



การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

VISUAL ARTS DESIGN TEACHING MODALITY WITH INFORMATION
MEDIA AND TORANCE'S THEORY OF CREATIVE FOR DEVELOPING
CREATIVITY IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS

คมสันต์ ไฉนลาด

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา



ปฏิญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ปีการศึกษา 2562
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

VISUAL ARTS DESIGN TEACHING MODALITY WITH INFORMATION
MEDIA AND TORANCE'S THEORY OF CREATIVE FOR DEVELOPING
CREATIVITY IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements
for the Degree of MASTER OF EDUCATION
(Art Education)

Faculty of Fine Arts, Srinakharinwirot University

2019

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ของ

คมสันต์ ไฉฉลาด

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริ บวรกิตติ)

..... ประธาน
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสภณ นุญญานันต์)

..... กรรมการ
(อาจารย์ ดร.อริพัทธ์ วิจิตสถิตรัตน์)

ชื่อเรื่อง	การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
ผู้วิจัย	คมสันต์ ไชยลาด
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. เลิศศิริร์ บวรกิตติ

งานวิจัยเชิงทดลองนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อสร้างรูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา โดยมีสมมุติฐานว่าจะสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาได้สูงกว่าร้อยละ 80 เมื่อวัดด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์หลังเรียน กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ศ 22102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียนมีจำนวน 30 คน ซึ่งได้จากการสุ่มแบบกลุ่มโดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียนจากห้องเรียนทั้งหมด 9 ห้อง ซึ่งโรงเรียนจัดห้องแบบคละความสามารถของนักเรียน ผลการวิจัยพบว่า 1) ผลการประเมินความสอดคล้องของรูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน บ่งชี้ว่ามีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา โดยได้รับค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก 2) ผลคะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังการสอนตามรูปแบบขั้นตอนการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ ตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผลเฉลี่ยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้ง 4 ด้าน 108.13 คิดเป็นร้อยละ 90.11 อยู่ในระดับสูงมาก และผลการประเมินจากผลงานของนักเรียนตามขั้นตอนทฤษฎีของทอแรนซ์ได้ผลสอดคล้องกับผลของคะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยมีผลเฉลี่ยการประเมินรวมทั้ง 4 ด้าน 17.76 คิดเป็นร้อยละ 88.8 อยู่ในระดับดีมาก ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสอดคล้องกับรูปแบบขั้นตอนการสอนดังกล่าวที่ได้รับค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก สรุปได้ว่าการจัดรูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์บูรณาการกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ โดยรูปแบบขั้นตอนการสอนมีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปตามสมมุติฐานที่ตั้งไว้ และเห็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจนในด้านความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยผ่านกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากเกณฑ์การประเมินผลงานนักเรียนและกระบวนการจัดรูปแบบขั้นตอนการสอน 5 ขั้นตอน คือ 1) การค้นหาข้อเท็จจริง 2) การค้นพบปัญหา 3) การค้นพบความคิด 4) การค้นพบคำตอบ 5) การยอมรับจากการค้นพบ

คำสำคัญ : การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ, ความคิดสร้างสรรค์, ความคิดคล่องตัว, ความคิดยืดหยุ่น, ความคิดริเริ่ม, ความคิดละเอียดลออ

Title	VISUAL ARTS DESIGN TEACHING MODALITY WITH INFORMATION MEDIA AND TORRANCE'S THEORY OF CREATIVE FOR DEVELOPING CREATIVITY IN SECONDARY SCHOOL STUDENTS
Author	KHOMSUN WAICHALAD
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Lertsiri Bovornkitti

The purpose of this experimental research is to create a teaching plan for visual arts design with information media, based on Torrance's theory of creativity among secondary school students, studying basic art education. It can develop the creativity of high school students by more than 80% when measured by a Torrance Test of Creative Thinking Figural after studying. The samples were Mathayomsuksa Two students at Patumwan Demonstration School at Srinakharinwirot University, who studied Basic Arts 22102, in the second semester of the 2019 academic year, which consisted of one classroom, with 30 students, selected by using the classroom as a unit and randomly selecting one classroom from a total of nine. The results of this research indicated the following: (1) the consistency evaluation results of the teaching plan for visual arts design with information media, based on Torrance's theory of developing creativity by all five experts, which indicated that the teaching plan was suitable and the efficiency for developing creativity among secondary school students. The level of average efficiency was found to be very good; (2) the average score of Mathayomsuksa Two students taking the Creative Thinking Test after being taught according to the teaching plan for visual arts design with information media, based on Torrance's theory of creativity passed the criteria of 80%, with a .01 level of significance with an average assessment of creativity in all four areas of 108.13, totaling 90.11%, which was at a very high level. The results of the evaluation of these tasks, according to Torrance's theory and was related to the results of the Creative Thinking Test with an average score in all four areas of 17.76, totaling 88.8%, which was at a very high level, passed the criteria of 80% with a .01 level of significance, related to the teaching plan, which had very good level of average efficiency. In conclusion, the teaching plan for visual arts design with information media, based on Torrance's theory of creativity were appropriate and effective in the development of creativity according to the primary hypotheses. The development of creative thinking was clear in terms of streamlined thinking, flexible thinking, initiative, and thoughtful thinking through the creative process and based on the student task evaluation criteria and the five-step lesson plan, which included: (1) finding facts; (2) finding problems; (3) finding ideas; (4) finding answers; and (5) accepting discoveries.

Keyword : Teaching Visual arts design teaching, Information media, Torrance's theory of creativity, Secondary school students

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี จากความกรุณาและความช่วยเหลือเป็นอย่างดี จากผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เลิศศิริร์ บวรกิตติ อาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์ ที่ได้ให้เวลาในการให้คำแนะนำ ช่วยเหลือ ตรวจสอบและแก้ไข ข้อบกพร่องตั้งแต่เริ่มดำเนินการจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์

ขอกราบขอบคุณอาจารย์ภาควิชาศิลปศึกษา รวมทั้งเจ้าหน้าที่ทุกท่าน ที่กรุณาให้คำแนะนำ ให้ความรู้และให้คำปรึกษา ขอขอบคุณคณาจารย์และนักเรียนโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่ให้ความร่วมมือในการจัดการเรียนการสอน ซึ่งทำให้สำเร็จลุล่วงไปด้วยดี

สุดท้ายนี้ขอโน้มรำลึกถึงพระคุณของบิดา มารดา ตลอดจนครูบาอาจารย์ที่ได้สั่งสอนและอบรมตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน ขอขอบคุณญาติๆ เพื่อนๆ บุคคลรอบข้าง และทุกท่านที่ไม่ได้เอ่ยนาม ที่ให้กำลังใจ ให้คำปรึกษา และการช่วยเหลือที่ดีตลอดมา

ผู้วิจัยขอระลึกถึงคุณงามความดีที่ทุกท่านได้ช่วยเหลือด้วยดีตลอดมา และขอให้งานปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้เป็นประโยชน์สำหรับผู้เกี่ยวข้องต่อไป

คมสันต์ ไชยลาด

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ	ช
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	3
ความสำคัญของการวิจัย	3
ขอบเขตการวิจัย	3
ประชากรที่ใช้ในการวิจัย.....	3
กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย.....	3
ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย	3
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	5
กรอบความคิด.....	5
บทที่ 2 เอกสารงานและวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	6
1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	7
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ	9

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	21
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อสารสนเทศ.....	34
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	48
บทที่ 3 วิธีดำเนินการค้นคว้าและวิจัย	51
1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	51
2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย.....	52
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย	52
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	52
5. แบบแผนการวิจัย.....	54
6. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	55
7. การเก็บรวบรวมข้อมูล	61
8. การจัดการกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล.....	61
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	64
สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	64
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล	64
บทที่ 5 สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ	72
สรุปผลการวิจัย.....	73
อภิปรายผลการวิจัย	75
ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย	89
ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้	89
ข้อเสนอแนะในการวิจัย	90
บรรณานุกรม	91
ภาคผนวก ก	93

ภาคผนวก ข 95

ภาคผนวก ค 107

ประวัติผู้เขียน..... 151



สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 กระบวนการจัดรูปแบบการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	32
ตาราง 2 แสดงการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์	60
ตาราง 3 ตารางสรุป รูปแบบขั้นตอนการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	65
ตาราง 4 ตารางสรุป ผลการพิจารณาความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน	67
ตาราง 5 ตารางสรุป ผลการประเมินจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์หลังเรียนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ผ่านการสอนเรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2	68
ตาราง 6 ผลการสอนตามขั้นตอนช่วยพัฒนาความคิดคล่องตัวของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป	68
ตาราง 7 ผลการสอนตามขั้นตอนช่วยพัฒนาความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป	69
ตาราง 8 ผลการสอนตามขั้นตอนช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป	69
ตาราง 9 ผลการพัฒนาความคิดละเอียดลออของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป	70
ตาราง 10 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้ผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป	70

ตาราง 11 แสดงค่าความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนการจัดการเรียนรู้เรื่องการ ออกแบบตราสัญลักษณ์	96
ตาราง 12 แสดงค่าความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนการจัดการเรียนรู้เรื่องการ ออกแบบตราสัญลักษณ์ (ต่อ)	97
ตาราง 13 แสดงค่าความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนการจัดการเรียนรู้เรื่องการ ออกแบบตราสัญลักษณ์ (ต่อ)	99
ตาราง 14 แสดงค่าความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานนักเรียนนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามกระบวนการจัดรูปแบบการสอนการจัดการเรียนรู้เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์	100
ตาราง 15 ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนการ ออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ เรื่อง การ ออกแบบตราสัญลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน มีดังนี้.....	101
ตาราง 16 แสดงผลความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากทั้ง 3 กิจกรรม	102
ตาราง 17 แสดงผลคะแนนความคิดสร้างสรรค์ (1)ด้านคิดคล่องแคล่ว (2)ด้านคิดยืดหยุ่น (3)ด้านคิดริเริ่ม (4)ด้านคิดละเอียดละออ	105
ตาราง 18 ตารางผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตรา สัญลักษณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน).....	108
ตาราง 19 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ในการจัดเรียนการสอนเพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ออกแบบตราสัญลักษณ์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ	120

สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 กรอบความคิด	5
ภาพประกอบ 2 “แสดงกระบวนการทำงานในการออกแบบ”	14
ภาพประกอบ 3 “การใช้จุดขายเรื่องความปลอดภัยในการนำเสนอ คอนเซ็ปงาน "ปลอดภัยไว้ก่อน" โดยใช้นาฬิกาสื่อความหมายว่า ช่วงเวลาพิเศษหายไป หากไม่ได้รับสัญญาณเตือนที่ดี ” Creative Directors: Damon Collins, Advertising Agency: RKCR/Y&R, UK	18
ภาพประกอบ 4 “การวางตำแหน่งสินค้าจากการใช้สินค้า คอนเซ็ปงาน "ไปได้ทุกที่ใช้ภาพหูฟังวางเป็นสัญลักษณ์ของพาหนะ เช่นรถ เครื่องบิน ”Creative Directors: Arun Kumar, Minakshi Achan, Advertising Agency: Redifussion DY&R, Bangalore, India	19
ภาพประกอบ 5 “ตัวอย่างการใช้สื่อส่งเสริมการขายกึ่งโต้ตอบกับลูกค้า ผู้ยิ่งใหญ่ คอนเซ็ปงาน " Hero บนท้องถนน " Creative Directors: Milton Mastrocressario (Cebola), Advertising Agency: McCann Erickson, Sao Paulo, Brazil	20
ภาพประกอบ 6 “ การสร้างภาพพจน์ในตราสินค้าของโรงพยาบาลเด็ก คอนเซ็ปงาน " เหตุผลที่จะยิ้ม " Creative Directors: Sacha Ward & Sarah Keogh, Advertising Agency:George Patterson Y&R, Sydney	21
ภาพประกอบ 7 แบบแผนการทดลองแบบ One – Short Case Study	54
ภาพประกอบ 8 “ผลงานการวิเคราะห์จากอินเทอร์เน็ต”	78
ภาพประกอบ 9 “ผลงานการตัดทอนแบบขาว-ดำ 1”	79
ภาพประกอบ 10 “ผลงานการตัดทอนแบบขาว-ดำ 2”	79
ภาพประกอบ 11 “ผลงานการออกแบบ Typographics 1”	81
ภาพประกอบ 12 “ผลงานการออกแบบ Typographics 2”	81
ภาพประกอบ 13“ผลงานการออกแบบ Typographics 3”	82
ภาพประกอบ 14 “ผลงานการออกแบบในขั้นพัฒนา”	82

ภาพประกอบ 15 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของ เด็กหญิงจิตติยากร จิตต์เมตตา”	84
ภาพประกอบ 16 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงธนพร เพิ่มภูศรี”.....	84
ภาพประกอบ 17 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กชายกฤตย์ กิตติชัยดำรง”	85
ภาพประกอบ 18 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงเจณิตา ไม้งาม”	86
ภาพประกอบ 19 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงนนลนีย์ นิธิอัคคกิตติ”	87
ภาพประกอบ 20 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงชุตติกาญจน์ วิรุฬห์รัตน์” ...	88
ภาพประกอบ 21 การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์	114
ภาพประกอบ 22 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายชนวีร์ กาสุวรรณ” ผลงานการออกแบบ ของเด็กชายธนณัฐ ศรีสงวนสัตย์.....	130
ภาพประกอบ 23 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายธนณัฐ ศรีสงวนสัตย์” ผลงานการ ออกแบบของเด็กหญิงพาร์ชานา มะไซ๊ะ	131
ภาพประกอบ 24 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงพาร์ชานา มะไซ๊ะ” ผลงานการออกแบบ ของเด็กหญิงธาวัลย์ มุ่งวิริยะกิจ	131
ภาพประกอบ 25 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงธาวัลย์ มุ่งวิริยะกิจ” ผลงานการออกแบบ ของเด็กหญิงกาน์กนิษฐ์ ลักษณะวิศิษฐ์	132
ภาพประกอบ 26 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงกาน์กนิษฐ์ ลักษณะวิศิษฐ์” ผลงานการ ออกแบบของเด็กชายตฤณ ศรีวราหกุล.....	133
ภาพประกอบ 27 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายตฤณ ศรีวราหกุล” ผลงานการออกแบบ ของเด็กชายณัฐดน ว่องพิสุทธิพงศ์	133
ภาพประกอบ 28 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายเด็กชายณัฐดน ว่องพิสุทธิพงศ์” ผลงาน การออกแบบของเด็กหญิงศรียาภา ศุทธิรัตน์.....	134
ภาพประกอบ 29 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงศรียาภา ศุทธิรัตน์” ผลงานการออกแบบ ของเด็กชายชนวิษฐ์ ภู่งศ์	135
ภาพประกอบ 30 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายชนวิษฐ์ ภู่งศ์” ผลงานการออกแบบของ เด็กหญิงธัญชนก อนันต์อิทธิกุล	135

ภาพประกอบ 31 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงธัญชนก อนันต์อิทธิกุล” ผลงานการออกแบบของเด็กชายเมธาสิทธิ์ รัตนะคุณชัย.....	136
ภาพประกอบ 32 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายเมธาสิทธิ์ รัตนะคุณชัย” ผลงานการออกแบบของเด็กชายปกกฤษณ์ จีระภัทร์.....	137
ภาพประกอบ 33 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายปกกฤษณ์ จีระภัทร์” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงณภััสจุฑา คงสนทนา.....	137
ภาพประกอบ 34 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงณภััสจุฑา คงสนทนา” ผลงานการออกแบบของเด็กชายไอย์ณวิน เขี่ยมวนานนทชัย.....	138
ภาพประกอบ 35 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายไอย์ณวิน เขี่ยมวนานนทชัย” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงณัฐาธิป เขี่ยมสด.....	139
ภาพประกอบ 36 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงณัฐาธิป เขี่ยมสด” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงจวีญาครี ทิพรังกร.....	139
ภาพประกอบ 37 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงจวีญาครี ทิพรังกร” ผลงานการออกแบบของเด็กชายณภัทร ภังคารวัฒน์.....	140
ภาพประกอบ 38 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายณภัทร ภังคารวัฒน์” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงแมรี่เจน วามะศิริ.....	141
ภาพประกอบ 39 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงแมรี่เจน วามะศิริ” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงเจษฎิธิดา เจษฎานนท์.....	141
ภาพประกอบ 40 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงเจษฎิธิดา เจษฎานนท์” ผลงานการออกแบบของเด็กชายทสร ดิมี่ศรี.....	142
ภาพประกอบ 41 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายทสร ดิมี่ศรี” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงณัชชาพัชร์ สุขอารีย์ชัย.....	143
ภาพประกอบ 42 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงณัชชาพัชร์ สุขอารีย์ชัย” ผลงานการออกแบบของเด็กชายธนกฤต ธนสารสาคร.....	143
ภาพประกอบ 43 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายธนกฤต ธนสารสาคร” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงพริมา ศิลาพันธ์.....	144

ภาพประกอบ 44 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงพริมา ศิลาพันธ์” ผลงานการออกแบบ
 ของเด็กหญิงปภาดา อภัสสรนนท์ 145

ภาพประกอบ 45 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงปภาดา อภัสสรนนท์” 145



บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในปัจจุบันดำเนินไปตามกรอบการจัดการเรียนรู้ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นอนาคตของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองที่ดีของโลก ดำรงอยู่ในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อเนื่อง ผู้ประกอบการสัมมาอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551) ความมุ่งหมายดังกล่าวมีนัยสำคัญที่ผู้จัดการศึกษาจะต้องพัฒนาผู้เรียนมีความสามารถในการพัฒนาตนเองได้บนพื้นฐานจิตสำนึกในบทบาทหน้าที่ของตนและคุณภาพในการดำรงชีวิตต่อไปในภายภาคหน้า ซึ่งระบบการศึกษาจำเป็นต้องมีการพัฒนาและปรับเปลี่ยนรูปแบบให้สอดคล้องกับยุคสมัย สำหรับรูปแบบการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยและก่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดนั้นเป็นหน้าที่ของครูที่ต้องมีทั้งศาสตร์และศิลป์ในการออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ รวมถึงการสร้างสภาพแวดล้อม สื่อ วิธีการสอน ที่จะทำให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและเข้าใจบทเรียนมากขึ้น

การจัดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อผู้เรียนและการพัฒนาการสอนในยุคปัจจุบันที่สอดคล้องกับผู้เรียนในศตวรรษที่ 21 นั้น กระบวนการจัดการเรียนการสอนเน้นการสร้างองค์ความรู้ใหม่และเน้นทักษะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นสิ่งที่มีความจำเป็นอย่างมาก ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถของสมองในส่วนของการคิดที่เน้นการคิดอย่างกว้างไกล หลากหลายมุมมอง หรือที่เรียกว่า ความคิดแบบอเนกนัย คือ ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดเดิม และเป็นความสามารถในการมองเห็นถึงความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ที่อยู่รอบตัว ทำให้เกิดการเรียนรู้ ความเข้าใจ เกิดปฏิกิริยาตอบสนอง และความคิดเชิงจินตนาการ นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือการแก้ปัญหา ซึ่งต้องอาศัยการบูรณาการระหว่างประสบการณ์และความรู้เดิมที่ผ่านมา (ชาญณรงค์ พรุ่งใจ, 2546)

จากปัญหาที่พบจากการเรียนการสอนรายวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ในทักษะความรู้ด้านการออกแบบที่ผ่านมา ผู้วิจัยพบว่าผู้เรียนในปัจจุบันมีวิวัฒนาการที่เปลี่ยนแปลงไปตามการเปลี่ยนแปลงที่เร็วมากของเทคโนโลยี มีการสื่อสารข้อมูลที่มีความเร็วมากขึ้น การเชื่อมต่อกับระบบ

เครือข่ายต่าง ๆ มีประสิทธิภาพและความรวดเร็วมากขึ้น ซึ่งมีแนวโน้มของจำนวนผู้ใช้งานเพิ่มมากขึ้นเนื่องจากมีความสะดวกและสามารถเข้าถึงข้อมูลและเนื้อหาบทเรียนได้ง่ายและสะดวกมากขึ้น (ธงชัย แก้วกิริยา, 2558) ในยุคของสังคมการสื่อสารไร้พรมแดนนี้ครูผู้สอนหลายท่านต่างใช้ประโยชน์ของระบบการเรียนรู้ออนไลน์เพื่อตอบสนองความต้องการใช้งานของผู้เรียนให้ได้มากที่สุด การเรียนรู้โดยใช้สื่อออนไลน์สามารถทำให้การเรียนรู้มีความยืดหยุ่นและคล่องตัวมากขึ้น ด้วยการที่ผู้เรียนสามารถมีทางเลือกและกำหนดสภาพแวดล้อมในการศึกษาเรียนรู้ได้ด้วยตัวเอง (Brain, 2014) แต่ในความยืดหยุ่นและสะดวกสบายของเทคโนโลยีนั้นก็เป็นเหมือนดาบสองคมที่อาจทำให้ผู้เรียนได้ฝึกกระบวนการคิดสร้างสรรค์ด้วยตนเองน้อยลง ผลจากความสะดวกด้านข้อมูลสารสนเทศในสื่อเทคโนโลยีทำให้เกิดปัญหาที่ผู้เรียนมักจะหยิบผลงานในอินเทอร์เน็ตมาคัดลอกแทนการอาศัยทักษะกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ซึ่งก่อให้เกิดปัญหาด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากผู้เรียนในปัจจุบันมีความมุ่งหมายที่จะได้ผลงานที่ดีเลิศโดยที่มิได้คำนึงถึงความสำคัญของกระบวนการคิดของตนเอง ดังนั้นจากกรณีดังกล่าวมานี้จึงเป็นโจทย์ให้ผู้วิจัยต้องกลับมาทบทวนถึงการปรับกระบวนการจัดการเรียนการสอนให้รู้เท่าทันและสอดคล้องกับเทคโนโลยี โดยการใช้เทคโนโลยีเป็นเครื่องมือในการค้นหาและสร้างแรงบันดาลใจเพื่อส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มิใช่หยิบมาใช้ในทันทีโดยปราศจากกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอาจส่งผลให้ผู้เรียนมีพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์น้อยลง

ดังนั้นในการวิจัยนี้ การจัดการเรียนการสอนจำเป็นต้องรู้เท่าทันและสอดคล้องกับเทคโนโลยี เพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการสืบค้นและสร้างแรงบันดาลใจที่สามารถส่งเสริมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงมีความสนใจกระบวนการใช้แนวความคิดที่ฝึกให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดอย่างเป็นระบบมากขึ้น โดยการสร้างกิจกรรมในการสอนที่พัฒนาให้ผู้เรียนได้มีการใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบผลงานผ่านกระบวนการค้นคว้าประกอบการร่างผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนที่จะมีการตกผลึกความคิดมายังผลงานการออกแบบในขั้นตอนสุดท้าย ซึ่งผู้วิจัยได้เลือก ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ (logo) องค์การเป็นชิ้นงานสำหรับผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ซึ่งเน้นการให้ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติและร่างผลงาน โดยแบ่งเป็นช่วงระยะต่าง ๆ ตามแผนการจัดการเรียนรู้ ซึ่งผู้เรียนสามารถพัฒนาปรับปรุงและค้นคว้าเพิ่มเติมนอกเวลาได้ ผู้วิจัยได้ออกแบบพัฒนารูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้โดยการพัฒนาให้สอดคล้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนร่วมกับสื่อสารสนเทศ ในเรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ทั้งนี้เพื่อสนองแนวความคิดสำหรับแนวทางในการพัฒนากระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนรายวิชาพื้นฐานศิลปศึกษาต่อไป

ความมุ่งหมายของการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ตั้งความมุ่งหมายไว้ดังนี้

1. เพื่อพัฒนารูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาหลังเรียนให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ คือไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

ความสำคัญของการวิจัย

1. นักเรียนมัธยมศึกษามีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ในระดับสูงหลังได้รับการสอนการแบบออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์
2. เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรายวิชาพื้นฐานศิลปศึกษาสำหรับครูผู้สอนเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ศ 22102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 400 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ศ 22102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียนจากห้องเรียนทั้งหมด 9 ห้อง ซึ่งโรงเรียนจัดห้องแบบคละความสามารถของนักเรียน

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ คือ การสอนการแบบออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การสอนออกแบบทัศนศิลป์ หมายถึง รูปแบบขั้นตอนการสอนศิลปะการออกแบบทัศนศิลป์ที่มีรูปแบบการสอนและจุดประสงค์ร่วมกับการใช้สื่อสารสนเทศ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน โดยการเรียนการสอนเน้นให้ได้ศึกษา ทดลอง ออกแบบ และเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง ตามขั้นตอนทฤษฎีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

2. สื่อสารสนเทศ หมายถึง ความรู้หรือข้อมูลที่ได้ประมวลผลและมีสาระอยู่ในตัวสามารถสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจกับผู้ที่ต้องการใช้ข้อมูลนั้น อีกทั้งยังเป็นข้อมูลที่เป็นประโยชน์สามารถนำไปใช้ประโยชน์ต่อนักเรียน โดยการนำสารสนเทศในชีวิตประจำวันร่วมกับแผนการสอนการออกแบบเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เช่น สารสนเทศที่เป็นความรู้จากเครือข่ายคอมพิวเตอร์ จากโทรศัพท์มือถือ สารสนเทศระบบสื่อสารโทรคมนาคมสมัยใหม่ เป็นต้น

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ หมายถึง ความคิดที่ส่งผลต่อกระบวนการดัดแปลง ริเริ่มให้เกิดสิ่งใหม่ทางด้านศิลปะหรือการสร้างสรรค์ผลงานอย่างสร้างสรรค์ อาจเกิดจากการสอนแบบใดแบบหนึ่ง เช่น กิจกรรมการสอนการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่บูรณาการกับสื่ออื่น ๆ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ซึ่งสามารถสร้างรูปแบบขั้นตอนการสอนตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ 5 ขั้นตอน คือ 1) การค้นหาข้อเท็จจริง 2) การค้นพบปัญหา 3) การค้นพบความคิด 4) การค้นพบคำตอบ 5) การยอมรับจากการค้นพบ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ โดยมีเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

- ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึงความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วและมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัว คือ ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง การวาดภาพรูปร่างรูปทรงที่ชัดเจน และสื่อความหมาย

- ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิด หลายทิศทางเป็นลักษณะของความคิดที่ชี้ให้เห็นถึงการคิดหลายมุมมอง คะแนนความคิดยืดหยุ่น คือ ความเหมาะสมกับการใช้งานกับกลุ่มเป้าหมาย

- ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น คือ คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

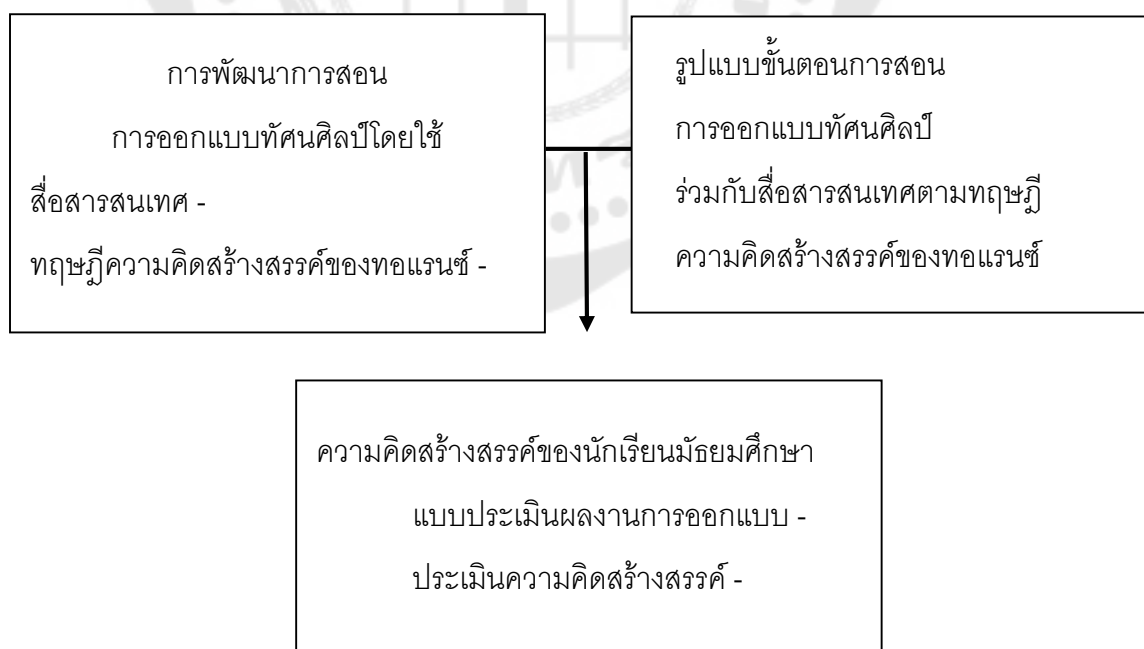
- ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมา ตกลงความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพที่ชัดเจนและได้ความหมายที่สมบูรณ์ คือ คะแนนความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์

4. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา หมายถึง ผลสัมฤทธิ์ในการ เรียนวิชาออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ที่ได้ จากการทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ได้ตามเกณฑ์ที่ กำหนดไว้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80)

สมมติฐานของการวิจัย

การพัฒนารูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตาม ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน มัธยมศึกษาได้สูงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ที่ร้อยละ 80 เมื่อวัดด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของทอแรนซ์ที่อาศัยรูปภาพเป็นสื่อ

กรอบความคิด



ภาพประกอบ 1 กรอบความคิด

บทที่ 2

เอกสารงานและวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ในการวิจัยเรื่อง การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องไว้ดังนี้

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 1.2 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 1.3 กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ
 - 2.1 ความหมายของการออกแบบ
 - 2.2 ประเภทของการออกแบบ
 - 2.3 สิ่งที่ต้องคำนึงในการออกแบบ
 - 2.4 การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ
3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
 - 3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.2 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 3.4 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อสารสนเทศ
 - 4.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมการเปิดรับสื่อ
 - 4.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่
 - 4.3 เทคโนโลยีการศึกษาในแง่ของการเรียนรู้
 - 4.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

1. หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะในปัจจุบันได้ใช้หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นแนวทางในการจัดการเรียนการสอนซึ่งมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

1.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความ เป็นพลเมืองไทยและเป็นพลเมืองโลก ยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมี พระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้และทักษะพื้นฐาน รวมทั้ง เจตคติ ที่จำเป็นต่อ การศึกษาต่อ การประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบน พื้นฐานความเชื่อว่า ทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มี วัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิด ความรู้ความเข้าใจ ความรู้สึก และทัศนะของตนเอง เพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและ สังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่าง ๆ การเลือกรับหรือไม่รับ ข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสาร ที่มี ประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิด สังเคราะห์ การคิด อย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบ เพื่อนำไปสู่ การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหา และอุปสรรคต่าง ๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสมบนพื้นฐานของหลักเหตุผล คุณธรรมและ ข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่าง ๆ ในสังคม แสวงหา ความรู้ ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ โดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคมและสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่าง ๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือก และใช้เทคโนโลยีด้านต่าง ๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนาตนเองและสังคม ในด้านการเรียนรู้ การสื่อสาร การทำงาน การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ถูกต้อง เหมาะสม และมีคุณธรรม

คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

นอกจากนี้ สถานศึกษาสามารถกำหนดคุณลักษณะอันพึงประสงค์เพิ่มเติมให้สอดคล้องตามบริบทและจุดเน้นของตนเอง

1.2 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรีย์ภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับการออกแบบ

การออกแบบเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่ได้มาจากผลรวมของจินตนาการในเชิงรูปธรรม ทั้งเพื่อการแก้ปัญหา หรือในการพัฒนา ซึ่งผลงานออกแบบในทางศิลปะมีความหลากหลาย ขึ้นอยู่กับวัตถุประสงค์ทั้งที่มาจากภายนอก และจากความต้องการของนักออกแบบเอง

2.1 ความหมายของการออกแบบ

สมใจ ภัทติศิริ (2560) กล่าวไว้ว่า สิ่งที่มีมนุษย์ได้เรียนรู้พัฒนาด้านต่าง ๆ นั้น เรียกว่า การออกแบบ (Design) ซึ่งเป็นคุณลักษณะพิเศษของมนุษย์ที่แตกต่างจากสัตว์สายพันธุ์อื่น ๆ ในโลก การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้น หรือคิด ปรับปรุง แก้ปัญหาพัฒนาของเก่าให้สามารถใช้งานได้ดีกว่าเดิม ซึ่งมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์เป็นอย่างมากตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

คำนิยามความหมายของคำว่า การออกแบบ มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้คำนิยามแตกต่างกันออกไปตามความเชื่อ และความเข้าใจ

โกลสไตน์ (Golestein, 1968, p 3) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการเลือกและการจัดสิ่งต่าง ๆ (วัตถุ สิ่งของ หรือเรื่องราวเนื้อหา) ด้วยจุดมุ่งหมายสองอย่างคือ เพื่อให้มีระเบียบ และให้มีความงาม

เบฟลิน (Bevlin, 1980, p. 2) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือการรวบรวมส่วนต่าง ๆ ให้สัมพันธ์เข้าด้วยกันทั้งหมด

อารี สุทธิพันธุ์ (2527, น. 8) ให้ความหมายของการออกแบบไว้ว่า การออกแบบหมายถึงการรู้จักวางแผน เพื่อที่จะได้ลงมือกระทำตามที่ต้องการและการรู้จักเลือกวัสดุ วิธีการเพื่อทำตามที่ต้องการนั้น โดยให้สอดคล้องกับลักษณะรูปแบบ และคุณสมบัติของวัสดุแต่ละชนิดตามความคิดสร้างสรรค์ สำหรับการออกแบบอีกความหมายหนึ่งที่ได้ให้ไว้ หมายถึงการ ปรับปรุงรูปแบบผลงานที่มีอยู่แล้ว หรือสิ่งต่าง ๆ ที่มีอยู่แล้วให้เหมาะสม ให้มีความแปลกความใหม่เพิ่มขึ้น

วิรุณ ตั้งเจริญ (2527, น. 19) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ คือ การวางแผนสร้างสรรค์รูปแบบ โดยวางแผน จัดส่วนประกอบของการออกแบบ ให้สัมพันธ์กับประโยชน์ใช้สอยวัสดุ และการผลิตของสิ่งที่ต้องการออกแบบนั้น

สิทธิศักดิ์ ธีรศรีสวัสดิ์กุล (2529, น. 5) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นกิจกรรมอันสำคัญประการหนึ่งของมนุษย์ ซึ่งหมายถึงสิ่งที่มีอยู่ในความนึกคิด อันอาจจะเป็นโครงการหรือรูปแบบที่นักออกแบบกำหนดขึ้นด้วยการจัด ทำทาง ถ้อยคำ เส้น สี แสง เสียง รูปแบบ และวัสดุต่าง ๆ โดยมีกฎเกณฑ์ทางความงาม

พาศนา ตัณฑลัษณ์ (2526, น. 293) ให้ความเห็นว่า การออกแบบ เป็นการสร้างสรรค์โดยมีแบบแผนตามความประสงค์ที่กำหนดไว้

2.2 ประเภทของการออกแบบ

การแบ่งประเภทของการออกแบบ สามารถแบ่งได้หลากหลาย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเชื่อและความเข้าใจของผู้แบ่งนั้น ๆ เช่น

