



แบบรายงานการวิจัย
รายงานผลโครงการวิจัย

เรื่อง

การฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บ
เครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

ผู้วิจัย

นางสาวศรัทธา ถันทอง

ประจำปีการศึกษา 2566

วิทยาลัยสารพัดช่างอุดรธานี

สำนักงานคณะกรรมการการอาชีวศึกษา

กระทรวงศึกษาธิการ

งานวิจัยในชั้นเรียน

ชื่องานวิจัย การเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบ และตัดเย็บเครื่องแต่งกาย
ชื่อผู้วิจัย นางสาวศศิรัธา ถิ่นทอง
สถานศึกษา วิทยาลัยสารพัดช่างอุดรธานี
ปีการศึกษา 2566

บทคัดย่อ

การวิจัย เรื่อง การเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกาย ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 หมวด 4 แนวการจัดการศึกษา มาตรา 24 (5) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียนและอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ การพัฒนาการเรียนการสอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สื่อการเรียนการสอนนับว่ามีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการเรียนการสอนอยู่ที่ครูและสื่อการสอนที่จะนำจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมไปสู่ผู้เรียน สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลาง ซึ่งมีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน มีหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครูไปสู่ผู้เรียนอย่างถูกต้องและรวดเร็ว เป็นผลให้นักศึกษาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

ดังนั้นสื่อการเรียนการสอน มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ความรู้มีเพิ่มมากขึ้น จึงทำให้มีเนื้อหาวิชาที่จะต้องสอนมากขึ้น สื่อการเรียนการสอนจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญที่จะช่วยขยายความรู้ ช่วยก่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ถูกต้อง ช่วยประหยัดเวลาที่ต้องพูดอธิบายมาก และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจแจ่มแจ้งในเนื้อหา และชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539) ยังได้สรุปบทบาทของสื่อการสอนว่า สื่อการสอนมีบทบาทต่อการเรียนรู้ ในด้านการกระตุ้นความสนใจต่อสิ่งที่เรียน เป็นเครื่องมือช่วยให้นักศึกษา นักศึกษา ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ให้ได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เป็นตัวแบบสำหรับการเรียนรู้ กระบวนการหรือการคิดที่สลับซับซ้อน สร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในรูปของกิจกรรมต่างๆและสร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา

คำนำ

รายงานการวิจัยเรื่อง การเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกาย เล่มนี้เป็นเอกสารที่จัดทำขึ้นในลักษณะวิจัยเชิงทดลองเพื่อ ศึกษาผลสัมฤทธิ์และความสนใจของนักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยการใช้กระบวนการสอนโดยใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บของนักศึกษากลุ่มดังกล่าว โดยมีวิธีดำเนินการจัดเตรียมเอกสารต่างๆ เพื่อประกอบการจัดทำรายงานซึ่งได้ข้อมูลครบถ้วนประกอบด้วยเนื้อหาจำนวน 5 บท

ผู้รายงานหวังเป็นอย่างยิ่งว่ารายงานการวิจัยเล่มนี้คงจะเกิดประโยชน์ผู้ที่สนใจวิธีสอน เป็นแนวทางให้กับผู้ที่สนใจในระเบียบวิธีวิจัย อาจนำไปเป็นตัวอย่างในการทำวิจัยเรื่องอื่น ๆ ต่อไป

ผู้วิจัย

นางสาวศศิรัธา ถิ่นทอง

สารบัญ

	หน้า
บทที่ 1 บทนำ	
ความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย	2
ขอบเขตการวิจัย.....	2
นิยามศัพท์เฉพาะ	3
ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย.....	3
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	
แนวคิดการส่งเสริมการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.....	4
แนวคิดการวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	6
แพชชั่นและสิ่งทอ.....	8
ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	10
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย	
กลุ่มเป้าหมาย.....	14
ตัวแปรที่ทำการวิจัย.....	14
ระเบียบวิธีการวิจัย	14
เครื่องมือในการวิจัย	14
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	17
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	17
บทที่ 4 ผลการดำเนินการวิจัย	
ผลการใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะ การออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย	18
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	
สรุปผลการศึกษาค้นคว้า.....	20
อภิปรายผลการศึกษา.....	20
ข้อเสนอแนะ.....	20
บรรณานุกรม	22

กิตติกรรมประกาศ

รายงานวิจัยในชั้นเรียน เรื่อง “การเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกาย เป็นรายงานวิจัยในชั้นเรียนที่จัดทำขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนตระหนักถึงความสำคัญ เล็งเห็นถึงประโยชน์ และเจตคติที่ดีต่อการส่งงานที่สามารถนำไปใช้ได้จริงในชีวิตประจำวันและปลูกฝังความรับผิดชอบ

งานวิจัยในชั้นเรียนได้รับการสนับสนุนจากผู้อำนวยการวิทยาลัยสารพัดช่างอุดรธานี นายไพฑูรย์ ธนพงศ์ภากรณ์ รองผู้อำนวยการทุกฝ่าย หัวหน้างานวิจัยนวัตกรรม ที่ให้การสนับสนุนการทำโครงการวิจัยในสถานศึกษา ให้คำปรึกษาการดำเนินการ งบประมาณในการจัดการเรียนการสอนที่นำไปสู่ผลงานการวิจัย และขอขอบคุณนักเรียนนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น สาขาวิชาผ้าและเครื่องแต่งกายทุกคน ที่ร่วมกันออกแบบตัดเย็บเสื้อขวดน้ำจันเสร็จสมบูรณ์ในครั้งนี้

หวังว่าผลงานการวิจัยในครั้งนี้จะมีประโยชน์ต่อผู้ที่สนใจไม่มากนักน้อย

นางสาวศศิรัธา ถันทอง

ผู้วิจัย

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามที่พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ (ฉบับที่ 2) พุทธศักราช 2545 หมวด 4 แนวทางการจัดการศึกษา มาตรา 24 (5) ส่งเสริม สนับสนุนให้ผู้สอนสามารถจัดบรรยากาศสภาพแวดล้อม สื่อการเรียน และอำนวยความสะดวกเพื่อให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และมีความรอบรู้ รวมทั้งสามารถใช้การวิจัย เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ ทั้งนี้ผู้สอนและผู้เรียนอาจเรียนรู้ไปพร้อมกันจากสื่อการเรียนการสอนและแหล่งวิทยาการประเภทต่างๆ การพัฒนาการเรียนการสอนตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน สื่อการเรียนการสอนนับว่ามีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะองค์ประกอบที่สำคัญของกระบวนการเรียนการสอนอยู่ที่ครูและสื่อการสอนที่จะนำจุดประสงค์ เนื้อหาและกิจกรรมไปสู่นักศึกษา (ลัดดา ศิลาน้อย, 2534) สื่อการเรียนการสอนเป็นตัวกลาง ซึ่งมีความสำคัญในกระบวนการเรียนการสอน มีหน้าที่เป็นตัวนำความต้องการของครูไปสู่ตัวนักศึกษาอย่างถูกต้องและรวดเร็ว เป็นผลให้นักศึกษาเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามจุดมุ่งหมายการเรียนการสอนได้อย่างถูกต้องเหมาะสม

สื่อการสอนได้นำไปใช้ในการเรียนการสอนตลอด และยังได้รับการพัฒนาไปตามการเปลี่ยนแปลงทางวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ซึ่งก้าวหน้าไปไม่หยุดยั้ง นักการศึกษาเรียกชื่อการสอนด้วยชื่อต่าง ๆ เช่น อุปกรณ์การสอน โสตทัศนูปกรณ์ เทคโนโลยีการศึกษา สื่อการเรียนการสอน สื่อการศึกษา เป็นต้น (สุนันท์ สังข์อ่อง, 2526) นอกจากนี้ วารี ธีระจิตร (2534) ยังกล่าวถึงความสำคัญของสื่อการเรียนการสอนว่า สื่อการเรียนการสอน มีความสำคัญและมีประโยชน์ในการช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ง่ายขึ้น ไม่ต้องเสียเวลาทำความเข้าใจมาก ช่วยประหยัดเวลา ตลอดจนช่วยถ่ายทอดความคิดระหว่างครูกับนักศึกษาได้เป็นอย่างดี ทำให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจได้เร็วและสามารถจดจำเรื่องที่เรียนได้เป็นอย่างดี

