพฯ มหานคร ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนศิลปะตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และสอดคล้องกับงานวิจัยของ วราพร เกตุเลข (2557) ได้ศึกษา การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้คิดอย่างสร้างสรรค์กับงานศิลป์ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ร่วมกับการสร้างศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนที่เรียนรู้แบบซินเนคติกส์ร่วมกับการสร้างศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้คิดอย่างสร้างสรรค์กับงานศิลป์ และความคิดสร้างสรรค์ หลังสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2. ผลการประเมินชิ้นงาน หน่วยการเรียนรู้ วาดแสงเล่นสีของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังเรียน ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่า หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เริ่มตั้งแต่ให้นักเรียนได้เรียนรู้ งานศิลปะแบบต่าง ๆ ที่มีความแปลกใหม่ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานศิลปะแบบต่าง ๆ การสนทนาแลกเปลี่ยนความเห็นที่มีต่อความแปลกใหม่ของภาพวาด ซึ่งทำให้ผู้เรียนมีจินตนาการที่หลากหลาย การกระตุ้นความคิด ให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติในการสร้างชิ้นงานศิลปะ จึงทำให้งานศิลปะที่นำเสนอออกมามีความหลากหลายเป็นชิ้นงานที่ทรงคุณค่า ไม่มีข้อจำกัดในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ ประเสริฐ วรรณรัตน์ (2552, หน้า 124) กล่าวว่า การแสดง ผลงานศิลปะของแนวคิดนี้ เป็นการแสดงถ่ายทอดผลงานออกมาในลักษณะที่เหนือจริง ผืนเพ็อง มาया แปลกประหลาดและมหัศจรรย์อย่างไม่คาดคิดว่าจะมีอยู่ในโลก เป็นขบวนการของศิลปะที่มีผลหันเหไปสู่จิตใต้สำนึกอย่างอิสระ ความคิดต่าง ๆ ที่ปรากฏออกมาเป็นภาพมีอิสระปราศจากการควบคุมของเหตุผล และสอดคล้องกับ วุฒิ วัฒนสิน (2552, หน้า 102) กล่าวว่า เป็นการกระทำ หรือการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางศิลปะที่ดำเนินไปเองโดยอัตโนมัติของจิตบริสุทธิ์ ว่างจากการควบคุมด้วยเหตุผลใด ๆ และเป็นอิสระทางสุนทรียภาพ และจริยธรรมอันมีมาแต่เดิม อันส่งผลให้งานศิลปะออกมาได้อย่างทรงคุณค่า

3. ผลความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังการจัดการเรียนรู้ หน่วยการเรียนรู้วาดแสงเล่นสี ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ พบว่าหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ เนื่องมาจากการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองที่หลุดออกจากการควบคุมด้วยเหตุผลบางอย่างที่เคยเรียนรู้หรือการถูกเก็บไว้ในประสบการณ์ที่เกิดขึ้นมาจากอดีตที่ผ่านมา แต่เป็นการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนได้สร้างสรรค์ จินตนาการที่มีความแปลกใหม่ มีการผสมผสาน สร้างสรรค์รูปร่าง หรือลักษณะขึ้นมาใหม่ได้อย่างมีความลงตัว การกระตุ้นให้นักเรียนอยากสร้างงานศิลปะที่มีความแปลกใหม่ การเรียนรู้ผ่านการลงมือทำ อันส่งผลให้ผู้เรียนได้ถ่ายทอดงานศิลปะของนักเรียนเอง ได้อย่างมีความสร้างสรรค์ แปลกใหม่ และมีคุณค่า ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วุฒิ วัฒนสิน (2552, หน้า 102) กล่าวว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะตามแนวคิดแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการสร้างสิ่งต่าง ๆ ที่ดำเนินไปเองโดยอัตโนมัติของจิตบริสุทธิ์ ว่างจากการควบคุมด้วยเหตุผลใด ๆ และเป็นอิสระทางสุนทรียภาพ และจริยธรรมอันมีมาแต่เดิม ต่อชิ้นงานศิลปะ และสอดคล้องกับ ประเสริฐ วรรณรัตน์ (2552, หน้า 124) กล่าวว่า การสร้างสรรค์งานศิลปะในลักษณะนี้ เป็นการฝันเฟื่อง โดยการนำเอาวัสดุเพียงชิ้นเดียวหรือหลายชิ้นมาประกอบเป็นชิ้นใหม่ หรือสร้างจินตนาการจากสิ่งที่มีอยู่จริง แต่นำมาสร้างรูปทรงอย่างใหม่ขึ้นมา เช่น นาฬิกาอ่อนตัวบิดเบี้ยว รูปผู้หญิงที่มีลิ้นชักที่ท้อง เป็นต้น ทำให้งานศิลปะที่ถ่ายทอดออกมาดูมีความแปลกใหม่ และสร้างสรรค์จากสิ่งเดิม ๆ ที่ได้รับรู้มา สอดคล้องกับงานวิจัยของ วราพร เกตุเลข (2557) ได้ศึกษาการศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหน่วยการเรียนรู้ศิลปะอย่างสร้างสรรค์กับงานศิลปะ และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ร่วมกับการสร้างศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ ผลการศึกษา พบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะจากการวิจัยในครั้งนี้