อารี สุทธิพันธุ์ (2527, น. 18-19) ได้ทำการแบ่งประเภทของการออกแบบไว้ 3 ประเภท คือ 1) การออกแบบผลิตภัณฑ์เครื่องบริโภค (consumer product design) เป็นการออกแบบสิ่งของเครื่องใช้ทุกชนิด เช่น การออกแบบเครื่องมือประกอบอาชีพ เครื่องครัว เครื่องประดับ เครื่องเล่น เครื่องกีฬา ตลอดจนเครื่องเฟอร์นิเจอร์ต่าง ๆ เป็นต้น 2) การออกแบบกราฟิก (graphic design) เป็นการออกแบบที่เกี่ยวข้องกับการอ่านและการดู นักออกแบบกราฟิกจะใช้ตัวอักษร สัญลักษณ์ ภาพประกอบ และ ภาพถ่าย เพื่อสื่อสารทางตาเห็น งานออกแบบกราฟิกมีหลายอย่าง เช่น งานออกแบบหนังสือ นิตยสาร ป้ายฉลากสินค้า โปสเตอร์ แผ่นพับ ออกแบบภาพยนตร์ โทรทัศน์ สื่อบัตร หน้าปกแผ่นเสียง หีบห่อของขวัญ เป็นต้น และ 3) การออกแบบบริเวณว่าง (spatial design) เป็นการออกแบบที่ว่างภายในและภายนอกอาคาร รวมทั้งโครงสร้างนั้น ๆ ด้วยเช่น การออกแบบจัดนิทรรศการ การออกแบบห้องประชุม ห้องนอน ห้องน้ำ ห้องครัว ตลอดจนการออกแบบจัดสวน เป็นต้น

สังเขต นาคไพจิตร (2530) ได้แบ่งประเภทของการออกแบบ ได้เป็น 4 ประเภท คือ 1) การออกแบบตกแต่ง (Decorative Design) เป็นการออกแบบตกแต่งภายในอาคาร (Interior Design) และการออกแบบตกแต่งภายนอกอาคาร (Exterior Design) 2) การออกแบบผลิตภัณฑ์ (Products Design) เป็นการออกแบบเครื่องอุปโภค บริโภค เพื่อใช้ในชีวิตประจำวัน เช่น การออกแบบเครื่องนุ่งห่ม เครื่องประดับ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ ผลิตภัณฑ์เหล่านี้ส่วนใหญ่เป็นผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม มีการผลิตคราวละมาก ๆ ในการขายก็ต้องขายให้ได้มากเพื่อให้สัมพันธ์กับการผลิต ซึ่งจุดประสงค์ในการผลิตจะต้องคำนึงถึงคุณภาพเป็นหลัก ดังนั้น เพื่อให้การออกแบบบรรลุตามจุดประสงค์ นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการออกแบบ อันประกอบไปด้วย ความสัมพันธ์ของรูปแบบ วัสดุ และวิธีการผลิต ความสัมพันธ์ของรูปแบบ ประโยชน์ใช้สอย กับความต้องการของผู้บริโภค ความสัมพันธ์ของรูปแบบ กับคุณค่าทางความงาม ความสัมพันธ์ของรูปแบบ กับระยะเวลาในการผลิต 3) การออกแบบพาณิชย์ศิลป์ (Commercial Design) เป็นการออกแบบที่เน้นหนักไปในทางการค้า รูปแบบของงานประเภทนี้จะต้องออกแบบให้มีความแปลกใหม่ เป็นที่ต้องการในสังคม มีรูปแบบที่งดงามเร้าใจ ชี้ชวนให้เกิด

ความต้องการ เพื่อให้มีผลทางด้านปริมาณการขายเป็นสำคัญ ผู้ออกแบบงานประเภทนี้ จะต้องมีความรู้และเข้าใจจิตวิทยาชุมชนเป็นอย่างดีด้วย 4) การออกแบบสื่อสาร (Message Design) เป็นการออกแบบโดยมีวัตถุประสงค์ที่จะสื่อความหมายให้เข้าใจร่วมกันได้ทุก ๆ คนในสังคม การสื่อความหมายสามารถสื่อได้ด้วยภาพ สัญลักษณ์ หรือภาษา โดยใช้อย่างใดอย่างหนึ่ง หรืออาจใช้ร่วมกันก็ได้ ซึ่งใช้รูปแบบที่ปรับปรุงมาจากธรรมชาติ หรือรูปแบบที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น เครื่องหมายการค้า ตราประจำหน่วยงาน ต่าง ๆ เช่น ตราประจำสถานศึกษา จังหวัด สมาคม เป็นต้น ตลอดจนเครื่องหมายและสัญลักษณ์เกี่ยวกับการจราจร ฯลฯ

นอกจากนี้ ยังมีการจัดประเภทของการออกแบบโดยขึ้นอยู่กับประเภทของงาน ที่ควรออกแบบให้มีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของงานนั้น ๆ ได้แก่

1. การออกแบบจิตกรรม ประติมากรรม และภาพพิมพ์ มุ่งสื่อสารความงามให้กับผู้ดูเป็นหลัก นอกจากความงามแล้วยังมีเนื้อหาหรือเรื่องราวที่แสดงออกมามีเนื้อหาสาระนั้นขึ้นอยู่กับเจตนาของผู้ออกแบบว่าจะสร้างสรรค์ไปแนวทางใด เช่น การถ่ายทอดสิ่งเหมือนจริง หรือการแสดงออกทางความเชื่อ ความคิด จินตนาการต่าง ๆ ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับการสื่อสารเพื่อให้เกิดการรับรู้และให้เกิดอารมณ์สะท้อนใจเป็นสำคัญ

2. การออกแบบสิ่งพิมพ์ สิ่งพิมพ์ ในที่นี้หมายถึง โบปลิวิ โปสเตอร์รวมทั้งหนังสือต่าง ๆ เช่น อนุสาร วารสาร ตลอดจนสูจิบัตร การออกแบบสิ่งพิมพ์ ควรออกแบบให้สัมพันธ์กับระบบการพิมพ์ ตัวหนังสือควรสัมพันธ์กับภาพงานออกแบบควรมีความประณีตทันสมัย และมีคุณค่าทางความงามด้วย

3. การออกแบบสัญลักษณ์ และเครื่องหมายเป็นงานออกแบบเพื่อสื่อความหมายให้รับรู้และเข้าใจร่วมกันได้ในสังคม อาจไม่ใช่ภาพหรือภาษาที่ไม่รู้ความหมายได้อย่างชัดเจนแต่มีนัยให้รู้ได้ ดังนั้น ในการออกแบบสัญลักษณ์ เครื่องหมาย ควรคำนึงถึงความเรียบง่ายและเด่นชัด กลุ่มบุคคลที่จะสื่อความหมาย การสื่อความหมายที่ชัดเจน รูปแบบที่มีความสัมพันธ์กับยุคสมัย หรือไม่ล้ำสมัย นอกจากนั้นควรคำนึงถึงรสนิยมและความงามด้วย การออกแบบเพื่อสื่อความหมายมี 2 ประเภทคือ

3.1 สัญลักษณ์ (Symbol) คือ สื่อความหมายชนิดหนึ่งซึ่งแสดงนัยให้ทราบถึงสิ่งที่ต้องการ ซึ่งจะไม่มีการปฏิบัติ เช่น สัญลักษณ์ของชาติขององค์กรของบริษัท ห้างร้าน ของสินค้า และผลิตภัณฑ์ ตลอดจนสัญลักษณ์ของกิจกรรมต่าง ๆ ในสังคม

3.2 เครื่องหมาย (Sign) คือสื่อความหมายที่บ่งบอกให้ต้องปฏิบัติตามให้ระวังหรือบอกให้ทราบ เพื่อให้ผู้พบเห็นปฏิบัติได้ถูกต้อง เช่น เครื่องหมายจราจร เครื่องหมายที่ใช้กับเครื่องจักรกล และเครื่องไฟฟ้า เครื่องหมายในการท่องเที่ยว เป็นต้น

4. การออกแบบผลิตภัณฑ์อุตสาหกรรม หมายถึง การออกแบบสิ่งที่จะช่วยอำนวยความสะดวกสบายในการดำรงชีวิต ซึ่งผลิตด้วยกรรมวิธีด้านอุตสาหกรรมผลิตจำนวนมาก มีทั้งการผลิตสิ่งใหม่หรือปรับปรุงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดีขึ้น

5. การออกแบบโฆษณา เป็นการออกแบบเพื่อสื่อสาร หรือเผยแพร่ข่าวสารที่ต้องการออกไปยังสาธารณชน เช่น การออกแบบเพื่อเผยแพร่สินค้าและการบริการต่าง ๆ การโฆษณาทำได้หลายแบบ เช่น โฆษณาด้วยสไลด์ วิดีโอเทป วิทยุ ตลอดจนโปสเตอร์หรือป้ายโฆษณาต่าง ๆ สไลด์นิยมใช้โฆษณาทางภาพยนตร์ วิดีโอเทปจะใช้โฆษณาทางโทรทัศน์ สำหรับภาพโฆษณา นิยมโฆษณาทางหนังสือพิมพ์และวารสารต่าง ๆ ส่วนโปสเตอร์ขนาดใหญ่ที่ติดตั้งตามริมถนนจะใช้สื่อสารกับผู้ที่สัญจรไปมาโดยตรง เพื่อช่วงชิงความสนใจจากประชาชนให้ได้ โดยการออกแบบให้เด่นและชวนให้ประทับใจ

6. การออกแบบตกแต่ง (decorative design) เป็นการออกแบบเพื่อเสริมแต่งความงามให้กับที่อยู่อาศัย เพื่อให้เกิดความมีระเบียบน่ารื่นรมย์ในการออกแบบตกแต่งทั้งภายใน และภายนอกอาคารควรคำนึงถึงความงามประโยชน์ใช้สอย รสนิยมของผู้อยู่อาศัย ตลอดจนงบประมาณที่เหมาะสม การออกแบบตกแต่ง มี 2 ลักษณะ คือ

6.1 การตกแต่งภายใน (Interior Design) เป็นการเสริมแต่งและจัดระเบียบภายในอาคารให้น่าอยู่อาศัย เช่น การเลือกเครื่องเรือนมาจัดให้สัมพันธ์กับส่วนรวมภายในอาคารการจัดสภาพติดผนัง การทาสี การปูพรม ฯลฯ

6.2 การตกแต่งภายนอก (exterior design) เป็นการออกแบบเสริมแต่งภายนอกอาคาร ซึ่งเป็นบริเวณอาคารบ้านเรือน ที่ทำงาน โรงเรียน ตลอดจนสวนสาธารณะ เช่น การตกแต่งสนามและการจัดสวน โดยมีจุดมุ่งหมาย เพื่อให้บริเวณบ้านหรือบริเวณสถานที่ต่าง ๆ สวยงามน่าอยู่ ก่อให้เกิดความสุขสดชื่นแก่ผู้ที่อาศัยและพบเห็น

การแบ่งประเภทของการออกแบบที่กล่าวมาทั้งหมด เป็นเพียงแนวคิดหรือตัวอย่างเท่านั้น ยังมีการแบ่งตามแนวคิดอื่นได้อีก คือ แบ่งตามแขนงวิชาชีพ เช่น การออกแบบเครื่องแต่งกาย การออกแบบทรงผม การออกแบบปกแผ่นเสียง การออกแบบเครื่องประดับ เป็นต้น การแบ่งประเภทของการออกแบบจึงไม่สามารถหาข้อสรุปที่แน่นอนตายตัวได้ เพราะผู้แบ่งอาจแบ่งตามความเข้าใจในขอบข่ายต่าง ๆ กัน เช่น แบ่งตามการรับรู้ แบ่งตามแขนงวิชาชีพ แบ่งตาม

ลักษณะของวัสดุ แบ่งตามประเภทของงาน ฯลฯ แต่ถึงอย่างไรก็ต้องยอมรับว่าการแบ่งที่แตกต่างกันนั้นเป็นการสร้างสรรค์ทางความคิดอย่างหนึ่งของมนุษย์ด้วยเช่นกัน

2.3 สิ่งที่ควรคำนึงในการออกแบบ

การออกแบบโดยทั่ว ๆ ไปจะต้องคำนึงถึงความสำคัญสองอย่างในงานเดียวกัน คือ รูปแบบ (Form) และประโยชน์ (Function) ของงานนั้น ๆ ซึ่งรูปแบบและประโยชน์จะต้องมีความสัมพันธ์กันเป็นอย่างดี จึงจะทำให้งานออกแบบนั้นมี คุณภาพ (อ้างอิงจาก <http://coursewares.mju.ac.th/>) รูปแบบในงานออกแบบบางอย่าง มีเนื้อหาสาระ ที่สามารถสื่อออกมาให้เห็นได้ เช่น สถาปัตยกรรมชาติ พฤติกรรมของคน สัตว์ ตลอดจนข้อความต่าง ๆ ที่แสดงเนื้อหาในงานนั้น ๆ งานออกแบบที่เนื้อหาหมักจะเป็นงานออกแบบสิ่งพิมพ์ งานออกแบบโฆษณา หรืองานออกแบบทัศนศิลป์ รูปแบบแสดงเนื้อหาสามารถจำแนกออกได้ดังนี้

1. รูปแบบแสดงตัวตน (Representational Form) หมายถึง รูปแบบที่แสดงสภาพแวดล้อมหรือรูปแบบที่บันทึกภาพสิ่งแวดล้อม เช่น ภาพถ่าย ภาพยนตร์ ส่วนใหญ่จะบันทึกภาพสิ่งแวดล้อมในลักษณะเหมือนจริง ส่วนการออกแบบรูปเขียน รูปปั้น รูปสลัก และเครื่องมือเครื่องใช้ต่าง ๆ ที่มนุษย์ได้สร้างสรรค์ขึ้น เช่น อาคาร ยานพาหนะ สิ่งของเครื่องใช้ต่าง ๆ

2. รูปแบบสัญลักษณ์ (Symbolic Form) หมายถึง รูปแบบที่เป็นสื่อให้เข้าใจความหมายร่วมกันได้ อาจจะสื่อให้เข้าใจได้เฉพาะกลุ่มเล็ก ๆ หรืออาจจะสื่อให้เข้าใจกันได้ในระดับสากล ตัวอย่างสื่อเฉพาะกลุ่ม เช่น รูปพานรัฐธรรมนูญ เป็นสัญลักษณ์เกี่ยวกับประชาธิปไตยสำหรับประชาชนเฉพาะในประเทศไทย ส่วนสัญลักษณ์ที่สื่อได้ทั่วโลกเป็นสากล เช่น รูปห้าห่วงคล้องเข้าด้วยกัน เป็นสัญลักษณ์ของกีฬาโอลิมปิก สัญลักษณ์ของการจราจร เช่น รูปห่วงวงกลม และมีเส้นผ่าศูนย์กลางในแนวเฉียงหมายถึงป้ายห้ามจอด รูปกากบาทหมายถึงโรงพยาบาล สัญลักษณ์เหล่านี้จะเข้าใจกันได้ทุกชาติทุกภาษา ในการทำความเข้าใจความหมายของสัญลักษณ์ จำเป็นจะต้องมีประสบการณ์ร่วมกัน โดยมีการเรียนรู้ในสัญลักษณ์นั้น ๆ จึงจะสามารถเข้าใจความหมายร่วมกันได้เป็นอย่างดี สัญลักษณ์ที่ใช้แสดงออกมีได้ทั้งที่เป็นรูป สี และเสียง

3. รูปแบบนามธรรม (Abstract Form) หมายถึง รูปแบบที่ตัดทอนดัดแปลงมาจากรูปแบบสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ ซึ่งจะมีลักษณะผิดแปลกไปจากรูปแบบตามความเป็นจริง แต่อาจจะสะท้อนเพียงความรู้สึกอย่างใดอย่างหนึ่งที่ประทับใจออกมา (ดูภาพ 3.3-3.5) เช่น ความสวยงาม ความน่าเกลียด ความเคลื่อนไหว ความสงบ ความสง่างาม ความแข็งแรง ความอ่อนโยน เป็นต้น การแสดงรูปแบบอาจแสดงได้ทั้งรูปทรงอิสระ (Free Form) และรูปทรงเรขาคณิต

(Geometrical Form) โดยการออกแบบรูปแบบนามธรรมมีแนวโน้มในการแสดงออกทางความรู้สึกมากกว่าการบอกกล่าวถึงสิ่งใดโดยตรง สำหรับความรู้สึกที่แสดงอยู่ในรูปแบบอื่น ๆ ด้วยเช่นกัน

รูปแบบในการออกแบบบางอย่างไม่สามารถแสดงเนื้อหาออกมาได้เด่นชัด เช่น งานออกแบบผลิตภัณฑ์ งานออกแบบตกแต่ง งานออกแบบสถาปัตยกรรม งานออกแบบเหล่านี้ไม่มีจุดประสงค์ที่จะแสดงเนื้อหาให้ออกมาเป็นพฤติกรรมหรือเรื่องราว แต่แสดงออกในรูปอารมณ์ความรู้สึก เช่น ความสง่างาม ความมั่นคง ความสวยงาม เป็นต้น การออกแบบรูปแบบไม่ว่าแบบใด รูปแบบที่ออกจะต้องสัมพันธ์กับประโยชน์หรือหน้าที่ในการใช้งานอย่างเหมาะสมด้วย เช่น การออกแบบผลิตภัณฑ์ เฟอร์นิเจอร์ที่เป็นโต๊ะ เก้าอี้ จะต้องสัมพันธ์กันกับประโยชน์ทางกาย คือนั่งสบาย มีส่วนสูง และสัดส่วนรับกับเรือนร่างของมนุษย์ ถ้าเป็นการออกแบบเพื่อใช้ประโยชน์ทางการสื่อสาร เช่น การออกแบบโปสเตอร์ ก็จะต้องมีขนาดที่สัมพันธ์พอดีกับระยะในการมอง เพื่อให้จะได้อ่านข้อความออก และสำหรับการออกแบบที่เน้นประโยชน์ ทางด้านจิตใจ เช่น การออกแบบถ่ายภาพ การออกแบบจิตรกรรม ประติมากรรม สถาปัตยกรรม ตลอดจนการออกแบบตกแต่ง จะต้องประกอบด้วยความงามที่สื่อสารให้ผู้ดูแลรับรู้และเกิดความประทับใจได้ ในการออกแบบบางที่ที่เน้นประโยชน์ทางด้านร่างกาย และประโยชน์ทางด้านจิตใจในงานเดียวกัน

2.4 การสร้างแนวความคิดในการออกแบบ

แนวความคิดในการออกแบบ ถือได้ว่าเป็นหัวใจหลักของการออกแบบ เนื่องจากเป็นการสร้างสรรค์วิธีการสื่อสารไปยังผู้รับสารที่มาจากแรงบันดาลใจ หรือประสบการณ์ในการคิดที่มีคุณค่า โดยผู้วิจัยจะยกตัวอย่างการออกแบบในรูปแบบต่าง ๆ เช่น กระบวนการทำงานออกแบบกราฟฟิก (Graphic Design Workflow) กระบวนการทำงานในการออกแบบนั้นครอบคลุมตั้งแต่เริ่มมีโจทย์ มีปัญหาให้ได้รับรู้ แก้ไข จนไปถึงสิ้นสุดตอนส่งงาน ซึ่งกระบวนการในการออกแบบกราฟฟิก มีดังนี้



ภาพประกอบ 2 “แสดงกระบวนการทำงานในการออกแบบ”

2.4.1 วิเคราะห์โจทย์ ที่มีมาให้แก้ไข (Program Analysis) จุดเริ่มต้นของงานออกแบบ คือ ปัญหา เมื่อมีปัญหา มีโจทย์ จึงมีการออกแบบแก้ไขซึ่งโจทย์ที่ว่านั้นมีความยากง่าย

ต่างกันแล้วแต่ชนิดของงาน แต่โจทย์ไม่มีทางออกแบบได้ ถ้าปราศจากการวิเคราะห์หลัก โดยโจทย์งานกราฟิกมักจะ เป็นดังนี้

What เราจะทำงานอะไร กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นเรื่องเบื้องต้นในการออกแบบที่เราจะต้อง รู้ก่อนว่า จะกำหนดให้งานของเราบอกอะไร (Inform) เช่น เผยแพร่ประชาสัมพันธ์ บอกทฤษฎี หรือหลักการ เพื่อความบันเทิง เป็นต้น

Where งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน เช่น งานออกแบบผนังร้านหนังสือที่สยามสแควร์ที่เต็มไปด้วยร้านค้า แหล่งวัยรุ่น คงต้องมีสีสันดูโดดเด่นมากกว่าร้านแถวสีลม ซึ่งเป็นสถานที่ในเขตของคนทำงาน ซึ่งมีระดับอายุที่มากขึ้น

Who ใครคือคนที่มาใช้งาน หรือกลุ่มผู้ใช้งานเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการวิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะผู้ใช้งานเป้าหมายอาจเป็นตัวกำหนดแนวความคิดและรูปลักษณะของงานออกแบบได้ เช่น งานออกแบบโปสเตอร์สำหรับผู้ใหญ่ เราต้องออกแบบโดยใช้สีจำนวนไม่มาก ไม่ดูฉูดฉาด และต้องใช้ตัวอักษรที่มีขนาดใหญ่ รวมถึงการจัดวางอย่างเรียบง่ายมากกว่าผู้ใช้ในวัยอื่น ๆ

How แล้วจะทำงานชิ้นนี้อย่างไร การคิดวิเคราะห์ในขั้นสุดท้ายนี้อาจจะยากสักหน่อย แต่เป็นการคิดที่รวบรวมการวิเคราะห์ที่มีมาทั้งหมด กลั่นออกมาเป็นแนวทาง สร้างแนวคิดหลักในการออกแบบให้ได้ (Conceptual Design)

2.4.2 งานที่ดีต้องมีแนวความคิด (Concept) แต่ไม่ได้หมายความว่างานที่ไม่มีแนวความคิดจะเป็นงานที่ไม่ดีเสมอไป บางงานไม่ได้มีแนวความคิดแต่เป็นงานออกแบบที่ตอบสนองต่อกฎเกณฑ์การออกแบบ (Design Criteria) ที่มีอยู่ก็สามารถเป็นงานที่ดีได้เช่นกัน เพียงแต่หากงานที่ดีมาวางเทียบกัน 2 ชิ้น อาจไม่รู้สึกรถึงความแตกต่างมากมายนักในตอนแรก แต่เมื่อเรารู้ว่างานชิ้นหนึ่งมีแนวความคิดที่ดี ในขณะที่อีกชิ้นหนึ่งไม่มี งานชิ้นที่มีแนวความคิดจะดูมีคุณค่าสูงขึ้นไปจนเราเกิดความรู้สึกแตกต่าง

2.4.3 ศึกษางานหรือกรณีตัวอย่างที่มีอยู่แล้ว (Case Study) การศึกษากรณีตัวอย่าง เป็นการวิเคราะห์ข้อดีข้อเสียของงานที่มีอยู่แล้ว เพื่อนำมาประยุกต์ใช้ออกแบบในงานต่อไป ดังนั้นการทำกรณีศึกษาจึงนับเป็นเรื่องสำคัญมากทีเดียวในงานออกแบบ เพราะเปรียบเสมือนตัวชี้แนะหนทางในการออกแบบ หรือแก้ไขปัญหาก็อาจเกิดขึ้นได้ต่อไป แต่จงระวังอย่าไปติดกับรูปแบบที่ชื่นชอบมาก เพราะอาจจะทำให้ติดกับกรอบความคิด ติดกับภาพที่เห็นจนบางครั้งไม่สามารถสร้างสรรค์งานใหม่ ๆ ออกมาได้ ซึ่งการติดรูปแบบหรือภาพมากเกินไปนี้อาจซึมซับมาสู่งานต่อไป จนกลายเป็นการตบแบบหรือลอกแบบชาวบ้านนั่นเอง

2.4.4 งานออกแบบร่าง (Preliminary Design) การออกแบบร่างเป็นเรื่องสำคัญที่หลายคนมักมองข้าม การออกแบบร่าง คือการออกแบบร่างเอาแนวความคิดที่มี ออกมาตีความให้เป็นแบบ ซึ่งส่วนใหญ่เวลาทำงานมักจะต้องสเก็ตงานด้วยมือออกมาเป็นแบบร่างก่อน เพราะการสเก็ตจากมือคือการถ่ายทอดสิ่งที่อยู่ในสมอง ให้เห็นสิ่งที่เป็นนามธรรมออกมาแบบเป็นรูปธรรม ความคิดออกมาจากสมองกลายเป็นสิ่งที่ เห็นได้จับต้องได้บนกระดาษ การสเก็ตด้วยมือ อาจไม่ได้สวยอะไรมาก แต่ทำให้สามารถเข้าใจได้คนเดียวหรือทำให้ผู้ร่วมงานสามารถเข้าใจร่วมกันได้ ซึ่งสิ่งที่สเก็ตนี้ถือว่าแบบร่างที่จะนำไปทำต่อไป

2.4.5 ออกแบบจริง (Design) การออกแบบจริงนั้นเป็นการพัฒนาจากแบบร่างที่มีอยู่ ที่ผ่านการคัดเลือกแล้ว ที่จะนำไปผลิตต่อไป แล้วแต่ความถนัดของคนออกแบบแต่ละคน ซึ่งอาจจะเป็นการใช้ Freehand หรือนำไปออกแบบในโปรแกรมที่ตนถนัด ไม่ว่าจะเป็น Photoshop Illustrator Coreldraw ฯลฯ

อย่างไรก็ตาม การออกแบบถือได้ว่าเป็นศาสตร์แห่งความคิด การแก้ไขปัญหาที่มีอยู่ เพื่อสนองต่อจุดมุ่งหมาย และนำกลับมาใช้งานได้อย่างน่า “พึงพอใจ” ซึ่งความพึงพอใจนั้นหลัก ๆ มีอยู่ 3 ประเด็น คือ

1. ความสวยงาม (Aesthetic) เป็นความพึงพอใจแรกที่เราสัมผัสได้ก่อนมนุษย์เราแต่ละคนต่างมีการรับรู้เรื่องความสวยงาม และความพึงพอใจในเรื่องของความงามได้ไม่เท่ากัน ความงามจึงเป็นประเด็นที่ถกเถียงกันมาก และไม่มีกฎเกณฑ์การตัดสินใด ๆ ที่เป็นตัวกำหนดความแน่ชัดลงไป แต่เชื่อว่างานที่มีการจัดองค์ประกอบที่ดี คนส่วนใหญ่จะมองว่าสวยงามได้เหมือนกัน

2. มีประโยชน์ใช้สอยที่ดี (Function) การมีประโยชน์ใช้สอยที่ดีนั้นเป็นเรื่องสำคัญมากในงานออกแบบทุกประเภท เช่น ถ้าเป็นการออกแบบผลิตภัณฑ์เก้าอี้ เก้าอี้ นั้นจะต้องนั่งสบาย ถ้าเป็นบ้าน บ้านนั้นจะต้องอยู่แล้วไม่รู้สึกรีดอัด ถ้าเป็นงานกราฟฟิคสื่อสิ่งพิมพ์ ตัวหนังสือที่อยู่ในงานจะต้องอ่านง่าย ไม่ต้องถึงขั้นเพ่งสายตา ถึงจะเรียกได้ว่าเป็นงานออกแบบที่มีประโยชน์ใช้สอยที่ดีได้ เป็นต้น

3. มีแนวความคิดในการออกแบบที่ดี (Concept) แนวความคิดในการออกแบบที่ดีนั้นคือหนทางความคิด ที่ทำให้งานออกแบบที่ได้นั้นตอบสนองต่อความรู้สึกพอใจ ชื่นชม เรื่องนี้บางคนให้ความสำคัญมาก บางคนให้ความสำคัญน้อย บางคนไม่ให้ความสำคัญ แต่งานออกแบบนั้น บางครั้งจะมีคุณค่า (Value) มากขึ้น ถ้าได้ออกแบบงานจากแนวความคิดที่ดี

ดังนั้นในการออกแบบสิ่งใดก็ตาม นักออกแบบควรจะต้องมีสิ่งที่กล่าวมาข้างต้น เพื่อให้งานออกแบบนั้นมีคุณค่า สมบูรณ์ มีประโยชน์ และนำมาประกอบกันให้เกิดความงามและเกิดความ “พึงพอใจ” ในที่สุด (จาก <http://coursewares.mju.ac.th:81/elearning49/ca519/Chapter1/unit11.htm>)

การออกแบบโฆษณาเป็นงานออกแบบที่ค่อนข้างมีอิสระทางการคิดสูง และมีความสัมพันธ์ในทางโฆษณา คอนเซ็ปต์ หมายถึง เรื่องราวหรืออารมณ์ที่เราต้องการสื่อออกไป กระบวนการคิดคอนเซ็ปต์ของแต่ละคนไม่เหมือนกัน บางคนเริ่มจากเขียนสิ่งต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับเรื่องที่กำลังทำลงในกระดาษ แล้วมองหาความสัมพันธ์ระหว่างคำที่น่าสนใจที่ดึงออกมาใช้เป็นคอนเซ็ปต์ได้ บางคนคิดเป็นภาพก็จะลงมือสร้างภาพออกมาก่อน เมื่อภาพดูน่าสนใจแล้ว ค่อยนำมาถอดเป็นคอนเซ็ปต์อีกที การคิดคอนเซ็ปต์เป็นเรื่องที่ต้องใช้เวลาและการฝึก รวมทั้งเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ คอนเซ็ปต์ต้องทำให้เราออกแบบง่ายขึ้น มีแรงบันดาลใจ และทำให้เราหรือคนอื่น ๆ สามารถตัดสินใจงานชิ้นนั้น ๆ ได้ว่า ตอบโจทย์หรือไม่

ตราสินค้า คือ ความรู้สึกที่ผู้บริโภคสั่งสมรวบรวมมาจากทุกสิ่งทุกอย่างรอบ ๆ ตัวสินค้า ไม่ใช่เพียง ชื่อ ตราโลโก้ แต่สามารถจำแนกออกเป็น 4 อย่างด้วยกัน (ฟิลิป คอตเลอร์, 1991 อ้างถึงใน HRTOTHAI., 2551, ออนไลน์) ได้แก่

Attribute – รูปร่างหน้าตาภายนอกที่จะทำให้เกิดการจดจำ

Benefit - บอกคุณประโยชน์ เช่น ฟันขาว ผมนุ่ม

Value – ทำให้รู้สึก เช่น ใช้แบรนด์นี้แล้วภาคภูมิใจ ไว้ใจเพราะมานาน

Personality – มีบุคลิกภาพ ใช้แล้วเป็นวัยรุ่น ใช้แล้วเป็นคนทันสมัย

การหาแนวความคิดหลักในการโฆษณา (Advertising Concept) เป็นสิ่งสำคัญที่สุด เพื่อดึงความสนใจ สร้างปฏิกริยา และทำให้ สินค้ามีความแตกต่างจากคู่แข่งชั้นโดยอาจมีประเด็นในการคิด Concept ได้ดังนี้

1. จุดขายที่เป็นเอกลักษณ์ (Unique Selling Promotion) การค้นหาจุดขายที่เป็นเอกลักษณ์ โดยการค้นหาคุณสมบัติ ผลประโยชน์และจุดเด่นของสินค้าหรือบริการนั้น เพื่อชี้ให้เห็นว่าสินค้าหรือบริการของตนเองมีความเหนือกว่าคู่แข่งชั้นอย่างไร เช่น ความปลอดภัย ความคงทน ความสะดวก ความประหยัด เป็นต้น



ภาพประกอบ 3 “การใช้จุดขายเรื่องความปลอดภัยในการนำเสนอ คอนเซ็ปงาน “ปลอดภัยไว้ก่อน” โดยใช้นาฬิกาสื่อความหมายว่า ช่วงเวลาพิเศษหายไป หากไม่ได้รับสัญญาณเตือนที่ดี ”

Creative Directors: Damon Collins, Advertising Agency: RKCR/Y&R, UK

2. การกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ (Product Positioning) การกำหนดตำแหน่งของสินค้าหรือบริการที่มีคุณค่าต่อจิตใจของผู้บริโภคและเป็นคุณสมบัติที่ผู้บริโภคยอมรับได้รวมทั้งยังมีลักษณะที่แตกต่างจากคู่แข่งด้วยการกำหนดตำแหน่งผลิตภัณฑ์ อาจกำหนดได้จากราคา กลุ่มเป้าหมาย ส่วนผสม ผลประโยชน์หรือลำดับชั้นของผลิตภัณฑ์

2.1 การวางตำแหน่งสินค้าจากรูปลักษณ์ภายนอก เช่น ธนาคารไทยพาณิชย์เป็นธนาคารพาณิชย์แห่งแรกของคนไทย เป็นต้น

2.2 การวางตำแหน่งสินค้าจากประโยชน์ของสินค้า เช่น ทุกชีวิตปลอดภัยในวอลโว่ ซีเล็คทูน่าไขมันต่ำ เป็นต้น

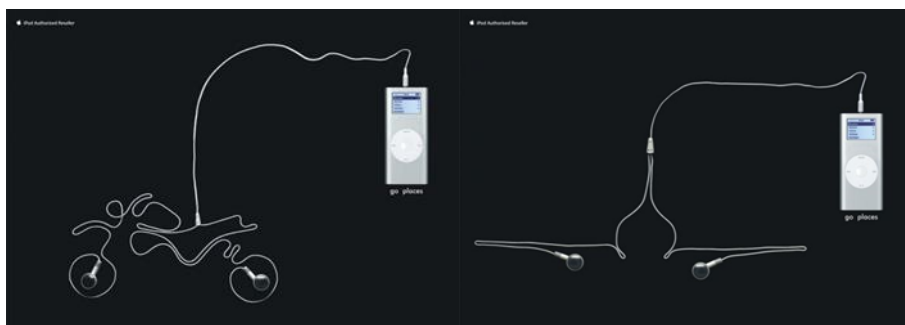
2.3 การวางตำแหน่งสินค้าจากการใช้สินค้า เช่น รองเท้าวิ่งของไนกี้เป็นรองเท้าที่ดีที่สุดในการวิ่ง ยาสีฟัน Salt เค็มแต่ดี เป็นต้น

2.4 การวางตำแหน่งสินค้าจากผู้ใช้สินค้า เช่น ไอแม็คคือ คอมพิวเตอร์ที่ดีที่สุดสำหรับผู้ทำงานศิลป์ เป็นต้น

2.5 การวางตำแหน่งสินค้าโดยการเปรียบเทียบกับคู่แข่ง เช่น น้ำดื่ม 7 Up ที่เรียกตัวเองว่า Uncola เป็นต้น

2.6 การวางตำแหน่งสินค้าจากหมวดสินค้า วิธีใช้ได้กับผู้นำการตลาด อาทิเช่น ซีร็อกซ์หมายถึงเครื่องถ่ายเอกสาร มาห์มาหมายถึงปะหมี่กิ่งสำเร็จรูป เป็นต้น

2.7 การวางตำแหน่งสินค้าจากคุณภาพหรือราคา เช่น น้ำหอมซาเนล เบอร์ 5 วางตำแหน่งที่คุณภาพสูง ราคาสูง



ภาพประกอบ 4 “การวางตำแหน่งสินค้าจากการใช้สินค้า คอนเซ็ปงาน “ไปได้ทุกที่” ใช้ภาพหูฟังวาง เป็นสัญลักษณ์ของพาหนะ เช่นรถ เครื่องบิน ”Creative Directors: Arun Kumar, Minakshi Achan, Advertising Agency: Redifussion DY&R, Bangalore, India

3. การสร้างบุคลิกภาพในตราสินค้า (Brand Personality) เพื่อให้ตราสินค้ามีความเหมาะสมและแตกต่างจากสินค้าคู่แข่งขั้น สะท้อนให้เห็นถึงความมั่นคง สร้างความน่าเชื่อถือ สร้างความจดจำในตราสินค้า และเกิดความภาคภูมิใจเมื่อใช้สินค้าหรือบริการนั้น การสร้างบุคลิกภาพของแบรนด์ สามารถกระทำได้โดยผ่านหลาย ๆ สิ่ง ดังนี้