ดังนั้นสื่อการเรียนการสอน มีความจำเป็นต่อการเรียนรู้ เนื่องจากความเจริญก้าวหน้าทางวิชาการ ความรู้มีเพิ่มมากขึ้น จึงทำให้มีเนื้อหาวิชาที่จะต้องสอนมากขึ้น สื่อการเรียนการสอนจึงเข้ามามีบทบาทสำคัญที่จะช่วยขยายความรู้ ช่วยก่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน ถูกต้อง ช่วยประหยัดเวลาที่ต้องพูดอธิบายมาก และช่วยให้ผู้เรียนเกิดความเข้าใจแจ่มแจ้งในเนื้อหา และชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2539) ยังได้สรุปบทบาทของสื่อการสอนว่า สื่อการสอนมีบทบาทต่อการเรียนรู้ ในด้านการกระตุ้นความสนใจต่อสิ่งที่เรียน เป็นเครื่องมือช่วยให้นักศึกษา นักศึกษา ได้เรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรม ให้ได้รับประสบการณ์ที่เป็นรูปธรรม เป็นตัวแบบสำหรับการเรียนรู้ กระบวนการหรือการคิดที่สลับซับซ้อน สร้างบรรยากาศความเป็นกันเองในรูปของกิจกรรมต่างๆ และสร้างสภาพการณ์ที่เปิดกว้างต่อการเรียนรู้ของนักศึกษา

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้างและนำเสนอผลงาน ทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมี

ประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่าของงานทัศนศิลป์ เข้าใจความ สัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา,2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ กำหนดคุณภาพของผู้เรียน เมื่อเรียนจบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ผู้เรียนต้องมีความรู้และเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบและเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ วิเคราะห์รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่นสามารถเลือกงานทัศนศิลป์โดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟิก ในการนำเสนอข้อมูลและมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา,2551)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ ช่วงชั้นที่ 2 มุ่งพัฒนาผู้เรียนมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่าของงานทัศนศิลป์ เข้าใจความ สัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

จากจุดมุ่งหมายของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะดังกล่าว แสดงให้เห็นว่าได้ว่าหลักสูตรต้องการให้เน้นมีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ และทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ของผู้เรียนด้วย แต่จากการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ พบว่า เนื้อหาสาระ เรื่อง ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ มีเนื้อหาที่เข้าใจยาก ยากต่อการนำมาใช้ในการปฏิบัติ ทำให้ผู้เรียนขาดความรู้ความเข้าใจและทักษะในการคิดสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงมีแนวคิดในการศึกษาการเรียนรู้ทางศิลปะเพื่อพัฒนาการออกแบบและทักษะการตัดเย็บเครื่องแต่งกาย โดยเปรียบเทียบคะแนนเฉลี่ย การทดสอบระหว่างเรียนและคะแนนเฉลี่ยการทดสอบหลังเรียน ของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

เพื่อศึกษาการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

1.3 ขอบเขตการวิจัย

1. ประชากร/กลุ่มเป้าหมาย

1.1 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

1.2 ระยะเวลาในการวิจัย ปีการศึกษา 2566

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.4.1 องค์ประกอบศิลป์ หมายถึง วิชาหรือทฤษฎีที่เกี่ยวกับการสร้างรูปทรงทางทัศนศิลป์ (สำนักงานวิชาการและมาตรฐานการศึกษา,2551)

1.4.2 แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ หมายถึง เครื่องมือที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยดัดแปลงมาจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Thinking creative with picture) ของประยงค์ มาแสง (2542) ที่สร้างตามกรอบความคิดของ Torrance ของ Guilford และของ Wallach and Kogan (อ้างใน อารี รังสินันท์,2532 ; สุภาวดี ตั้งบุปผา,2533 และ สมศักดิ์ ภู่วิภา ดารวรรณ) โดยมีวัตถุประสงค์สำหรับใช้ประกอบกิจกรรมการเรียนการสอน

1.4.3 แฟชั่น หมายถึง สมัยนิยม, รูปแบบ หรือความนิยมของคนส่วนใหญ่ที่เกิดขึ้นเพียงช่วงเวลาหนึ่ง เป็นสิ่งที่จับต้องได้ และจับต้องไม่ได้ ที่ทำให้เกิดรสนิยมร่วม เกิดการยอมรับในสังคมเล็กใหญ่ในเวลาสั้น สิ่งซึ่งคุณไปหยิบจับมานี้ มันต้องตอบโจทย์ แสดงอะไรบางอย่าง อาจเป็นสถานะ หรือสิ่งที่คุณมีความรู้สึกว่ามันบรรเทา อាកารขาดๆหายๆได้

1.4.4 สิ่งทอ หมายถึง เส้นใย , เส้นด้าย , ผ้า รวมทั้งผลิตภัณฑ์ที่ทำจาก เส้นใย, เส้นด้าย หรือผ้า คำว่า สิ่งทอ ในความหมายเดิม จะเจาะจงเฉพาะผ้าทอเท่านั้น แต่เนื่องจากโลกของเราเปลี่ยนไป ในปัจจุบันจึงมีการขยายความหมายให้กว้างขึ้น รวมไปถึง เส้นใย ด้าย ผืนผ้า หรือวัสดุที่เกิดจาก เส้นใย เส้นด้าย หรือผืนผ้า ด้วย สิ่งทอจัดเป็นปัจจัยขั้นพื้นฐานซึ่งมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่งต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์ ไม่ว่าจะเป็นการทำเครื่องนุ่งห่มเพื่อให้ความอบอุ่นแก่ร่างกาย รวมไปถึงการออกแบบเพื่อให้เกิดความสวยงาม เราจะเห็นได้ว่า ผลิตภัณฑ์สิ่งทอจึงมีความสำคัญอย่างมาก ทั้งในเรื่องของพื้นฐานรวมทั้งในเชิงพาณิชย์

1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.5.1 ศึกษาการเรียนรู้ทางศิลปะที่มีคุณภาพเพื่อพัฒนาแลพส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน

1.5.2 ผู้เรียน มีทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้น สามารถนำไปใช้ในการออกแบบเครื่องนุ่งห่ม และในชีวิตประจำวันได้

1.5.3 เป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ด้านการออกแบบสิ่งทอได้

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยได้ศึกษางานวิจัย บทความ วารสาร ที่เกี่ยวข้อง โดยมีประเด็นการศึกษา ดังนี้

- 2.1 แนวคิดการส่งเสริมการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 แนวคิดการวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
- 2.3 แฟชั่นและสิ่งทอ
- 2.4 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 แนวคิดการส่งเสริมการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษาของ Gale (อ้างถึงในประยงค์ มาแสง,2542) พบว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่ส่งเสริมและพัฒนาขึ้นได้ ความคิดสร้างสรรค์ไม่ได้ถ่ายทอดทางยีน (gene) ของบิดาหรือมารดา แต่เป็นพฤติกรรมที่ได้รับภายหลัง ฉะนั้น ความคิดสร้างสรรค์ของบุคคลจะมากหรือน้อยเพียงไร ย่อมขึ้นอยู่กับประสบการณ์ที่บุคคลได้รับ ไม่ใช่พรสวรรค์พิเศษที่คนเพียงส่วนน้อยเป็นเจ้าของ หากแต่เป็นสมรรถภาพซึ่งมนุษย์เป็นเจ้าของได้

ในการจัดการเรียนการสอนเพื่อส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาครูเป็น องค์ประกอบสำคัญ ครูมีหน้าที่และความรับผิดชอบโดยตรงในการสอนเด็กให้เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปในทางที่ดี การสอนด้านความคิดสร้างสรรค์มุ่งเน้นให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งทางด้านความรู้ ความคิด ความรู้สึก ทักษะ และการพัฒนาตนเองให้เป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นให้นักศึกษารู้จักคิด การแสดง ความรู้สึก และการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์ ในการเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ควรจัดหลักสูตรและกิจกรรมเพื่อให้นักศึกษาเกิดความเข้าใจ รู้จักคิดเป็น สามารถแก้ปัญหาได้สำเร็จและส่งเสริมให้นักศึกษาได้แสดง ความสามารถอย่างเต็มที่ ครูควรปรับปรุงวิธีการสอนและยืดหยุ่นเนื้อหาวิชาในลักษณะดังต่อไปนี้ (อารี พันธมณี,2540)

1. ส่งเสริมให้นักศึกษาเรียนรู้ด้วยตนเองพยายามอย่าบังคับให้นักศึกษาทำตามคำสั่งของครูอยู่ตลอดเวลา เช่น การฝึกวาดรูปตามที่ครูกำหนดให้
2. ส่งเสริมให้นักศึกษาเป็นคนช่างสังเกต ช่างซักถามและตอบคำถาม หรือพยายามค้นหาคำตอบด้วยความกระตือรือร้น
3. สนใจและตั้งใจฟังคำถามแปลกๆใหม่ๆของนักศึกษา และยอมรับความคิดแปลกๆ ของนักศึกษา
4. แสดงให้เห็นว่าความคิดของนักศึกษามีคุณค่า เป็นประโยชน์ โดยการให้กำลังใจ กล่าวชมเชยยกย่องและนำผลงานมาใช้ให้เกิดประโยชน์