1. การจัดการเรียนรู้ตามแนวศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้มีโอกาสสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างมีความอิสระ หลากหลาย จินตนาการที่กว้างไกล ไร้ขอบเขตจำกัดในเรื่องของความคิด ดังนั้นการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้นักเรียนได้ใช้ความคิดของตนเองได้อย่างมีประสิทธิภาพให้มากที่สุดจากการทำกิจกรรม ซึ่งครูผู้สอนจะต้องทำหน้าที่ในการส่งเสริม สนับสนุน กระตุ้น ให้ผู้เรียนมีความคิดที่หลากหลาย แปลกใหม่ และมีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความแปลกใหม่ทางด้านความคิด เพื่อต่อยอดรวมกัน

2. การจัดการเรียนรู้ให้ได้มีประสิทธิภาพที่มากขึ้น จำเป็นอย่างยิ่งที่ครูที่ทำกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องเสนอสิ่งเร้าให้หลากหลาย เช่น ภาพ วิดีโอ ฯลฯ เพื่อต่อยอดความคิดที่แปลกใหม่ให้กับนักเรียนในการสร้างผลงานศิลปะ

ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์กับระดับชั้นอื่น ๆ เพื่อให้ นักเรียนได้สร้างชิ้นงานศิลปะที่มีความลุ่มลึกขึ้น

2. ควรมีการศึกษาผลการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ร่วมกับเทคนิคการสอน หรือวิธีการสอนอื่น ๆ ที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพเพิ่มมากขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). *หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551*. กรุงเทพฯ: ชุมชนสหกรณ์แห่งประเทศไทย.
- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2549). *การคิดเชิงสร้างสรรค์* (พิมพ์ครั้งที่ 7). กรุงเทพฯ: ชัคเซส มีเดีย.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2554). *ศิลปะสมัยใหม่*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- จิรพันธ์ พูลพัฒน์. (2549). *ความคิดสร้างสรรค์ : รวมพลังสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ชลธิชา ชันติติลภวษา. (2540). *ผลของการสอนศิลปะตามแนวความคิดศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์ที่มีผลต่อผลสัมฤทธิ์เรื่องสันติภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ในชุมชนแออัดกรุงเทพมหานคร*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประเสริฐ วรรณรัตน์. (2552). *ประวัติศาสตร์ประติมากรรม*. กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- พิมพ์พันธ์ เตชะคุปต์ และเพยาร์ ยินดีสุข. (2556). *การสอนคิดด้วยโครงการการเรียนการสอนแบบบูรณาการทักษะในศตวรรษที่ 21*. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โรงเรียนบ้านบุไผ่. (2555). *หลักสูตรโรงเรียนบ้านบุไผ่ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ*. นครราชสีมา : โรงเรียนบ้านบุไผ่.
- โรงเรียนบ้านบุไผ่. (2558). *หลักสูตรโรงเรียนบ้านบุไผ่ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ*. นครราชสีมา : โรงเรียนบ้านบุไผ่.
- วราพร เกตุเลขา. (2557). *การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการเรียนรู้คิดสร้างสรรค์กับงานศิลป์และความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะแบบเซอร์เรียลลิสม์*. วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต, คณะครุศาสตร์, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- วุฒิ วัฒนสิน. (2552). *ประวัติศาสตร์ศิลปะ*. กรุงเทพฯ: สิปปประชา.
- สถาบันการทดสอบทางการศึกษาแห่งชาติ. (2558). *ผลการประเมินการทดสอบทางการศึกษา ระดับชาติ (O-NET) นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ปีการศึกษา 2559*. วันที่สืบค้นข้อมูล 15 มีนาคม 2560, เข้าถึงได้จาก <http://www.Onetresult.niets.or.th>
- สมบูรณ์ ต้นยะ. (2554). *วิธีวิทยาการวิจัยทางการศึกษา*. นครราชสีมา : คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา.
- อารี พันธุ์มณี. (2557). *ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์*. กรุงเทพฯ : โรงพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.