3.1 ผ่านสัญลักษณ์ของแบรนด์ เช่น Mc Donald มีโรนัล แมคโดนัลด์ กับ แก๊งแฮมเบอร์เกอร์ ทำให้ Mc Donaldมีบุคลิกภาพที่ดูสนุกสนาน เป็นมิตร เป็นกลุ่มเดียวกับเด็ก ๆ

3.2 ผ่านบรรจุภัณฑ์ เช่น การใช้สีส้มและลวดลายลูกทุ่งของบัตรโทรศัพท์ “สวัสดี”

3.3 ผ่านการใช้สื่อส่งเสริมการขาย เช่น ยางกูดเยียร์ สร้างบอลลูนเรือเหาะ ตัดโลโก้ และนำไปเป็นสัญลักษณ์ร่วมกับเหตุการณ์สำคัญต่าง ๆ ไม่ว่าจะในงานใหญ่ที่ไหน เรือเหาะกูดเยียร์ก็จะไปปรากฏโฉมที่นั่น หรือพูดในอีกทาง เห็นเรือเหาะกูดเยียร์ที่ไหนก็จะได้พบกับเหตุการณ์ที่ยิ่งใหญ่แน่ ๆ กูดเยียร์จึงได้รับบุคลิกภาพผู้ยิ่งใหญ่ไป



ภาพประกอบ 5 “ตัวอย่างการใช้สื่อส่งเสริมการขายที่ดัดเยียรรับบุคลิกภาพ ผู้ยิ่งใหญ่ คอนเซ็ปงาน ”

Hero บนท้องถนน ” Creative Directors: Milton Mastrocassario (Cebola), Advertising

Agency: McCann Erickson, Sao Paulo, Brazil

4. การสร้างภาพพจน์ในตราสินค้า (Brand Image) หมายถึงความรู้สึกนึกคิดของกลุ่มเป้าหมายที่มีต่อตราสินค้าทางด้านคุณสมบัติ บุคลิก อารมณ์ และการผสมผสานในจิตใจของผู้บริโภค การโฆษณาเพื่อสร้างภาพพจน์จะพัฒนาโครงร่างด้านชื่อเสียงของตราสินค้า เช่น สายการบิน สถาบันการเงิน สุรา บุหรี่ เป็นต้น

5. การสร้างเรื่องราวประจำตัวสินค้า (Inherent Drama) หมายถึงการสร้างเรื่องราวหรือลักษณะของผลิตภัณฑ์ที่ทำให้ผู้บริโภคเกิดความสนใจ ติดตาม และเกิดการซื้อสินค้าในที่สุด

ขั้นตอนการสร้างแนวความคิดในการออกแบบที่ผู้วิจัยได้หยิบยกมานั้นเป็นกระบวนการทางความคิดที่น่าสนใจ เนื่องจากเป็นขั้นตอนที่ใช้ความคิดสร้างสรรค์สัมพันธ์กับความพึงพอใจเป็นหลัก ผู้วิจัยคำนึงถึงการปรับใช้แนวความคิดเหล่านั้นกับกระบวนการการเรียนรู้อื่น ๆ เพื่อนำวิธีการเหล่านี้มาใช้ในกระบวนการเรียนรู้ที่เป็นลำดับขั้น โดยสร้างเป็นรูปแบบการสอนออกแบบเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อต่าง ๆ



ภาพประกอบ 6 “ การสร้างภาพพจน์ในตราสินค้าของโรงพยาบาลเด็ก คอนเซ็ปงาน ” เหตุผลที่จะยิ้ม ” Creative Directors: Sacha Ward & Sarah Keogh, Advertising Agency:George Patterson Y&R, Sydney

3. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

3.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

มีนักวิชาการหลายท่านได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังต่อไปนี้

พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน (2542, น. 246) ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นการไตร่ตรองใคร่ครวญอย่างมีเหตุผลเพื่อให้มีขึ้น เกิดขึ้น

อารี รังสินันท์ (2527, น. 5) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ จินตนาการประยุกต์ ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์คิดค้นใหม่ทางเทคโนโลยี เป็นการคิดที่มีลักษณะในแบบที่คนอื่นคาดไม่ถึง หรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล เน้นทั้งปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ ๆ ที่แก้ปัญหา และเอื้ออำนวยผลประโยชน์ต่อตนเองและสังคม หรือสามารถอธิบายความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้ 3 ลักษณะ คือ

- 1.1 กระบวนการคิดสร้างสรรค์
- 1.2 ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
- 1.3 ลักษณะผลผลิตสร้างสรรค์

ยงยุทธ เมธาวิวินิจฉัย (2536, น. 21) ให้ความหมายว่า การคิดใคร่ครวญอย่างมีเหตุผลโดยอาศัยประสบการณ์เดิมที่เคยพบเห็นมาจากการอ่าน การลงมือทำ มาสร้างผลงานใหม่ให้เกิดขึ้นและเกิดประโยชน์

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1962, p. 16) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลไวต่อปัญหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไวต่อการแยกแยะสิ่งต่าง ๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการเดาหรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้ปรากฏแก่ผู้อื่นได้ ความคิดสร้างสรรค์ยังหมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลิตผล หรือสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่าง ๆ เหล่านี้เกิดจากการรวมเอาความรู้ต่าง ๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิมแล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ ๆ สิ่งที่เกิดขึ้น ไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลิตผลทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น

กิลฟอร์ด กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่ที่เป็นการติดตามหลักเหตุผลเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม นอกจากนี้ กิลฟอร์ดเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์ที่บุคคลมี แต่เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวบุคคลซึ่งมีมากน้อยไม่เท่ากัน และบุคคลแสดงออกมาในระดับต่างกัน

อารี พันธุ์มณี (2540, น. 6) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนกนัย อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประูแต่งจากความคิดเดิม ผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิดทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ

Getzel and Jackson (1962) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะของการคิดที่สามารถหาคำตอบได้หลาย ๆ คำตอบในการตอบสนองต่อสิ่งเร้า ซึ่งลักษณะเช่นนี้มักเกิดขึ้นกับบุคคลที่มีอิสระในการตอบสนอง จึงจะสามารถตอบได้มาก

De Bono (2006) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความสามารถในการคิดนอกกรอบต่างจากความคิดเดิม ซึ่งแนวคิดหรือความคิดใหม่นั้นสามารถนำมาใช้เพื่อการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้

Sternberg (2003) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในผลผลิตที่ซับซ้อนมากที่สุดของจิตใจมนุษย์ ซึ่งโดยทั่วไปเป็นความสามารถในการผลิตสิ่งใหม่ที่ต่างไปจากสิ่งเดิมที่มีอยู่แล้ว ความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นแนวคิดที่เชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์เดิม ไปสู่การค้นพบสิ่งใหม่ ด้วยลักษณะการคิดที่ปรุงแต่ง ดัดแปลง

3.2 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์เรนซ์สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

3.2.1 การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวล สับสน วุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความเครียดคืออะไร

3.2.2 การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าต้นตอของปัญหาคืออะไร

3.2.3 กล้าค้นพบความคิด (Ideal – Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูล ต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด

3.2.4 การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ

3.2.5 การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

วอลลาส (Wallas, 1962, p. 36) ได้แบ่งกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้นตอน คือ

1. ขั้นเตรียม (Period of Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อเท็จจริงเรื่องราว และ แนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างของปัญหา ประเมินถึงวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหา

2. ขั้นเพาะความรู้ (Period of Incubation) ระยะเวลาที่ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนักเพื่อนำความรู้ไว้แต่แรกประสมกลมกลืนเข้าเป็นร่องรอยและครุ่นคิดอยู่ในจิตใต้สำนึก (Unconscious Mind)

3. ขั้นเกิดความคิด (Period of Illumination) เป็นระยะที่เกิดการหยั่งรู้ ตระหนักถึงคำตอบที่สำคัญและจำเป็นสำหรับแก้ปัญหานั้น

4. ขั้นพิสูจน์ (Period of verification) คือ การเก็บรวบรวมความรู้ที่ได้จากการหยั่งรู้ แล้วทดสอบว่าสิ่งนั้นสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่ และสรุปเป็นกฎเกณฑ์ต่อไป

นอกจากนี้ กิลฟอร์ด (Guilford, 1959, pp. 145 – 151, อ้างจาก กรรณิการ์ สุขุม, 2533) ได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมาทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

1. ความรู้สึกไวต่อปัญหา หมายถึงบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการจดจำปัญหาต่าง ๆ รวมทั้งความสามารถในการเข้าถึงหรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เข้าใจผิด สิ่งที่ขาดข้อเท็จจริง สิ่งที่เป็นมโนทัศน์ที่ผิดหรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่ยังมีติดมนอยู่ ซึ่งพอจะสรุปได้ว่า ความรู้สึกไวต่อปัญหาของบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะบุคคลจะไม่สามารถแก้ปัญหานั้นกว่า เขาจะได้อธิบายปัญหานั้นคืออะไร หรืออย่างน้อยเขาจะต้องรู้ว่าเขากำลังประสบปัญหาอยู่

2. ความคล่องในการคิด หมายถึงบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการผลิตแนวความคิดจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว แล้วเลือกแนวความคิดที่ดีที่สุดมาใช้แก้ปัญหา สิ่งนี้ แสดงลักษณะพิเศษของความคล่องในการคิด นอกจากการผลิตแนวความคิดที่มากมายและรวดเร็วแล้วแนวความคิดที่ผลิตขึ้นมาใหม่นั้นควรจะเป็นแนวความคิดที่แปลกใหม่ และดีกว่าแนวความคิด ที่อยู่ในปัจจุบัน นอกจากนี้ บุคคลที่ได้ชื่อว่ามี ความคล่องในการคิด จะต้องมีความสามารถปรับเปลี่ยนทิศทางในการคิดได้เป็นอย่างดี

3. ความคิดริเริ่ม หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการค้นหา แนวทางใหม่ ๆ หรือวิธีการแปลก ๆ แตกต่างกันออกไปมาใช้ในการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มเป็นสิ่ง ที่จำเป็นอย่างยิ่งโดยเฉพาะในวงการธุรกิจ ผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ มา แก้ปัญหาที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากจะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ ๆ แล้ว ยังจำเป็นจะต้องปรับปรุงแนวทางใหม่ ๆ เหล่านี้มาช่วยแก้ไขปัญหาที่คิดขึ้นในสภาพการณ์ใหม่ ๆ ดังนั้น นักบริหารจำเป็น จะต้องสร้าง “ความคิดริเริ่ม” ให้เกิดขึ้น ที่กล่าวว่าความคิดริเริ่มเป็นสิ่ง ที่จำเป็นสำหรับนักบริหารในวงการธุรกิจ ก็เนื่องมาจากการประกอบธุรกิจนั้นมีการแข่งขันกันมาก โดยเฉพาะในด้านการผลิต สินค้าให้เป็นที่ต้องการของตลาด ให้มีความแปลกใหม่ คุณภาพดี และราคาถูก ซึ่งความคิดริเริ่มจะ ช่วยแก้ปัญหาต่าง ๆ เหล่านี้ได้มาก

4. ความยืดหยุ่นในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการหาวิธีการหลาย ๆ วิธีมาแก้ไขปัญหา แทนที่จะใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งเพียงวิธีเดียว บุคคลที่มี ความยืดหยุ่นในการคิดจะจดจำวิธีแก้ปัญหาที่เคยใช้ไม่ได้ผลทั้งนี้ เพื่อที่จะไม่นำมาใช้ซ้ำอีก แล้ว พยายามเลือกหาวิธีการใหม่ ที่คิดว่าแก้ปัญหาได้มาแทน ซึ่งความยืดหยุ่นในการคิดจะมีความสัมพันธ์ อย่างใกล้ชิดกับความคล่องในการคิด นั่นคือ ความยืดหยุ่นในการคิดและความคล่องในการคิดจะเป็น ความสามารถของบุคคลในการหาวิธีการคิดหลาย ๆ วิธีเพื่อใช้ในการ

แก้ปัญหา เป็นความจริงที่ว่า บุคคลสร้างแนวความคิดหรือวิธีการแก้ปัญหาได้ 20 – 30 วิธี เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาซึ่งจะได้ผล ดีกว่าบุคคลที่หาวิธีการแก้ปัญหาเพียง 2 – 3 วิธีและใช้ไม่ได้ผล ดังนั้น ถ้าบุคคลจะพัฒนาหรือ ปรับปรุงความยืดหยุ่นในการคิด ก็จะกระทำได้โดยการพยายามหาวิธีการแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธีและ วิเคราะห์ปัญหาในหลายมุมมอง ซึ่งจะช่วยให้เขาพัฒนาความยืดหยุ่นทางการคิดได้เป็นอย่างดี

5. แรงจูงใจ หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีแรงจูงใจสูง เพราะแรงจูงใจเป็นลักษณะสำคัญของบุคคลในการที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจนี้สามารถทำให้บุคคลกล้าแสดงความสามารถพิเศษที่ไม่เหมือนใครออกมาอย่างเต็มที่ หรืออาจจะมากกว่าคนอื่น ๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจสูงนี้ จะให้ความสนใจในการหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยความกระตือรือร้นและสิ่งทีผลักดันให้เกิดความกระตือรือร้น ก็คือ แรงจูงใจ เนื่องจากแรงจูงใจเป็นสิ่งที่สำคัญของการเตรียมปัญหา เราพบว่าความสำเร็จในชีวิตส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ เทย์เลอร์และฮอลต์แลนด์ ชี้ให้เห็นว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะมีแรงจูงใจสูงในการที่จะทำให้ผลผลิตดีขึ้นด้วย

ดังนั้นกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการทางสมองที่ใช้เพื่อเชื่อมโยงกับประสบการณ์เดิม กับสิ่งใหม่ที่เป็นการค้นพบข้อความคิด หรือการสร้างสรรค์ทางผลิตภัณฑ์ ทั้งรูปธรรม และนามธรรม

3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ (ประพนธ์ พิสัยพันธุ์, 2541, น. 7) แบ่งออกได้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มที่เรียกกันว่า Wild Idea เป็นความคิดเป็นความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลงประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น การคิดประดิษฐ์เครื่องบินได้สำเร็จได้แนวคิดไปจากการทำเครื่องร่อนเป็นต้น ความคิดริเริ่มจึงเป็นลักษณะการคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม อาจไม่เคยมีใครนึกถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตนบ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยจินตนาการ คิดเรื่อง และฝันจากจินตนาการ พยายามลงมือสร้างจินตนาการนั้นให้เกิดเป็นรูปธรรมขึ้น ลักษณะพฤติกรรมของผู้ที่มีความริเริ่ม พบว่าคนที่คิดริเริ่มมักไม่ชอบจำเจ แต่จะปรับตัวให้ตัวเองดูมีชีวิตชีวาเป็นผู้ที่มุ่งมั่น มีสมาธิ มักทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายในหรือความศรัทธา

2. ความคิดคล่อง (Fluency) หมายถึง ความสามารถในการหาคำตอบหรือ ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกัน ในเรื่องเดียวกันในเวลาอันจำกัดโดยแบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องทางถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการ ใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องทางการโยงสัมพันธ์ (Association Fluency) เป็น ความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกัน หรือคล้ายกันมากที่สุดเท่าที่จะทำได้ภายในเวลาที่ กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็น ความสามารถในการใช้วลี หรือ ประโยค คือ ความสามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการจากการวิจัยพบว่า บุคคลที่มีความคล่องแคล่วสูงจะมีความคิด สร้างสรรค์สูงด้วย

2.4 ความคล่องแคล่วทางการคิด (Ideational Fluency) เป็น ความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด อาจจะเป็น 5 นาที หรือ 10 นาที ความคล่องในการคิดมี ความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีการแก้ไข หลาย ๆ วิธี และต้องนำวิธีเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีที่ถูกต้องตามที่ต้องการ ความคิด คล่องแคล่วเป็นความสามารถอันดับแรก ในการที่จะพยายามให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสม ที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิดออกมาให้ได้มาก ๆ หลายอย่างและแตกต่างกัน แล้วจึงนำความคิด ทั้งหมดมาพิจารณาเลือกอันที่ดีที่สุด จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะ นำไปสู่ความคิดที่มีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexible) หมายถึง ความสามารถในการคิดได้อย่างอิสระ หลากหลายประเภทหรือแบบของความคิดซึ่งแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นเกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexible) เป็น ความสามารถที่จะพยายามคิดให้ได้หลายอย่าง และคิดเป็นอิสระ เช่นคนที่มีความคิดยืดหยุ่นใน ด้านนี้ จะสามารถคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินเป็นอย่างไรบ้าง

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็น ความคิดที่มีประโยชน์มากต่อการแก้ปัญหาคนที่มีความยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกันเช่น ในข้อ 1 เวลา 5 นาที เราสามารถที่จะคิดว่าหาวิธีทำอะไรประโยชน์อะไรได้บ้างคำตอบ กระบุง กระจาด

ตะกร้า แก้วไฟฟ้า กล้องดินสอด ชะลอมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตะกร้อ กรอบรูป กีบติดผม ด้ามไม้เทนนิส และไม้แบดมินตัน ซึ่งที่กล่าวมาทั้งหมดเราสามารถจำแนกประเภทได้ เป็น 3 ประเภทดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอร์นิเจอร์ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ แก้วไฟฟ้า

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ กระบุง กระจาด ตะกร้า กระออม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ตะกร้อ ด้ามไม้เทนนิส ด้ามไม้แบดมินตัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการคิดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดเดิมหรือความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ซึ่งความคิดละเอียดลออนี้เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ พัฒนาการของความคิดละเอียดลออ มีดังต่อไปนี้

4.1 พัฒนาการของความคิดละเอียดลออจะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุน้อยจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย

4.2 เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กชายในด้านนี้

4.3 เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านละเอียดลออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางการสังเกตสูงด้วย

3.4 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ทอแรนซ์ (วราภรณ์ รักรวิชัย, 2525, น. 25 อ้างอิง; อ้างอิงจาก Torrance, 1962) ได้กล่าวว่าแม้ผลการศึกษาจะพบว่า เด็กมีความคิดสร้างสรรค์สูงสุดเมื่ออายุ 4 ปีครึ่ง ก็มิได้หมายความว่าความคิดสร้างสรรค์จะไม่พัฒนาในช่วงอื่น ๆ ความคิดสร้างสรรค์จะค่อย ๆ พัฒนาจนกระทั่งถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 และจะลดลงอย่างเห็นได้ชัดทั้งนี้ขึ้นอยู่กับสิ่งแวดล้อมอื่น ๆ เป็นต้นว่า ระเบียบ ข้อบังคับ กฎเกณฑ์ วัฒนธรรม ประเพณีที่เด็กเรียนรู้ควบคู่กับอายุที่เพิ่มขึ้น หากอยู่ในสภาพแวดล้อมที่เหมาะสมเอื้ออำนวย ความคิดสร้างสรรค์ก็ยังคงพัฒนาต่อไป

ฮอลล์แมน (Hallman, 1971) ให้ข้อเสนอแนะสำหรับครูในการพัฒนาความสามารถในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียนดังนี้

1. ให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยความคิดริเริ่มของตนเอง ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเป็นผู้ค้นพบ และอยากทดลอง

2. จัดบรรยากาศการเรียนรู้เป็นเสรี ให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการแสดงออก มีอิสระในการค้นคว้าในกรอบของความสนใจ และความสามารถของนักเรียน ครูไม่ทำตัวเป็นเผด็จการทางความคิด

3. สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้เพิ่มมากขึ้น โดยการให้ข้อมูลข่าวสารที่ช่วยกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วยตนเอง

4. ส่งเสริมกระบวนการในการคิดสร้างสรรค์ โดยช่วยให้นักเรียนคิดหาความสัมพันธ์ระหว่างข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่จากเดิม ส่งเสริมการคิดจินตนาการ ส่งเสริมให้คิดวิธีแก้ปัญหาแปลกใหม่ ตลอดจนส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา

5. ไม่เข้มงวดกับผลหรือคำตอบหรือข้อสรุปที่ได้จากการค้นพบของนักเรียนมากเกินไป ครูต้องไม่ให้ความสำคัญของความคลาดเคลื่อนเกินไปนัก ต้องยอมรับว่าความคลาดเคลื่อนหรือความผิดพลาดนั้นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้

6. สนับสนุนให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นทงสติปัญญา โดยช่วยให้นักเรียนหาคำตอบหรือแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธี ด้วยการพยายามหาความหมายใหม่ ๆ โดยใช้ประสบการณ์เดิมในบริบทใหม่ไม่ให้ยึดมั่นกับประสบการณ์เดิมเพียงด้านเดียว

7. สนับสนุนให้นักเรียนรู้จักประเมินผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของตนเอง ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น ด้วยตนเองมีความรับผิดชอบและรู้จักประเมินตนเอง พยายามเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐานหรือข้อสอบมาตรฐาน

8. ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้ที่ไวต่อการรับรู้ในสิ่งเร้า ทั้งในด้านความรู้สึกปัญหา ด้านสังคมและปัญหาระดับบุคคล

9. ส่งเสริมให้นักเรียนตอบคำถามประเภทปลายเปิดที่มีความหมาย และไม่มีคำตอบที่เป็นจริงแน่นอนตายตัว คำถามประเภทนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนรู้จักค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติมมากขึ้น

10. เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ความคิด และเครื่องมือในการแก้ปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนเข้าใจกระบวนการโดยตลอด

11. ฝึกให้นักเรียนต่อสู้กับความล้มเหลวและความคับข้องใจ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องมีความสามารถที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือ และสามารถจัดการกับสถานการณ์เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม

12. ฝึกให้นักเรียนพิจารณาปัญหาในภาพรวมมากกว่าที่จะพิจารณาย่อยให้บูรณาการและเข้าใจปัญหาเหล่านั้น

กิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่ทอแรนซ์ (Torrance) ที่ได้นำเสนอไว้ สรุปได้ว่ามี 3 ลักษณะคือ อย่างแรกคือ ความไม่สมบูรณ์หรือเปิดกว้าง โดยการให้สิ่งเร้าที่ไม่สมบูรณ์

หรือไม่ชัดเจนไว้ แล้วครูเป็นผู้กระตุ้นให้นักเรียนใช้ความคิดจินตนาการของตนเองต่อเติม หรือขยายออกไป ลักษณะอย่างที่สองก็คือ การสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา

มายเยอร์และทอแรนซ์ (Myers and Torrance 1964, pp. 1965,1966) เสนอแนะลักษณะกระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์ ซึ่งมี 3 ขั้นตอน

- ขั้นตอนที่ 1 ผู้เรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำกิจกรรมร่วมกับเพื่อนในชั้นเรียนเพื่อสร้างความคิดขึ้น
- ขั้นตอนที่ 2 นักเรียนแต่ละคนคิดให้ลึกซึ้งลงไปด้วยตัวของเขาเองเกี่ยวกับสิ่งนั้น
- ขั้นตอนที่ 3 นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นให้ทำบางอย่างจากสิ่งที่เขาได้คิดสร้างขึ้นในขั้นที่ 2

ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวทางนี้โดยในขั้นตอนที่ 1 นักเรียนจะได้รับการกระตุ้นจากสิ่งเร้าที่มาจากสื่อสังคม (Social media) ที่ครูเป็นผู้เลือกที่จะให้นักเรียนได้รับการเรียนรู้ร่วมกับเพื่อนร่วมชั้น และในขั้นตอนที่ 2 นั้น แต่ละคนจะเป็นผู้เลือกแนวทางในการจินตนาการจากสิ่งที่ตนเองสนใจ และปรากฏออกมาในผลงานการสร้างสรรค์ของนักเรียนเอง

ผู้วิจัยสนใจกระบวนการแนวความคิดที่ฝึกให้นักเรียนได้ใช้กระบวนการคิดที่เป็นระบบโดยการที่ให้ผู้เรียนได้มีการออกแบบผลงานผ่านกระบวนการค้นคว้าประกอบการร่างผลงานในรูปแบบต่าง ๆ ก่อนที่จะมีการตกผลึกความคิดมายังผลงานการออกแบบในท้ายสุด ซึ่งผู้ศึกษาได้เลือก ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์หรือโลโก้องค์กรเป็นชิ้นงานที่ผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ ซึ่งมีที่มาจาก การที่ผู้เรียนได้ร่างผลงานเป็นช่วงเวลาต่าง ๆ และพัฒนาปรับปรุงและค้นคว้าเพิ่มเติมนอกเวลาด้วย กระบวนการสอนการออกแบบที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อต่าง ๆ ที่ครูได้ค้นคว้าแลนำเสนอ เป็นนวัตกรรมการเรียนการสอนผ่านโปรแกรมสำเร็จรูป และสื่อ Social media ในลักษณะต่าง ๆ ซึ่งมี ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นของการเตรียมการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่ความเข้าใจ ในด้านความคิดสร้างสรรค์ทางองค์ประกอบศิลป์ มี 2 ขั้นตอนคือ

- 1.1 โน้มน้าว กระตุ้นด้วย Social Media
- 1.2 สร้างสถานการณ์ที่ท้าทาย Challenge situation

2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis) เป็นขั้นตอนที่ครูให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์นั้น โดยกำหนดให้นักเรียนพิจารณา ดังนี้

- 2.1 What (เราจะทำงานอะไร)
- 2.2 Where (งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน)

2.3 Who ใครคือกลุ่มเป้าหมาย (User Target Group)

2.4 How เป็นการสรุปว่าเราจะทำงานชิ้นนี้อย่างไรโดยสรุปเป็นแนวทางคร่าว ๆ

3. ขั้นไอเดีย (Idea) เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถที่จะสังเคราะห์ผลจากการครุ่นคิด ทบทวน จนตกผลึกทางความคิดออกมาโดยแบ่งออกมาเป็นสองขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 ขั้นฟักตัว Incubation

3.2 ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination)

4. ขั้นพัฒนา เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเข้ามามีบทบาท โดยเป็นที่ปรึกษา

5. ขั้นการนำเสนอและวิจารณ์ผู้สาธิต (Presentation) เป็นขั้นตอนที่ ผู้เรียนนำเสนอผลงานมายังสื่อที่กว้างขวาง มากขึ้น และเปิดโอกาสให้มีการวิจารณ์อย่างกว้างขวาง เช่น อาจใช้ Social Media ในการเผยแพร่ และแสดงความคิดเห็น

6. ขั้นการสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน (Feedback) ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยเทคนิคการสอนออกแบบร่วมกับสื่อสารสนเทศ ความหมาย หมายถึงการสอนออกแบบในทางศิลปะที่มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการเรียนการสอนจะมีรูปแบบที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษา ทดลอง ออกแบบ โดยครูกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยสื่อสารสนเทศต่าง ๆ อย่างต่อเนื่อง

1. ขั้นเตรียมการ (Preparation) เป็นขั้นของการเตรียมการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่สถานการณ์ที่ครูออกแบบไว้เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1.1 โน้มน้าว กระตุ้นด้วย Social Media โดยครูเป็นผู้สร้างบรรยากาศ ด้วยประสบการณ์สุนทรียะที่เชื่อมโยงมายังสถานการณ์จริง โดยใช้ลักษณะของความเสมือนจริงเช่นโปรแกรมการค้นคว้าเสมือนจริง หรือจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์ที่แบ่งปัน ในขั้นตอนนี้อาจใช้เวลาเพื่อให้ผู้เรียนได้พบกับสื่อที่หลากหลายแบ่งปันไปยัง Social Media ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้

1.2 สร้างสถานการณ์ ที่ท้าทาย Challenge situation ครูออกแบบสถานการณ์ที่เปิดโอกาสสำหรับการออกแบบในชีวิตจริง โดยอาจมีสถานการณ์ให้เด็กนักเรียนเลือก เป็นสิ่งที่ท้าทายสู่การสร้างสรรค์ผลงาน อยู่ในความสนใจ โดยนักเรียนจะต้องได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ทั้งจากทาง Social Media และจากการสอบถามผู้รู้ ผู้มีประสบการณ์

2. **ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)** เป็นขั้นตอนที่ครูให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์นั้น โดยกำหนดให้นักเรียนพิจารณา ดังนี้

2.1 **What (เราจะทำงานอะไร)** กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นขั้นตอนเบื้องต้นในการออกแบบทั่วไป ที่จะต้องระบุให้ชัดเจน (Inform) เช่น เพื่อโฆษณา เพื่อตกแต่ง

2.2 **Where (งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน)** เช่น งานออกแบบในโรงแรม กับงานออกแบบตามแหล่งท่องเที่ยวจะต้องพิจารณาถึงความแตกต่าง ๆ

2.3 **Who หรือใครคือกลุ่มเป้าหมาย (User Target Group)** เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะเป็นสิ่งที่เราสามารถคิดถึงสัญลักษณ์องค์ประกอบศิลป์ โดย สิ่งที่กำหนดคือ เพศ อายุ สังคม เป็นต้น

2.4 **How เป็นการสรุปว่าเราจะทำงานชิ้นนี้อย่างไรโดยสรุปเป็นแนวทางการว่า ๆ**

3. **ขั้นไอเดีย (Idea)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถที่จะสังเคราะห์ผลจากการครุ่นคิด ทบทวน จนตกผลึกทางความคิดออกมาโดยแบ่งออกมาเป็นสองขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 **ขั้นฟักตัว Incubation** โดยเป็นการคิดถึงและใช้เวลาในการครุ่นคิด โดยอาจจะมาจากความคิดที่ไม่มีที่มาหลากหลายรูปแบบ โดยในขั้นนี้ในทางออกแบบ ผู้เรียนใช้วิธีการ Sketch มาเป็นจำนวนมากและ อาจสร้างแรงบันดาลใจด้วยการออกไปชมผลงานอื่น หรือ การออกไปยังสถานที่ที่สร้างแรงบันดาลใจ

3.2 **ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination)** เป็นขั้นที่ความคิดต่าง ๆ โยงเข้าหากันอย่างมีระเบียบมากขึ้น โดยขั้นตอนนี้ผู้เรียน อาจจะพร้อมไปสู่งาน Sketch ที่ผู้เรียนพร้อมจะนำเสนอ

4. **ขั้นระดมสมอง (Brain Storm)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเข้ามามีบทบาท โดยจัดให้มีการระดมสมองโดย ครู ผู้เรียน เพื่อน หรือบุคคลอื่น เพื่อนำไปสู่การนำเสนอ

5. **การนำเสนอ และวิจารณ์ผู้สาธิตงาน (Presentation)** เป็นขั้นตอนที่ ผู้เรียน นำเสนอผลงานมายังสื่อที่กว้างขวาง มากขึ้น และเปิดโอกาสให้มีการวิจารณ์อย่างกว้างขวาง เช่น อาจใช้ Social Media ในการเผยแพร่ และแสดงความคิดเห็น

6. **การสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน (Feedback)** ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป

กระบวนการรูปแบบการสอนโดยสถานการณ์ที่ท้าทายในงานออกแบบ (Challenge Situation Design Learning) กับการเรียนเรียนการออกแบบ

ตาราง 1 กระบวนการจัดรูปแบบการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อ /สื่อ Social media
1. ขั้นเตรียมการ (Preparation)	การออกแบบโลโก้ เป็นการออกแบบที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างและโน้มน้าวให้ผู้บริโภค โดยสาระที่นำออกแบบเพื่อนำมาสื่ออันมีความหมายในเชิงจิตวิทยาแบบต่างๆ	อภิปราย บรรยาย การเรียนรู้แบบร่วมมือ	Famous Logo Evolutions Hidden Images in Famous Logos, Hidden meanings of famous logos
2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)	การออกแบบโลโก้ จะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ในด้านต่างๆได้แก่ งานออกแบบเป็นการออกแบบอะไร เพื่อใคร ที่ไหน อย่างไร	อภิปราย และ นำเสนอผลงาน ค้นคว้าอย่างอิสระ	นักเรียนเป็นคนค้นคว้าและนำเสนอ แบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook.com
3. ขั้นไอเดีย (Idea)	แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ดีนั้น มีที่มาจากแนวความคิดที่ต้องใช้เวลาในการคิดที่ไม่มีที่มาที่แน่ชัด หลากหลายรูปแบบ โดยการสร้างแรงบันดาลใจนั้นเหมาะสมกับการที่นักออกแบบจะออกไปพบกับโลกภายนอก ครุ่นคิดจากสื่อ Social Media	อภิปราย การทำงานกลุ่ม การปฏิบัติงานจริง	นักเรียนเป็นคนค้นคว้าและนำเสนอ แบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook.com

ตาราง 1 (ต่อ)

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อ / สื่อ Social media
4. ชั้นระดมสมอง (Brainstrom)	แนวความคิดในการออกแบบมาจาก การเชื่อมโยงกันอย่างไร มีระเบียบมากขึ้น และชัดเจนมากขึ้น ในการนำเสนอที่ผ่านการเรียบเรียง วิเคราะห์และสังเคราะห์	อภิปราย การทำงานกลุ่ม การปฏิบัติงานจริง	นักเรียนเป็นคนค้นคว้าและนำเสนอ แบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook.com
5. การนำเสนอและวิจารณ์ผู้สาธิต	การระดมสมอง เป็นแนวคิดที่ใช้ความร่วมมือในการออกแบบความคิดเห็นโดยในงานออกแบบ นักออกแบบจะต้องเคารพถึงการตัดสินใจ และพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไข	การนำเสนอ การจัดกิจกรรม วิจารณ์	นักเรียนนำเสนอ ผลงานใน Social media www.facebook.com
6. การสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน	นักออกแบบจะต้องรู้จักวิเคราะห์ ผลงานของตนเองที่มาจากการวิจารณ์ และพัฒนาผลงานในงานออกแบบต่อไป	การบรรยาย	-

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ ของทอเรนซ์

3.1 ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

3.2 คัดเลือกเอกสารเกี่ยวกับการวัดความคิดสร้างสรรค์โดยศึกษาจากแบบทดสอบ

ของทอเรนซ์

3.3 นำเครื่องมือไปทดลองใช้กับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มทดลอง และขอคำแนะนำจากผู้เชี่ยวชาญในการนำไปใช้

4. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับสื่อสารสนเทศ

4.1 แนวคิดเกี่ยวกับพฤติกรรมกรรมการเปิดรับสื่อ

Klapper J.T. (1960, pp. 19 – 25 อ้างใน ศิวัฐ จันทนาสุภาภรณ์, 2554) กระบวนการการเลือกรับข่าวสารหรือเปิดรับข่าวสาร เปรียบเสมือนเครื่องกรองข่าวสารในการรับรู้ของมนุษย์ ซึ่งประกอบด้วยการกลั่นกรอง 4 ชั้น ลำดับดังต่อไปนี้

1) การเลือกเปิดรับ (Selective Expose) เป็นขั้นแรกในการเลือกช่องทางการสื่อสาร บุคคลจะเลือกเปิดรับสื่อและข่าวสารจากแหล่งสารที่มีอยู่ด้วยกันหลายแหล่ง เช่น การเลือกซื้อหนังสือพิมพ์ฉบับใดฉบับหนึ่ง เลือกเปิดสถานีวิทยุกระจายเสียงสถานีใดสถานีหนึ่งตามความสนใจและความต้องการของตน อีกทั้งทักษะและความชำนาญในการรับข่าวสารของคนต่างกัน บางคนถนัดที่จะฟังมากกว่าอ่านก็ชอบฟังวิทยุ ดูโทรทัศน์มากกว่าอ่านหนังสือ เป็นต้น

2) การเลือกให้ความสนใจ (Selective Attention) ผู้เปิดรับข่าวสารมีแนวโน้มที่จะเลือกสนใจข่าวจากแหล่งใดแหล่งหนึ่ง โดยมักเลือกตามความคิดเห็น ความสนใจของตน เพื่อสนับสนุนทัศนคติที่มีอยู่และหลีกเลี่ยงสิ่งที่ไม่สอดคล้องกับความรู้ ความเข้าใจ หรือทัศนคติเดิมที่มีอยู่แล้ว เพื่อไม่ให้เกิดภาวะทางจิตใจที่ไม่สมดุล หรือมีความไม่สบายใจที่เรียกว่าความไม่สอดคล้องทางด้านความเข้าใจ (Cognitive Dissonance)