5. ส่งเสริมให้นักศึกษามีความคิดริเริ่ม นอกจากจะยอมรับความคิดแปลกๆของ นักศึกษา แล้วก็ไม่ควรตำหนิหรือวิจารณ์ความคิดเห็นของนักศึกษา

6. ส่งเสริมให้นักศึกษาได้เรียนรู้ด้วยตนเอง สํารวจ ค้นคว้า ทดลอง ด้วยความสนใจของตนเอง มิใช่เพื่อหวังคะแนนที่จะได้รับ

7. กระตุ้นให้เด็กมีบุคลิกภาพสร้างสรรค์ ด้วยการส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นและลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง

8. ส่งเสริมให้นักศึกษาประสบความสำเร็จ ให้กำลังใจ ยกย่องและชมเชย

9. จัดความกลัวและความก้าวร้าวของนักศึกษา สร้างความเชื่อมั่นและความมั่นคงปลอดภัยแก่นักศึกษา

นอกจากนี้ได้เสนอวิธีการสอนของครูที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ควรคำนึงถึงเรื่องต่อไปนี้

1. การแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สามารถแสดงออกทาง กิจกรรมต่างๆได้

2. การสร้างบรรยากาศให้นักศึกษารู้สึกเป็นอิสระ ไม่ถูกควบคุมจากระเบียบวินัยที่เคร่งครัดเกินไป และควรส่งเสริมให้นักศึกษาแต่ละคนรู้จักการแก้ปัญหาด้วยตนเอง

3. การสอนความคิดสร้างสรรค์ จะต้องสอนต่อเนื่องกันไปเป็นส่วนสำคัญในทางตรง ได้แก่ การจัดกิจกรรมต่างๆ ในทางอ้อม ได้แก่ การปรับปรุงสภาพแวดล้อมต่างๆ ตลอดจนความเข้าใจในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา ระดับความสามารถในการแสดงออก

4. สนับสนุนและกระตุ้นการแสดงความคิดหลายๆด้าน ตลอดจนการแสดงออกทางอารมณ์

5. เน้นสถานการณ์ที่จะส่งเสริมความสามารถอันนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ เช่น ส่งเสริมความคิดริเริ่ม เป็นต้น ตลอดจนไม่จำกัดการแสดงออกของนักศึกษาให้เป็นไปในรูปแบบเดียวกัน

6. อย่าพยายามหล่อหลอม หรือกำหนดแบบให้นักศึกษาคิด และมีบุคลิกภาพเหมือนกันไปหมดทุกคน แต่ควรสนับสนุนและส่งเสริมการผลิตสิ่งแปลกๆใหม่ๆด้วย

7. อย่าเข้มงวดกวดขัน หรือยึดมั่นกับจารีตประเพณี ซึ่งยอมรับการกระทำหรือผลงานอยู่เพียงสองสามอย่างเท่านั้น สิ่งใดนอกเหนือไปจากระเบียบเป็นสิ่งที่ผิดหมด

8. อย่าสนับสนุนหรือให้รางวัลเฉพาะผลงาน หรือการกระทำที่ได้มีผู้ทดลองทำและเป็นที่ยอมรับกันแล้ว ผลงานแปลกๆใหม่ๆก็น่าจะมีโอกาสได้รับรางวัลหรือคำชมเชยด้วย

9. ครูจำเป็นต้องพัฒนาตนเองให้เป็นผู้มีบุคลิกภาพในทางสร้างสรรค์ก่อน มิเช่นนั้น แม้ว่าครูจะมีความรู้ความเข้าใจในเรื่องการคิดสร้างสรรค์และทฤษฎีเกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์เพียงใด ก็ไม่อาจสอนให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ได้

2.2 แนวคิดการวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ผู้วิจัยได้นำวิธีการตรวจวัดให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ (Torrance) ของกิลฟอร์ด (Guilford) และของวอลลาซ และโคแกน (Wallach and Kogan) (อ้างถึงในอารี รังสินันท์,2532 ; สุภาวดี ตั้งบุปผา,2533 ; กรมวิชาการ,2534 ; สมศักดิ์ ภู่วิภา 19 หลักและองค์ประกอบของศิลปะ โดยจำแนกตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน รวมคะแนนเป็นคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ คือ

1) ความคล่องในการคิด (Fluency)

การตรวจให้คะแนนด้านความคล่องในการคิด ตรวจให้คะแนนโดยนับจำนวนภาพที่เป็นภาพชัดเจน มีความหมาย สามารถเข้าใจได้ โดยนับจำนวนภาพที่วาดไม่ซ้ำกันหรือแตกต่างกัน ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน คะแนนความคล่องในการคิดจะไม่มีคะแนนเต็มจำนวนภาพที่วาดของเด็กแต่ละคนจะไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความสามารถของเด็ก และเวลาที่กำหนด

2) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

การตรวจให้คะแนนความยืดหยุ่นในการคิด โดยนำภาพที่เป็นคำตอบทั้งหมดใน แบบทดสอบที่ได้ให้คะแนนความคล่องในการคิดไปแล้ว มาจัดกลุ่ม หรือจัดประเภทตาม ความหมายหรือหมวดหมู่หรือทิศทางของภาพ ภาพใดมีความหมายเดียวกัน ทิศทางเดียวกัน ประเภทเดียวกัน จัดเป็นกลุ่มเดียวกัน เมื่อจัดกลุ่มแล้วให้นับจำนวนกลุ่ม โดยให้คะแนนกลุ่มละ 5 คะแนน คะแนนความยืดหยุ่นในการคิดจะไม่มีคะแนนเต็ม การจัดกลุ่มของภาพของเด็กแต่ละคนจะวาดแตกต่างกันบ้าง การจัดกลุ่มมีข้อเสนอแนะว่า ผู้ตรวจควรจัดกลุ่มแบบกว้างๆ หลากหลายรูปแบบ เป็นวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้ด้วยเช่นกัน

3) ความคิดริเริ่ม (Originality)

การตรวจให้คะแนนด้านความคิดริเริ่ม ตรวจสอบว่าแต่ละภาพมีความหมายหรือลักษณะซ้ำกัน คิดเป็นกี่เปอร์เซ็นต์ ถ้าความหมายของภาพใดมีผู้วาดจำนวนมากๆ ก็จะได้คะแนนน้อยหรือไม่ได้เลย ถ้าความหมายของภาพใดมีผู้วาดน้อยหรือไม่ซ้ำกับผู้อื่นเลยก็จะได้คะแนนมาก โดยมีเกณฑ์ความถี่และค่าของคะแนนดังนี้ (กรมวิชาการ,2534)

คำตอบซ้ำ	12 %	ขึ้นไปให้ 0	คะแนน
คำตอบซ้ำ	6-11 %	ขึ้นไปให้	1 คะแนน
คำตอบซ้ำ	3-5 %	ขึ้นไปให้	2 คะแนน.
คำตอบซ้ำ	1-2 %	ขึ้นไปให้	3 คะแนน
คำตอบซ้ำ	1 %	ให้	4 คะแนน

ดังนั้นการให้คะแนนความคิดริเริ่ม ควรดำเนินการดังนี้

1. ตรวจสอบและจัดกลุ่มตามเป้าหมายหรือลักษณะของภาพ ซึ่งเป็นภาพที่ให้คะแนนความคล่องในการคิดแล้ว

2. แง่บังคับความถี่ของภาพ
3. ตรวจสอบความถี่ของภาพ แล้วเทียบกับเกณฑ์การให้คะแนนความคิดริเริ่ม
4. ให้คะแนนความคิดริเริ่มของภาพแต่ละภาพ ตามเกณฑ์ความถี่จนครบทุกภาพ

ของนักศึกษาแต่ละคน

5. รวมคะแนนจากทุกภาพของนักศึกษาแต่ละคน แล้วนำผลรวมของนักศึกษาค้นนั้นหารด้วยจำนวนภาพทั้งหมดที่ให้คะแนน จะได้ความคิดริเริ่มของนักศึกษา 1 คน ของแบบทดสอบฉบับนั้น ฉะนั้นคะแนนความคิดริเริ่มของแบบทดสอบแต่ละฉบับจะมีคะแนนเต็มเท่ากับ 4

4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

การตรวจให้คะแนนด้านความคิดละเอียดลออ ยึดเกณฑ์การให้คะแนนการวาดภาพระบายสีของนักศึกษาตามหลักและองค์ประกอบศิลป์ พัฒนาการทางศิลปะ และเกณฑ์ประกอบอื่นๆ ดังนี้

1. องค์ประกอบศิลปะ เช่น จุด เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว พื้นที่ว่าง คะแนนเต็ม 3 คะแนน
2. หลักการจัดภาพ เช่น ขนาด สัดส่วน จังหวะ ความสมดุล ความกลมกลืน ความขัดแย้ง ความเป็นเอกภาพ คะแนนเต็ม 3 คะแนน
3. ส่วนละเอียดอื่นๆ ที่ต่อเติมเพื่อขยายหรืออธิบายภาพให้ชัดเจนยิ่งขึ้น สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ไม่ว่าจะต่อเติมจากภาพที่กำหนด หรือชอบ หรือส่วนที่ว่างๆ รอบๆ สิ่งที่กำหนด อย่างไรก็ตามสิ่งที่ต้องต่อเติมจะต้องดูแล้วสมจริงสมจังและมีความหมาย คะแนนเต็ม 3 คะแนน
4. การแรเงาการใช้สีอ่อนหรือสีแก่ คะแนนเต็ม 3 คะแนน
5. การระบายสีที่เน้นความสมจริงสมจัง คะแนนเต็ม 3 คะแนน
6. การตกแต่งประดับประดาภาพ ทำให้ภาพมีการเปลี่ยนแปลง มีความหมาย และมีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น คะแนนเต็ม 3 คะแนน
7. ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจภาพให้มากยิ่งขึ้น โดยไม่ต้องมีคำอธิบาย คะแนนเต็ม 2 คะแนน

จากคะแนนแต่ละเกณฑ์ รวมเป็นคะแนนความคิดละเอียดลออของแต่ละภาพเท่ากับ 20 คะแนน ในแบบทดสอบแต่ละฉบับนักศึกษาจะมีจำนวนภาพที่วาดแตกต่างกัน จึงเอาคะแนนที่ได้ตามเกณฑ์ของแต่ละภาพมารวมกันแล้วหารด้วยจำนวนภาพของนักศึกษาแต่ละคน จะได้คะแนนความคิดละเอียดลออของนักศึกษา 1 คน ของแบบทดสอบ 1 ฉบับ

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

1. การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบ ควรตรวจทีละฉบับ ทีละด้านจนครบ นักศึกษาทุกคน แล้วจึงตรวจด้านอื่นๆ ต่อไป จนครบทุกด้าน ในแบบทดสอบ 1 ฉบับ
2. คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักศึกษา หาได้จากการนำผลบวกของคะแนนด้านความคล่องในการคิด ด้านความยืดหยุ่นในการคิด ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ

ของแบบทดสอบแต่ละฉบับของนักศึกษาแต่ละคน นำมารวมกันเป็นคะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักศึกษา

2.3 แฟชั่นและสิ่งทอ

2.3.1 ประเภทของนักออกแบบแฟชั่น

นักออกแบบแฟชั่นสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท คือ ประเภทที่ทำงานเต็มเวลากับบริษัทที่มีชื่อเสียง และประเภทที่ทำเป็นงานเสริมเพื่อแบรนด์ของตัวเองแล้วส่งให้ร้านค้าโดยร้านค้าจะส่งรูปแบบที่ได้รับจากนักออกแบบแฟชั่นให้โรงงานทอผ้า โรงงานทอผ้ามีหน้าที่ผลิตเสื้อผ้าและลงป้ายบอกขนาดของแต่ละตัว บวกกับพิมพ์รับรองคุณภาพ นักออกแบบแฟชั่นบางคนออกแบบป้ายด้วยตัวเองเพื่อให้เข้ากับกลุ่มตลาดที่เขาต้องการ นอกจากนี้ นักออกแบบแฟชั่นบางคนนักออกแบบแฟชั่นประจำตัวของผู้มีชื่อเสียง ในโลกของแฟชั่นชั้นสูง นักออกแบบแฟชั่นจะส่งผลงานให้กับโรงงานที่ทำงานเกี่ยวกับแฟชั่นชั้นสูงเพียงอย่างเดียว โดยเฉพาะแบรนด์ดังนั้นจะมีทีมออกแบบอยู่แล้วแต่การควบคุมงานอยู่ในกำมือของเจ้าของแบรนด์อยู่ดี

2.3.2 คอลเลคชั่น

คอลเลคชั่นเป็นการทำงานที่นักออกแบบแฟชั่นเอาผลงานออกแบบหลาย ๆ ชิ้นมาประกอบกัน เพื่อให้เกิดเทรนด์ใหญ่ในตลาดทั้งแฟชั่นชั้นสูงและตลาดใหญ่ นักออกแบบแฟชั่นเวลาออกแบบต้องเอาหลายสิ่งหลายอย่างเข้ามาคิดด้วย ไม่ว่าจะเป็นมุมมองของลูกค้า รูปแบบเก่า ๆ ในตลาด รูปแบบของคู่แข่ง และเทรนด์ที่มีในท้องตลาดในขณะนั้น รวมไปถึงซีซั่นของคอลเลคชั่นนั้น ๆ

2.3.3 การออกแบบชุด

นักออกแบบแฟชั่นสามารถทำงานได้หลายแบบไม่ว่าจะลงบนกระดาษ หรือทาบผ้าบนหุ่นเพื่อให้เกิดทรงของชุด หลังจากที่เราเสร็จก็จะเอาคนออกแบบลวดลายเข้ามาช่วย แล้วทำลวดลายตามที่นักออกแบบแฟชั่นต้องการ การออกแบบลวดลายถือเป็นงานที่มีความเครียดสูง เพราะต้องใช้ความละเอียดอ่อนในการทำงาน ความสวยของชุดขึ้นอยู่กับการทำลวดลายให้เข้ากัน ในที่สุดตัวอย่างก็จะใช้ลองสวมบนตัวนางแบบจริง

2.3.4 ประวัติศาสตร์

อุตสาหกรรมสิ่งถักทอนั้นได้เริ่มต้นขึ้นในศตวรรษที่ 19 เมื่อผลงานของ Charles Frederick Worth ได้รับการตีพิมพ์ผลงาน เรื่องราวก่อนหน้านี้นี้มีอยู่ว่า นักออกแบบแฟชั่นส่วนมากนั้นออกแบบโดยหวังขายกับราชวงศ์โดยที่ไม่รู้ว่าดีไซน์เนอร์คือใคร แต่เมื่อเวลาผ่านไป คนเริ่มรู้จักการเป็นนักออกแบบแฟชั่นมากขึ้น นักออกแบบแฟชั่นสามารถบอกได้ว่าบุคคลแต่ละบุคคลควรใส่อะไรให้เหมาะกับตัวเอง แทนที่จะใส่ตามมีตามเกิด และเหมือนกันหมด คำว่า couturier จึงตั้งขึ้นเป็นการเรียกนักออกแบบแฟชั่นประเภทนี้ เดิมนั้นหลากหลายบ้านทอผ้าว่าจ้างศิลปินมาให้แต่งแต้มผ้าดิบให้ภาพเหล่านี้ได้มีการออกป่าวประกาศให้ทุกคนได้เห็น ดังนั้นคนจึงสนใจมากกว่ามานั่งถักทอด้วยตนเองเพราะประหยัดเงินกว่า เมื่อลูกค้าชอบก็จะสั่งให้บ้านถักทอทำ และทำให้เกิดกำไรจากการทำงาน ทุกอย่างทำให้เกิดวัฒนธรรมที่ว่านักออกแบบแฟชั่นออกแบบให้ลูกค้าดูก่อนที่จะทำจริง

2.3.5 การออกแบบมีวิธีการหลายประเภท

2.3.5.1 Haute couture: ออกแบบชุดให้สังคมชั้นสูง โดยชุดจะมีราคาแพงเพราะใช้เวลานานในการตัดเย็บ และมีความละเอียดอ่อนมาก

2.3.5.2 Ready to wear: ออกแบบชุดเดิมหลายขนาด แต่ออกมาไม่เยอะในแต่ละขนาด

2.3.5.3 Mass market: ทำออกมาเพื่อคนหลายกลุ่ม หลายรุ่น หลายวัย

2.3.6 รายได้

โดยมากนั้นนักออกแบบแฟชั่นที่มีความสามารถมีรายได้สูงถึง 42,150 ถึง 87,120 ดอลลาร์ต่อปี ในเดือนพฤษภาคมปี ค.ศ. 2008 ประเทศสหรัฐอเมริกาได้เปิดเผยตัวเลขจากการวิจัยของ US Bureau of Labor โดยเฉลี่ยแล้วนักออกแบบแฟชั่นได้รับรายได้ประมาณ 61,160 ดอลลาร์ต่อปี โดยเกินครึ่งได้มากกว่า 34,800 ดอลลาร์ต่อปี มีประมาณร้อยละ 10 ที่ได้ต่ำกว่า 32,150 ดอลลาร์ต่อปี และอีกร้อยละ 10 ที่ได้มากกว่า 124,780 ดอลลาร์ต่อปี