3) การเลือกรับรู้และตีความ (Selective Perception and Interpretation) เมื่อบุคคลเปิดรับข้อมูลข่าวสารแล้วก็เชื่อว่ารับรู้ข่าวสารทั้งหมดตามเจตนารมณ์ของผู้ส่งสารเสมอไป เพราะคนมักเลือกรับรู้และตีความหมายสารแตกต่างกันไปตามความสนใจ ทัศนคติ ประสบการณ์ ความต้องการ ความคาดหวัง แรงจูงใจ สภาพทางร่างกาย หรือสภาวะทางอารมณ์และจิตใจ ฉะนั้น แต่ละคนอาจตีความเฉพาะข่าวสารที่สอดคล้องกับลักษณะส่วนบุคคลดังกล่าว นอกจากนี้จะทำให้ข่าวสารบางส่วนถูกตัดทิ้งไปยังมีการบิดเบือนข่าวสารให้มีทิศทางเป็นที่น่าพอใจของแต่ละบุคคลด้วย

4) การเลือกจดจำ (Selective Retention) บุคคลจะเลือกจดจำข่าวสารในส่วนที่ตรงกับความสนใจ ความต้องการ ทัศนคติ ฯลฯ ของตนเอง และมักจะลืมและไม่นำไปถ่ายทอดต่อในส่วนที่ตนเองไม่สนใจ ไม่เห็นด้วย หรือเรื่องที่ขัดแย้ง คำนกับความคิดของตน ข่าวสารที่ตนเองเลือกจดจำไว้นั้นมักมีเนื้อหาที่ช่วยส่งเสริม สนับสนุนความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ทัศนคติ ค่านิยม หรือความเชื่อของแต่ละคนที่มีอยู่เดิมให้มีความมั่นคง ชัดเจนยิ่งขึ้น และเปลี่ยนแปลงยากขึ้น เพื่อนำไปใช้เป็นประโยชน์ในโอกาสต่อไป ส่วนหนึ่งอาจนำไปใช้เมื่อเกิดความรู้สึกขัดแย้งและมีสิ่งที่ไม่สบายใจขึ้น

สุพิมพรรณ เม็งขาว (2554) ได้กล่าวว่า การเปิดรับสื่อมวลชนนั้น หมายถึงความบ่อยครั้งในการเปิดรับระยะเวลา ช่วงเวลา รวมไปถึงจำนวนสื่อมวลชนที่ใช้ในการเปิดข่าวสารด้วย Alkin (1973 อ้างใน ทิม ดิงสมชัยศิลป์, 2553, น. 21) ได้กล่าวไว้ว่า “บุคคลที่เปิดรับข่าวสารมาก จะมีหูตาที่กว้างไกล มีความรู้ ความเข้าใจในสภาพแวดล้อม และเป็นคนที่ทันสมัย ทันทต่อเหตุการณ์กว่าคนที่รับข่าวสารน้อย”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า พฤติกรรมการเปิดรับสื่อ นั้น แล้วแต่ที่บุคคลจะแสวงหาความรู้ เพื่อให้ได้ตามความต้องการของตนเอง หรือแสวงหาสิ่งที่ตนเองสนใจและอยากรู้ตามเวลานั้น ๆ เพราะการเปิดรับข่าวสารตามเวลาที่ตนเองสนใจนั้น จะทำให้ตนเองรู้สึกผ่อนคลาย สามารถจดจำ กับสื่อที่นำมาเสนอได้อย่างดี

4.2 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อใหม่

McQuail (2000 อ้างใน สถาพร สิงหะ, 2556) ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับสิ่งใหม่ว่าเป็น สื่อที่มีความหลากหลาย และมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ซึ่งสื่อใหม่มีช่องทางการสื่อสารที่ คล้ายคลึงกัน แต่จะแตกต่างกันไปตามประเภทการใช้งาน เนื้อหา และบริบท ดังนั้นลักษณะสำคัญของสื่อใหม่ที่สำคัญมีอยู่ 4 ประการ คือ

1) สื่อเพื่อการสื่อสารระหว่างบุคคล (Interpersonal Communication Media) ได้แก่ โทรศัพท์ (ซึ่งมีลักษณะของความสามารถในการเคลื่อนย้ายมากขึ้น) และอีเมล (ในระยะแรก เป็นการใช้เพื่อการทำงาน แต่ปัจจุบันเป็นการใช้ในเรื่องส่วนตัวมากขึ้น) โดยทั่วไปมักมีเนื้อหาเป็นส่วนตัว ความสัมพันธ์ที่เกิดขึ้นจากการสื่อสารอาจสำคัญมากกว่าข้อมูลที่ส่งถึงกัน

2) สื่อปฏิสัมพันธ์เพื่อความเพลิดเพลิน (Interactive Play Media) ได้แก่ คอมพิวเตอร์ และวิดีโอเกม รวมทั้งอุปกรณ์ Visual Reality หากเปรียบกับสื่อเก่า แม้ว่าจะมีการสื่อสารที่ใช้เทคโนโลยีที่คล้ายคลึงกันและอาจถือว่าเป็น “ทางเลือกในการใช้งาน” ของการใช้สื่อ บางอย่าง ข้อแตกต่างที่สำคัญก็คือ ความสามารถในการโต้ตอบ (Interactivity) และ “กระบวนการ” ในการใช้ประโยชน์

3) สื่อเพื่อการค้นหาข้อมูล (Information Search Media) เป็นประเภทที่มีสื่อหลายชนิด แต่อินเทอร์เน็ตและเวปไซต์เว็บเป็นตัวอย่างที่เด่นที่สุด โดยจัดเป็นเสมือนห้องสมุด และแหล่งข้อมูลที่ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของขนาดความเป็นปัจจุบันและการเข้าถึง อย่างไรก็ตาม ความหลากหลายของเนื้อหาและแรงจูงใจในการใช้ แสดงให้เห็นถึงลักษณะที่เป็นประโยชน์ ที่ นอกเหนือไปจากผลของการพัฒนาการทางเทคโนโลยี

4) สื่อเพื่อการมีส่วนร่วม (Collective Participatory Media) สื่อในกลุ่มนี้ประกอบด้วยการใช้อินเทอร์เน็ตในการแบ่งปันและแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ความคิด ประสิทธิภาพ และสร้างความสัมพันธ์จากการสื่อสารผ่านคอมพิวเตอร์ นอกจากอินเทอร์เน็ตแล้ว การประชุมผ่านทางวิดีโอ และโทรศัพท์ก็เกี่ยวข้องกับสื่อประเภทนี้ด้วยเช่นกันแม้ว่าจะเป็นสื่อที่จำกัดในขอบเขตของการใช้เพื่อจุดประสงค์เรื่องงาน

ลักษณะของสื่อใหม่ (กาญจนา แก้วเทพ และ นิคม ชัยขุนพล, 2555) กล่าวถึงคุณลักษณะของสื่อใหม่ไว้ดังนี้

1. สื่อใหม่เป็นการสื่อสารสองทาง (Two-way Communication)
2. สื่อใหม่่ง่ายต่อการเข้าถึงและการแพร่กระจายสารสนเทศ (Ease of Access to and Dissemination) เช่น การรวมตัวของผู้รับสารในการแสดงความเห็นต่อเรื่องใดเรื่องหนึ่ง
3. สื่อใหม่ก่อให้เกิดการเรียนรู้ต่อเนื่อง (Continuous Learning)
4. สื่อใหม่มีการวางตัวในแนวเดียวกัน และเชื่อมต่อการบูรณาการ (Alignment and Integration)
5. สื่อใหม่เชื่อมต่อการสร้างชุมชน (Creation of Community)
6. สื่อใหม่มีลักษณะที่ง่ายต่อการเคลื่อนย้าย พกพาได้สะดวก (Portability)
7. สื่อใหม่มีลักษณะที่หลอมรวมกัน (Convergence)
8. สื่อใหม่มีลักษณะปฏิบัติงานร่วมกันได้ (Interoperability)
9. สื่อใหม่มีความสามารถที่จะประมวลเนื้อหาจากหลายแหล่งมารวมกัน (Aggregation of Content)
10. สื่อใหม่เพิ่มความหลากหลาย เพิ่มทางเลือก (Variety Choice Long Tail)
11. การหวนคืนกลับมาประสานครั้งใหม่ระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร (Reintegration of Consumer and Producer)
12. สื่อใหม่มีลักษณะส่งเสริมการรวมกลุ่มกันทางสังคมและการร่วมมือทางไซเบอร์ (Social Collectivity and Cyber-Cooperation)
13. การเกิดวัฒนธรรมแบบรีมิคซ์ (Remix Culture)
14. การเปลี่ยนจากผลผลิตมาสู่การบริการ (from Products to Services)
15. สื่อใหม่เป็นสื่อที่อนุญาตให้ผู้รับสารเป็นผู้เปลี่ยนแปลงเนื้อหา (User-based Transformation of New Media)

พสนันท์ ปัญญาพร (2555) ได้นิยามสื่อใหม่ว่า สื่อที่เกิดจากการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยีจากระบบอะนาล็อก หรือสื่อดั้งเดิม มาเป็นระบบดิจิทัล ทำหน้าที่ส่งสารได้หลายอย่างรวมกันคือ ภาพ เสียง และข้อความไปพร้อมกัน

Rogers (1995 อ้างใน สุรวิรัช วงษ์ทิพย์, ม.ป.ป.) ได้นิยามความหมายของ “สื่อใหม่” ว่าเป็นเทคโนโลยีสื่อที่อำนวยความสะดวกให้เกิดการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารบนฐานของคนจำนวนมากผ่านระบบการสื่อสารที่มีคอมพิวเตอร์เป็นศูนย์กลาง จะเห็นได้ชัดเจนว่า ในยุคดั้งเดิมนั้นมนุษย์สื่อสารตัวต่อตัวโดยใช้คำพูดและสัญลักษณ์ ต่อมาการเปลี่ยนแปลงทางเทคโนโลยียังส่งผลให้เกิดการพัฒนาทางด้านการสื่อสารมากขึ้น เกิดการสื่อสารผ่านสื่อมวลชน (Mass Media) มากขึ้น ทำให้เกิดสื่อมวลชนขึ้นมาหลายประเภท เช่น วิทยุกระจายเสียง วิทยุโทรทัศน์ หนังสือพิมพ์ เป็นต้น การสื่อสารในปัจจุบัน ส่วนใหญ่มุ่งเน้นเฉพาะเจาะจงบุคคลมากขึ้น แต่มีความหลากหลายในเวลาเดียวกัน สามารถเรียกการสื่อสารรูปแบบนี้ว่า “สื่อเครือข่ายสังคมออนไลน์” หรือ “Social Media”

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า “สื่อใหม่” เกิดจากเทคโนโลยีที่มีการเปลี่ยนแปลงตามยุคสมัย โดยมีอินเทอร์เน็ตเป็นสื่อกลางในการเชื่อมต่อหรือปฏิสัมพันธ์เป็นเครือข่ายสังคมออนไลน์ ทั้งในคอมพิวเตอร์ โทรศัพท์มือถือ สามารถรับรู้สื่อ ตอบโต้สื่อ และแบ่งปันความคิดหรือข่าวสารต่าง ๆ ได้รวดเร็วมากขึ้น รวมทั้งสามารถแก้ไขหรือเปลี่ยนแปลงเนื้อหาของสื่อได้ด้วย

4.3 เทคโนโลยีทางการศึกษาในแง่ของการเรียนรู้

Capenter C.R. and Edgar Dale (อ้างใน วรินทร์ จันทรช้ำ, 2555, ออนไลน์) ได้ประมวลหลักการและทฤษฎีเทคโนโลยีทางการศึกษาในลักษณะของการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ 10 ประการ คือ

1) หลักการจูงใจ สื่อเทคโนโลยีทางการศึกษาจะมีพลังจูงใจที่สำคัญในกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเป็นสิ่งที่สามารถผลักดัน ส่งเสริม และเพิ่มพูนกระบวนการจูงใจ ที่มีอิทธิพลต่อพลังความสนใจ ความต้องการ ความปรารถนา และความคาดหวังของผู้เรียนที่จะศึกษา

2) การพัฒนามโนทัศน์ (Concept) ส่วนบุคคล วัสดุการเรียนการสอนจะช่วยส่งเสริมความคิด ความเข้าใจแก่ผู้เรียนแต่ละคน ดังนั้นการเลือก การผลิต และการใช้วัสดุการเรียนการสอนควรสัมพันธ์กับความสามารถของผู้สอนและผู้เรียน ตลอดจนถึงจุดมุ่งหมายของการเรียนที่กำหนด

3) กระบวนการเลือกและการสอนด้วยสื่อเทคโนโลยี ความสัมพันธ์ระหว่างการปฏิบัติเกี่ยวกับสื่อจะเป็นแบบลูกโซ่ในกระบวนการเรียนการสอน ดังนั้นการเลือกใช้การตอบสนอง

และผลิตผล ต้องพิจารณาเป็นแผนรวมเพื่อสนองความต้องการและประสบการณ์เดิมของผู้เรียนอย่างสอดคล้องกัน

4) การจัดระเบียบประสบการณ์เทคโนโลยีทางการศึกษา ผู้เรียนจะเรียนได้ดีจากสื่อเทคโนโลยีที่จัดระเบียบเป็นระบบ มีความหมายตามความสามารถของตนเอง

5) การมีส่วนร่วมและการปฏิบัติ ผู้เรียนต้องการมีส่วนร่วมและปฏิบัติด้วยตนเองมากที่สุด จากกิจกรรมการเรียนการสอน เพราะเป็นหนทางที่จะทำให้สามารถพัฒนาการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ ดังนั้นการจัดสื่อเทคโนโลยีควรคำนึงถึงหลักการเหล่านี้

6) การฝึกซ้ำและการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าบ่อย ๆ สื่อที่สามารถส่งเสริมการฝึกซ้ำและมีการเปลี่ยนแปลงสิ่งเร้าอยู่เสมอ จะช่วยส่งเสริมความเข้าใจ เพิ่มความคงทนในการจำ ยกระดับความสนใจ และทำให้เกิดรูปแบบการเรียนรู้ที่เป็นประโยชน์อย่างกว้างขวาง

7) อัตราการเสนอสื่อในการเรียนการสอน ช่วยเวลาการนำเสนอความรู้ต่าง ๆ ต้องมีความสอดคล้องกับความสามารถอัตราการเรียนรู้และประสบการณ์ของผู้เรียน

8) ความชัดเจน ความสอดคล้อง และความเป็นผล สื่อที่มีลักษณะชัดเจนสอดคล้องกับความต้องการ และสัมพันธ์กับผลที่พึงประสงค์ของผู้เรียนจะทำให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

9) การถ่ายโยงที่ดี โดยที่การเรียนรู้แบบเก่าไม่อาจถ่ายทอดไปสู่การเรียนรู้ใหม่ได้อย่างอัตโนมัติ จึงควรสอนแบบถ่ายโยง เพราะผู้เรียนต้องการคำแนะนำในการปฏิบัติ เพื่อประยุกต์ความรู้และเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้นั้นที่เป็นประโยชน์ต่อการนำไปใช้ในสถานการณ์จริง

10) การให้รู้ผล การเรียนรู้จะดีขึ้น หากสื่อเทคโนโลยีช่วยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ผลของการกระทำทันทีหลังจากได้ปฏิบัติกิจกรรมไปแล้ว

Bugelski (อ้างใน ศิวาพร อ้นสุวรรณ, 2553) ได้สนับสนุนว่า การเรียนรู้จะเป็นผลจากการกระทำของผู้เรียน ไม่ใช่กระบวนการถ่ายทอดของผู้สอน หากแต่ผู้สอนเป็นเพียงผู้เตรียมสถานการณ์และจัดระเบียบประสบการณ์ที่ทันสมัยไว้ให้ เพื่อผู้เรียนจะได้เชื่อมโยงความรู้ใหม่ได้สะดวก ซึ่งหมายถึงว่าเทคโนโลยีทางการศึกษาจะเป็นตัวประสานความรู้โดยตรงแก่ผู้เรียน

นเรศร์ บุญเลิศ (ม.ป.ป.) ได้กล่าวว่า หลักการและทฤษฎีเกี่ยวกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษายังต้องอาศัยวิธีการที่สำคัญคือ วิธีการเชิงมนุษยวิทยา (Humanistic Approach) ได้แก่ การที่ผู้สอนให้ความสนใจต่อการพัฒนาด้านการเจริญเติบโตของผู้เรียนแต่ละคน และวิธีสอนเชิงระบบ (Systematic Approach) ได้แก่การจัดการเรียนการสอนโดยอาศัยวิธีระบบ

สรุปได้ว่าการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพทางเทคโนโลยีนั้น เกิดจากการถ่ายโยงที่ดี เพราะการเรียนรู้แบบเก่าไม่อาจถ่ายทอดไปสู่การเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ได้อย่างอัตโนมัติ เนื่องจากเทคโนโลยีที่มีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง ดังนั้น สื่อที่จะนำเสนอต้องโยงถึงผู้รับชมได้เป็นอย่างดี สามารถนำความรู้ไปใช้ในสถานการณ์จริงได้อย่างถูกต้อง

4.4 แนวคิดเกี่ยวกับสื่อสังคมออนไลน์

ภิเชก ชัยนิรันดร์ (2553 อ้างใน จิราภร ศรีนาค, 2556) ความหมายและประเภทของ สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) คือสื่อที่แพร่กระจายด้วยปฏิสัมพันธ์เชิงสังคม ทั้งนี้ อาจอยู่ใน รูปของเนื้อหา รูปภาพ เสียง หรือวิดีโอ ซึ่งสอดคล้องกับ กานดา รุณนะพงศา (2557) ที่ว่า โซเชียล “Social” หมายถึงการแบ่งปันในสังคม อาจเป็นการแบ่งปันเนื้อหา รสนิยม ความเห็น หรือการ ปฏิสัมพันธ์ในสังคม (การรวมกันเป็นกลุ่ม) ส่วน มีเดีย “Media” หมายถึงสื่อ หรือเครื่องมือที่ใช้เพื่อ การสื่อสาร ในปัจจุบันการแพร่กระจายของสื่อทำได้ง่ายขึ้น โดยเกิดจากการแบ่งปันเนื้อหา (Content Sharing) จากใครก็ได้ นอกจากนี้ สื่อสังคมออนไลน์ยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนแปลงสื่อเดิมที่ แพร่กระจายข่าวสารแบบทางเดียว (One-to-Many) เป็นแบบการสนทนาที่สามารถมีผู้เข้าร่วมได้ หลายคน (Many-to-Many) เมื่อมีสภาพของการเป็นสื่อสังคม สิ่งสำคัญคือการสนทนาที่เกิดขึ้น อาจเป็นการรวมกลุ่มพูดคุยในเรื่องที่สนใจร่วมกัน หรือการวิพากษ์วิจารณ์สินค้าหรือบริการต่าง ๆ โดยที่ไม่มีใครเข้ามาควบคุมเนื้อหาของการสนทนาแม้กระทั่งตัวผู้ผลิตเนื้อหาเอง เพราะผู้ที่ได้รับ สารมีสิทธิที่จะเข้าร่วมในรูปแบบของการเพิ่มเติมความคิดเห็น หรือเข้าไปแก้ไขเนื้อหานั้นได้ด้วย ตัวเอง ทั้งยังเป็นสื่อที่เปลี่ยนผู้คนจากผู้บริโภคเนื้อหาเป็นผู้ผลิตเนื้อหาและกระจายไปยังผู้รับสาร คนอื่น ๆ ได้อย่างเสรี หากใครสามารถผลิตเนื้อหาที่โดนใจจะสามารถเป็นผู้ทรงอิทธิพล (Influencer) และหากเป็นทางด้านการตลาดจะสามารถโน้มนำให้ผู้ติดตามเกิดการตัดสินใจซื้อ สินค้าหรือบริการได้โดยง่าย

สื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) สามารถแบ่งประเภทได้ดังนี้ (สุภาวรรณ นवलนิล, 2557, ออนไลน์)

1) บล็อก (Blog) เป็นการลดรูปจากคำว่า Weblog เป็นระบบการจัดการเนื้อหา รูปแบบหนึ่ง ทำให้ผู้ใช้สามารถเขียนบทความหรือ “โพส” แล้วทำการเผยแพร่ได้โดยง่าย ไม่ต้อง เรียนรู้ภาษา HTML หรือโปรแกรมทำเว็บไซต์ การเรียงเนื้อหานั้นจะทำการเรียงจากเนื้อหาที่ มาใหม่ล่าสุดก่อน แล้วจึงลดหลั่นตามลำดับเวลา (Chronological Order) บล็อกเกิดขึ้นมาเพื่อเปิด โอกาสให้ใครก็ตามที่มีความสามารถด้านต่าง ๆ เผยแพร่ความสามารถนั้น ๆ ด้วยการเขียนได้

อย่างเสรี ไม่มีขีดจำกัดเรื่องเทคนิคเหมือนในอดีต ทำให้เกิดบล็อกขึ้นมาเป็นจำนวนมาก โดยมีอีกเครื่องมือที่สำคัญคือสามารถให้เพื่อน ๆ เข้ามาแสดงความคิดเห็นได้

2) Twitter และ Microblog เป็นรูปแบบหนึ่งของบล็อกที่จำกัดตัวอักษรในการโพสต์แต่ละครั้งที่ 140 ตัวอักษร แรกเริ่มนั้น ผู้ออกแบบ Twitter ต้องการให้ผู้ใช้งานเขียนเรื่องราวที่กำลังทำอะไรอยู่ขณะนี้ แต่ Twitter ก็ถูกนำไปใช้ทางธุรกิจ ไม่ว่าจะเป็นการสร้างการบอกต่อ เพิ่มยอดขาย สร้างแบรนด์ หรือเป็นเครื่องมือสำหรับการบริหารความสัมพันธ์ลูกค้า (CRM) และใช้เป็นเครื่องมือประชาสัมพันธ์ได้ด้วย จึงเป็นที่นิยมขึ้นมาอย่างรวดเร็วทำให้ Twitter เพิ่มลูกเล่นที่ให้ผู้ใช้งานสามารถบอกได้ว่าตอนนี้กำลังทำอะไรอยู่ นั่นคือการนำ Microblog มาเป็นส่วนหนึ่งด้วยนั่นเอง

3) Social Network จากชื่อสามารถแปลได้ว่า เครือข่ายที่เชื่อมโยงหลาย ๆ บุคคลจนกลายเป็นสังคม ผู้ใช้งานจะสร้างตัวตนในส่วน "Profile" ประกอบด้วยข้อมูลส่วนตัว (Info) รูป (Photo) บันทึก (Note) หรือการใส่ภาพเคลื่อนไหว (Video) และอื่น ๆ นอกจากนี้ Social Network ยังมีเครื่องมือสำคัญในการสร้างจำนวนเพื่อนให้มากขึ้น คือ การเชิญเพื่อน (Invite Friend) และการค้นหาเพื่อน (Find Friend) รวมถึงการสร้างเพื่อนจากเพื่อนของเพื่อนอีกด้วย อาจอยู่ในรูปแบบของเกม หรือแอปพลิเคชันต่าง ๆ ซึ่งสามารถรวมกลุ่มจัดตั้งเป็น Group ขึ้นมาได้

4) Media Sharing เป็นเว็บไซต์ที่เปิดโอกาสให้สามารถอัปโหลดรูป หรือวิดีโอ เพื่อแบ่งปันให้ครอบครัว เพื่อน หรือเผยแพร่ต่อสาธารณชน ซึ่งปัจจุบันไม่จำเป็นต้องทุ่มทุนในการสร้างหนังโฆษณาที่มีต้นทุนสูง อาจใช้แค่กล้องดิจิทัลราคาถูก ถ่ายทอดความคิดออกมาในรูปแบบวิดีโอ นำขึ้นเว็บไซต์ประเภท Media Sharing อย่างเช่น Youtube หรืออาจแค่นำรูปภาพขึ้นสู่เว็บไซต์ Flickr

5) Social News and Bookmarking เป็นเว็บไซต์ที่เชื่อมโยงกับบทความหรือเนื้อหาในอินเทอร์เน็ต โดยผู้ใช้งานเป็นผู้ส่งและเปิดโอกาสให้ลงคะแนนหรือโหวตได้ เป็นเสมือนการให้มหาชนช่วยกันกรองว่าบทความหรือเนื้อหาใดเป็นที่น่าสนใจที่สุด ในส่วนของ Social Bookmarking นั้นเปิดโอกาสให้สามารถทำ Bookmark เนื้อหาหรือเว็บไซต์ที่ชื่นชอบ โดยไม่จำเป็นต้องอยู่ที่คอมพิวเตอร์เครื่องใดเครื่องหนึ่ง สามารถทำผ่านออนไลน์และเนื้อหาที่ทำ Bookmark ไว้นั้น สามารถแบ่งปันให้คนอื่น ๆ ได้อีกด้วย

6) Online Forum ถือเป็นรูปแบบของ Social Media ที่เก่าแก่ที่สุด เป็นสถานที่สำหรับผู้คนเข้ามาพูดคุยในหัวข้อที่สนใจ อาจเป็นเรื่องเพลง ภาพยนตร์ กีฬา การเมือง สุขภาพ หนังสือ ฯลฯ ทำให้เกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็น แสดงข้อมูลข่าวสาร ตลอดจนแนะนำสินค้า

หรือบริการต่าง ๆ โดยเว็บไซต์ประเภทนี้จะเปิดให้แลกเปลี่ยนความคิดเห็นกันโดยเฉพาะ หรืออาจเป็นส่วนหนึ่งของเว็บไซต์เนื้อหาต่าง ๆ

พิชิต วิจิตรบุญรักษ์ (2554) กล่าวว่า สื่อสังคมออนไลน์คือสื่อที่ผู้ส่งสารแบ่งปันสารในรูปแบบต่าง ๆ ไปยังผู้รับสารผ่านเครือข่ายออนไลน์ โดยสามารถโต้ตอบกันระหว่างผู้ส่งสารและผู้รับสาร หรือระหว่างผู้รับสารด้วยกันเอง สามารถแบ่งสื่อสังคมออนไลน์ออกเป็นประเภทที่ใช้บ่อย ๆ คือ บล็อก (Bloggng) ทวิตเตอร์และไมโครบล็อก (Twitter and Microblogging) เครือข่ายสังคมออนไลน์ (Social Networking) และการแบ่งปันสื่อทางออนไลน์ (Media Sharing)

The Social Media Advisory Group (2012, Online อ้างใน สุรศักดิ์ ปาเฮ, 2555: ออนไลน์) Social Media หมายถึง เครื่องมือหรือรูปแบบจากเว็บ 2.0 ที่นำมาใช้ในเชิงบูรณาการของเนื้อหาผ่านการถ่ายทอดจากการเขียน และการส่งผ่านข้อมูลทางเว็บไซต์หรือเว็บเพจ และสื่อประเภทดังกล่าวสามารถนำมาใช้ในการเรียนการสอนของครูได้หลากหลายรูปแบบ เช่น Discussion, Forum, Blogs, Wikis และ 3D Virtual Worlds เป็นต้น

ดังนั้น จึงสรุปได้ว่าสื่อสังคมออนไลน์ (Social Media) หมายถึง สื่อสังคมออนไลน์ที่มีการตอบสนองทางสังคมผ่านเครือข่ายอินเทอร์เน็ต เป็นเว็บไซต์หรือแอปพลิเคชันบนโทรศัพท์ ซึ่งมีการแบ่งปันเนื้อหาข่าวสารต่าง ๆ ผ่านเครือข่ายสื่อสังคมออนไลน์ (Social Network) เป็นตัวสื่อสารกับคนในกลุ่มสังคมออนไลน์ (Social Community) ทั่วโลก

4.4.1 หลักของการเรียนรู้ผ่านสื่อสังคม

ซีเมน (Mason & Rennie, 2008: 18 – 19; citing Siemens. 2004) กล่าวถึงหลักปรัชญาการเรียนรู้ที่เรียกว่า “Connectivism” ว่ามีหลักการสำคัญซึ่งได้รับอิทธิพลมาจากเทคโนโลยีเว็บ 2.0 โดยส่งผลต่อการเปลี่ยนแปลงในขอบข่ายแห่งการเรียนรู้ โดยเฉพาะในเชิงบูรณาการของปรัชญาการเรียนรู้ใน 3 ปรัชญาสำคัญคือ ปรัชญาพฤติกรรมนิยม (Behaviorism) ปรัชญาพุทธินิยม (Cognitivism) และปรัชญาสรรมนิยม (Constructivism) ส่งผลต่อการเรียนรู้ในรูปแบบใหม่ที่เกิดการเชื่อมโยงข้อมูลเครือข่ายระหว่างกัน เพื่อสร้างทักษะองค์ความรู้ที่เรียกว่า “ปรัชญาการเชื่อมโยง” (Connectivism) ซึ่งปรัชญาดังกล่าวจะตั้งอยู่บนหลักแนวคิดพื้นฐานที่สำคัญดังต่อไปนี้

1. การเรียนรู้และองค์ความรู้เกิดจากพลังทางความคิดของมนุษย์ที่เกิดขึ้นต่อเนื่องไม่หยุดนิ่ง
2. การเรียนรู้เป็นกระบวนการเชื่อมโยงจากแหล่งข้อมูลหรือคลังความรู้ที่หลากหลาย

3. การเรียนรู้อาจไม่ใช่รูปแบบปกตินิยมที่มนุษย์จะใช้กันแบบทั่ว ๆ ไปก็ได้
4. ประสิทธิภาพของการสร้างองค์ความรู้นั้น เกิดจากความรู้ที่ได้มีพัฒนาการอย่างต่อเนื่อง
5. การพัฒนาและสะสมองค์ความรู้ เป็นสิ่งจำเป็นที่จะก่อให้เกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องของมนุษย์
6. ความสามารถในการสร้างความเชื่อมโยงระหว่างประสบการณ์ ความคิด และมโนทัศน์ คือปัจจัยหลักที่สำคัญของการสร้างทักษะการเรียนรู้
7. องค์ความรู้ที่ถูกต้องเป็นปัจจุบัน เป็นจุดเน้นที่สำคัญของการสร้างกิจกรรมในการเชื่อมโยงการเรียนรู้ให้เกิดขึ้น
8. การตัดสินใจ เป็นกระบวนการเรียนที่สำคัญที่เกิดขึ้น สิ่งสำคัญคือเลือกเรียนรู้อย่างมีความหมาย ผ่านข้อมูลสารสนเทศที่ได้รับอย่างมีวิจารณญาณ และมีความรอบคอบ เพื่อส่งผลต่อการตัดสินใจในการเรียนรู้ที่เกิดขึ้น

4.4.2 สื่อสังคมกับการเรียนการสอน

คอมเมอร์ (Kommers, 2011, online) ได้กล่าวไว้ว่า

1. สื่อโซเชียลมีเดีย (เช่น Blog, Wikis, Facebook, Twitter, MSN, LinkedIn, Flickr, etc.) เป็นสื่อที่ช่วยเพิ่มประสิทธิภาพให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้มากยิ่งขึ้น ซึ่งการนำเอาสื่อเหล่านี้เข้ามาใช้ในโรงเรียน จะช่วยสนองต่อจุดประสงค์และเป้าหมายที่เกิดแก่ผู้เรียนได้

2. การนำสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้ในโรงเรียน เป็นการจำกัดช่องทางและมีความเหมาะสมสำหรับผู้เรียน ที่จะสามารถพัฒนารูปแบบการสื่อสารได้ด้วยตนเอง โดยเฉพาะการสื่อสารผ่านทางเว็บไซต์ และยังเป็นระบบการสอนที่เหมาะสมกับผู้เรียนระดับเริ่มต้นได้อีกด้วย

ประเภทของสื่อโซเชียลมีเดีย (Social Media) ที่นำมาใช้ในวงการศึกษาหรือใช้ในการเรียนการสอน ปัจจุบันมีหลายประเภท (Mason & Rennie, 2008, p. 61) ที่สำคัญได้แก่ Blogs/Weblog, Wikis, Podcasts, e-Portfolios, Social Networking, Social Bookmarking, Photo Sharing, Second Life, Online Forums, Video Messaging, e-Books, Instant Messaging, Skype, Games, Mashups, Mobile Learning, RSS Feeds, Youtube และ Audio Graphics

ในส่วนของ การเรียนการสอน ได้นำสื่อโซเชียลมีเดียมาใช้อย่างกว้างขวาง โดยบางประเภทจะเป็นที่นิยมกันอย่างแพร่หลาย ซึ่ง Poore (2013, p. 40) ได้เรียกกลุ่มของสื่อโซเชียลมีเดียที่มีอิทธิพลค่อนข้างสูง เป็นที่นิยมต่อการนำมาใช้ในการเรียนการสอนปัจจุบันว่า กลุ่ม

“The Big Four” ประกอบไปด้วย Blogs, Wikis, Social Networking และ Podcasting ซึ่งกำลังเป็นสื่อโซเชียลมีเดียที่มีบทบาทสำคัญต่อผู้ใช้ในการสื่อสารและเพื่อนำมาใช้ในการศึกษาเรียนรู้ รูปแบบหรือลักษณะต่าง ๆ ในปัจจุบัน โดยที่สื่อแต่ละประเภทต่างมีจุดแข็งและจุดอ่อนแตกต่างกัน สิ่งสำคัญคือผู้ใช้ต้องพิจารณาใช้งานให้เหมาะสม ทั้งนี้สามารถจำแนกประเภทของสื่อโซเชียลมีเดียตามลักษณะการใช้งานหรือการให้บริการได้ดังนี้

1. การตีพิมพ์ เช่น Blog, Wikipedia, เว็บไซต์ที่ให้ทุกคนโพสต์ข่าวหรือข้อความ เป็นต้น
2. การแบ่งปัน เช่น วิดีโอ รูปภาพ เพลง เป็นต้น
3. การอภิปราย เช่น การเสวนา โปรแกรมการสนทนาออนไลน์ เป็นต้น
4. เครือข่ายสังคม คือ เครือข่ายสังคมโดยทั่วไป และเครือข่ายสังคมเฉพาะด้าน
5. การตีพิมพ์แบบไมโคร เช่น Microblog เป็นต้น
6. เครื่องมือที่รวมข้อมูลจากหลากหลายแหล่งโซเชียลมีเดียเข้าด้วยกัน (Social Aggregation Tools)

4.4.3 ประโยชน์ของสื่อสังคมต่อการสอน

สื่อสังคม หรือ Social Media เป็นสื่อใหม่ที่กำลังมีบทบาทและมีอิทธิพลค่อนข้างสูงในสังคมปัจจุบัน มีการนำเอาสื่อเหล่านี้เข้ามาใช้ในแวดวงการศึกษาและการเรียนการสอนเพิ่มมากขึ้นอย่างแพร่หลาย เนื่องจากก่อให้เกิดประโยชน์หลายด้าน ดังที่กลุ่ม The Social Media Advisory Group แห่ง Victory University ประเทศออสเตรเลีย ได้กล่าวไว้ว่า

1. เป็นการสร้างศักยภาพของการสื่อสาร สื่อความหมาย สนองต่อความต้องการของการสื่อความหมายในการเรียนการสอนของผู้เรียน และทำให้ผู้เรียนได้รู้ถึงรูปแบบและระดับในการสร้างกระบวนการมีส่วนร่วมทางการเรียนรู้ รวมถึงการเข้าถึงแหล่งการเรียนรู้ได้อย่างมีคุณภาพ โดยใช้กระบวนการสื่อสารจากสื่อโซเชียลมีเดียเป็นตัวเชื่อมโยงกับประสบการณ์นั้น ๆ
2. เป็นสื่อที่ประหยัด สามารถปรับใช้ได้เหมาะสมตามสภาพแวดล้อม ประสิทธิภาพและความสำเร็จจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยที่หลากหลายทั้งด้านสถานะทางสังคม ทัศนคติ การยอมรับ ดังนั้นจึงเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมต่อการเสริมสร้างโอกาสและความรับผิดชอบของผู้ใช้ในสภาพแวดล้อมที่แตกต่างกัน

3. เป็นสื่อที่ใช้สำหรับแลกเปลี่ยนเรียนรู้ และเสริมประสบการณ์ระหว่างกลุ่ม ซึ่งผู้เรียนสามารถเลือกหรือสร้างช่องทางการเรียนรู้จากสื่อสังคมดังกล่าวที่กระทำได้ในหลากหลายกิจกรรมในการสื่อสาร

4. เป็นสื่อที่ช่วยเสริมสร้างทักษะความรู้ได้อย่างมีวิจารณญาณ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนสร้างทักษะความรู้ที่มีประสิทธิภาพ เสริมสร้างทักษะการคิดวิเคราะห์ และทักษะในการพัฒนาการใช้สื่อประเภทดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

Poore (2013, p. 6 – 9) ได้กล่าวถึงคุณประโยชน์ของสื่อโซเชียลมีเดียต่อการเรียนการสอนไว้ในประเด็นต่าง ๆ ที่น่าสนใจดังต่อไปนี้

1. ด้านการเสริมสร้างสติปัญญาความรู้ (Intellectual Benefit) โดยก่อให้เกิดประโยชน์ในลักษณะต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

1.1 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะเชิงคิดวิเคราะห์ ตีความหมาย สังเคราะห์ และวิจารณ์อย่างสร้างสรรค์ (Analysis, Interpretation, Synthesis, Critique) ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูงที่เกิดจากกิจกรรมของการใช้สื่อโซเชียลมีเดียดังกล่าว

1.2 เป็นสื่อช่วยเสริมสร้างสมรรถนะของควมมีเหตุผล การประเมินผล และตรวจสอบ (Validation, Assessment, Evaluation) โดยใช้กิจกรรมของสื่อโซเชียลมีเดียบนเว็บในการสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนรู้เหล่านั้น

1.3 เป็นสื่อเสริมสร้างและพัฒนาสมรรถนะทางการเรียนที่มีอยู่เดิมให้สูงขึ้น (Traditional Literacies) ทั้งการอ่านและการเขียน

1.4 เป็นสื่อเสริมสร้างสมรรถนะในด้านทักษะหรือการมองเห็น (Visual Literacy) มุ่งเน้นการสร้างประสิทธิภาพของสื่อทางทักษะเป็นสำคัญ เพื่อถอดรหัสและสื่อความหมายการเรียนรู้

1.5 เป็นสื่อเพื่อเพิ่มประสิทธิภาพของความเป็นสื่อในการศึกษาเรียนรู้ (Media Literacy) ก่อให้เกิดคุณประโยชน์และความน่าสนใจเพื่อใช้ในการเรียนการสอนในยุคใหม่ของสังคมและวัฒนธรรมการเรียนรู้

1.6 เป็นสื่อที่เสริมสร้างสมรรถนะในด้านประโยชน์ใช้สอย (Functional Literacy) ผู้สอนสามารถเสริมสมรรถนะการใช้งานให้กับผู้เรียนให้สูงขึ้น เช่น การสร้าง Username การ upload ข้อมูล การจัดการไฟล์ด้วยตัวเอง รวมทั้งทักษะพื้นฐานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องทางสื่อประเภทอินเทอร์เน็ต

2. ด้านกระบวนการสื่อสาร การมีส่วนร่วม การสร้างสังคม (Benefits for Communication, Collaboration and Socialization) ได้แก่

2.1 ด้านประสิทธิภาพกระบวนการสื่อสาร (Communication) เป็นสื่อที่ส่งผ่านและเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารในรูปแบบของการสนทนาระหว่างผู้ใช้ด้วยกัน

2.2 สร้างประสิทธิภาพของการทำงานแบบมีส่วนร่วม (Collaboration and Teamwork) หากออกแบบได้อย่างสมบูรณ์ถูกต้อง จะช่วยเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความร่วมมือร่วมใจในการทำงานและสัมฤทธิ์ผลในการแก้ปัญหาของการเรียนรู้ร่วมกัน

2.3 สร้างชุมชนของการมีส่วนร่วม (Community and Participation) มีระบบและรูปแบบของการสร้างสังคมและชุมชนแห่งการเรียนรู้ร่วมกัน เพื่อการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ รวมทั้งการอภิปรายปัญหาเพื่อหาแนวทางแก้ไขร่วมกัน

2.4 สร้างสังคมของการมีส่วนร่วมในกลุ่มผู้ฟัง (Audience and Participation) สื่อประเภทนี้ช่วยทำให้ผู้เรียนเกิดการสร้างงานที่มีคุณภาพจากผลสะท้อนของข้อมูลที่ได้รับในหลากหลายกลุ่ม สร้างประโยชน์สำหรับเตรียมการและนำเสนองานที่คิดค้นขึ้นมา

2.5 เกิดพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมในการเรียนแบบออนไลน์ (Appropriate Online Behavior) ช่วยปรับพฤติกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสมกับสถานการณ์บางอย่างที่เกิดขึ้นในการสื่อสารได้

2.6 เกิดการเรียนรู้แบบช่วยเหลือซึ่งกันและกัน (Peer Learning) ระบบการเรียนรู้จากการใช้สื่อสังคมจะก่อให้เกิดปฏิสัมพันธ์ที่ดีที่เกิดขึ้นกับกลุ่มผู้เรียนด้วยกันในสถานการณ์ทางการเรียนที่มีความหลากหลายในรูปแบบและวิธีการ ทั้งการตอบคำถาม การแสดงความคิดเห็น การอภิปรายซักถาม และการแลกเปลี่ยนประสบการณ์ทางการเรียน

2.7 เกิดโลกทัศน์หรือมุมมองที่กว้างไกลของผู้เรียน (Diverse Perspectives) สามารถใช้สื่อสังคมในการแลกเปลี่ยนและเสริมสร้างประสบการณ์ทางความคิดเห็นและประเด็นที่สนใจร่วมกันได้อย่างกว้างขวางและหลากหลายทัศนคติที่เกิดขึ้น

3. เสริมสร้างแรงจูงใจ (Motivational Benefits) ได้แก่

3.1 ด้านการควบคุมตนเอง (Control and Ownership) ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์สื่อสังคมได้ด้วยตนเอง สามารถวิเคราะห์และนำไปใช้ประโยชน์ได้ตรงประเด็นตามความต้องการ

3.2 เกิดความพยายามในการเรียนรู้ (Increased Effort) ผู้เรียนจะใช้เวลาความพยายามในการเรียนรู้งานที่เป็นประสบการณ์จากสังคมในวงกว้าง อาจมีบางประเด็นที่ต้องนำไปสู่การพยายามแสวงหาและเข้าถึงแหล่งข้อมูลที่ได้รับในการเรียนรู้

3.3 เกิดเสียงสะท้อนจากคนกลุ่มใหญ่ (Audience) สื่อสังคมเป็นสิ่งสำคัญในการสะท้อนผลในมุมมองกว้าง นำกลับมาสู่ผู้เรียนได้รับทราบ เกิดแรงกระตุ้นที่สำคัญในการทำงาน

3.4 สร้างระบบงานแบบบรรณาธิการกิจ (Self - Publication) ช่วยทำให้เกิดการจัดระบบงานด้วยตนเองในการแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและสารสนเทศด้วยกันของกลุ่มผู้เรียน ส่งผลต่อการปรับปรุงและพัฒนางานให้ดีขึ้นอย่างเป็นระบบ

3.5 เกิดความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) สื่อสังคมช่วยก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอเนื้อหาสาระ รวมทั้งรูปแบบที่น่าสนใจในหลายลักษณะที่คิดขึ้นมา

3.6 ด้านการบริหารจัดการ (Management and Administration Benefits) เป็นการสร้างระบบการสะท้อนกลับของข้อมูลที่ง่าย สะดวก รวดเร็ว เป็นการสร้างทางเลือกในการสร้างประสบการณ์ทางการเรียนรู้ (Tracking Student Learning) ซึ่งรูปแบบที่หลากหลายของสื่อโซเชียลมีเดียทำให้ผู้เรียนสามารถกำหนดวิถีคิด วิถีสืบค้นตามช่องทางที่สื่อกำหนดได้ การเข้าถึงแหล่งข้อมูลโดยไม่ต้องพึ่งพากระบวนการเรียนแบบปกติ (Accessibility Off Campus) เป็นประโยชน์แก่ทั้งผู้เรียนและผู้สอนในการเข้าถึงแหล่งข้อมูลต่าง ๆ นอกจากนี้ยังช่วยสร้างระบบการสื่อสารกับกลุ่มผู้ปกครองนักเรียน (Communication with Parents) คือสร้างระบบการติดตามตรวจสอบจากผู้ปกครองที่ต้องการทราบผลความก้าวหน้าทางการเรียนรู้ของนักเรียน โดยใช้สื่อสังคมเป็นตัวช่วย อีกทั้งยังทำให้เกิดความง่ายและสะดวกในการทำงานของผู้เรียน (Easy Submission of Student Work) เป็นการลงทุนน้อยแต่ได้ปริมาณและคุณภาพของงานที่มากกว่าเดิม และอีกประการสำคัญคือทำให้เกิดการสร้างเครือข่ายหรือองค์การทางสังคมที่กว้างใหญ่ (Organization) โดยเชื่อมโยงข้อมูลข่าวสารของผู้ใช้สื่อสังคมในรูปแบบต่าง ๆ ก่อให้เกิดการสร้างสังคมในโลกยุคออนไลน์ เช่น สังคมของ Social Network, Wikis, Bookmarks เป็นต้น

4.4.4 การปรับใช้สื่อสังคมเพื่อการเรียนรู้

แวกเนอร์ (Wagner, 2011, online) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับการใช้โซเชียลมีเดียในการเรียนรู้ประเภท Facebook และ Twitter ซึ่งเป็นสื่อกระแสหลักที่กำลังเป็นที่นิยมอย่างกว้างขวางไว้อย่างน่าสนใจ มีประโยชน์ต่อการนำมาปรับใช้ในการเรียนการสอนดังต่อไปนี้

1. แนวคิด 5 ประการสำหรับ Facebook เพื่อการเรียนการสอน

1) ใช้เสมือนเป็นการสร้างระบบบริหารจัดการความรู้ (Use as Learning Management Systems: LMS)

2) ใช้เพื่อเป็นแหล่งสืบค้นอ้างอิง (Reference Citations)

3) ใช้เพื่อการประกาศหรือประชาสัมพันธ์ (Announcements)

4) ใช้สื่อสารข้อความภายหลังการสอนหรือจบบทเรียน (Post Class Notes)

5) ใช้ในการอภิปรายกลุ่มเชิงสร้างสรรค์ (Create Group Discussions)

2. แนวคิด 5 ประการสำหรับ Twitter เพื่อการเรียนรู้การสอน

1) ใช้เป็นสื่อสร้างองค์ความรู้ต่าง ๆ ของการเรียนรู้ในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ

2) ใช้ในการถามตอบข้อสงสัยแบบสั้น ๆ (Quiz) หรือซักถามปัญหาในประเด็นที่ผู้เรียนสนใจ

3) เป็นแนวทางในการเสริมสร้างมโนทัศน์ (Track a Concept) โดยเป็นตัวเชื่อมโยงแนวคิดที่น่านำเสนอของผู้เรียนและผู้สอน

4) เป็นสื่อเชื่อมโยงด้านเวลา (Track Time) รวมทั้งกำหนดเวลาได้เหมาะสมสำหรับผู้ใช้

5) เป็นสื่อที่ช่วยกำหนดปฏิทินหรือตารางการเรียนรู้ (Learning Diary) โดยผู้เรียนสามารถจัดการและเก็บรวบรวมองค์ความรู้จากการใช้ Twitter ได้อย่างเป็นระบบต่อเนื่อง

กล่าวโดยสรุปแล้ว สื่อสังคม หรือสื่อ Social Media เป็นสื่อทางการศึกษาเรียนรู้ในยุคแห่งสังคมออนไลน์ที่กำลังก้าวรุดหน้าไปอย่างรวดเร็วในการปรับใช้ในวงการศึกษาดังนั้นผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องทุกฝ่ายต้องตระหนักและมองเห็นความสำคัญต่อสื่อดังกล่าว รวมทั้งการกำหนดแนวทางของการปรับใช้ให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ทางสังคมในปัจจุบัน ซึ่ง Social Media ในหลากหลายประเภทที่กล่าวถึงนั้น เป็นสื่อการศึกษาที่ต้องเข้ามามีบทบาทสำคัญต่อการศึกษารเรียนรู้ในสังคมอย่างแน่นอน เป็นประเด็นสำคัญที่ทุกฝ่ายต้องตระหนักและเตรียมรับการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น (สุรศักดิ์ ปาเฮม, 2511)

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงสรุปแนวทางที่ได้มาจากเอกสารศึกษาวิธีการใช้ที่เกี่ยวข้องตามแนวทางที่แบ่งออกได้ดังนี้ (เอกสารประกอบการบรรยายเรื่อง รูปแบบ/วิธีการนำสื่อมาบูรณาการในการจัดการศึกษา (กอบวิทย์ พิริยะวัฒน์, 2551)

1. ใช้เป็นสื่อการเรียนการสอน

1.1 ผู้วิจัยได้เลือกวิดีโอคลิปที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาจาก youtube เพื่อสร้างความน่าสนใจในขั้นนำเข้าสู่บทเรียน

1.2 ผู้วิจัยอัปโหลดวิดีโอคลิปจาก youtube มารวบรวมไว้ในบล็อกที่ผู้วิจัยเป็นผู้จัดทำขึ้นเพื่อเผยแพร่ความรู้ที่เกี่ยวข้องกับเนื้อหาวิชาที่ผู้เรียนกำลังเรียนอยู่

1.3 การนำภาพจากโปรแกรมค้นหาภาพมาเป็นส่วนประกอบในการเรียนการสอนแบบบรรยาย

1.4 การใช้ Social Media ที่มีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้เรียน โดยสามารถมีปฏิสัมพันธ์ร่วมกันทั้งในเวลาและนอกเวลาเรียน

2. ใช้ติดต่อสื่อสารระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ผู้เรียนกับผู้เรียน ตลอดจนผู้สนใจ เช่น การใช้ Google Classroom, Line, Facebook ในการแจ้งข่าวสาร แจ้งภาระงาน ตลอดจนการเชิญชวนและประชาสัมพันธ์เข้าไปศึกษาเยี่ยมชมในบล็อกของคุณ

3. ใช้ในการมอบหมายงาน แสดงความคิดเห็น แบ่งปันและแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน ตลอดจนผู้สนใจผ่านการ comment ในบทความ

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

สุภาวดี สุขชม (2552) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่อง โครงสร้างทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการสอนแบบบรรยาย พบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่านักเรียนที่ได้รับการสอนแบบบรรยายอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ.01

ปิยวรรณ อภินันท์รุ่งโรจน์ (2555) ได้ศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนายกัฒนากรวัดอุดมธานี จังหวัดนครนายกด้วยกิจกรรมศิลปะศึกษา พบว่าหลังจากได้รับกิจกรรมศิลปะศึกษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยคะแนนความคิดละเอียดลออสูงที่สุดรองมาด้วยความคิดยืดหยุ่น ตามด้วยความคิดริเริ่ม และความคิดคล่องแคล่ว

เอกภพ คณะฤทธิ์ (2556) ได้เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา ปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัยที่ได้รับการสอนสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social media) พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social media) มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มสูงที่สุด ตามมาด้วยความคิดละเอียดลออ และความคิดคล่องแคล่ว

ศุภฤตา ภูระหงษ์ (2556) ได้พัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดของทอแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกิจกรรมมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก

ปริญญา พวงจันทร์ (2556) การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในการทำโครงการเรื่องความสัมพันธ์ระหว่างราชอาณาจักรไทยกับสาธารณรัฐอินโดนีเซียของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการสำหรับโรงเรียนโฆษณาไทยอินโดนีเซีย พบว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยการจัดการเรียนรู้แบบโครงการนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

อิบยาฮัม (วรางคณา กั้นประชา, 2548, น. 18; อ้างอิงจาก Ibrahim, 1998, p. 708) ได้ศึกษาความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์กับลักษณะพิเศษของเด็กชั้นมัธยมปลายในประเทศซาอุดีอาระเบีย ผลการศึกษาพบว่าลักษณะพิเศษมีความสัมพันธ์กับความคิดสร้างสรรค์ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่นอยู่ในระดับสูง

เคลลี (Kelly, 1983, p. 32-A) ได้ศึกษาเปรียบเทียบผลของการฝึกตามแผนการเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นเวลา 10 สัปดาห์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยปรากฏว่า จากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพของ ทอร์เรนซ์ (Torrance Figural Test of Creative Thinking) ที่ใช้วัดก่อนฝึกและหลังฝึกเด็กที่เข้าร่วมในแผนการฝึกเสริมสร้างประสบการณ์ทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะกับเด็กที่ไม่ได้เข้าร่วมตามแผนมีค่าเฉลี่ยของความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระบบ .05 แต่ค่าเฉลี่ยของความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่นไม่แตกต่างกัน

เบล (Bell, 1985, pp. 257-2A) ได้ศึกษาการเล่าเรื่องของเด็กชายอายุ 6 – 7 ปี โดยจับคู่ระหว่างสติปัญญากับความคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า การเรียบเรียงเรื่องราวที่เล่าและการจินตนาการเรื่องราวมีความสัมพันธ์กับระดับสติปัญญาและความคิดสร้างสรรค์

เฟดดูซาน (ประสาธ อิศรปริดา, 2532, น. 17; อ้างอิงจาก Fedusan, 1985) ได้ทำการประเมินโครงการพิเศษสำหรับเด็กในเขตชนบทของรัฐเนบาสกาในโครงการดังกล่าว มีทั้งโปรแกรมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กเกรด 3 – 5 และมีโครงการกลวิธีที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่ในรูปของการผสมระหว่างวิธีการระดมกำลังสมอง วิธีซินเนคติกส์ การเสริมแรง

รวมถึงการนำเด็กออกไปหาประสบการณ์นอกสถานที่ และนักวิทยากรผู้ทรงคุณวุฒิมาบรรยาย เพื่อให้เด็กเกิดแนวคิดใหม่ ๆ แปลก ๆ และกว้างไกล หลังจากทำการทดลองเก็บเด็กดังกล่าวรวม 5 สัปดาห์ แล้วประเมินผลพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ก้าวหน้าขึ้นกว่าก่อนเริ่มโครงการ



บทที่ 3

วิธีดำเนินการค้นคว้าและวิจัย

ในการดำเนินงานการวิจัย การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตาม ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ผู้วิจัยกำหนดขั้นตอนการดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับไว้ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง
2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย
3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย
4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
5. แบบแผนที่ใช้ในการวิจัย
6. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
7. การเก็บรวบรวมข้อมูล
8. การจัดกระทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ศ 22102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 9 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 400 คน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ศ 22102 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน ซึ่งได้มาจากการสุ่มแบบกลุ่ม (Cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยในการสุ่มด้วยการจับสลากมา 1 ห้องเรียนจากห้องเรียนทั้งหมด 9 ห้อง ซึ่งโรงเรียนจัดห้องแบบคละความสามารถของนักเรียน แบบแผนการทดลอง

2. เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 รายวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ศ22102 เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ตามหลักสูตรสถานศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน

3. ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2562 โดยใช้เวลาในการศึกษาค้นคว้าทั้งหมด 4 คาบ คาบละ 50 นาที

4. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบด้วย

4.1 กระบวนการจัดรูปแบบการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศเรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4.2 แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์

4.2.1 ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

4.2.2 คัดเลือกเอกสารเกี่ยวกับการวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยศึกษาจากแบบทดสอบของทอแรนซ์ การวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมินดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 16.01 - 20.00 = ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 12.01 - 16.00 = ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 8.01 - 12.00 = ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 4.01 - 8.00 = ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 4.00 = ความคิดสร้างสรรค์ ในระดับน้อยที่สุด

โดยมีเกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึงความสามารถในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วและมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัว คือ ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง การวาดภาพรูปร่างรูปทรงที่ชัดเจนและสื่อความหมายสอดคล้องกับแนวความคิด คะแนนความคิดคล่องตัวสูงสุด โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.01 - 5.00 = ความคิดคล่องตัว ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.01 - 4.00 = ความคิดคล่องตัว ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 - 3.00 = ความคิดคล่องตัว ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.01 - 2.00 = ความคิดคล่องตัว ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 1.00 = ความคิดคล่องตัว ในระดับน้อยที่สุด

ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการคิด หลายทิศทางเป็นลักษณะของความคิดที่ชี้ให้เห็นถึงการคิดหลายมุมมอง คะแนนความคิดยืดหยุ่น คือ ความเหมาะสมกับการใช้งานกับกลุ่มเป้าหมาย โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.01 - 5.00 = ความคิดยืดหยุ่น ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.01 - 4.00 = ความคิดยืดหยุ่น ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 - 3.00 = ความคิดยืดหยุ่น ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.01 - 2.00 = ความคิดยืดหยุ่น ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 1.00 = ความคิดยืดหยุ่น ในระดับน้อยที่สุด

ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น คือ คะแนนความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.01 - 5.00 = ความคิดริเริ่ม ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.01 - 4.00 = ความคิดริเริ่ม ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 - 3.00 = ความคิดริเริ่ม ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.01 - 2.00 = ความคิดริเริ่ม ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 1.00 = ความคิดริเริ่ม ในระดับน้อยที่สุด

ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพที่ชัดเจนและได้ความหมายที่สมบูรณ์ คือ คะแนนความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.01 - 5.00 = ความคิดละเอียดลออ ในระดับมากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.01 - 4.00 = ความคิดละเอียดลออ ในระดับมาก

คะแนนเฉลี่ย 2.01 - 3.00 = ความคิดละเอียดลออ ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.01 - 2.00 = ความคิดละเอียดลออ ในระดับน้อย

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 1.00 = ความคิดละเอียดลออ ในระดับน้อยที่สุด

4.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยประยุกต์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์มาเป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นภาพให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์และตั้งชื่อภาพตราสัญลักษณ์

กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นลักษณะต่างๆ จำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์และตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้รูปร่าง วงกลมต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพโดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้ว ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์สัญลักษณ์จากวงกลมที่กำหนดให้

การวิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์จะใช้ค่าเฉลี่ยเทียบกับเกณฑ์การประเมินดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 80.01 - 100.00 = ความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับสูงมาก

คะแนนเฉลี่ย 60.01 - 80.00 = ความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับสูง

คะแนนเฉลี่ย 40.01 - 60.00 = ความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 20.01 - 40.00 = ความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับต่ำ

คะแนนเฉลี่ย 0.00 - 20.00 = ความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับต่ำที่สุด

5. แบบแผนการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ผู้วิจัยจึงใช้แบบแผนการทดลองแบบ One – Short Case Study

กลุ่ม	ทดลอง	ประเมินหลังเรียน
E	X	T

ภาพประกอบ 7 แบบแผนการทดลองแบบ One – Short Case Study

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- E แทน กลุ่มทดลอง
- X แทน การจัดการเรียนรู้สอนออกแบบร่วมกับสื่อสารสนเทศ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์
- T แทน ประเมินผลหลังการจัดกระทำทดลอง

6. การสร้างและตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

1. แผนการจัดการสอนออกแบบร่วมกับสื่อสารสนเทศ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1.1 ศึกษากระบวนการออกแบบการจัดการเรียนรู้

1.1.1 ศึกษาการออกแบบการจัดการเรียนรู้มาตรฐานสากล ในประเด็น ทักษะที่จำเป็นของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

1.1.2 ศึกษาแนวคิดทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

1.1.3 ศึกษาเนื้อหาเกี่ยวกับ แนวคิดในการออกแบบ

1.2 ออกแบบแผนการสอนออกแบบร่วมกับสื่อสารสนเทศ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1.3 กำหนดสาระสำคัญและวัตถุประสงค์ในหน่วยการเรียนรู้ที่จะทำการทดลอง

1.4 กำหนดชิ้นงาน/ภาระงานให้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ตามแนวทาง Backward Design กระทรวงศึกษาธิการ

1.5 กำหนดเนื้อหาและความคิดรวบยอดโดยการค้นคว้าในเรื่องของแนวคิดในการออกแบบ อีกทั้งสื่อที่ใช้ในการเรียนการสอน

1.6 สัมภาษณ์ผู้เรียน ด้านการใช้เทคโนโลยีเพื่อสร้างเครือข่ายการเรียนรู้ Social Media เก็บข้อมูลเบื้องต้นเพื่อเป็นประโยชน์ในการจัดการเรียนรู้

1.7 ออกแบบและสร้างแผนการจัดการเรียนรู้

โดยกำหนดระยะเวลาทั้งหมด ในการทดลองทั้งหมด 4 สัปดาห์ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้ ตรวจสอบเครื่องมือ จำนวน 5 ท่านได้แก่

1. อาจารย์ ดร. สรिता เจือศรีกุล
2. อาจารย์ ดร. ณัฐพงศ์ แก้วสุวรรณ
3. อาจารย์ ดร. ณัฐ สิทธิกร
4. อาจารย์ กสิณ นวลทรง

5. อาจารย์ สันติ อิทธิพลนาวกุล

ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหาโดยการแสดงความคิดเห็นแล้วนำมาหาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาโดยมีเกณฑ์ดังต่อไปนี้

เกณฑ์การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ มีดังนี้

คะแนน	1	หมายถึง	ใช้ได้
คะแนน	0	หมายถึง	ไม่แน่ใจ
คะแนน	-1	หมายถึง	แก้ไข

เกณฑ์การแปลความหมายค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา มีดังนี้

คะแนน IOC	ตั้งแต่ 0.50-1.00	หมายถึงมีค่าความเที่ยงตรงใช้ได้
คะแนน IOC	ตั้งแต่ 0.00-0.49	หมายถึงต้องปรับปรุง

โดยมีรายการประเมินแผนการสอนออกแบบร่วมกับสื่อสารสนเทศเรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้

1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและมีความสัมพันธ์กัน
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเป็นระบบ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ได้

สาระการเรียนรู้

1. สาระรู้สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
2. สาระการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับนักเรียน
3. สาระการเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์และสอดคล้องกับ

ศักยภาพของนักเรียน

กระบวนการเรียนรู้การวัดกิจกรรมการเรียนรู้

1. กระบวนการวัดกิจกรรมเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้

สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้

2. กระบวนการวัดกิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจนและสัมพันธ์

ต่อเนื่องกัน

3. กระบวนการวัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์

4. เรียงลำดับเนื้อหาได้น่าสนใจ เชื่อมต่อการเรียนรู้

5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม

สื่อการเรียนรู้

1. สื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมการเรียนรู้

2. สื่อการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาชัดเจนมากขึ้น

3. สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน

4. สื่อที่ใช้มีความท้าทายกับผู้เรียน และเชื่อมต่อการบรรลุในจุดประสงค์การเรียนรู้

5. แหล่งการเรียนรู้สามารถเข้าถึงได้ง่าย

การวัดผลและประเมินผล

1. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้

2. เครื่องมือที่ใช้วัดประเมินผลมีความเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้

3. การวัดและประเมินผลมีการกำหนดเกณฑ์ในการประเมินที่ชัดเจน

4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยตนเอง

1.8 ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอนตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

1.9 ปรับปรุงแก้ไขแผนการสอน แล้วนำมาทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง มัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่กำลังเรียนอยู่ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2561 จำนวน 30 คน

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในครั้งนี้ประยุกต์ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ข ของทอแรนซ์โดยผู้ศึกษาค้นคว้าได้ศึกษาเกี่ยวกับการใช้แบบทดสอบจากเอกสารและวิจัย ดังนี้

2.1 ศึกษาลักษณะของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จากเอกสาร หนังสือ ตำรา บทความ และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางเกี่ยวกับการสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

2.2 ออกแบบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยประยุกต์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์อาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบขอของทอแรนซ์มาเป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นภาพให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์และตั้งชื่อภาพตราสัญลักษณ์

กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นลักษณะต่างๆ จำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์และตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้รูปร่าง วงกลมต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพโดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้ว ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์สัญลักษณ์

การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1) ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบ จากปัญหาให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัว คือ คะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมชุดที่ 1 ความคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนนกิจกรรมชุดที่ 2 ความคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนนกิจกรรมชุดที่ 3 ความคล่องตัว 30 คะแนน

2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง กลุ่มหรือทิศทางของคำตอบให้คะแนนจำนวนกลุ่มหรือทิศทางของภาพวาด ซึ่งมีความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพและนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบออกแบบวาดภาพจำแนกเป็น 4 กลุ่ม

2.1 กลุ่มที่บอกลักษณะที่เจาะจงเรื่องออกแบบตราสัญลักษณ์ชัดเจนให้ 0 คะแนน

2.2 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพเรื่องออกแบบตราสัญลักษณ์ให้ 1 คะแนน

2.3 กลุ่มที่บอกลักษณะจินตนาการของตราสัญลักษณ์ให้ 2 คะแนน

2.4 กลุ่มที่บอกลักษณะภาพนามธรรมเป็นเรื่องตราสัญลักษณ์ให้

3 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 3 คะแนนกิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 30 คะแนนส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดยืดหยุ่นไม่ให้คะแนน

3) ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้ตกเป็นเอกลักษณ์ของตนเองถ้านักเรียนตอบซ้ำกันมากๆก็ได้คะแนนน้อยถ้ายังตอบยิ่งซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลยจะได้คะแนนมากเกณฑ์การให้คะแนนความคิดริเริ่ม คือ

- | | | |
|---|---|-------|
| 3.1) ภาพไม่เหมือนใครเลย | 4 | คะแนน |
| 3.2) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 1 คน | 3 | คะแนน |
| 3.3) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 2-3 คน | 2 | คะแนน |
| 3.4) ภาพที่เหมือนกับคนอื่น 4 คนขึ้นไปให้คะแนน 1 | | คะแนน |

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 4 คะแนนส่วนกิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 40 คะแนนส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดริเริ่มไม่ให้คะแนน

4) ความคิดละเอียดละออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพที่ชัดเจนและได้ความหมายที่สมบูรณ์ คือ คะแนนความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์ คือ

- | | | |
|---------------------------------|---|-------|
| 3.1) ภาพไม่มีความละเอียดละออเลย | 0 | คะแนน |
| 3.2) ภาพมีความละเอียดละออบ้าง | 1 | คะแนน |
| 3.3) ภาพมีความละเอียดละออมาก | 2 | คะแนน |

ให้คะแนนเฉพาะกิจกรรมที่ 1 ส่วนกิจกรรมที่ 2 และ 3 ไม่ให้คะแนน

ตาราง 2 แสดงการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

รายการ	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	ผลรวม
ความคิดคล่อง	1	10	30	41
ความคิดริเริ่ม	4	40	-	44
ความคิดยืดหยุ่น	3	30	-	33
ความคิดละเอียดละออ	2	-	-	2
คะแนนรวม	10	80	30	120

2.3 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้นเสนออาจารย์ที่ปรึกษาเพื่อขอคำแนะนำปรับปรุงแบบทดสอบให้สมบูรณ์

2.4 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เสนอผู้เชี่ยวชาญพิจารณาความสอดคล้องเนื้อหา กับนิยามศัพท์เฉพาะโดยผู้เชี่ยวชาญแต่ละท่านจะพิจารณาลงความเห็นของแบบประเมินในแต่ละข้อกำหนดคะแนนความคิดเห็นดังนี้ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์, 2545:17)

+1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

-1 หมายถึง แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ไม่ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

2.5 นำผลการประเมินความสอดคล้อง IOC ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยผู้เชี่ยวชาญมาวิเคราะห์ได้ค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC = 1.0 ทุกข้อ

2.6 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน จำนวน 1 ห้องเรียน เพื่อพิจารณาความเชื่อมั่นของความคิดสร้างสรรค์จากกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้วิธีของ ครอนบาร์ทซ์ (Cronbach)

2.7 นำคะแนนที่ได้จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่น (reliability) โดยวิธีหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficients) ตามวิธีของคอนนัค โดยวิธีของคอนนัค (Cronbach alpha procedure) ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.81

2.8 จัดทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สมบูรณ์เพื่อใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อไป

7. การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยในครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง โดยดำเนินการทดลองตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดเตรียมรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานของนักเรียน ในการเรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์

2. อธิบายถึงวัตถุประสงค์ในการทดลอง วิธีดำเนินการทดลองให้แก่ นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง เพื่อสร้างความเข้าใจในวัตถุประสงค์ รวมถึงขั้นตอนต่างๆ ในการดำเนินการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามปกติเหมือนที่นักเรียนปฏิบัติมา

3. ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง 4 คาบ โดยหลังการทดลอง ผู้วิจัยได้ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานของนักเรียนในการเรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา

4. ประเมินความคิดสร้างสรรค์จากผลงานของนักเรียนทั้งหมด และประเมินจากแบบทดสอบกิจกรรมทั้ง 3 กิจกรรม แล้วนำผลการประเมินที่ได้มาวิเคราะห์วิธีทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานต่อไป

8. การจัดทำและการวิเคราะห์ข้อมูล

1. สถิติพื้นฐาน

1.1 ค่าเฉลี่ยเลขคณิต (\bar{X}) โดยใช้สูตร ดังนี้ (กนกทิพย์ พัฒนาพัฑฒน์, 2536, น. 18)

$$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$$

เมื่อ \bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยเลขคณิต
 $\sum X$ แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
 N แทน จำนวนผู้เรียน

1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ($S.D.$) ใช้สูตรดังนี้ (กนกทิพย์ พัฒนาพัฑฒน์, 2536, หน้า 18)

$$S.D. = \sqrt{\frac{\sum (x - \bar{x})^2}{N}}$$

เมื่อ $S.D.$ แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
 x แทน คะแนนของผู้เรียน

\bar{x}	แทน	คะแนนเฉลี่ยของผู้เรียน
N	แทน	จำนวนผู้เรียน

1.3 หาค่าร้อยละ (Percentage) ใช้สูตรดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545 หน้า 104)

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

เมื่อ	P	แทน	ร้อยละ
	f	แทน	ความถี่ที่ต้องการแปลงให้เป็นร้อยละ
	N	แทน	จำนวนความถี่ทั้งหมด

2. สถิติที่ใช้ในการหาคุณภาพของเครื่องมือ ได้แก่

2.1. หาค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตรดัชนีค่าความสอดคล้อง IOC (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ, 2545 หน้า 59 อ้างถึงใน จินตนา ปาระมี, 2548 หน้า 263) ดังนี้

2.1.1 หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ (IOC) โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบความสอดคล้องตรงตามเนื้อหา (พิสนุ ฟองศรี, 2549 หน้า 179) โดยใช้สูตรการคำนวณดังนี้

$$IOC = \frac{\sum R}{N}$$

IOC	=	ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับวัตถุประสงค์
R	=	คะแนนของผู้เชี่ยวชาญ
$\sum R$	=	ผลรวมของคะแนนผู้เชี่ยวชาญแต่ละคน
N	=	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

กำหนดค่าคะแนนของผู้เชี่ยวชาญ ดังนี้

- +1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนี้จริง
- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนี้จริง
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อสอบวัดได้ตรงกับจุดประสงค์การเรียนรู้ข้อนี้ไม่จริง

คำนวณหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้สูตรสัมประสิทธิ์แอลฟาของครอนบัค (α - coefficient) ดังนี้ (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ. 2538: 199 - 200)

$$\alpha = \frac{n}{n-1} \left\{ 1 - \frac{\sum S_i^2}{S_t} \right\}$$

α แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

n แทน จำนวนข้อคำถามของแบบทดสอบ

S_i^2 แทน ความแปรปรวนเป็นรายข้อ

S_t แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมของแบบทดสอบ

3. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบสมมติฐาน ได้แก่

สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐาน คือ ผลการสอบออกแบบตราสัญลักษณ์ร่วมกับสื่อสารสนเทศของนักเรียนหลังการเรียน ช่วยส่งเสริมความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดละออ นำไปสู่บทสรุปการทดสอบสมมติฐานการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 60 ขึ้นไป และ อยู่ในระดับมากขึ้นไป โดยใช้สถิติ t - test One group (ระวีวรรณ พันธุ์พานิช. 2545: 179 - 184) โดยคำนวณได้จากสูตรดังนี้

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{N}}}; \quad df = N - 1$$

เมื่อ t แทน ค่าที่ใช้พิจารณาใน t - distribution

\bar{X} แทน ค่าเฉลี่ยที่คำนวณได้จากข้อมูลของกลุ่มตัวอย่าง

μ_0 แทน ค่าเฉลี่ยที่เป็นเกณฑ์

S แทน ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานที่คำนวณได้จากข้อมูลของกลุ่ม

ตัวอย่าง

N แทน ขนาดของกลุ่มตัวอย่าง

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลงานวิจัยเรื่องการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลไว้ดังนี้

สัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้ใช้สัญลักษณ์ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

N	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
K	แทน	คะแนนเต็มของแบบทดสอบ
\bar{X}	แทน	คะแนนเฉลี่ย
μ_0	แทน	ค่าเฉลี่ยที่เป็นเกณฑ์
S	แทน	ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
t	แทน	ค่าที่ใช้ในการพิจารณา ใน t – distribution

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลผลการวิเคราะห์ข้อมูล ในการทดลองครั้งนี้ ผู้วิจัยมีลำดับขั้นตอนการนำเสนอ ดังนี้

1. รูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์เป็นการจัดการเรียนการสอนร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

1.1 รูปแบบขั้นตอนการสอนโดยสถานการณ์ที่ท้าทายในงานออกแบบ (Challenge Situation Design Learning) กับการเรียนการออกแบบทัศนศิลป์ มีลักษณะดังนี้

ตาราง 3 ตารางสรุป รูปแบบขั้นตอนการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อสารสนเทศ	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
1. ขั้นเตรียมการ (Preparation)	การออกแบบโลโก้ เป็นการออกแบบที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างและโน้มน้าวให้ผู้บริโภค โดยสารที่นักออกแบบเลือกนำมาใช้นั้นมีความหมายในเชิงจิตวิทยาแบบต่างๆ	อภิปราย บรรยาย การเขียนแบบร่วมมือ	Famous Logo Evolutions Hidden Images in Famous Logos , Hidden meanings of famous logos	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นหาข้อเท็จจริง	คิดคลองตัว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม
2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)	การออกแบบโลโก้จะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายในด้านต่างๆได้แก่ งานออกแบบเป็น การออกแบบอะไร เพื่อใคร ที่ไหน อย่างไร	อภิปราย และนำเสนอ ผลงาน ค้นคว้า อย่างอิสระ	นักเรียนเป็นคน ค้นคว้าและนำเสนอแบ่งปัน ไปยังกลุ่มใน www.facebook .com	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นพบปัญหา	คิดคลองตัว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม
3. ขั้นแนวคิด (Idea)	แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ดีนั้น มีที่มาจาก แนวความคิดที่ต้องใช้เวลาในการคิดที่ไม่มีที่มาที่แน่ชัด หลากหลายรูปแบบ	อภิปราย การทำงาน กลุ่มการ ปฏิบัติงาน จริง	นักเรียนเป็นคน ค้นคว้าและนำเสนอแบ่งปัน ไปยังกลุ่มใน www.facebook .com	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นพบปัญหาและด้านการค้นพบความคิดการตั้งสมมติฐาน	คิดคลองตัว คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม คิดละเอียด ละออบ

ตาราง 3 (ต่อ)

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อสารสนเทศ	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
3.ขั้นแนวคิด (Idea) (ต่อ)	<p>โดยการสร้างแรงบันดาลใจนั้น</p> <p>เหมาะสมกับการที่</p> <p>นักออกแบบจะ</p> <p>ออกไปพบกับโลก</p> <p>ภายนอก ครุ่นคิด</p> <p>จากสื่อ Social Media</p>				
4.ขั้นระดมสมอง (Brainstrom)	<p>แนวความคิดในการ</p> <p>ออกแบบมาจากการเชื่อมโยงกัน</p> <p>อย่างมีระเบียบมากขึ้น และชัดเจนมากขึ้นในการนำเสนอที่ผ่านการเรียบเรียงวิเคราะห์และสังเคราะห์</p>	<p>อภิปราย</p> <p>การทำงานกลุ่ม</p> <p>การปฏิบัติงานจริง</p>	<p>นักเรียนเป็นคนค้นคว้าและนำเสนอแบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook .com</p>	<p>กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้านทดสอบ</p> <p>สมมติฐานและการค้นพบคำตอบ</p>	<p>คิดคลองตัว</p> <p>คิดยืดหยุ่น</p> <p>คิดริเริ่ม</p> <p>คิด</p> <p>ละเอียดละออ</p> <p>อ</p>
5.การนำเสนอและวิจารณ์สู่สาธารณชน	<p>การระดมสมองเป็นแนวคิดที่ใช้ความร่วมมือในการออกเสนอความคิดเห็นโดยในงานออกแบบ นักออกแบบจะต้องเคารพถึงการตัดสินใจ ผลงาน และพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไข</p>	<p>การนำเสนอ</p> <p>การจัดกิจกรรม</p> <p>วิจารณ์</p>	<p>นักเรียนนำเสนอผลงานใน Social media www.facebook .com</p>	<p>กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้านการยอมรับค้นพบ</p>	<p>คิดยืดหยุ่น</p> <p>คิดริเริ่ม</p>

ตาราง 3 (ต่อ)

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อสารสนเทศ	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
6. การสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน	นักออกแบบจะต้องรู้จักวิเคราะห์ผลงานของตนเอง ที่มาจากการวิจารณ์ และพัฒนาผลงานในงานออกแบบต่อไป	การบรรยาย	-	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้าน การยอมรับค้นพบ	คิดยืดหยุ่น คิดริเริ่ม

1.2 คุณภาพของรูปแบบขั้นตอนการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ ได้ผลการประเมินค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพของขั้นตอนการสอนดังกล่าวจากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน สรุปเป็นข้อมูลดังนี้

ตาราง 4 ตารางสรุป ผลการพิจารณาความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน

กิจกรรม	ระดับความคิดเห็น					ผลรวม	IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5			
ผู้เชี่ยวชาญ								
1	+1	+1	+1	+0.86	+1	4.86	0.97	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+0.93	+1	+0.86	+1	4.79	0.96	สอดคล้อง
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง

2. ผลจากการนำรูปแบบขั้นตอนการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ผ่านการสอน เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ระดับชั้น

มัธยมศึกษาปีที่ 2 ได้ผลการประเมินจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์หลังเรียน
ดังนี้

ตาราง 5 ตารางสรุป ผลการประเมินจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์หลังเรียน
การออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ผ่านการ
สอนเรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	s	μ_0 (80%)	t
หลังการทดลอง	30	120	108.13	14.97	96	4.44**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางสรุป พบว่า นักเรียนมีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนตามขั้นตอน
การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์
เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
ของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับสูงมาก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผล
เฉลี่ยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้ง 4 ด้าน 108.13 คิดเป็นร้อยละ 90.11

นอกจากการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยแบบทดสอบหลังเรียนแล้ว
ผู้วิจัยได้ทำการประเมินจากชิ้นงานของนักเรียนด้วยโดยผลการประเมินจากชิ้นงานของนักเรียน
ปรากฏผลลัพธ์ตามหลักทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ที่สอดคล้องกับผลของคะแนน
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนและมีรายละเอียดดังนี้

ตาราง 6 ผลการสอนตามขั้นตอนช่วยพัฒนาความคิดคล่องตัวของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์
ในระดับมากขึ้นไป

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	s	μ_0 (80%)	t
หลังการทดลอง	30	5	4.50	0.50	4	5.55**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 6 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ช่วยพัฒนาความคิดคล่องตัวของนักเรียนผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผลการประเมินเฉลี่ย 4.5 คิดเป็นร้อยละ 90

ตาราง 7 ผลการสอนตามขั้นตอนช่วยพัฒนาความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	s	μ_0 (80%)	t
หลังการทดลอง	30	5	4.50	0.50	4	5.55**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 7 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ช่วยพัฒนาความคิดยืดหยุ่นของนักเรียนผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผลการประเมินเฉลี่ย 4.50 คิดเป็นร้อยละ 90

ตาราง 8 ผลการสอนตามขั้นตอนช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	s	μ_0 (80%)	t
หลังการทดลอง	30	5	4.60	0.55	4	6.01**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 8 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ช่วยพัฒนาความคิดริเริ่มของนักเรียนผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีประเมินเฉลี่ย 4.60 คิดเป็นร้อยละ 92

ตาราง 9 ผลการพัฒนาความคิดละเอียดลออของนักเรียนได้ออกมาผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	s	μ_0 (80%)	t
หลังการทดลอง	30	5	4.29	0.58	4	2.62**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 9 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ช่วยพัฒนาความคิดละเอียดลออของนักเรียนผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีการประเมินเฉลี่ย 4.29 คิดเป็นร้อยละ 83.4

ตาราง 10 ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้ผ่านเกณฑ์ในระดับมากขึ้นไป

การทดสอบ	N	K	\bar{X}	s	μ_0 (80%)	t
หลังการทดลอง	30	20	17.76	1.81	16	5.33**

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 10 พบว่า นักเรียนที่ได้รับการสอนตามขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่อยู่ในระดับมากขึ้นไป อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีการประเมินเฉลี่ย 17.76 คิดเป็นร้อยละ 88.8

จากตารางทั้งหมดพบว่าขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 นั้นปรากฏผลลัพธ์ด้านแนวความคิดกับรูปทรงคิดเป็นร้อยละ 90 ตามด้วยความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย คิดเป็นร้อยละ 90 ตามด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92 ความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์จากความถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์มีคะแนนการประเมินผลงานเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 83.4 ทำให้ผลคะแนนเฉลี่ยการประเมินการสร้างสรรค์ผลงานของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยการสอนตาม

ขั้นตอนการเสนอออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผลเฉลี่ยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้ง 4 ด้าน 17.76 คิดเป็นร้อยละ 88.8 อยู่ในระดับดีมาก โดยสอดคล้องกับแผนการสอนดังกล่าวที่ได้รับค่าเฉลี่ยประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก

ส่งผลให้ผลคะแนนเฉลี่ยการประเมินการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์หลังเรียนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้และอยู่ในระดับที่สูงมากอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผลเฉลี่ยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้ง 4 ด้าน 108.13 คิดเป็นร้อยละ 90.11



บทที่ 5

สรุปผล อภิปราย และข้อเสนอแนะ

การวิจัยการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ด้วยการนำรูปแบบการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพื่อเป็นประโยชน์และเป็นแนวทางสำหรับผู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการศึกษา ในการเลือกจัดการสอนที่ช่วยส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียนได้อย่างเหมาะสม ซึ่งมีขั้นตอนการวิจัยและผลของการวิจัย โดยสรุปดังนี้

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนารูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา
2. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ไม่ต่ำกว่าร้อยละ 80

ขอบเขตการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวนนักเรียน 400 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน ที่เรียนในรายวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 30 คน

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ

การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

ตัวแปรตาม

ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. รูปแบบขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์
2. แบบประเมินผลการออกแบบของนักเรียน โดยมุ่งเน้นที่การตรวจผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยสามารถประเมินในชั้นเรียนผ่านผลงานปฏิบัติ
3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยประยุกต์จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แบบอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์มาเป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรม

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอน ดังนี้

1. จัดเตรียมรูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์
2. อธิบายถึงวัตถุประสงค์ในการทดลอง วิธีดำเนินการทดลองให้แก่กลุ่มตัวอย่างเพื่อสร้างความเข้าใจในวัตถุประสงค์ รวมถึงขั้นตอนต่าง ๆ ในการดำเนินการเรียนการสอน เพื่อให้การเรียนการสอนดำเนินไปตามปกติเหมือนที่นักเรียนปฏิบัติมา
3. ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งใช้เวลาในการทดลอง 4 คาบ โดยที่ในระหว่างการทดลอง ผู้วิจัยได้ให้คะแนนและจัดบันทึกพฤติกรรมผู้เรียนลงในแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ผลงานของนักเรียนในการเรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์
4. เมื่อเสร็จสิ้นการสอนโดยใช้รูปแบบขั้นตอนการจัดการเรียนรู้วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ผู้วิจัยทำการประเมินความคิดสร้างสรรค์ทางการเรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ แล้วนำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์วิธีทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานต่อไป

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการประเมินขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ที่มีเรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เป็นฐานความรู้ด้าน

การออกแบบทัศนศิลป์ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญทั้ง 5 ท่าน มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ สำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษา ซึ่งคะแนนการประเมินอยู่ในระดับ ดีมาก

2. ผลคะแนนเฉลี่ยวัดระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนด้วยแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์หลังการสอนตามขั้นตอนของแผนการสอนปรากฏว่าสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยมีผลเฉลี่ยการประเมินความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้ง 4 ด้าน 108.13 คิดเป็นร้อยละ 90.11 อยู่ในระดับสูงมาก และผลการประเมินจากชิ้นงานของนักเรียน ตามขั้นตอนทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ได้ผลสอดคล้องกับผลของคะแนนแบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ด้านแนวความคิดกับรูปทรงคิดเป็นร้อยละ 90 ตามด้วยความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย คิดเป็นร้อยละ 90 ตามด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 92 ความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์จากความถูกต้องทางองค์ประกอบ ศิลป์มีคะแนนประเมินผลงานเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมากคิดเป็นร้อยละ 83.4 โดยมีผลเฉลี่ยการประเมิน รวมทั้ง 4 ด้าน 17.76 คิดเป็นร้อยละ 88.8 อยู่ในระดับดีมาก ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยสอดคล้องกับแผนการสอนดังกล่าวที่ได้รับค่าเฉลี่ย ประสิทธิภาพอยู่ในระดับดีมาก

สรุปได้ว่าขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์บูรณาการกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎี ความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สูงจริงเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ โดยพบเห็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่าง ชัดเจนในด้านความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดย ผ่านกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากเกณฑ์การประเมินผลงานนักเรียนและแผนการสอน 5 ขั้นตอน คือ 1) การค้นหาข้อเท็จจริง 2) การค้นพบปัญหา 3) การค้นพบความคิด 4) การค้นพบ คำตอบ 5) การยอมรับจากการค้นพบ ซึ่งตรงกับที่ทอแรนซ์กล่าวไว้ ส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยจาก แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์หลังการสอนคิดเป็นร้อยละ 90.11 อยู่ในระดับสูงมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของเอกภพ คณะฤทธิ์ .(2556) ที่ได้ทำการสอน สอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มสูงที่สุด ตามมาด้วยความคิด ละเอียดลออ ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น และงานวิจัยของศุภฤตา ภูระหงษ์ (2556) ได้พัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดของทอแรนซ์ผ่านงานศิลปะ

เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกิจกรรมมีความเหมาะสม และมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก

อภิปรายผลการวิจัย

การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ ทอแรนซ์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน สามารถอภิปรายผลได้ ดังนี้

ผลเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ผลงานของนักเรียนในการเรียนวิชา พื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผ่าน เกณฑ์ร้อยละ 80 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยค่ามัธยฐานรวมทั้ง 4 ด้าน 17.76 คิด เป็นร้อยละ 88.8 อยู่ในระดับที่สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ที่ร้อยละ 80 ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา ตามขั้นตอนการสอนที่ พัฒนาขึ้นโดยผู้วิจัยได้กำหนดขั้นตอนเหล่านั้นจากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องโดยเฉพาะที่ เกี่ยวข้องกับทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Torrance, 1962, p. 16, Guilford, 1959, pp. 145-151, อ้างจาก กรรณิการ์ สุขุม, 2533; ประพนธ์ พิสัยพันธุ์, น. 2541, น. 7)

ในการประเมินผลการออกแบบผู้วิจัยยึดหลักการประเมินความคิดสร้างสรรค์โดย มุ่งเน้นที่การตรวจผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์จากผลงานการออกแบบของนักเรียนใน หัวข้อดังต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง แทน ความคิดคล่องตัว
2. ความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย แทน ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ แทน ความคิดริเริ่ม
4. ความถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์ แทน ความคิดละเอียดลออ

ซึ่งหลังการสอนพบว่าในผลงานการออกแบบนักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ด้าน แนวความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มากที่สุด ที่ค่าเฉลี่ย 4.60 คิดเป็นร้อยละ 92 ซึ่งเป็นผลจากการสอน ในขั้นพัฒนาโดยที่ผู้สอนได้เข้ามามีบทบาทในฐานะที่ปรึกษา จากนั้นเป็นขั้นความคิดของนักเรียน และตกลึกทางความคิดออกมาเป็นการสร้างสรรค์รูปร่างรูปทรงตัดทอน การออกแบบตัวอักษร ที่ มีความแปลกใหม่ โดยผู้เรียนได้คำนึงถึงความคิดด้านนี้มากที่สุด

อย่างไรก็ตามผลงานการออกแบบจะต้องสัมพันธ์กับปัจจัยทางด้านความงาม ซึ่งการ สร้างสรรค์ทางรูปทรงให้สัมพันธ์กับความคิดจึงเป็นสิ่งที่นักเรียนจะต้องคำนึงถึงเป็นอันดับแรก และตามมาด้วยความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย

สอดคล้องกับเงื่อนไขหลักการออกแบบที่ อาร์ สุธิพันธ์ (2527, น. 18-19) กล่าวไว้ว่า นักออกแบบจะต้องคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ในการออกแบบ ดังนี้

ความสัมพันธ์ของรูปแบบ วัสดุ และวิธีการผลิต

ความสัมพันธ์ของรูปแบบ ประโยชน์ใช้สอย กับความต้องการของผู้บริโภค

ความสัมพันธ์ของรูปแบบ กับคุณค่าทางความงาม

ความสัมพันธ์ของรูปแบบ กับระยะเวลาในการผลิต

ความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยมีทัศนะว่าทั้งสองหัวข้อนี้เป็นการสร้างสรรค์ภายใต้เงื่อนไขทางการออกแบบหลักที่การสร้างสรรค์การออกแบบในลักษณะของการออกแบบนิเทศศิลป์หรือการออกแบบสื่อสารจะมีความสัมพันธ์กับการส่งสารจากสื่อทางศิลปะมาสู่ผู้รับสารโดยการใช้สื่อต่าง ๆ ในการออกแบบที่มีผลต่อการที่จะเปิดโลกทัศน์ให้แก่ผู้เรียนที่ได้เห็นถึงวิธีการคิดและการสร้างสรรค์ความงาม ดังนั้นสื่อจึงมีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

สำหรับในหัวข้อความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความสามารถในการความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพที่ชัดเจนและได้ความหมายที่สมบูรณ์ยิ่งขึ้น ผู้วิจัยประเมินจากความถูกต้องตามหลักการออกแบบองค์ประกอบศิลป์ ซึ่งเมื่อเปรียบเทียบแล้วนักเรียนจะมีความสามารถทางด้านความคิดริเริ่มสร้างสรรค์สูงกว่าความคิดละเอียดลออ จากค่าเฉลี่ยด้านความคิดละเอียดลออ ระดับ 4.29 ซึ่งผู้วิจัยได้ทดสอบสถิติแล้วพบว่านักเรียนกลุ่มนี้มีความละเอียดลอออยู่ระดับที่มากขึ้นไปอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่จุด 0.1 อยู่เพียงแต่ค่าเฉลี่ยที่ต่ำกว่าเกณฑ์การประเมินด้านความคิดสร้างสรรค์ในด้านอื่น ๆ อันเนื่องมาจากเวลาที่จำกัดในการเรียนการสอน และกิจกรรมของโรงเรียนที่มาทำให้ความคิดด้านนี้ของนักเรียนมีเวลาทำน้อยลงจึงส่งผลให้คะแนนที่ออกมาน้อยกว่าเกณฑ์ประเมินในด้านอื่น ๆ อย่างไรก็ตามคะแนนเฉลี่ย 4.17 ก็ยังอยู่ในระดับมากขึ้นไป ตามเกณฑ์ค่าเฉลี่ยระหว่าง 3.01-5.00 เมื่อดูผลการประเมินระดับความคิดสร้างสรรค์ที่มีคะแนนค่าเฉลี่ย 17.76 อยู่ในเกณฑ์การประเมินของระดับมากที่สุด ทำให้ระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับมากที่สุด จึงสอดคล้องกับค่า t test One Group ที่ผู้วิจัยได้และใช้สถิติคำนวณออกมาว่าค่า t test One Group ทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนอยู่ที่ 17.76 ค่าเฉลี่ยตัวนี้มีนัยสำคัญทางสถิติที่นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับมากขึ้นไปอย่างชัดเจน

จากที่กล่าวมา สรุปได้ว่าขั้นตอนการสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์เป็นรูปแบบขั้นตอนการสอนที่มีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ และเห็นการ

พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างชัดเจนในด้านความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ โดยผ่านกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์จากรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน คือ 1) การค้นหาข้อเท็จจริง 2) การค้นพบปัญหา 3) การค้นพบความคิด 4) การค้นพบคำตอบ 5) การยอมรับจากการค้นพบ ซึ่งตรงกับที่ทอแรนซ์กล่าวไว้ ส่งผลให้คะแนนเฉลี่ยจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อของทอแรนซ์หลังการสอนคิดเป็นร้อยละ 90.11 อยู่ในระดับสูงมาก สอดคล้องกับงานวิจัยของ เอกภพ คณะฤทธิ์ (2556) ที่ได้ทำการสอนสอนพหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social media) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย มีความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่มสูงที่สุด ตามมาด้วยความคิดละเอียดลออ ความคิดคล่องแคล่ว และความคิดยืดหยุ่น และงานวิจัยของศุภฤตา ภูระหงษ์ (2556) ได้พัฒนากิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดของทอแรนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยกิจกรรมมีความเหมาะสมและมีประสิทธิภาพ ทำให้นักเรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก สอดคล้องกับงานวิจัยนี้ และเพื่อแสดงถึงประสิทธิภาพที่มีการพัฒนาขั้นตอนการสอนและนำไปสอนจริงตามขั้นตอนจึงขอเสริมรายละเอียดการสอนแต่ละขั้นดังนี้

ขั้นที่ 1 การจัดกิจกรรมในขั้นเตรียมการ (Preparation)

ในประเด็นหัวข้อการสื่อความหมายในด้านการออกแบบตราสัญลักษณ์ ที่มี การใช้ลักษณะของการดัดแปลงตัวอักษรและวิธีคิดเป็นสิ่งที่นักเรียนให้ความสนใจมาก โดยสามารถสร้างความเข้าใจในเรื่องของการออกแบบอัตลักษณ์ขององค์กรที่เป็นการนำเสนอคาแร็คเตอร์ทั้งจากรูปทรงของผลิตภัณฑ์ ทั้งในด้านของประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบเหล่านั้น

กิจกรรมนี้ครูจัดทำโดยให้นักเรียนเป็นผู้นำเสนอว่า ในตราสัญลักษณ์นี้มีความหมายอะไรซ่อนอยู่ยกตัวอย่าง ซึ่งจากกิจกรรมที่กำหนดให้นักเรียนจะให้ความสนใจในความคิดที่พลิกแพลง และซึ่งทำให้นักเรียนได้ฝึกคิดในเชิงของความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง และได้เห็นถึงวิธีที่นักออกแบบใช้ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม

ขั้นที่ 2 การจัดกิจกรรมในขั้นวิเคราะห์ (Analysis)

กิจกรรมนี้เป็นการสร้างแนวทางในการเรียนรู้ร่วมกับสื่อในลักษณะของการค้นคว้าอย่างเสรีในสื่อสังคมออนไลน์ ซึ่งในกิจกรรมนี้ผู้เรียนมีความสนใจในการเลือกสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้เป็นไปในทิศทางเดียวกันกับแนวความคิดหลัก หรือ Theme ซึ่งผู้เรียนจะได้ฝึกการคิดวิเคราะห์จากตัวอย่างที่กำหนดและจากโจทย์ที่ผู้เรียนเป็นผู้คิดขึ้นนั้น นักเรียนจะต้องมีการ

วิเคราะห์แนวความคิดหลักของตน ซึ่งการวิเคราะห์คือการแยกแยะองค์ประกอบของแนวความคิดนั้น

ยกตัวอย่างเช่นในกรณีของนักเรียนที่ต้องการจะนำเสนอผลงานจากตราสัญลักษณ์และโปสเตอร์โฆษณาโคคาโคล่า เป๊ปซี่ และแอปเปิ้ล นักเรียนจะต้องคำนึงถึงรายละเอียด เช่น การใช้สี การใช้เส้น การใช้ตัวอักษร การใช้พื้นผิวของลวดลาย การแต่งกาย สถานที่และการตกแต่งต่าง ๆ

ในกิจกรรมนี้การที่ผู้เรียนมีบรรยากาศที่ผ่อนคลายและอิสระ ดังนั้นจึงได้งานสร้างสรรค์ที่เป็นการสังเคราะห์สิ่งต่างที่ตนเองที่วิเคราะห์มาผสมผสานและปรับแต่งผลงาน ซึ่งส่วนที่สำคัญคือการทำผู้สอนจะต้องโน้มน้าวให้เกิดความสนใจด้วยสิ่งเร้าในลักษณะของวิดีโอจาก www.youtube.com ของบุคคลที่มีชื่อเสียง โดยนักเรียนส่วนใหญ่จะมีแนวคิดที่ไม่แหวก หรือแตกต่างจากความคิดทั่วไป แต่สิ่งที่ปรากฏคือนักเรียนจะมีความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่มค่อนข้างมาก กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดริเริ่ม



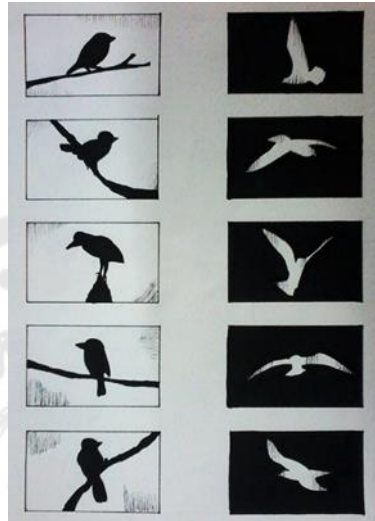
ภาพประกอบ 8 “ผลงานการวิเคราะห์จากอินเทอร์เน็ต”

ขั้นที่ 3 การจัดกิจกรรมในขั้นขั้นไอดี (Idea)

กิจกรรมที่ 1 การออกแบบตัดทอนรูปทรงขาว – ดำ

ในขั้นไอดีอันดับแรกเป็นการให้โจทย์ออกแบบในหัวข้อการออกแบบตัดทอนจากสิ่งที่ตนเองสนใจ ลงไปในกรอบ จำนวน 10 กรอบ และออกแบบโดยใช้หลักการตัดทอน รูปทรงที่ตนเองสนใจ ซึ่งผลการจัดกิจกรรมในครั้งนี้พบว่านักเรียนในห้องสามารถที่จะสะท้อนคาแร็คเตอร์ที่แตกต่างกันในสิ่งที่ตนเองสนใจออกมาได้ซึ่งเป็นลักษณะที่ผู้วิจัยสามารถวิเคราะห์ออกมาได้เป็นสองกลุ่มใหญ่ ๆ ดังต่อไปนี้

1. กลุ่มที่มุ่งเน้นการนำเสนอในลักษณะภาพชุด โดยในกลุ่มนี้จะเน้นไปที่ความสมบูรณ์ของตัวงานที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกันทั้งหมด โดยมีการดัดแปลงเปลี่ยนแปลงรูปทรงเล็กน้อย ซึ่งยกตัวอย่างเช่นรูปที่ 8 คือผลงานการออกแบบบนกที่ผู้เรียนจะใช้ลักษณะภาพเงา silhouette



ภาพประกอบ 9 “ผลงานการตัดทอนแบบขาว-ดำ 1”

กลุ่มนี้คำนึงถึงความสมบูรณ์ในตัวงานจึงมิได้ทดลองสร้างสรรค์เท่าที่ควร แต่ผู้วิจัยมีทัศนะว่านักเรียนในกลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะสนใจความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง ซึ่งยังมีโอกาสจะสรุปผลได้ในขั้นตอนนี้



ภาพประกอบ 10 “ผลงานการตัดทอนแบบขาว-ดำ 2”

2. กลุ่มที่มีการเปลี่ยนแปลงในลักษณะของการปรับเปลี่ยนรูปทรง (Transform) ซึ่งผู้เรียนกลุ่มนี้มีการนำเสนองานที่มีความแตกต่างกันในแต่ละช่องให้มีความน่าสนใจด้วยเทคนิคต่าง ๆ ยกตัวอย่าง การใช้ลายเส้น การตัดทอนรูปทรง หรือการใช้พื้นผิวที่มีความน่าสนใจในลักษณะที่แตกต่างกัน ดังนั้นแล้วผู้วิจัยจึงสรุปได้ว่ากลุ่มนี้มีความโดดเด่นในเรื่องของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังตัวอย่างการออกแบบของนักเรียนในรูปที่ 9

อย่างไรก็ตามผลงานการออกแบบตัดทอนนี้อยู่ในขั้นของไอเดียซึ่งเป็นกระบวนการแรกในการที่จะพัฒนาไอเดียโดยสิ่งที่สำคัญคือการทำที่ผู้เรียนได้มีการทดลอง พบว่านักเรียนในกลุ่มนี้จะมีนักเรียนอยู่ 19 คน จาก 30 คน จึงถือได้ว่ามีนักเรียนร้อยละ 63.33 คน ที่มีการทดลองและสร้างสรรค์ในกิจกรรมนี้อยู่ในระดับมากขึ้นไป กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ

กิจกรรมที่ 2 การออกแบบตัวอักษร Typographic

การออกแบบในกิจกรรมนี้เป็นการฝึกที่ผู้วิจัยมุ่งเน้นที่จะพัฒนาผู้เรียนในด้านความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง ตามมาด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ซึ่งผลการจัดกิจกรรมพบว่านักเรียนใช้เวลาในการที่จะคิดหาหัวข้อซึ่งมีพฤติกรรมที่แสดงออกที่แตกต่างกัน ซึ่งบางคนใช้เวลาในการคิดที่นานกว่าการที่จะร่างแบบ ในขณะที่หลายคนมีการร่างแบบไปจนกว่าจะได้แบบร่างที่พึงพอใจแล้ว ซึ่งผู้เรียนในห้องมีการปรึกษาหารือกันภายในห้องรวมถึงครูผู้สอนด้วย ผู้เรียนจะต้องอาศัยความคิดในเชิงองค์รวมที่ถ่ายทอดออกมาในการคิดถึงคุณสมบัติของสิ่งต่าง ๆ ทั้งนามธรรมและรูปธรรม เช่น น้ำแข็งมีความเย็น และรวมถึงการคิดถึงในลักษณะของการใช้สี และรูปทรงที่สอดคล้องกับชื่อหัวข้อนั้น ๆ ดังจะยกตัวอย่างผลงานที่มีการดัดแปลงตัวอักษรให้มีความเชื่อมโยงเข้ากับตัวอักษร ซึ่งแบ่งผลงานออกมาใน 2 ลักษณะ

1. กลุ่มที่นำเสนอหัวข้อแบบรูปธรรม กลุ่มนี้จะหยิบเอารูปทรงของสิ่งนั้น ๆ มานำเสนอ ซึ่งกลุ่มนี้จะสนใจการเล่นกับตัวอักษรที่สามารถดัดแปลงได้ยกตัวอย่างผลงานที่ใช้คำว่า "Animals" และใช้วิธีการนำเสนอโดยนำรูปทรงของสัตว์เหล่านี้มาประยุกต์กับตัวอักษร หรือในกรณีของภาพที่ นำเสนอผลงานของคำว่า "TEA" ที่นำรูปทรงที่เกี่ยวข้องมาประยุกต์กับตัวอักษร โดยรูปทรงเหล่านี้ ได้แก่ถ้วยชา ไม้ชา เป็นต้น ซึ่งในการนำเสนอผลงานของกลุ่มนี้จะเป็นการนำเสนอที่ผู้เรียนได้ สร้างสรรค์ประดิษฐ์ประดิษฐ์ในด้านรูปทรง ซึ่งผู้วิจัยมีทัศนะว่ากลุ่มนี้มีแนวโน้มที่จะมีความคิด สร้างสรรค์ทางด้านความคิดละเอียดลออ และเป็นลักษณะหนึ่งของศิลปะที่เน้นการเปลี่ยนแปลงรูปทรง



ภาพประกอบ 11 “ผลงานการออกแบบ Typographics 1”



ภาพประกอบ 12 “ผลงานการออกแบบ Typographics 2”

2. ผลงานที่นำเสนอหัวข้อแบบนามธรรม กลุ่มนี้จะมีลักษณะของการสร้างสรรค์ผลงานที่นำเสนอหัวข้อที่ใช้คำในลักษณะคำกริยา คำขยาย คำแสดงคุณลักษณะต่าง ๆ ซึ่งนามธรรมในที่นี้คือสิ่งที่ไม่สามารถระบุได้ว่าเป็นรูปทรงใดรูปทรงหนึ่งอย่างชัดเจน จะต้องแทนค่าด้วยสัญลักษณ์ เช่น ความรักแทนด้วยหัวใจ เป็นต้น ซึ่งผู้เรียนในห้องจะเลือกงานในลักษณะนี้ค่อนข้างน้อย โดยคิดเป็น 11 คนจากทั้งหมด 30 คนคิดเป็นร้อยละ 36.66 ซึ่งจะยกตัวอย่างผลงานออกแบบที่มีชื่อว่า “High” โดยนักเรียนได้ขยายรูปทรงให้มีลักษณะที่สูงมากขึ้น หรือ ตัวอย่างของผลงานการออกแบบที่ผู้เรียนมีการตีความที่ใช้ประสบการณ์ส่วนตัว เช่นในกรณีของผู้เรียนที่ออกแบบผลงานที่ชื่อว่า “Scream” ที่มีการนำเสนอด้วยสีชมพู แต่มีการใช้รูปทรงที่มีลักษณะของการไหลเอ่อเหมือนกับการไหลของเลือด ซึ่งจากการสอบถามพบว่านักเรียนมีทัศนคติในการออกแบบ ที่คิดว่าสีนี้แสดงออกถึงอารมณ์ในเชิง Romanticism ในแบบสมัยปัจจุบัน ในลักษณะ ของ Pop Culture กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ



ภาพประกอบ 13 “ผลงานการออกแบบ Typographics 3”

ขั้นที่ 4 การจัดกิจกรรมในขั้นพัฒนา (Development)

กิจกรรมในขั้นนี้ครูผู้สอนมีบทบาทในการให้คำปรึกษามากขึ้น โดยการที่ผู้เรียนจะเป็นใช้เวลาในการ Sketch ผลงานมากขึ้น และนักเรียนแต่ละคนต้องการที่จะให้ครูผู้สอนได้ตรวจสอบและตัดสินว่าผลงานใดสมควรได้รับการพัฒนาต่อ ซึ่งในขั้นนี้ผู้วิจัยได้สังเกตและพบว่านักเรียนจะมีความเชื่อมั่นในครูผู้สอนค่อนข้างมาก จึงขาดความมั่นใจที่จะนำเสนอว่าตนเองนั้นชอบงาน sketch ขึ้นใดมากที่สุด อีกประการหนึ่งคือการทำให้นักเรียนคิดว่าถ้าเอาผลงานที่ครูผู้สอนชอบจะมีผลต่อคะแนน ซึ่งครูผู้สอนได้ทำปรับแก้ไขวิธีการให้คำปรึกษาโดยการเริ่มต้นใช้คำถามว่า