2.3.7 การออกแบบแฟชั่นระดับโลก

หลายประเทศมีอุตสาหกรรมสิ่งทอของตัวเอง เช่น เบลเยียม สเปน โปตุเกส อินเดีย บราซิล เนเธอร์แลนด์ เยอรมัน โปแลนด์ ออสเตรเลีย เป็นต้น แต่มีเพียง 5 ประเทศที่มีชื่อเสียงในระดับสากล ได้แก่ ฝรั่งเศส อังกฤษ อเมริกา อิตาลี และญี่ปุ่น

2.3.7.1 การออกแบบแฟชั่นในอเมริกา ส่วนมากตลาดของประเทศมีฐานอยู่ที่นิวยอร์ก แต่ก็มีส่วนอยู่ที่ลอสแอนเจลิส จุดเด่นของรูปแบบของที่นี่คือ การตัดที่เนียบ สไตล์เรียบง่าย สบาย ๆ บ่งบอกถึงความเป็นนักกีฬาสูง แบรินด์ที่มีอิทธิพลมากที่สุดใน ค.ศ. 1940-1950 คือ Claire McCardell แบรินด์ดังอื่น ๆ ที่มีอิทธิพลเหมือนกัน เช่น Calvin Klein, Ralph Lauren, Anna Sui, Donna Karan, Kenneth Cole, Marc Jacobs, Michael Kors, Vera Wang, Betsey Johnson, Tommy Hilfiger, Villains SF เป็นต้น

2.3.7.2 การออกแบบแฟชั่นในอังกฤษ ลอนดอนเป็นศูนย์กลางของอุตสาหกรรมสิ่งทอของอังกฤษ และมีอิทธิพลจากหลากหลายประเทศส่งผลกระทบต่อแฟชั่นสมัยใหม่ในปัจจุบัน รูปแบบโดยทั่วไปของอังกฤษนั้นดูซับซ้อนและฉลาด ยิ่งเดี๋ยวนี้รูปแบบยังมีเอกลักษณ์มากขึ้น แบรินด์ที่มีชื่อเสียงในอังกฤษมีอยู่มากมาย เช่น Burberry, Jimmy Choo, Paul Smith, Vivienne Westwood, Stella McCartney, John Galliano Alexandar McQueen เป็นต้น

2.3.7.3 การออกแบบแฟชั่นในฝรั่งเศส ตลาดของฝรั่งเศสส่วนมากอยู่ในปารีส รูปแบบแฟชั่นของที่นี่มีความโดดเด่นมาก ต้องดูเก๋ แต่เรียบหรูจากการตัดเย็บที่เนียบและละเอียดมาก โดยมีแบรินด์ที่มีชื่อเสียง เช่น Louis Vuitton, Balmain, Chanel, Christian Dior, Givenchy, Yves Saint Laurant เป็นต้น

2.3.7.4 การออกแบบแฟชั่นในญี่ปุ่น ญี่ปุ่นเป็นประเทศเดียวในเอเชียที่มีรูปแบบแฟชั่นเป็นที่ยอมรับในระดับสากล ตลาดส่วนใหญ่อยู่ที่โตเกียว งานของที่นี่มีความพล้อยโง่งและซับซ้อน เป็นเหตุมาจากการตัดเย็บที่ซับซ้อนตั้งแต่เริ่มต้นจนจบ ส่วนสีนั้นจะเป็นโทนนุ่ม และลวดลายมากมาย มีนักออกแบบที่มีชื่อเสียงหลายคน เช่น Yohji Yamamoto, Kenzo, Issey Miyake, Comme des Garcons's Rei Kawakubo เป็นต้น

2.4 ผลงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.4.1 งานวิจัยที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ยุติพงศ์ ศิรินันท์ (2539) ทำวิจัยเรื่อง “การใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ของนักศึกษาชั้น ปวช. 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยเป็นนักศึกษาวิทยาลัยอาชีวศึกษามหาสารคาม จำนวน 45 คนผลการวิจัยพบว่าหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาวิทยาศาสตร์ นักศึกษามีความคิดสร้างสรรค์โดยเฉลี่ยสูงขึ้นทุกด้าน คือด้านความคิดคล่อง ด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ โดยมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และคะแนนความคิดสร้างสรรค์มีความสัมพันธ์กับคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบวัดความเข้าใจเกี่ยวกับชุดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

2.4.2 งานวิจัยที่เกี่ยวกับแบบฝึกทักษะ

อ้อมน้อย เจริญธรรม (2533) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นอุปกรณ์การสอนอย่างหนึ่ง ที่สร้างขึ้นมาเพื่อฝึกทักษะนักศึกษาหลังจากเรียนเนื้อหาไปแล้ว ช่วยทำให้เด็กมีพัฒนาการทางภาษาดีขึ้น เพราะทำให้นักศึกษามีโอกาสนำความรู้ที่ได้เรียนมาแล้วฝึกให้เกิดความเข้าใจกว้างขวางมากขึ้น แบบฝึกสามารถฝึกทักษะทางภาษาได้ทุกด้าน ถ้านักศึกษามีโอกาสฝึกหัดจนเกิดความเข้าใจจริงๆ แบบฝึกช่วยให้การสอนของคุณครูและการเรียนของนักศึกษาประสบความสำเร็จ

ขจีรัตน์ หงษ์ประสงค์ (2534) กล่าวว่า แบบฝึกเป็นอุปกรณ์การเรียนการสอนหลังจากที่นักศึกษาได้เรียนเนื้อหา จากแบบเรียนแล้ว โดยสร้างขึ้นเพื่อเสริมสร้างทักษะให้นักศึกษา มีลักษณะเป็นแบบฝึกหัดที่มีกิจกรรมให้นักศึกษากระทำ โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความสามารถของนักศึกษา

วรสุดา บุญยไวยโรจน์ (2535) กล่าวว่า แบบฝึกหัดเป็นสื่อการสอนที่จัดทำขึ้น เพื่อให้ผู้เรียนได้ศึกษา ทำความเข้าใจและฝึกฝนจนเกิดแนวคิดที่ถูกต้อง และเกิดทักษะในเรื่องใดเรื่องหนึ่ง นอกจากนั้นแบบฝึกหัดยังเป็นเครื่องช่วยบ่งชี้ให้ครูทราบว่า ผู้เรียนหรือผู้ใช้แบบฝึกหัดมีความรู้ความเข้าใจในบทเรียน และสามารถนำความรู้ นำไปใช้ได้มากน้อยเพียงใด ผู้เรียนมีจุดเด่นที่ควรส่งเสริม หรือจุดด้อยที่ต้องปรับปรุง แก้ไขตรงไหน อย่างไร แบบฝึกจึงเป็นเครื่องมือที่สำคัญที่ครูทุกคนใช้ในการตรวจสอบความรู้ ความเข้าใจ และพัฒนาทักษะของนักศึกษาในวิชาต่างๆ

น้อมศรี เคท (2536) กล่าวว่า เมื่อครูได้สอน เนื้อหา แนวคิดหรือหลักการเรื่องใดเรื่องหนึ่ง ให้นักศึกษาและนักศึกษามีความรู้ ความเข้าใจในเรื่องนั้นแล้ว ขั้นตอนต่อไปครูจำเป็นต้องจัดกิจกรรมให้

นักศึกษาได้ฝึกฝน เพื่อให้มีความชำนาญ คล่องแคล่ว ถูกต้องแม่นยำและรวดเร็วหรือที่เรียกว่าฝึกฝนเพื่อให้เกิดทักษะ

สงบ ลักษณะ (2536) กล่าวว่าชุดแบบฝึกเป็นสื่อใช้ฝึกทักษะการคิด การวิเคราะห์ การแก้ปัญหาและการปฏิบัติของนักศึกษา นิยมใช้ในกลุ่มวิชาภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ การงานและพื้นฐานอาชีพ

ดิลก ดิลกานนท์ (2534 : บทคัดย่อ) อ้างอิงจาก กานดา ทิววัฒนปกรณ์, (2543) ได้ศึกษาการฝึกทักษะการคิดเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนสังกัดกรุงเทพมหานคร โดยใช้แบบฝึกทักษะการคิดทั้ง 4 ด้านคือ การรับรู้ การอุปมาอุปไมย การโยงความสัมพันธ์ และการจินตนาการผลการใช้แบบฝึกทักษะการคิดพบว่าแบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สูงกล่าวคือ นักศึกษาที่ใช้แบบฝึกทักษะกระบวนการคิด จะมีความสามารถในการคิดสร้างสรรค์สูงว่านักศึกษาที่ไม่ได้ใช้แบบฝึกทักษะอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ไม่เท่ากับกลุ่มนักศึกษาที่ได้รับการอบรมเลี้ยงดูจากบิดามารดาแบบประชาธิปไตย อัตตาธิปไตย หรือกับกลุ่มที่มีความอยากรู้อยากเห็นสูง ปานกลาง หรือต่ำ

จินตนา ไบกาชุย (2535) กล่าวว่า แบบฝึกหัด หรือ แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนรู้สำหรับผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อช่วยเสริมให้เกิดทักษะและความแตกฉานในบทเรียน

นิคม ศิลาสูงเนิน (2538) ศึกษาผลการสอนภาษาไทย โดยใช้แบบฝึกทางภาษาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาชั้นปวช. 1ปีที่ 6 โรงเรียนบ้านแดงสว่าง อำเภอภูเขียว จังหวัดชัยภูมิ ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่เรียนด้วยแบบฝึกทักษะทางภาษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองสูงกว่าก่อนการทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พูนผล ชาญวิรัตน์ (2540) ได้สร้างแบบฝึกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย สำหรับนักศึกษาชั้นปวช. 1ปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2539 โรงเรียนเทศบาลบ้านสามเหลี่ยม สังกัดเทศบาลนครขอนแก่น จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า นักศึกษาที่ได้รับการสอนโดยใช้แบบฝึกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์วิชาภาษาไทย มีความคิดสร้างสรรค์สูงว่านักศึกษาที่ได้รับการสอนตามคู่มือครู อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

กานดา ทิววัฒนปกรณ์ (2543) ศึกษาผลการฝึกแบบการคิดที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ ของนักศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 90 คน โดยวิธีการสุ่มแบบแบ่งชั้น (Stratified Random Sampling) ศึกษาโดยใช้แบบฝึกการคิดด้านอุปมาอุปไมย ด้านการเปลี่ยนแปลงรูป ด้านโยงความสัมพันธ์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์มีปฏิสัมพันธ์กับนักศึกษาที่มีผลระดับการเรียนแตกต่างกันอย่างไร ผลการวิจัยพบว่า การฝึกแต่ละวิธีเป็นอิสระไม่ขึ้นกับระดับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

2.4.3 แฟชั่นและสิ่งทอ

เพ็ญนิภา พรพัฒนางกูร. ปริญาบริหารธุรกิจมหาบัณฑิต, พศจิกายน 2560, บัณฑิต วิทยาลัย มหาวิทยาลัยกรุงเทพ. ทศนคติและพฤติกรรมกรซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นนำเข้าจากต่างประเทศของวัยรุ่น (100 หน้า) ผลการวิจัย สรุปได้ว่า กลุ่มตัวอย่างส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงอายุระหว่าง 18-22 ปีบริบูรณ์ ระดับการศึกษา

ปริญญาตรี รายได้เฉลี่ยของครอบครัวอยู่ที่ 80,00-100,000 บาท พักอาศัยอยู่ กับพ่อแม่ และเคยท่องเที่ยวต่างประเทศ โดยที่เพศหญิงจะมีพฤติกรรมการซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นนำเข้าจากต่างประเทศมากกว่าเพศชาย ทรายี่ห้อเสื้อผ้าแฟชั่นนำเข้าจากต่างประเทศที่ได้รับ ความนิยมเป็นอันดับแรกคือ Esprit สถานที่ที่ไปซื้อบ่อยที่สุดคือ ห้างสรรพสินค้า ส่วนใหญ่จะซื้อ สินค้าเดือนละ 1-2 ครั้ง โดยแต่ละครั้งจะซื้อ 1-2 ชิ้น เป็นเงินประมาณ 1,001-5000 บาท โดยที่ วัยรุ่นจะเป็นผู้ตัดสินใจเลือกซื้อเองมากที่สุด สาเหตุที่ทำให้ซื้อเสื้อผ้าแฟชั่นวัยรุ่นนำเข้าจาก ต่างประเทศมากที่สุด คือ แบบ/ดีไซน์ของเสื้อผ้าที่ตรงกับความต้องการมากที่สุด และจะมีการ ซื้อ มากที่สุดในช่วงที่สินค้าลดราคา ผลการศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างส่วนประสมทางการตลาดกับพฤติกรรมการซื้อ เสื้อผ้าแฟชั่นนำเข้าจากต่างประเทศของวัยรุ่น

ภัทรานิษฐ์ ฉายสุวรรณศิริ.บริหารธุรกิจมหาบัณฑิต,2560,มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าจากร้านค้า ในเครือข่ายเฟซบุ๊กและอินสตาแกรม.ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อการตัดสินใจซื้อเสื้อผ้าจากร้านค้าในเครือข่าย เฟซบุ๊กและอินสตาแกรม มี 3 ปัจจัย ได้แก่ ปัจจัยด้านผลิตภัณฑ์ ปัจจัยด้านการส่งเสริมการตลาดและ ความมีชื่อเสียงของแบรนด์ และปัจจัยด้านการนำเสนอข้อมูลสินค้าและความสะดวกในการสั่งซื้อและ ชำระเงิน ในส่วนลักษณะทางประชากรศาสตร์ ผลการวิจัยพบว่า ปัจจัยด้านเพศ ด้านอายุ ด้าน ระดับการศึกษา ด้านอาชีพ ด้านรายได้ และด้านสถานภาพ ที่แตกต่างกัน ส่งผลต่อการตัดสินใจซื้อ เสื้อผ้าจากร้านค้าในเครือข่ายเฟซบุ๊กและอินสตาแกรมไม่แตกต่างกัน

วรุณ ทรัพย์ศรีสัญญาชัย.ศิลปกรรมศาสตรดุษฎีบัณฑิต,2561 สาขาวิชาศิลปกรรมศาสตร์ คณะศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.การสร้างอัตลักษณ์การออกแบบแฟชั่นโดยใช้แนวคิดภาพต้นแบบตราสินค้า. วัตถุประสงค์หลักของงานวิจัยฉบับนี้ เพื่อเป็นแนวทางสำหรับการสร้างอัตลักษณ์การออกแบบแฟชั่นในประเทศไทย ซึ่งจะ เป็นประโยชน์ในวงกว้างสำหรับนิสิตนักศึกษาสายการออกแบบ แฟชั่น ผู้ประกอบการ และบุคคลทั่วไปที่สนใจในธุรกิจนี้ โดยการนำทฤษฎีภาพต้นแบบ (Archetype) มาเป็นแนวคิดหลักในการ สร้างตราสินค้าที่สามารถเข้าถึงจิตใจของผู้บริโภคอย่างแยบยล ผู้ วิจัยได้นำมาใช้สร้างกรอบแนวคิดในการออกแบบแฟชั่นร่วมกับ แนวโน้มแฟชั่น(Trend) โดยเทคนิคนี้จะช่วยให้นักออกแบบ สามารถสรุปบุคลิกของตราสินค้ากลุ่มเป้าหมาย และการเลือกใช้ แนวโน้มแฟชั่นที่สัมพันธ์กันในการออกแบบสินค้าแฟชั่น โดยผล การวิจัย ผู้วิจัยสามารถสร้างกลุ่มภาพต้นแบบ ด้วยเทคนิค Socio Style Mappingโดยแบ่งกลุ่มภาพต้นแบบจากทั้งหมด 15 บุคลิก ออกเป็น 4 กลุ่มตามความสัมพันธ์กับแนวโน้มแฟชั่นสากล และนำเสนอกรอบแนวคิดสำหรับนักออกแบบให้เข้าใจง่าย ด้วยแผนภาพ โดยนักออกแบบรุ่นใหม่สามารถนำองค์ความรู้ไปปรับใช้ได้จริง ผลจากคำตอบที่เป็นรูปแบบบรรณนิยมทางแฟชั่นของกลุ่มเป้าหมาย ผู้ บริโภคสินค้าแฟชั่นไทยทั้งชายและหญิง จำนวน 400คน สามารถ สรุปแนวทางการออกแบบแฟชั่น 4 แนวทางสำหรับใช้สร้างอัตลักษณ์ตราสินค้า อีก ทั้งผู้วิจัยได้ทดลองทำงานสร้างสรรค์ที่อ้างอิง จากระสนิยมของกลุ่มประชากรกลุ่มใหญ่ ที่มีความสัมพันธ์กับภาพต้นแบบตามที่ได้ผลวิจัยออกมา โดยนำเสนอในรูปแบบแฟชั่น คอลเลคชั่นต้นแบบตราสินค้า โดยผลงานวิจัยจะส่งผลให้พัฒนา วงการแฟชั่นโดยมีเครื่องมือใหม่สำหรับการออกแบบต่อไป อีก ทั้งยังเป็นแนวทางที่

สามารถนำไปวิจัยเพิ่มเติมกับกลุ่มแฟชั่นในระดับมหภาค หรือสินค้าประเภทอื่นที่มีความต้องการด้านการออกแบบสนับสนุน ความสำคัญ: อัตลักษณ์การออกแบบ, แฟชั่น, ภาพ

จากความเห็นของนักวิชาการดังกล่าว พอสรุปได้ว่าแบบฝึกหรือแบบฝึกหัดคือ สื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่ง ที่ใช้ฝึกทักษะให้กับผู้เรียน หลังจากเรียนจบเนื้อหาในช่วงหนึ่งๆ เพื่อฝึกฝนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งเกิดความชำนาญในเรื่องนั้นๆ อย่างกว้างขวางมากขึ้น ดังนั้นแบบฝึกจึงมีความสำคัญต่อผู้เรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจเร็วขึ้น ชัดเจนขึ้น กว้างขวางขึ้น ทำให้การสอนของครูและการเรียนของนักศึกษาประสบความสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ ดังนั้นถ้าผู้วิจัยนำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ การออกแบบแฟชั่นมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้นักศึกษา น่าจะทำให้นักศึกษามีความรู้ เรื่อง ทักษะและองค์ประกอบศิลป์แฟชั่นที่ทันยุคสมัย ได้ อย่างมีประสิทธิภาพ

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง การใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกายซึ่งผู้วิจัยมีวิธีการดำเนินงานดังนี้

- 3.1 กลุ่มเป้าหมาย
- 3.2 ตัวแปรที่ทำการวิจัย
- 3.3 ระเบียบวิธีการวิจัย
- 3.4 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 สถิติในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 กลุ่มเป้าหมาย

ในการศึกษาค้นคว้าการวิจัยในครั้งนี้ได้กำหนดกลุ่มเป้าหมาย คือ นักศึกษา หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 คน

3.2 ตัวแปรที่ทำการวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้การเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักศึกษา หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

ตัวแปรตาม คือ คะแนนเฉลี่ยร้อยละจากการทดสอบหลังเรียน เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษา หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวน 10 คน

3.3 ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักศึกษา หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 คน

3.4 เครื่องมือในการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่

3.4.1 การเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์ สำหรับนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นจากแบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Thinking creative with picture) ของประยงค์ มาแสง (2542) ที่สร้างตามกรอบแนวคิดของ Torrance และ Guilford และของ

Wallach และ Kogan (อ้างถึงใน อารี รังสินันท์,2532 ; สุภาวดี ตั้งบุปผา,2533 และสมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรม) ใช้ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ในแต่ละแผนการเรียนรู้จำนวน 8 แผน โดยแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ มีจำนวนทั้งสิ้น 8 แบบฝึก ประกอบด้วย

แบบฝึกที่ 1 การลากเส้นโยงจุด โดยให้นักศึกษาลากเส้นโยงจุดที่กำหนดให้ ให้เป็นภาพต่างๆให้มากที่สุด โดยไม่ซ้ำกัน แปรกแตกต่างจากคนอื่น มีความหมายและสวยงาม (ไม่ต้องระบายสี)

แบบฝึกที่ 2 เส้นสร้างสรรค์ โดยให้นักศึกษาวาดภาพโดยใช้เส้นประเกทและลักษณะต่างๆให้สวยงาม มีความหมายและแปรกแตกต่างจากคนอื่น (ไม่ต้องระบายสี)

แบบฝึกที่ 3 เรื่องของรูปร่าง โดยให้นักศึกษาวาดภาพโดยใช้รูปร่าง ให้แปรกแตกต่างจากคนอื่น และระบายสีให้สวยงาม

แบบฝึกที่ 4 จากรูปร่างสู่รูปทรง โดยให้นักศึกษาวาดภาพต่อเติมจากรูปร่างที่กำหนดให้ ให้เป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ ตกแต่งระบายสีให้สวยงามและแปรกแตกต่างจากคนอื่น

แบบฝึกที่ 5 แต่งแต้มสีโทนร้อน โดยให้นักศึกษาวาดภาพสื่อความหมาย และระบายภาพด้วยสีโทนร้อน ให้สวยงาม เป็นภาพที่มีความหมาย และแปรกแตกต่างจากคนอื่น

แบบฝึกที่ 6 แต่งแต้มสีโทนเย็น โดยให้นักศึกษาวาดภาพสื่อความหมาย และระบายภาพด้วยสีโทนเย็น ให้สวยงาม เป็นภาพที่มีความหมาย และแปรกแตกต่างจากคนอื่น

แบบฝึกที่ 7 แสงและเงา โดยให้นักศึกษาวาดภาพแรเงาจากหุ่นนิ่งที่กำหนดให้ ให้สมบูรณ์และสวยงาม

แบบฝึกที่ 8 พื้นผิว โดยให้นักศึกษาสร้างสรรค์ผลงานจากพื้นผิวหลายๆลักษณะหลายๆประเภท โดยใช้เทคนิคการพิมพ์ภาพและตามความถนัดและสนใจให้สวยงาม เป็นภาพที่มีความหมายและแปรกแตกต่างจากคนอื่น

มีขั้นตอนการสร้างและพัฒนาแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่องทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูลจากเอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ พัฒนาการทางด้านศิลปะ ทฤษฎีการศึกษาและ จิตวิทยาการศึกษา การศึกษาและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่เน้นการแสดงออกทางด้านศิลปะที่มีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน คือ ความคล่องในการคิด ด้านความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดละออ และการสร้างแบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Thinking creative with picture) ของประยงค์ มาแสง (2542) ที่สร้างตามกรอบแนวคิดของ Torrance และ Guilford และของ Wallach และ Kogan (อ้างถึงใน อารี รังสินันท์,2532 ; สุภาวดี ตั้งบุปผา,2533 และสมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรม) เพื่อพัฒนาแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์

3) จัดทำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย ที่พัฒนามาจากแบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยใช้ภาพเป็นสื่อ (Thinking creative with picture) ของประยงค์ มาแสง

(2542) โดยกำหนดเค้าโครงของเนื้อหาในแต่ละแบบฝึกให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตร จัดเรียงลำดับความเหมาะสมจากง่ายไปหายาก จัดทำคำชี้แจงของการใช้แบบฝึก โดยใช้ภาษาที่เหมาะสมเข้าใจง่าย กำหนดความเหมาะสมของจำนวนแบบฝึกกับเวลาที่ใช้ในการทดลอง

4) นำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย ที่พัฒนาแล้วมาตรวจสอบคุณภาพจากจากผู้เชี่ยวชาญ (IOC) จำนวน 3 คน เพื่อปรับปรุงแก้ไข ก่อนการนำไปใช้จริง ตารางที่ 3.1 แสดงการพัฒนาแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง องค์ประกอบศิลป์สำหรับนักศึกษาชั้น ปวช. 1

แบบฝึกที่	การพัฒนาแบบฝึก
1. การลากเส้นโยงจุด	โดยกำหนดจุดให้มีจำนวนและความถี่มากขึ้น เพื่อเปิดโอกาสให้นักศึกษาใช้ทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะได้เต็มศักยภาพ
2. เส้นสร้างสรรค์	โดยกำหนดให้เป็นภาพที่ใช้เส้นลักษณะต่างๆแสดง ความหมายตามแนวคิด และจินตนาการของตนเองให้สวยงามและแปลกแตกต่างจากคนอื่น
3. เรื่องของรูปร่าง	โดยกำหนดให้เป็นภาพที่ใช้รูปร่างประเภท และลักษณะต่างๆ แสดงความหมายตามแนวคิดและจินตนาการของตนเองให้สวยงามและแปลกแตกต่างจากคนอื่น
4. จากรูปร่างสู่รูปทรง	โดยกำหนดให้เป็นการวาดภาพต่อเติมจากรูปร่างที่กำหนดให้ ให้เป็นรูปทรงที่สมบูรณ์ สื่อความหมาย ตกแต่งระบายสีให้สวยงามและแปลกแตกต่างจากคนอื่น
5. แต่งแต้มสีโทนร้อน	โดยกำหนดให้เป็นการวาดภาพสื่อความหมาย และระบายภาพด้วยสีโทนร้อน ให้สวยงาม เป็นภาพที่มีความหมาย และแปลกแตกต่างจากคนอื่น
6. แต่งแต้มสีโทนเย็น	โดยกำหนดให้เป็นการวาดภาพสื่อความหมาย และระบายภาพด้วยสีโทนเย็น ให้สวยงาม เป็นภาพที่มีความหมาย และแปลกแตกต่างจากคนอื่น
7. แสงและเงา	โดยกำหนดให้เป็นการวาดภาพที่แสดงแสงและเงาจากแบบหุ่นนิ่งที่กำหนดให้
8. พื้นผิว	โดยกำหนดเป็นการสร้างสรรค์ภาพจากพื้นผิวของวัสดุต่างๆ ที่นักศึกษาสามารถสื่อความหมายตามจินตนาการของตนเองได้อย่างหลากหลายรูปแบบ

3.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าในครั้งนี้ ผู้วิจัยดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยใช้ทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ จำนวน 8 แบบ ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 8 แผน และใช้แบบทดสอบเรื่อง ทศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ วัดทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะเรื่อง ทศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษา โดยได้ดำเนินการดังต่อไปนี้

1) ทำความเข้าใจและสร้างข้อตกลงร่วมกันกับนักศึกษา แฉ่งจุดประสงค์การเรียนรู้ ในการดำเนินกิจกรรมการเรียนรู้

2) ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการการใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกาย ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยการเรียนรู้ทางศิลปะ ประกอบการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนการเรียนรู้

3) ทำการทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะเรื่องทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ด้วยแบบทดสอบ

4) เก็บรวบรวมข้อมูลที่ได้จากการทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

5) วิเคราะห์ข้อมูล

6) สรุปผลการวิจัย

3.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

วิเคราะห์ข้อมูลจากการทำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง การใช้แบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษา และจากการทำแบบทดสอบ โดยใช้ค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และค่าร้อยละ (%) ประเมินผลการเรียนรู้ เรื่อง ทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 คน

บทที่ 4

ผลการดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยในครั้งนี้ เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งมีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวน 10 คน ซึ่งผู้วิจัยจะได้นำเสนอผลการวิจัยดังต่อไปนี้

4.1 ผลการเรียนรู้ทางศิลปะ และผลการทำแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

4.1 ผลการเรียนรู้ทางศิลปะในการนำมาพัฒนาทักษะการออกแบบและตัดเย็บเครื่องแต่งกายของนักศึกษาชั้น หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย

จากการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ จำนวน 8 แบบฝึก ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้สาระการเรียนรู้ศิลปะ จำนวน 8 แผน ของนักศึกษา เพื่อศึกษาผลการใช้ทักษะ การเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษาชั้น โดยได้ผลการใช้ทักษะ ดังกล่าว ดังนี้

ตารางที่ 4.1 แสดงคะแนนเฉลี่ยและร้อยละ จากผลการทำแบบฝึกทักษะ

คะแนน	n	คะแนนเต็ม	\bar{x}	ร้อยละ
1. ผลการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ	10	80	65.05	81.31
2. ผลการทำแบบทดสอบ	10	20	16.05	80.25

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวน 10 คน เท่ากับ 65.05 คะแนน จากคะแนนเต็ม 80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.31 และคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบทดสอบ เท่ากับ 16.05 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.25

จากผลฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษา ที่หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ทำให้นักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 คน มีคะแนนเฉลี่ยจากการทำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ เท่ากับ 65.05 คะแนน จากคะแนนเต็ม 80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.31 และสามารถทำแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.05 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.25

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาในครั้งนี้ เป็นการศึกษาผลการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษา หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย จำนวน 10 คน ได้สรุปผลการศึกษา และข้อเสนอแนะดังนี้

5.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.1 สรุปผลการศึกษาค้นคว้า

ผลการศึกษาค้นคว้า พบว่า จากการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษา ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้น ทำให้นักศึกษาชั้นหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย มีคะแนนเฉลี่ยจากการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ เท่ากับ 65.05 คะแนน จากคะแนนเต็ม 80 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 81.31 และสามารถทำแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 16.05 จากคะแนนเต็ม 20 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 80.25

5.2 อภิปรายผลการศึกษา

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูล ที่ได้จากผลการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของ นักศึกษาชั้น หลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกายจำนวน 10 คน สามารถอภิปรายผลการศึกษาผลการฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ของนักศึกษาหลักสูตรระยะสั้น แผนกผ้าและเครื่องแต่งกาย ได้ว่า นักศึกษาสามารถทำแบบฝึกทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ ได้ค่าคะแนนเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละ 81.31 ทำให้นักศึกษาสามารถทำแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ เรื่อง ทักษะธาตุและองค์ประกอบศิลป์ จนได้ค่าคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 80.25

5.6 ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาครั้งนี้ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะที่จะเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาค้นคว้าครั้งต่อไป ดังนี้

5.6.1 ข้อเสนอแนะทั่วไป

1) เนื้อหาในส่วนของ การฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะไม่ควรมากเกินไป ควรแบ่งเนื้อหาให้กระชับรัดกุมและชัดเจน เพื่อไม่ให้นักศึกษาเกิดความเบื่อหน่าย

2) เมื่อนักศึกษาฝึกในแต่ละเรื่องเสร็จแล้ว ควรตรวจทันที เพื่อให้นักศึกษาได้รู้ผลการฝึก เพื่อให้นักศึกษาเกิดความรู้สึกกระตือรือร้นในการฝึกในครั้งต่อไป

3) ครูควรสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับนักศึกษา ด้วยการสร้างบรรยากาศที่ดีในการทำ กิจกรรม เช่น พูดคุยสนทนา ซักถามปัญหาของนักศึกษา เป็นต้น

5.6.2 ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1) ควรศึกษาวิจัยเพื่อพัฒนาสื่อ เอกสารประกอบการเรียนการสอน กิจกรรมหรือรูปแบบ วิธีสอน หรืออื่นๆ เพื่อพัฒนาทักษะการเรียนรู้ทางศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และทักษะการออกแบบและตัด เย็บของนักศึกษาอย่างต่อเนื่อง

2) ควรมีศึกษาการวัดและประเมินผลตามมาตรฐานช่วงชั้นของผู้เรียนให้ตรงตามสภาพจริง

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ,กระทรวงศึกษาธิการ. **คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ**. โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์. 2544.
- กรมวิชาการ,กระทรวงศึกษาธิการ. (2545). **แนวทางการจัดทำหลักสูตรสถานศึกษา**. กรุงเทพฯ: **คุรุสภาลาดพร้าว**.
- _____. (2551). **สาระและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร : **โรงพิมพ์องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์**
- บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น**. พิมพ์ครั้งที่ 7 . (ฉบับปรับปรุง) กรุงเทพฯ:สุวีรยาสาส์น ประยงค์ มาแสง.(2542).**การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักศึกษาชั้นปวช. 1ปีที่ 6 ที่เรียน วิชาศิลปะศึกษา โดยใช้แบบฝึกที่เน้นการจัดกิจกรรมแบบกลุ่มร่วมมือ**.ชัยภูมิ : ฝ่ายวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา หน่วยศึกษานิเทศก์. โรงพิมพ์คลังน่านาวิทยา.
- ประยงค์ มาแสง.(2542).**แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ**.ชัยภูมิ : ฝ่ายวิจัยและประเมินผลทางการศึกษา หน่วยศึกษานิเทศก์. โรงพิมพ์คลังน่านาวิทยา.
- โรงเรียนบ้านหนองโป่งราษฎร์บำรุง. **หลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนบ้านหนองโป่งราษฎร์บำรุง. พุทธศักราช 2547 (ฉบับปรับปรุง) ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544. เอกสารอัดสำเนาเย็บเล่ม.**
- ภุชพงษ์ โคตรบัญชา . **การสร้างบทเรียนโปรแกรมวิชาศิลปะศึกษา เรื่อง การเขียนภาพพระบายสี สำหรับนักศึกษาชั้นปวช. 1ปีที่ 6 . รายงานการศึกษาอิสระปริญญาศึกษาศาสตร์** มหาวิทยาลัยขอนแก่น , 2547.
- มานิตย์ นิลกำเนิด . **ปัญหาการสอนวิชาศิลปะศึกษาในชั้นปวช. 1ปีที่ 1 โรงเรียนปวช. 1 สังกัดสำนักงานการปวช. 1จังหวัดสุพรรณบุรี . วิทยานิพนธ์ปริญญา**ศึกษาศาสตรบัณฑิต มหาวิทยาลัยบูรพา , 2535.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **เด็กกับศิลปะ**. กรุงเทพมหานคร: อัมรินทร์การพิมพ์, 2526.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. **ศิลปะศึกษา**. กรุงเทพมหานคร: พายัพออฟเซตพรินท์, 2526.
- อารี รังสินันท์.(2532).**ความคิดสร้างสรรค์**.กรุงเทพฯ.สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง.
- อารี พันธุ์มณี.(2540).**คิดอย่างสร้างสรรค์**.กรุงเทพฯ.ต้นอ้อ แกรมมี.