“มีแนวความคิดหรือแรงบันดาลใจเป็นอย่างไร”

“นักเรียนชอบงานชิ้นใดมากที่สุด เพราะอะไร”

ซึ่งการเริ่มต้นที่คำถามในลักษณะนี้ทำให้ผู้เรียนจะสามารถเล่าถึงความต้องการที่แท้จริง และผู้สอนได้สอบถามว่า เหตุใดจึงได้เลือกใช้รูปทรง หรือ การใช้สัญลักษณ์ในลักษณะนี้ ซึ่งเป็นการสอบถามว่านักเรียนได้บรรลุจุดประสงค์ในการออกแบบด้วยตนเองหรือไม่



ภาพประกอบ 14 “ผลงานการออกแบบในขั้นพัฒนา”

ขั้นที่ 5 การจัดกิจกรรมขั้นการนำเสนอ

การนำเสนอผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์เป็นการออกแบบที่ผู้ออกแบบจะต้องใช้ความคิดสร้างสรรค์สะท้อนมาในงานการออกแบบที่ต้องคำนึงถึงการสร้างคาแร็คเตอร์ในตัวสินค้า ซึ่งเป็นสิ่งที่ผู้สอนได้เน้นย้ำถึงความสำคัญในสิ่งเหล่านี้ โดยงานออกแบบสร้างสรรค์การออกแบบตราสัญลักษณ์ผู้สอนให้นักเรียนได้ระบุสิ่งเหล่านี้

1. ชื่อ Logo เป็นการระบุถึงชื่อตราสินค้า ซึ่งผู้เรียนเลือกที่จะระบุชื่อที่ตนเองตั้งหรือไม่ ซึ่งผู้สอนระบุว่าเป็นแบรนด์ของตราสัญลักษณ์ผลิตภัณฑ์หรือสินค้าประเภทใด เช่น เสื้อผ้า หรือ สิ่งของ

2. Keyword เป็นโจทย์ที่ผู้เรียนได้ระบุถึงการใช้คำสามคำที่แทนถึง คาแร็คเตอร์ของสินค้านั้นโดยผู้เรียนมักใช้คำในภาษาอังกฤษ อาทิเช่น Smart เป็นต้น

3. Colors เป็นการระบุถึงสีที่นักเรียนเลือกใช้ โดยมีความมุ่งหมายที่จะให้ผู้ออกแบบได้คำนึงถึงการที่จะเลือกสีให้เหมาะสมกับ Keyword ที่กำหนดให้ในหัวข้อที่ 2 ให้มีความสัมพันธ์กัน ยกตัวอย่างเช่น การเลือกใช้สีชมพู เพื่อแทนความเป็นเด็กผู้หญิง เป็นต้น

4. Concept เป็นการอธิบายแนวความคิดโดยรวมในลักษณะของการบรรยายที่มาของแนวความคิด ซึ่งเป็นตัวแทนการนำเสนอแรงบันดาลใจที่มา และวิถีคิดของนักเรียนว่ามีความคิดสร้างสรรค์เป็นอย่างไร

ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเด็กหญิงจิตติยากร จิตต์เมตตา ได้มีการระบุดังต่อไปนี้

Logo : ร้านอาหาร, ร้านหมูกระทะและชาบู

Keyword : SHABU “ปราชัย ปิ้งย่างชาบู”

Colors : เขียว แดงและชมพู

Concept : หม้อต้มสีแดงโดดเด่นและเปลวไฟทำให้เห็นเป็น

ลักษณะหม้อต้มร้อนๆ ชัดเจนในแบบลดทอน รูปภาพหน้าหมูที่ดูไม่น่ากลัวและตัวอักษรสีชมพู แสดงถึงรสชาติและกลิ่นหอมหวานของน้ำซุ๊ป ผักสีเขียวทำให้รู้ว่ามีส่วนด้วยนะ



ภาพประกอบ 15 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของ เด็กหญิงจิตติยากร จิตต์เมตตา”

ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเด็กหญิงธนัชพร เพิ่มภูศรี ได้มีการระบุ
ดังต่อไปนี้

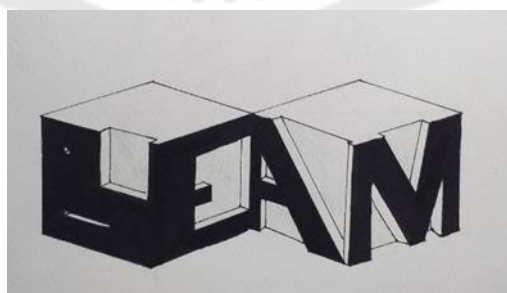
ความสุข”

Logo : ร้าน Coffee & Co working space

Keyword: Co working space “พื้นที่ทำงานร่วมกันได้อย่างมี

Colors: ขาว และดำ

Concept: ชอบความ Minimal จึงใช้รูปทรงสี่เหลี่ยมง่ายๆ ให้ดู
อาศัยอยู่ได้แบบบ้านสมัยใหม่ สีขาวและดำ ใช้เส้นเพิ่มมิติความลึกของตัวอักษรทำให้น่าสนใจ



ภาพประกอบ 16 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงธนัชพร เพิ่มภูศรี”

ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเด็กชายกฤตย์ กิตติชัยดำรง ได้มีการระบุ
ดังต่อไปนี้

Logo : ร้านชานมไข่มุก
 Keyword: SHA NOM “เข้มเต็มรสชาติชาไข่มุก”
 Colors: ดำ, ครีม, น้ำตาล, เหลือง
 Concept: โดดเด่นด้วยไข่มุกดำสลับครีมนมและชา ลายเส้นมือที่
 จับถือในท่วงท่าพร้อมดื่ม ชวนให้อยากดื่มชานมแก้วนี้



ภาพประกอบ 17 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กชายกฤตย์ กิตติชัยดำรง”

ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเด็กหญิงเจณิตา ไ้ม่างาม ได้มีการระบุ
ดังต่อไปนี้

Logo : ร้านขายซูชิ
 Keyword: Cat Sushi “รับประทานซูชิไปพร้อมกับการเล่นแมวได้”
 Colors: เหลือง, แดง, ส้ม, ขาว
 Concept: มีผู้คนบางส่วน ที่ชื่นชอบแมว และอยากทำกิจกรรมกับ
 เจ้าเมวน้อย แต่เนื่องจากที่อยู่อาศัยบางแห่งไม่อนุญาตให้ผู้อยู่อาศัยเลี้ยงสัตว์เลี้ยงได้ดังนั้น ร้าน
 “Cat ซูชิ” จึงมีการจัดกิจกรรมให้ลูกค้าสามารถเพลิดเพลินกับการเล่นกับแมวระหว่างรับประทานซู
 ชิรวมถึงมีการจำหน่ายซูชิสำหรับแมวที่ต้องใช้วัตถุดิบสำหรับแมวสามารถกินได้ด้วยโดยโลโก้ที่มี
 แนวคิดในการออกแบบดังนี้

- 1) รูปข้าวปั้น เลือกใช้แมวที่มีสีเหลืองเพื่อให้มีลักษณะคล้ายกับไข่หวาน ทำให้แมวที่นอนอยู่บนข้าวปั้นและมีสาหร่ายพันมีลักษณะคล้ายกับซูชิไข่หวาน
- 2) ตัวอักษรคำว่า cat เลือกใช้สี ที่แสดงลวดลาย เพื่อให้มีลักษณะสีที่คล้ายกับปลาโอ
- 3) ตัวอักษรซูชิ เลือกใช้สีส้มที่มีลวดลายสีขาวส้ม เพื่อให้มีลักษณะเส้นและสีคล้ายกับปลาแซลมอน



ภาพประกอบ 18 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงเจนิตา “ไม่งาม”

ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเด็กหญิงนนนนี่ นิธิอัคคิตตี ได้มีการระบุดังต่อไปนี้

Logo : ร้านขนมริมทะเล

Keyword: “Seaside Bakery” ภัตราคารขนมเค้ก

Colors: แดง, ดำ, น้ำเงิน, ฟ้า

Concept: เป็นร้านขนมรูปขนมเค้กที่มีลักษณะเหมือนภัตราคารที่

อยู่กลางทะเลสีน้ำเงินฟ้าแทนท้องทะเล สีดำแทนสิ่งที่ซ่อนอยู่ในขนม สีแดงแทนขนมที่มีรสหวาน



ภาพประกอบ 19 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงนนนณีย์ นิธิอัคคิตติ์”

ตัวอย่างผลงานการออกแบบของเด็กหญิงชุตติกาญจน์ วิรุฬหะรัตน์ ได้มีการ
ระบุดังต่อไปนี้

Logo : ร้านแวนตา

Keyword: Kaew “แก้ว ชื่อตนเอง”

Colors: แดง,ดำ,น้ำเงิน,ฟ้า

Concept: เนื่องจาก คนจำนวนมากในห้องหนูสายตาสั้น รวมถึง
อาจารย์ประจำชั้นด้วย และในอนาคตหนูคิดว่าจะมีคนใส่แว่นมากกว่านี้อีกเพราะเทคโนโลยีจะ
พัฒนามากขึ้น ผู้คนจะใช้ชีวิตในสังคมออนไลน์มากขึ้น ผู้สูงอายุมากขึ้น หลักการนี้จะตรงกับรัฐ
4P ของการตลาดข้อแรกซึ่งก็คือ Product ที่หมายความว่าสินค้าหรือบริการที่ต้องคู่กับหลักข้อ
แรกของ 4C ซึ่งก็คือ Customer Solution ที่หมายความว่า การตอบสนองต่อความต้องการของ
ลูกค้า โดยแว่นตาเป็นสิ่งที่ลูกค้าต้องการเพราะฉะนั้นจึงตรงกับหลักการเหล่านี้พอดี หลักการ
ออกแบบของหนูคือการใช้ชื่อตัวตนเอง มาดัดแปลงเป็นรูปแว่นตา และใช้สีดำตรงตัว K กับ W
เพราะจะสื่อถึงความชัดเจนหลังจากใส่แว่น เพราะเวลาหนูถอดแว่นจะเห็นทุกอย่างเป็นสีรวมกัน
เหมือนภาพวาดที่ลงแต่สี ไม่มีขอบ เมื่อเวลาใส่แว่นก็เหมือนภาพเหล่านั้นถูกตัดเส้นให้ชัดขึ้น
ส่วนตัว a กับตัว e ที่เป็นรูปแว่นใช้สีฟ้า เพราะจะสื่อถึงว่าแว่นนี้สามารถกรองแสงสีฟ้าได้ด้วยนะ
คะ



ภาพประกอบ 20 “ผลงานการออกแบบตราสัญลักษณ์ของเด็กหญิงชุตติกาญจน์ วิรุฬห์รัตน์”

ซึ่งจากการจัดกิจกรรมการนำเสนอดังกล่าวพบว่าผู้เรียนมีวิธีการออกแบบที่แตกต่างกันออกไปในลักษณะของแนวความคิดที่มีความแตกต่างกันค่อนข้างมาก ซึ่งผลของการจัดกิจกรรมที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่องทำให้ผู้เรียนมีความมั่นใจในการปฏิบัติงานขึ้นนี้ อย่างไรก็ตามการออกแบบโลโก้ นั้น สิ่งที่ต้องคำนึงมิใช่เพียงการออกแบบที่น่าสนใจในด้านการสร้างสรรค์รูปทรงแต่เพียงอย่างเดียว ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดและรูปทรงเป็นสิ่งสำคัญดังนั้นผู้วิจัยจึงได้วางแผนที่จะให้ผู้เรียนได้พัฒนาการสร้างสรรค์ทางด้านรูปทรงผ่านผลงานการตัดทอน กิจกรรมการออกแบบตัวอักษร Typographic ซึ่งการออกแบบโลโก้เป็นการออกแบบที่ผสมผสานสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และสิ่งที่สำคัญคือการคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายและการเลือกใช้ทัศนธาตุที่เหมาะสมทั้งในเพศ ช่วงวัย และคาแรคเตอร์ต่าง ๆ ดังนั้นผู้สอนจึงเน้นย้ำไปที่คาแรคเตอร์ ของสิ่งต่าง ๆ อยู่เสมอเพื่อให้ผู้เรียนได้คำนึงถึงสิ่งเหล่านั้นในภาพรวม

การนำเสนอผลงานเป็นการนำเสนอหน้าชั้นเรียนและให้เพื่อนแสดงความความคิดเห็น พร้อมเหตุผลว่าเห็นด้วยกับผลงานการออกแบบของเพื่อนว่าสามารถเข้าถึงกลุ่มเป้าหมายได้หรือไม่ ในขั้นนี้ผู้วิจัยลดความสำคัญในด้านของการนำไปใช้จริงลงไปเนื่องจากผู้วิจัยเห็นว่าการตั้งเป้าหมายที่ความคิดสร้างสรรค์ในผู้เรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น จะทำให้จำกัดความคิดสร้างสรรค์มากเกินไป ทำให้ไม่มีความสุขในการสร้างสรรค์ผลงาน และได้ผลงานออกแบบที่ไม่มีคุณภาพ ซึ่งการนำไปใช้จริงนั้นนักเรียนสามารถเรียนรู้ในอนาคตเพิ่มเติมได้ ซึ่งกิจกรรมนี้จะเห็นได้ว่านักเรียนหลายคนมีการนำเสนอตัวตนผ่านผลงานแม้ว่าจะไม่ออกมาได้เต็มที่นักแต่เป็นจุดเริ่มต้นที่ดี กิจกรรมนี้ทำให้นักเรียนได้ฝึกใช้ความคิดคล่องตัว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดละออ

ขั้นที่ 6 การสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน

หลังจากการจัดกิจกรรมทั้งหมดเสร็จสิ้นแล้วครูผู้สอนได้ใช้วิธีการชี้ให้เห็นถึงแนวทางในการออกแบบที่แต่ละคนสามารถพัฒนาออกไปในทิศทางที่แตกต่างกันโดยใช้ภาษาเฉพาะทางศิลปะ และเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนให้เกิดความมั่นใจในแนวทางการสร้างสรรค์ของตนและผลการสะท้อนนั้นปรากฏอยู่ในรูปแบบของการตรวจผลงานที่ผู้วิจัยได้ใช้เกณฑ์การประเมินแทนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ดังต่อไปนี้

1. ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง
2. ความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์
4. ความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ประเมินจากความถูกต้องทาง

องค์ประกอบศิลป์

หลังจากการประเมินผลงาน ผู้วิจัยได้มีการพูดคุยกับกลุ่มตัวอย่างเกี่ยวกับเกณฑ์การประเมินในแต่ละด้านที่มีต่อผลงาน เพื่อให้เกิดการพัฒนาโดยนำผลการประเมินมาอธิบายร่วมกับผลงานของนักเรียน และร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ผลงานกันในกลุ่ม เพื่อให้เกิดการยอมรับ และนำไปปรับปรุงพัฒนาผลงานของตนเองให้ดียิ่งขึ้นต่อไป

ข้อสังเกตที่ได้จากการวิจัย

1. ผู้วิจัยอาจมีการพัฒนาและปรับใช้ในการเรียนรู้ โดยกำหนดผลงานที่มีความอิสระทางความคิดมากขึ้น เช่น งานสร้างสรรค์ทัศนศิลป์ที่มีความยืดหยุ่นทางด้านของโจทย์ที่กำหนดมากขึ้น
2. การกำกับและติดตามนักเรียนในการเรียนการสอนศิลปะทางการออกแบบ เนื่องจากสื่อในปัจจุบันสามารถเข้าถึงได้ง่าย การที่จะนำมาดัดแปลงนั้นทำได้โดยง่าย ซึ่งมีผลเสียต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นแล้วครูควรที่จะปรึกษาผู้เรียนในขั้นตอนต่าง ๆ อย่างใกล้ชิดและมีจิตวิทยาในการที่จะให้ผู้เรียนสร้างสรรค์ตามแนวทางของตนเอง
3. ในขั้นตอนการปฏิบัติงานขั้นความคืบหน้าสามารถที่จะให้นักเรียนปฏิบัติงานต่อเนื่องในชิ้นงานที่หลากหลายมากขึ้นได้ อาจส่งผลให้เกิดการพัฒนาด้านทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานได้มากขึ้นอีกด้วย

ข้อเสนอแนะในการนำไปใช้

1. การสอนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ควรมีการเตรียมคำพูด คำถาม และคำตอบที่จะใช้กับนักเรียน ให้เป็นในทางที่ส่งเสริม

ให้คิดเอง หรือช่วยกระตุ้นให้เกิดการคิดริเริ่ม ไม่ควรเป็นในทางชักจูงหรือให้นักเรียนร่วมกันเสนอความคิดเห็น และไม่ควรขัดแย้งความคิดเห็นของนักเรียน

2. การสอนควรให้นักเรียนได้ใช้สื่อสารสนเทศในทุกๆ ขั้นตอนเพื่อเป็นการที่นักเรียนจะได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้สื่อสารสนเทศอย่างเต็มที่

ข้อเสนอแนะในการวิจัย

1. ควรพัฒนาการสอนในรายวิชาศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับสื่อต่าง ๆ กับงานทัศนศิลป์ หรือการออกแบบทัศนศิลป์เรื่องอื่น ๆ ได้มีความหลากหลายในการกำหนดขอบข่ายกลุ่มเป้าหมายมากขึ้น เพื่อทดสอบความเหมาะสมในการปรับใช้และพัฒนาต่อยอดขั้นตอนและทฤษฎีการสอนใหม่ ๆ ได้

2. ควรมีการทดลองร่วมกับพัฒนาการสอนในรายวิชาศิลปะร่วมกับสื่อสารสนเทศตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ ในระยะเวลาที่มากขึ้น เพื่อให้เห็นการเปลี่ยนแปลงความคิดสร้างสรรค์ที่ชัดเจนยิ่งขึ้น

3. ควรมีการใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในแบบอื่น เพื่อดูผลของการสอนแนวฐานการเรียนรู้จากงานสร้างสรรค์ ว่าผลเป็นไปในทางเดียวกันหรือไม่

บรรณานุกรม

- Brian S., & Anthony S. Basiel. (2014). *Teaching and learning online* (Vol. 2 nd). New Models of learning for a connected world. New York: Routledge.
- Guilford, J. P. (1959). *Fundamental Statistics in Psychology and Education*. New York: McGraw-Hall.
- Hallman, R. J. (1971). *Techniques of creation Techniques of Creative Teaching*. Teaching Creation Thinking. New York: Holt, Rinehart and Winston, Inc.
- Kotler, P., & Fox, K. (1995). *Strategic Marketing for Educational Institutions* (Vol. 2 nd ed). New York: Prentice-Hall.
- Torrance, E. P. (1962). *Guiding creative talent*. NJ: Prentice-Hall.
- Wallas, G. (1962). *The Art of Thought*. New York: Harcourt, Brance and Company.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2544). นโยบายและแนวทางการพัฒนาคุณภาพการศึกษาของ กระทรวงศึกษาธิการ. กรุงเทพมหานคร: การศาสนา.
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2546). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพมหานคร: องค์การรับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์.
- กิตติยา สีอ่อน. (2547). โมเดลเชิงสาเหตุประสิทธิผลการประกันคุณภาพภายในสำหรับกลุ่ม สาขาวิชาวิทยาศาสตร์สุขภาพ. (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรดุษฎีบัณฑิต (สาขาวิชาวิธี วิทยาการวิจัยการศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- เก็จกนก เอื้อวงศ์. (2546). การวิเคราะห์ปัจจัยที่ส่งเสริมและปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการดำเนินการ ในระบบการประกันคุณภาพการศึกษาของสถานศึกษาขั้นพื้นฐาน. (วิทยานิพนธ์ปริญญา ครุ ศาสตรดุษฎีบัณฑิต (สาขาบริหารการศึกษา)), บัณฑิตวิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย,
- จำรัส นองมาก. (2538). การรับรองมาตรฐานคุณภาพโรงเรียนเอกชน : แนวการพัฒนาเพื่อเสริม บพทาทการแบ่งเบาภาระของรัฐ. กรุงเทพมหานคร: การศาสนา.
- จำรัส นองมาก. (2544). ปฏิบัติการประกันคุณภาพการศึกษา. กรุงเทพมหานคร: ชันพริตติ้ง.
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2546). ความคิดสร้างสรรค์ *Creative thinking*. กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ธงชัย แก้วกิริยา. (2558). การออกแบบและพัฒนาบทเรียน M-learn รูปแบบ เกมมัลติมีเดียสำหรับ iOS และ Android. วารสารร่วมพฤษ, 33(1), 119-135.

- นงลักษณ์ วิรัชชัย. (2542). โมเดลลิสเรล สถิติวิเคราะห์สำหรับการวิจัย (พิมพ์ครั้งที่ 3).
กรุงเทพมหานคร: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ประพนธ์ พิสัยพันธุ์. (2541). ผลของการฝึกการรับรู้เชิงสุนทรีย์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนนาแม่ตรี เดอ วิทาลัย กรุงเทพมหานคร. (สารนิพนธ์
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต (สาขาวิชาจิตวิทยาการศึกษา), บัณฑิตวิทยาลัย
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- ปิยวรรณ อภินันท์รุ่งโรจน์. (2555). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มี
ต่อกระบวนการจัดการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนนายกัฒนากร วัด
อุดมธานี จังหวัดนครนายก ด้วยกิจกรรมศิลปะศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต
(สาขาวิชาศิลปะศึกษา), คณะศิลปกรรมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,
- พาศนา ตันทลักษ์ณ์. (2526). หลักการออกแบบ. กรุงเทพมหานคร: พิกซ์อักษร.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2527). การออกแบบ. กรุงเทพมหานคร: วิมวอลอาร์ต.
- สมใจ ภัทศิริ. (2560). พื้นฐานการออกแบบ. สืบค้นจาก
<http://www.trangis.com/somjaiart/index.php>
- สังเขต นาโคไพจิตร. (2530). ศ 304 หลักการออกแบบ. กรุงเทพมหานคร: ปรีดาการพิมพ์.
- สิทธิศักดิ์ ธัญศรีสวัสดิ์กุล. (2529). ออกแบบลวดลาย. กรุงเทพมหานคร: โอเดียนโตร์.
- สุภาวดี สุขชม. (2552). การศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะเรื่องโครงสร้าง
ทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ระหว่างการสอนโดยใช้บทเรียนสำเร็จรูปกับการ
สอนแบบบรรยาย. วารสารศิลปกรรมศาสตร์, 13(2), 62 – 67.
- อารี พันธุ์มณี. (2540). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ข้าวฟ่าง.
- อารี รังสินันท์. (2527). ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพมหานคร: ธนกิจการพิมพ์.
- อารี สุทธิพันธุ์. (2527). การออกแบบ. กรุงเทพมหานคร: ไทยวัฒนาพานิช.
- เอกภพ คณะฤทธิ์. (2556). ศึกษาการเรียนการสอน พหุศิลป์ศึกษาเชิงแบบแผนร่วมกับสื่อสังคม (Social Media)
ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาามหาบัณฑิต (สาขาวิชา
ศิลปะศึกษา), คณะศิลปกรรมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ,



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. อาจารย์ ดร.สรिता เจือศรีกุล อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะครุศาสตร์
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา
2. อาจารย์ ดร.ณัฐพงศ์ แก้วสุวรรณ อาจารย์ประจำกลุ่มการเรียนรู้สาระศิลปะ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา
3. อาจารย์ กสิณ นวลทรง อาจารย์ประจำกลุ่มการเรียนรู้สาระศิลปะ
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการสอนศิลปศึกษา
4. อาจารย์ ดร.ณัฐ สิทธิกร อาจารย์ประจำกลุ่มการเรียนรู้สาระคณิตศาสตร์
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล
5. อาจารย์สันติ อธิพิณนาวากุล อาจารย์ประจำกลุ่มการเรียนรู้สาระคณิตศาสตร์
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน
ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ผู้เชี่ยวชาญด้านการวัดผลและประเมินผล



ภาควิชาเทคโนโลยี

การตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ตาราง 11 แสดงค่าความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอบการเรียงนรู้เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์

ประเด็นการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้																									
1. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ครบถ้วนและมีความสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
2. องค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนเป็นระบบ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
จุดประสงค์การเรียนรู้																									
1. จุดประสงค์การเรียนรู้สอดคล้องกับมาตรฐานการเรียนรู้และผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
2. จุดประสงค์การเรียนรู้มีความชัดเจนสามารถวัดพฤติกรรมการเรียนรู้ได้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
สาระการเรียนรู้																									
1. สาระสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
2. สาระการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1

ตาราง 11 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
3. ภาระการเรียนรู้ทำให้เกิดการเรียนรู้ตามจุดประสงค์และสอดคล้องกับศักยภาพของนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1

ตาราง 12 แสดงค่าความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนการจัดการเรียนรู้เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3					แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
กระบวนการเรียนรู้การจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
1. กระบวนการจัดการกิจกรรมเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้สาระการเรียนรู้และจัดการเรียนรู้																									
2. กระบวนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนที่ชัดเจนและสัมพันธ์ต่อเนื่องกัน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1

ตาราง 12 (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 1					แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 2					แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 3					แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 4									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
3. กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
4. เรียงลำดับเนื้อหาได้น่าสนใจ เชื่อมต่อการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
5. นักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
สื่อการเรียนรู้																									
1. สื่อการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
2. สื่อการเรียนรู้ทำให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเนื้อหาที่เรียนมากขึ้น	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
3. สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1

ตาราง 13 แสดงค่าความสอดคล้องของกระบวนการจัดรูปแบบการสอนการจัดการเรียนรู้เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ (ต่อ)

ประเด็นการประเมิน	แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 1					แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 2					แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 3					แผนการจัดการ เรียนรู้ที่ 4									
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5					
4. สื่อที่ใช้มีความท้าทายกับผู้เรียน และเด็ต่อ	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
การบรรลุในจุดประสงค์การเรียนรู้																									
5. แหล่งการเรียนรู้สามารถเข้าถึงได้ง่าย	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
การวัดผลและประเมินผล																									
1. การวัดและประเมินผลสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
2. เครื่องมือที่ใช้วัดประเมินผลมีความเหมาะสมกับสาระการเรียนรู้ เหมาะสมกับพฤติกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
3. การวัดและประเมินผลมีการกำหนดเกณฑ์ในการประเมินที่ชัดเจน	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	0	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1
4. นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินด้วยตนเอง	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1	+1

ตาราง 14 แสดงค่าความสอดคล้องของแบบประเมินผลงานนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 2 ตามกระบวนการจัดรูปแบบการสอบนการจัดการเรียนรู้เรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์

ประเด็นการประเมิน	ผู้เชี่ยวชาญ					∑R	IOC
	1	2	3	4	5		
1. เกณฑ์การให้คะแนนความคิดต้องดีมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1
2. เกณฑ์การให้คะแนนความคิดใหญ่มีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1
3. เกณฑ์การให้คะแนนความคิดริเริ่มมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1
4. เกณฑ์การให้คะแนนความคิดละเอียดละออมีความเหมาะสม	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1
5. แบบทดสอบมีความเหมาะสมและสอดคล้องกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	0	+1	+4	0.80
6. แบบทดสอบกำหนดหัวข้อชัดเจนเข้าใจง่าย	+1	+1	+1	0	0	+3	0.60
7. แบบทดสอบมีความสอดคล้องกับเนื้อหาสาระการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	+5	1

ตาราง 15 ผลการประเมินความสอดคล้องของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างสรรคั้งเรียนการออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ เรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยผู้วิจัยฯ 5 ท่าน มีดังนี้

กิจกรรม	ระดับความคิดเห็น					ผลรวม	IOC	ผลการพิจารณา
	1	2	3	4	5			
ผู้เชี่ยวชาญ								
1	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
3	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง

ตาราง 16 แสดงผลความเชื่อมั่นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ จากทั้ง 3 กิจกรรม

นักเรียน	กิจกรรม 1			กิจกรรม 2						กิจกรรม 3		
	ข้อ 1(10)	ข้อ 2(8)	ข้อ 3(8)	ข้อ 4(8)	ข้อ 5(8)	ข้อ 6(8)	ข้อ 7(8)	ข้อ 8(8)	ข้อ 9(8)	ข้อ 10(8)	ข้อ 11(8)	ข้อ 12(30)
1	7	6	6	7	6	6	6	8	7	6	7	21
2	7	7	6	8	7	7	6	7	6	7	5	25
3	6	6	6	7	6	8	7	7	6	8	6	23
4	8	7	7	6	8	7	7	8	7	7	6	22
5	7	8	8	6	8	7	6	6	7	7	6	22
6	5	5	5	6	6	5	4	6	6	5	7	25
7	6	6	5	4	6	5	5	6	5	5	5	26
8	7	7	5	5	6	6	6	5	5	6	5	25
9	7	8	7	6	6	7	6	7	6	7	7	24
10	9	7	7	6	7	7	6	7	6	6	7	23
11	6	8	7	7	7	8	6	7	7	6	6	22
12	5	5	4	6	7	6	7	6	7	5	8	22
13	5	6	5	7	6	7	6	6	8	6	7	23
14	8	7	6	7	6	6	6	5	7	6	8	25

ตาราง 16 (ต่อ)

นักเรียน	กิจกรรม 1					กิจกรรม 2					กิจกรรม 3		
	ข้อ 1(10)	ข้อ 2(8)	ข้อ 3(8)	ข้อ 4(8)	ข้อ 5(8)	ข้อ 6(8)	ข้อ 7(8)	ข้อ 8(8)	ข้อ 9(8)	ข้อ 10(8)	ข้อ 11(8)	ข้อ 12(30)	
15	8	5	5	6	7	7	6	5	6	7	7	23	
16	7	7	7	8	8	6	7	7	6	6	5	24	
17	6	8	7	8	7	7	7	8	7	6	5	24	
18	5	6	7	7	6	7	8	7	6	6	5	23	
19	6	6	6	5	6	5	6	7	5	6	4	22	
20	5	6	5	5	6	5	7	5	4	5	6	22	
21	6	7	8	6	6	7	7	6	6	5	7	21	
22	7	6	5	6	5	6	7	6	7	7	7	25	
23	8	5	5	6	6	5	6	7	6	7	6	22	
24	8	6	7	7	6	5	6	5	6	6	7	24	
25	7	7	7	7	6	6	7	5	7	5	6	24	
26	7	4	5	7	7	6	7	6	5	6	6	23	
27	6	8	7	6	7	7	8	7	8	6	8	26	

ตาราง 16 (ต่อ)

นักเรียน	กิจกรรม 2										กิจกรรม 3	
	ข้อ 1(10)	ข้อ 2(8)	ข้อ 3(8)	ข้อ 4(8)	ข้อ 5(8)	ข้อ 6(8)	ข้อ 7(8)	ข้อ 8(8)	ข้อ 9(8)	ข้อ 10(8)	ข้อ 11(8)	ข้อ 12(30)
28	5	5	7	7	7	6	6	6	6	6	7	25
29	9	5	6	6	5	6	6	4	6	7	6	22
30	6	7	6	6	7	7	6	7	7	5	6	23
รวม	199	191	184	191	194	190	191	189	188	183	188	701
เฉลี่ย	6.63	6.37	6.13	6.37	6.47	6.33	6.37	6.30	6.27	6.10	6.27	23.37
S.D.	1.19	1.10	1.04	0.93	0.78	0.88	0.81	1.02	0.91	0.80	1.01	1.43

ตาราง 17 แสดงผลคะแนนความพึงพอใจ (1)ด้านคิดต่อแกล้ว (2)ด้านคิดยี่หุ่ยน (3)ด้านคิดริเริ่ม (4)ด้านคิดละเอียดละออ

นักเรียน	คะแนนระดับความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน										รวม	ร้อยละ	ระดับ	
	(1)	ร้อยละ	(2)	ร้อยละ	(3)	ร้อยละ	(4)	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ				
1	41		44		33		2		120					
2	37	90.24	40	90.91	32	96.97	2	100.00	111	92.50		สูงมาก		
3	36	87.80	39	88.64	32	96.97	2	100.00	109	90.83		สูงมาก		
4	36	87.80	37	84.09	31	93.94	2	100.00	106	88.33		สูงมาก		
5	38	92.68	38	86.36	30	90.91	1	50.00	107	89.17		สูงมาก		
6	37	90.24	40	90.91	31	93.94	1	50.00	109	90.83		สูงมาก		
7	35	85.37	36	81.82	28	84.85	1	50.00	100	83.33		สูงมาก		
8	35	85.37	37	84.09	29	87.88	2	100.00	103	85.83		สูงมาก		
9	36	87.80	40	90.91	32	96.97	2	100.00	110	91.67		สูงมาก		
10	39	95.12	41	93.18	33	100.00	2	100.00	115	95.83		สูงมาก		
11	34	82.93	36	81.82	31	93.94	2	100.00	103	85.83		สูงมาก		
12	36	87.80	40	90.91	32	96.97	2	100.00	110	91.67		สูงมาก		
13	37	90.24	40	90.91	31	93.94	2	100.00	110	91.67		สูงมาก		
14	36	87.80	39	88.64	30	90.91	2	100.00	107	89.17		สูงมาก		
15	39	95.12	39	88.64	31	93.94	2	100.00	111	92.50		สูงมาก		
16	36	87.80	38	86.36	29	87.88	1	50.00	104	86.67		สูงมาก		

ตาราง 17 (ต่อ)

นักเรียน	คะแนนระดับความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน										รวม	ร้อยละ	ระดับ
	(1)	ร้อยละ	(2)	ร้อยละ	(3)	ร้อยละ	(4)	ร้อยละ	รวม	ร้อยละ			
16	41		44		33		2		120		ร้อยละ		
17	35	85.37	37	84.09	30	90.91	2	100.00	104	86.67	สูงมาก		
18	34	82.93	36	81.82	30	90.91	1	50.00	101	84.17	สูงมาก		
19	39	95.12	40	90.91	32	96.97	2	100.00	113	94.17	สูงมาก		
20	38	92.68	40	90.91	31	93.94	2	100.00	111	92.50	สูงมาก		
21	38	92.68	41	93.18	33	100.00	2	100.00	114	95.00	สูงมาก		
22	36	87.80	39	88.64	30	90.91	2	100.00	107	89.17	สูงมาก		
23	37	90.24	39	88.64	32	96.97	2	100.00	110	91.67	สูงมาก		
24	37	90.24	38	86.36	31	93.94	2	100.00	108	90.00	สูงมาก		
25	36	87.80	38	86.36	30	90.91	2	100.00	106	88.33	สูงมาก		
26	38	92.68	41	93.18	33	100.00	2	100.00	114	95.00	สูงมาก		
27	38	92.68	40	90.91	33	100.00	2	100.00	113	94.17	สูงมาก		
28	35	85.37	37	84.09	29	87.88	1	50.00	102	85.00	สูงมาก		
29	36	87.80	38	86.36	30	90.91	1	50.00	105	87.50	สูงมาก		
30	38	92.68	40	90.91	32	96.97	2	100.00	112	93.33	สูงมาก		
30	37	90.24	39	88.64	31	93.94	2	100.00	109	90.83	สูงมาก		

ภาคผนวก ค

1. ตารางผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
2. แบบประเมินผลงานนักเรียน วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
3. แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์
4. แผนการจัดการเรียนรู้วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
5. ผลงานของนักเรียน วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
6. ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อทั้ง 3 กิจกรรม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์

ตาราง 18 ตารางผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์วิชาพื้นฐานศิลปะศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (คะแนนเต็ม 20 คะแนน)

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (X)
1	15
2	15
3	16
4	17
5	17
6	17
7	20
8	17
9	20
10	15
11	16
12	19
13	19
14	18
15	19
16	19
17	20
18	19
19	15
20	20
21	19
22	16
23	16
24	20
25	19

ตาราง 18 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	คะแนนหลังเรียน (X)
26	19
27	16
28	19
29	20
30	16
$\bar{X} = 17.76$	
$S = 1.81$	

การวิเคราะห์ข้อมูลผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนของกลุ่มตัวอย่าง โดยสถิติที่ใช้ทดสอบ สมมติฐาน คือ t – test One group

$$t = \frac{\bar{x} - \mu_0}{\frac{s}{\sqrt{N}}}$$

$$t = \frac{17.76 - 16}{\frac{1.81}{\sqrt{30}}}$$

$$t = \frac{1.76}{0.33}$$

$$t = 5.33$$

(เปิดตาราง จะได้ค่าวิกฤตของ t จากการแจกแจงแบบ t ที่ระดับนัยสำคัญ .01 เมื่อ $df = 30 - 1 = 29$ และจากการเทียบจะได้ค่า $t = 2.462$)

เกณฑ์การประเมินผลงานเรื่องการออกแบบโลโก้ (20 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน	มากที่สุด (4.01 - 5.00)	มาก (3.01 - 4.00)	ปานกลาง (2.01 - 3.00)	น้อย (1.01 - 2.00)	น้อยที่สุด (0.00 - 1.00)
ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง	มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน	มีความเชื่อมโยงกันในระดับมาก	มีความเชื่อมโยงกันในระดับปานกลาง	แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงบ้าง	ไม่แสดงออกถึงความเชื่อมโยง
ความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย	เหมาะสม และชัดเจน โดดเด่น	มีความเหมาะสม	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง	มีความขัดแย้งในแนวความคิดกับกลุ่มเป้าหมายอยู่บ้าง	ผู้วิจารณ์ส่วนใหญ่เห็นว่าไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	แสดงออกถึงความคิดนอกกรอบ คิดริเริ่ม	มีความคิดไปในแนวทางความคิดริเริ่ม	มีความคิดไปในแนวทางความคิดริเริ่มในระดับปานกลาง	มีความคิดยึดหยุ่น ปากฎอยู่บ้าง	ผลงานมีการลอกแบบ
ความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์	ถูกต้อง สมบูรณ์ในการวางตำแหน่ง ทุกหลักการ สีสมีความเนียนเรียบ รูปทรงถูกสัดส่วน สวยงามโดดเด่น	ต้องปรับแก้ ผลงานอยู่บ้าง เช่นอาจขาดความสมดุล หรือกลมกลืนเล็กน้อย สีสมีความเนียนเรียบ รูปทรงถูกสัดส่วน	ต้องปรับแก้ ผลงานอยู่บ้าง เช่นอาจขาดความสมดุล หรือกลมกลืนเล็กน้อย สีสมีความเนียนเรียบ รูปทรงถูกสัดส่วน	มีความไม่เหมาะสมโดยที่ประชุมให้ความเห็น ปรับแก้ ค่อนข้างมาก สีสมีความเนียนเรียบ หรือรูปทรงถูกสัดส่วน	ที่ประชุมไม่ให้เห็นในด้านองค์ประกอบศิลป์ สีสไม่เนียน และรูปทรงผิดส่วน

แบบประเมินผลงาน
เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน
โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ปทุมวัน

เกณฑ์การประเมิน	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	หมายเหตุ
1. ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับ รูปทรง	5		
2. ความเหมาะสมกับการใช้งานด้าน กลุ่มเป้าหมาย	5		
3. ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	5		
4. ความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์	5		
รวมคะแนน	20		

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน
 (.....)

**แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) แบบประเมินแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
กับนิยามศัพท์เฉพาะในการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศและทฤษฎี
ความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 2 สำหรับผู้เชี่ยวชาญ**

คำชี้แจง

โปรดพิจารณาว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ได้ตรงกับนิยามศัพท์เฉพาะที่กำหนด
สอดคล้องหรือไม่โดยเขียนเครื่องหมายถูกลงในช่องผลพิจารณาตามความคิดเห็นของท่านดังนี้

+1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

0 เมื่อไม่แน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

-1 เมื่อแน่ใจว่าแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์วัดได้ตรงนิยามศัพท์เฉพาะ

นิยามคำศัพท์

ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความสามารถของนักเรียนในการใช้ความรู้ความคิด
จินตนาการและประสบการณ์ที่มีอยู่ซึ่งแสดงออกถึงความคิดการออกแบบงานศิลปะในการ
ออกแบบตราสัญลักษณ์โดยอาศัยแผนการสอนซึ่งได้จากการใช้ความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิด
ของทอเรนซ์คือความคิดคล่องตัว คิดยืดความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่มซึ่งวัดจากแบบทดสอบ
ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

3.1 ความคิดคล่องแคล่วหมายถึงความสามารถของนักเรียนในการคิดค้นหาปัญหา
จากการวาดภาพได้อย่างรวดเร็วแล้วจำนวนมากในเวลาที่กำหนด

3.2 ความคิดยืดหยุ่นหมายถึงความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพ
และนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภทหลายรูปแบบออกแบบวาดภาพในแผนผัง
ความคิด

3.3 ความคิดริเริ่มหมายถึงความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้แปลกใหม่
เป็นเอกลักษณ์ของตนเอง

3.4 ความคิดละเอียดละออหมายถึงความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิด
ครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพที่ชัดเจนและได้ความหมายที่สมบูรณ์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบขอของทอแรนซ์ ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นภาพให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์และตั้งชื่อภาพตราสัญลักษณ์

กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นลักษณะต่างๆ จำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์ และตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้รูปร่าง วงกลมต่อเติมภาพ จำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพโดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้ว ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์เป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆ

การตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

1) ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบ จากปัญหาให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัว คือ คะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น กิจกรรมชุดที่ 1 ความคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนนกิจกรรมชุดที่ 2 ความคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนนกิจกรรมชุดที่ 3 ความคล่องตัว 30 คะแนน

2) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง กลุ่มหรือทิศทางของคำตอบให้คะแนนจำนวนกลุ่มหรือทิศทางของภาพวาด ซึ่งมีความสามารถในการคิดตั้งสมมติฐานในการวาดภาพ และนำสมมติฐานมาค้นหาคำตอบหลายประเภท หลายรูปแบบออกแบบวาดภาพจำแนกเป็น 4 กลุ่ม

2.1 กลุ่มที่บอกลักษณะที่เจาะจงเรื่องออกแบบตราสัญลักษณ์ชัดเจนให้ 0 คะแนน

2.2 กลุ่มที่บอกเป็นลักษณะภาพเรื่องออกแบบตราสัญลักษณ์ให้ 1 คะแนน

2.3 กลุ่มที่บอกลักษณะจินตนาการของตราสัญลักษณ์ให้ 2 คะแนน

2.4 กลุ่มที่บอกลักษณะภาพนามธรรมเป็นเรื่องตราสัญลักษณ์ให้ 3 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 3 คะแนนกิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 30 คะแนนส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดยืดหยุ่นไม่ให้คะแนน

3. ความคิดริเริ่ม หมายถึง ให้คะแนนตามสัดส่วนของความสามารถในการคิดสร้างสรรค์วาดภาพได้แตกใหม่เป็นเอกลักษณ์ของตนเองถ้านักเรียนตอบซ้ำกันมากๆก็ได้คะแนนน้อยถ้ายังซ้ำกับคนอื่นน้อยหรือไม่ซ้ำกับคนอื่นเลยจะได้คะแนนมากเกณฑ์การให้คะแนนความคิดริเริ่ม คือ

- 3.1) ภาพไม่เหมือนใครเลย 4 คะแนน
 3.2) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 1 คน 3 คะแนน
 3.3) ภาพที่เหมือนของคนอื่น 2-3 คน 2 คะแนน
 3.4) ภาพที่เหมือนกับคนอื่น 4 คนขึ้นไปให้คะแนน 1 คะแนน

กิจกรรมที่ 1 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 4 คะแนนส่วนกิจกรรมที่ 2 ความคิดริเริ่มได้คะแนนสูงสุด 40 คะแนนส่วนกิจกรรมที่ 3 ความคิดริเริ่มไม่ให้คะแนน

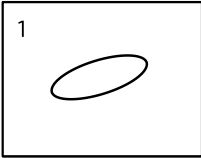
4. ความคิดละเอียดละออ หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ได้ภาพที่ชัดเจนและได้ความหมายที่สมบูรณ์ คือ คะแนนความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์ คือ

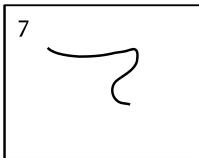
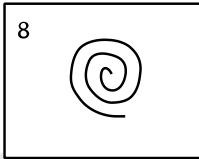
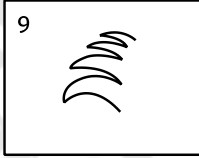
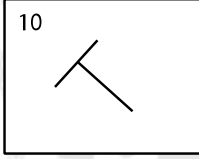
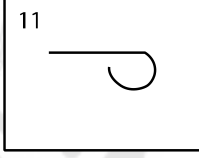
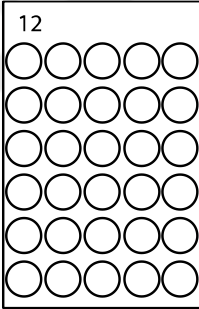
- 3.1) ภาพไม่มีความละเอียดละออเลยให้ 0 คะแนน
 3.2) ภาพมีความละเอียดละออบ้างให้ 1 คะแนน
 3.3) ภาพมีความละเอียดละออมากให้ 2 คะแนน
 ให้คะแนนเฉพาะกิจกรรมที่ 1 ส่วนกิจกรรมที่ 2 และ 3 ไม่ให้คะแนน

๕ ตารางแสดงการตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

รายการ	กิจกรรมที่ 1	กิจกรรมที่ 2	กิจกรรมที่ 3	ผลรวม
ความคิดคล่อง	1	10	30	41
ความคิดริเริ่ม	4	40	-	44
ความคิดยืดหยุ่น	3	30	-	33
ความคิดละเอียดละออ	2	-	-	2
คะแนนรวมแต่ละกิจกรรม	10	80	30	120

ภาพประกอบ 21 การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์

นิยามศัพท์	กิจกรรม	ข้อ	ระดับความคิดเห็น		
			+1	0	-1
ด้านความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิด ละเอียดละออ	<p>กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นภาพให้นักเรียนต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมายตามโครงสร้างศิลปะ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับการออกแบบตราสัญลักษณ์และตั้งชื่อภาพตราสัญลักษณ์</p> <p>กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นลักษณะต่างๆ จำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์ และตั้งชื่อภาพ</p>	<p>1</p> 			
		2			
		3			
		4			
		5			
		6			

นิยามศัพท์	กิจกรรม	ข้อ	ระดับความ		
			คิดเห็น		
			+1	0	-1
ด้านความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิด ละเอียดละออ	<p>กิจกรรมที่ 2 การเติมรูปภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion)</p> <p>โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้เป็นเส้นลักษณะต่างๆ จำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อภาพให้แปลกใหม่ สื่อความหมาย ตามโครงสร้างศิลปะ และน่าสนใจ โดยสร้างสรรค์ภาพเกี่ยวกับตราสัญลักษณ์ และตั้งชื่อภาพ</p>	<p>7 </p> <p>8 </p> <p>9 </p> <p>10 </p> <p>11 </p>			
	<p>กิจกรรมที่ 3 การใช้รูปร่างวงกลม ต่อเติมภาพจำนวน 30 ภาพ การประกอบภาพโดยใช้รูปร่างเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้ว ตั้งชื่อภาพที่ต่อเติม โดยสร้างสรรค์เป็นภาพสัญลักษณ์ต่างๆ</p>	<p>12 </p>			

ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

.....
.....

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

(.....)

ตำแหน่ง

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....



กระบวนการจัดรูปแบบการสอนออกแบบทัศนศิลป์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ เรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความหมาย หมายถึง การสอนออกแบบในทางศิลปะที่มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการเรียนการสอนจะมีรูปแบบที่ให้ผู้เรียนได้ศึกษา ทดลอง ออกแบบ โดยครูกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ด้วยสื่อสารสนเทศต่างๆอย่างต่อเนื่อง

1. **ขั้นเตรียมการ (Preparation)** เป็นขั้นของการเตรียมการเพื่อนำผู้เรียนเข้าสู่สถานการณ์ที่ครูออกแบบไว้เพื่อให้นักเรียนมีความสนใจ แบ่งออกเป็น 2 ส่วนดังนี้

1.1 โน้มน้าว กระตุ้นด้วย Social Media โดยครูเป็นผู้สร้างบรรยากาศ ด้วยประสบการณ์สุนทรียะที่เชื่อมโยงมายังสถานการณ์จริง โดยใช้ลักษณะของความเสมือนจริงเช่น โปรแกรมการค้นคว้าเสมือนจริง หรือจากสื่ออิเล็กทรอนิกส์อื่นที่แบ่งปัน ในขั้นตอนนี้อาจใช้เวลาเพื่อให้ผู้เรียนได้พบกับสื่อที่หลากหลายแบ่งปันไปยัง Social Media ที่ผู้เรียนสามารถเข้าถึงได้

1.2 สร้างสถานการณ์ที่ท้าทาย Challenge situation ครูออกแบบสถานการณ์ที่เปิดโอกาสสำหรับการออกแบบในชีวิตจริง โดยอาจมีสถานการณ์ให้เด็กนักเรียนเลือก เป็นสิ่งที่ท้าทายสู่การสร้างสรรค์ผลงาน อยู่ในความสนใจ โดยนักเรียนจะต้องได้รับประสบการณ์ในการเรียนรู้ทั้งจากทาง Social Media และจากการสอบถามผู้รู้ ผู้มีประสบการณ์ (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นหาข้อเท็จจริง)

2. **ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)** เป็นขั้นตอนที่ครูให้นักเรียนวิเคราะห์สถานการณ์นั้น โดยกำหนดให้นักเรียนพิจารณา ดังนี้

2.1 What (เราจะทำงานอะไร) กำหนดเป้าหมายของงานที่จะทำ ซึ่งเป็นขั้นตอนเบื้องต้นในการออกแบบทั่วไป ที่จะต้องระบุให้ชัดเจน (Inform) เช่นเพื่อโฆษณา เพื่อตกแต่ง เพื่อ

2.2 Where (งานของเราจะนำไปใช้ที่ไหน) เช่น งานออกแบบในโรงแรม กับงานออกแบบตามแหล่งท่องเที่ยวจะต้องพิจารณาถึงความแตกต่างๆ

2.3 Who หรือใครคือกลุ่มเป้าหมาย (User Target Group) เป็นเรื่องสำคัญที่สุดในการ วิเคราะห์โจทย์เพื่อการออกแบบ เพราะเป็นสื่อที่ที่เราสามารถคิดถึงสัญลักษณ์องค์ประกอบศิลป์ โดย สิ่งที่กำหนดคือ เพศ อายุ สังคม เป็นต้น

2.4 How เป็นการสรุปว่าเราจะทำงานชิ้นนี้อย่างไรโดยสรุปเป็นแนวทางการว่าๆ (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นพบปัญหา)

3. **ขั้นแนวความคิด (Idea)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนสามารถที่จะสังเคราะห์ผลจากการครุ่นคิด ทบทวน จนตกผลึกทางความคิดออกมาโดยแบ่งออกมาเป็นสองขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.1 **ขั้นพักตัว Incubation** โดยเป็นการคิดถึงและใช้เวลาในการครุ่นคิด โดยอาจจะมาจากความคิดที่ไม่มีที่มาหลากหลายรูปแบบ โดยในขั้นนี้ในทางออกแบบ ผู้เรียนใช้วิธีการ Sketch มาเป็นจำนวนมากและ อาจสร้างแรงบันดาลใจด้วยการออกไปชมผลงานอื่น หรือ การออกไปยังสถานที่ที่สร้างแรงบันดาลใจ

3.2 **ขั้นความคิดกระจ่างชัด (Illumination)** เป็นขั้นที่ความคิดต่างๆ โยงเข้าหากันอย่างมีระเบียบมากขึ้น โดยขั้นตอนนี้ผู้เรียน อาจจะพร้อมไปสู่งาน Sketch ที่ผู้เรียนพร้อมจะนำเสนอ

(กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นพบปัญหาและด้านการค้นพบความคิดการตั้งสมมติฐาน)

4. **ขั้นระดมสมอง (Brain Strom)** เป็นขั้นตอนที่ผู้สอนเข้ามามีบทบาท โดยจัดให้มีการระดมสมองโดย ครู ผู้เรียน เพื่อน หรือบุคคลอื่น เพื่อนำไปสู่การนำเสนอ (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านทดสอบสมมติฐานและการค้นพบคำตอบ)

5. **การนำเสนอ และวิจารณ์สู่สาธารณชน (Presentation)** เป็นขั้นตอนที่ผู้เรียนนำเสนอผลงานมายังสื่อที่กว้างขวาง มากขึ้น และเปิดโอกาสให้มีการวิจารณ์อย่างกว้างขวาง เช่นอาจใช้ Social Media ในการเผยแพร่ และแสดงความคิดเห็น (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการยอมรับค้นพบ)

6. **การสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน (Feedback)** ครูและผู้เรียนร่วมกันสรุปผลในการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อเป็นแนวทางในการปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป (กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการยอมรับค้นพบ)

การจัดเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ออกแบบตราสัญลักษณ์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ ด้วยกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์

ตาราง 19 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ในการจัดเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ออกแบบตราสัญลักษณ์ร่วมกับสื่อสารสนเทศ

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อสารสนเทศ	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์
1. ขั้นเตรียมการ (Preparation)	การออกแบบโลโก้เป็นการออกแบบที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างและโน้มน้าวให้ผู้บริโภค โดยสารที่นำออกมาเลือกนำมาสื่อความหมายในเชิงจิตวิทยาแบบต่างๆ	อภิปราย บรรยาย การเรียนแบบร่วมมือ	Famous Logo Evolutions Hidden Images in Famous Logos , Hidden meanings of famous logos	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นหาข้อเท็จจริง
2. ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)	การออกแบบโลโก้จะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมายในด้านต่างๆได้แก่ งานออกแบบเป็น การออกแบบอะไรเพื่อใคร ที่ไหน อย่างไร	อภิปราย และ นำเสนอ ผลงานค้นคว้า อย่างอิสระ	นักเรียนเป็นคน ค้นคว้าและนำเสนอ แบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook.com	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการค้นพบปัญหา

ตาราง 19 (ต่อ)

ขั้นตอน	สาระสำคัญ	กระบวนการปฏิบัติ	สื่อสารสนเทศ	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์
3. ขั้นแนวคิด (Idea)	แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ดีนั้น มีที่มาจากแนวความคิดที่ต้องใช้เวลาในการคิดที่ไม่มีที่มาที่แน่ชัดหลากหลายรูปแบบ โดยการสร้างแรงบันดาลใจนั้นเหมาะสมกับการที่นักออกแบบจะออกไปพบกับโลกภายนอก ครุ่นคิดจากสื่อ Social Media	อภิปราย การทำงานกลุ่ม การปฏิบัติงานจริง	นักเรียนเป็นคนค้นคว้าและนำเสนอ แบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook.com	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้านการค้นพบปัญหาและด้านการค้นพบความคิดการตั้งสมมติฐาน
4. ขั้นระดมสมอง (Brainstrom)	แนวความคิดในการออกแบบมาจากการเชื่อมโยงกันอย่างมีระเบียบมากขึ้น และชัดเจนมากขึ้นในการนำเสนอที่ผ่านการเรียบเรียงวิเคราะห์และสังเคราะห์	อภิปราย การทำงานกลุ่ม การปฏิบัติงานจริง	นักเรียนเป็นคนค้นคว้าและนำเสนอ แบ่งปันไปยังกลุ่มใน www.facebook.com	กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้านทดสอบสมมติฐานและการค้นพบคำตอบ

ตาราง 19 (ต่อ)

ขั้นตอน	สาระสำคัญ
5. การนำเสนอ และวิจารณ์สู่สาธารณชน	การระดมสมอง เป็นแนวคิดที่ใช้ความร่วมมือในการ ออกเสนอความคิดเห็นโดยในงานออกแบบ นัก ออกแบบจะต้องเคารพถึงการตัดสินใจผลงาน และพร้อมที่ จะปรับปรุงแก้ไข
6. การสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน	นักออกแบบจะต้องรู้จักวิเคราะห์ผลงานของตนเองที่มา จากการวิจารณ์ และพัฒนาผลงานในงานออกแบบ ต่อไป



แผนการจัดการสอนออกแบบทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ร่วมกับ
สื่อสารสนเทศ
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การออกแบบตราสัญลักษณ์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

1. เป้าหมายการเรียนรู้

1.1 ผลการเรียนรู้

นักเรียนมีทักษะ ในการประยุกต์ใช้ ทัศนธาตุด้วยกลวิธีทางศิลปะต่างๆที่สร้างสรรค์

1.2 สารสำคัญ/ความคิดรวบยอด

การออกแบบตราสัญลักษณ์ จะต้องเข้าใจการสื่อสารความหมาย และภาพลักษณ์
สินค้า ด้วยหลักการองค์ประกอบศิลป์

1.3 สารการเรียนรู้

1. นิยามความหมายของศิลปะ
2. ความหมายและประเภทขององค์ประกอบศิลป์ ซึ่งได้แก่ทัศนธาตุอันประกอบด้วยเส้น สี รูปร่างรูปทรง พื้นผิว แสงเงา ที่ว่าง
3. หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ เบื้องต้น ได้แก่เอกภาพ และความกลมกลืน

1.4 ทักษะของผู้เรียนตามหลักสูตรมาตรฐานสากล

1. creativity & innovation (ทักษะด้านการสร้างสรรค์ และนวัตกรรม)
2. communications, information & media literacy (ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ)
3. collaboration, teamwork & leadership (ทักษะด้านความร่วมมือ การทำงานเป็นทีม และภาวะผู้นำ)
4. computing & ict literacy (ทักษะด้านคอมพิวเตอร์ และเทคโนโลยีสารสนเทศ และการสื่อสาร)
5. career & learning skills (ทักษะอาชีพ และทักษะการเรียนรู้)

2. หลักฐานการเรียนรู้

2.1 ชิ้นงาน/ภาระงาน

1. ผลงานเรื่องออกแบบตราสัญลักษณ์
2. การนำเสนอผลงานกลุ่ม เรื่องออกแบบตราสัญลักษณ์

2.2 การวัดและประเมินผล

1. เกณฑ์การประเมินผลงานเรื่องการออกแบบ Logo สินค้า (20 คะแนน)

เกณฑ์การประเมิน	มากที่สุด (4.01 - 5.00)	มาก (3.01 - 4.00)	ปานกลาง (2.01 - 3.00)	น้อย (1.01 - 2.00)	น้อยที่สุด (0.00 - 1.00)
ความสัมพันธ์ระหว่างแนวความคิดกับรูปทรง	มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกัน อย่างชัดเจน	มีความเชื่อมโยงในระดับมาก	มีความเชื่อมโยงในระดับปานกลาง	แสดงให้เห็นถึงการเชื่อมโยงบ้าง	ไม่แสดงออกถึงความเชื่อมโยง
ความเหมาะสมกับการใช้งานด้านกลุ่มเป้าหมาย	เหมาะสมและชัดเจนโดดเด่น	มีความเหมาะสม	มีความเหมาะสมในระดับปานกลาง	มีความขัดแย้งในแนวความคิดกับกลุ่มเป้าหมายอยู่บ้าง	ผู้วิจารณ์ส่วนใหญ่เห็นว่าไม่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย
ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์	แสดงออกถึงความคิดนอกกรอบ คิดริเริ่ม	มีความคิดไปในแนวทางความคิดริเริ่ม	มีความคิดไปในแนวทางความคิดริเริ่มในระดับปานกลาง	มีความคิดยึดหยุ่น ปรากฏอยู่บ้าง	ผลงานมีการลอกแบบ
ความคิดละเอียดลออสร้างสรรค์ ถูกต้องทางองค์ประกอบศิลป์	ถูกต้องสมบูรณ์ในการวางตำแหน่ง ทุกหลักการ สีมีความเนียนเรียบ สวยงามโดดเด่น	ต้องปรับแก้ผลงานอยู่บ้าง เช่นอาจขาดความสมดุลหรือกลมกลืนเล็กน้อย สีมีความเนียนเรียบ รูปทรงถูกสัดส่วน	ต้องปรับแก้ผลงานอยู่บ้าง บ้างเช่นอาจขาดความสมดุลหรือกลมกลืนเล็กน้อย สีมีความเนียนเรียบ รูปทรงถูกสัดส่วนใน ระดับปานกลาง	มีความไม่เหมาะสมโดยที่ประหลาดให้ ความเห็นปรับแก้ สีมีความเนียนเรียบ หรือรูปทรงถูกสัดส่วน อย่างใดอย่างหนึ่ง	ที่ประหลาด ไม่ให้เห็นในด้านองค์ประกอบศิลป์ สีไม่เนียนและรูปทรงผิดส่วน

3. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

สัปดาห์ที่ 1

ชั้นที่ 1 (ขั้นเตรียมการ (Preparation) และชั้นที่ 2 (ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)

กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ด้านการยอมรับค้นพบและด้านการค้นพบปัญหา

สาระสำคัญ

การออกแบบตราสัญลักษณ์ เป็นการออกแบบที่ต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์ เพื่อสร้างและโน้มน้าวให้ผู้บริโภค โดยสารที่นักออกแบบเลือกนำมาใช้นั้นมีความหมายในเชิงจิตวิทยาแบบต่างๆ

การออกแบบตราสัญลักษณ์ จะต้องคำนึงถึงกลุ่มเป้าหมาย ในด้านต่างๆได้แก่ งานออกแบบเป็นการออกแบบอะไร เพื่อใคร ที่ไหน อย่างไร

ขั้นนำ

1. สนทนาระหว่างครูและนักเรียนในเรื่องของการออกแบบที่นักเรียนพบเห็นใน

ชีวิตประจำวัน

ขั้นสอน

โน้มน้าว กระตุ้นด้วย Social Media

2. ครูให้นักเรียนชม Social Media เกี่ยวกับการออกแบบต่างๆ ในโฆษณา และสารที่ซ่อนอยู่ใน Logo โดยใช้สื่อ Hidden Images in Famous Logos, Hidden meanings of famous logos จาก www.youtube.com

3. นักเรียนช่วยกันสรุปว่า โลโก้มันมีประโยชน์อย่างไรบ้างนอกจากบอกให้รู้ถึงสินค้า
4. ครูอธิบายถึงเรื่องอัตลักษณ์ขององค์การที่ผู้สื่อสารต้องการจะสื่อมายังผู้รับสาร
5. ครูอธิบายเรื่องความหมายของทัศนธาตุ และประเภทของทัศนธาตุ และ

องค์ประกอบทางทัศนศิลป์

6. ครูให้นักเรียนเลือกโจทย์ในงานออกแบบโดยให้ทดลองออกแบบอย่างอิสระในอินเทอร์เน็ต โดยให้เวลาค้นคว้าและเลือกรูปโดยใช้เวลาไม่เกิน 30 นาทีในการค้นคว้า และคิด Theme ในงานได้อย่างอิสระ

7. ครูให้นักเรียนเตรียมคำตอบ ในขั้นตอนการวิเคราะห์ทั้ง 4 ด้านคือ What Where

Who Why

8. ครูให้นักเรียนค้นคว้าและหาคำตอบอย่างอิสระ โดยกำหนดโจทย์

9. นักเรียนแต่ละคนตอบคำถามเกี่ยวกับ Where Who Why โดยเน้นถึงกลุ่มเป้าหมายที่เหมาะสม

สร้างสถานการณ์ที่ท้าทาย

10. ครูออกแบบสถานการณ์ที่เอื้อต่อการเรียนรู้โดยสมมุติให้นักเรียนในชั้นออกไปตั้งบริษัทของนักเรียนเอง และทำการสร้างแบรนด์ของตนเอง โดยให้ลองค้นคว้าข้อมูลจากอินเทอร์เน็ต

ขั้นสรุป

11. สนทนาถึงรูปแบบการเรียนการสอน และให้นักเรียนในกลุ่มแชร์ผลงานลงใน Google drive

สัปดาห์ที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นแนวคิด (Idea) กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้านการค้นพบความคิดการตั้งสมมติฐาน

สาระสำคัญ แรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบที่ดีนั้น มีที่มาจากแนวความคิดที่ต้องใช้เวลาในการคิดที่ไม่มีที่มาที่แน่ชัดหลากหลายรูปแบบ โดยการสร้างแรงบันดาลใจนั้นเหมาะสมกับการที่นักออกแบบจะออกไปพบกับโลกภายนอก ครุ่นคิดจากสื่อต่างๆ

ขั้นนำ

1. ครูสอบถามนักเรียนถึงการแชร์เรื่องราวใน โซเชียลมีเดีย ผลดีและผลเสีย การสร้างสรรค์และการใช้สื่อโดยปกติของนักเรียน

ขั้นสอน

2. ครูให้นักเรียนได้คิดคำหนึ่งคำและให้นักเรียนออกแบบนำเสนอคำคำนั้นออกมาให้ออกมาในรูปแบบของ Typographic เช่นคำว่าการ์ตูน ให้เป็นลักษณะตัวอักษรที่มีความเป็นการ์ตูนมากที่สุด

3. ครูให้นักเรียนได้ทดลองออกแบบคำเหล่านั้นและระบายสีลงไปในกระดาษ 100 ปอนด์ ขนาด A4

4. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่ม คิดหาคำที่เป็น Keyword ทางการออกแบบให้บริษัทตน เช่น เก๋ วัยรุ่น อังกิต อังกิต โดยที่นักเรียนสามารถใช้ศัพท์แสดงในการออกแบบได้ แต่ต้องตรงกับกลุ่มเป้าหมาย (ขั้นพักตัว)

5. ครูให้นักเรียนแต่ละคนสรุปคำเหล่านั้น ให้เหลือเพียง 3 คำ และใช้เวลาในการ Sketch ผลงาน โดยครูมีข้อแม้ว่านักเรียนทุกคนจะต้องมีการ Sketch ผลงาน จากนั้นให้แต่ละกลุ่มช่วยกันแบ่งปัน และแสดงความคิดเห็น ซึ่งในระหว่างนี้เป็นช่วงที่นักเรียนต้องใช้แรงบันดาลใจจากสิ่งรอบตัว โดยครูยกตัวอย่างเช่น บัมเชลลีใช้ โลโก้ที่มาจากหอย เป็นต้น (ชั้นความคิดกระจ่างชัด)

6. ครูให้นักเรียนค้นคว้าและหาคำตอบอย่างอิสระจากอินเทอร์เน็ต

7. ครูยกตัวอย่างสรุปท้ายคาบ และให้แต่ละคนสรุปถึงสิ่งที่ได้รับ

8. ครูติดตามผลงานของนักเรียนและให้คำปรึกษาอย่างใกล้ชิดตลอดสัปดาห์

ขั้นสรุป

9. ครูสรุปความสำคัญของการออกแบบ และสรุปเรื่องการตกลงกันภายในกลุ่มเพื่อจะเลือกแบบร่างที่ดีที่สุดออกมานำเสนอในกิจกรรมถัดไป โดยในระหว่างสัปดาห์มอบหมายให้มีการพัฒนางานให้ออกมาสมบูรณ์ที่สุด โดยให้แต่ละกลุ่ม เตรียมหาข้อมูลเกี่ยวกับแรงบันดาลใจและกำหนดให้ในกิจกรรม โดยการค้นคว้าจากอินเทอร์เน็ต ในรูปแบบอิสระเช่นอาจมาจากภาพถ่าย อาจมาจากงานศิลปะและอื่นๆ ทั้งสถาปัตยกรรม หรือทฤษฎีทางคณิตศาสตร์ (ชั้นความคิดกระจ่างชัด)

สัปดาห์ที่ 3

ขั้นที่ 4 ชั้นความคิด (Brain storm) กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้าน

ทดสอบสมมติฐานและการค้นพบคำตอบ

สาระสำคัญ

แนวความคิดในการออกแบบมาจากการเชื่อมโยงกันอย่างมีระเบียบมากขึ้น และชัดเจนมากขึ้นในการนำเสนอที่ผ่านการเรียบเรียง วิเคราะห์และสังเคราะห์

ขั้นนำ

1. ครูสอบถามนักเรียนถึงเรื่องการทำงานกลุ่มคร่าวๆ

ขั้นสอน

2. ครูสอบถามถึงเรื่องของการทำงานกลุ่ม และให้นักเรียนแต่ละกลุ่มใช้เวลาในการอภิปราย โดยมีครูเป็นที่ปรึกษา พูดคุยสนทนาเกี่ยวกับแบบร่างพร้อมแสดงความคิดเห็น

3. ครูให้แต่ละกลุ่มใช้แบบที่ Sketch ทำการเลือกสีที่ใช้กับโลโก้ แล้วทำการสร้างผลงานจริงที่พร้อมกับการนำเสนอจริงในชั้นระดมสมองต่อไป

4. นักเรียนใช้เวลาว่างหลังกิจกรรม หากมีการปรับแก้ให้มีการปรับแก้ภายในระยะเวลาที่กำหนดก่อนการนำเสนอ และวิจารณ์ผู้สภาราณชน

ขั้นสรุป

5. ครูนัดวันส่งผลงาน และนำเสนอผลงาน

สัปดาห์ที่ 4

ขั้นที่5 การนำเสนอ กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ด้านการยอมรับค้นพบ

สาระสำคัญ การระดมสมอง เป็นแนวคิดที่ใช้ความร่วมมือในการออกเสนอความคิดเห็นโดยในงานออกแบบ นักออกแบบจะต้องเคารพถึงการตัดสินใจผลงาน และพร้อมที่จะปรับปรุงแก้ไข

ขั้นนำ

1. ครูให้นักเรียนแต่ละกลุ่มเตรียมตัวนำเสนอผลงานหน้าชั้น

ขั้นสอน

2. ครูให้นักเรียนแต่ละคนนำเสนอผลงาน

3. ครูตรวจสอบให้นักเรียนตอบคำถามเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และสรุปถึง

แนวความคิดของตนเองและการพัฒนาแนวความคิดนั้นมายังผลงานของตนเอง

4. ครูเปิดโอกาสให้เพื่อนร่วมห้องได้มีสิทธิ์ที่จะวิจารณ์ผลงานของนักเรียน

ขั้นสรุป

5. ครูให้นักเรียนนำเสนอผลงานจนครบและสรุปผลสะท้อนกลับไปยังผู้เรียน

6. ครูสรุปถึงเรื่องการทำงานจริงและการเรียนรู้ว่าหากนักเรียนเห็นความสำคัญแล้ว

นักเรียนสามารถนำความรู้ที่เรียนเหล่านั้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

7. ครูประเมินผู้เรียนและแสดงความคิดเห็นถึงในเรื่องการทำงานของนักเรียนและ

แนวทางในการพัฒนาผลงานของแต่ละกลุ่มโดยเน้นย้ำให้เห็นความสำคัญของการทำงานเป็นทีม

4. สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งเรียนรู้

1. สื่อ social Media
2. ภาพถ่ายที่หาได้ตามอินเทอร์เน็ต
3. ผลงานการออกแบบ
4. อินเทอร์เน็ต

5. การวัดประเมินผล

สิ่งที่ประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน	ความคิดสร้างสรรค์
ขั้นเตรียมการ			
- ความร่วมมือในการทำงาน	สังเกต	ผู้เรียนแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในการแบ่งงาน	กระบวนการความคิด สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ด้านการยอมรับค้นพบ
ขั้นวิเคราะห์			
- ความเข้าใจในเรื่องการวิเคราะห์ในงานออกแบบ	สังเกตจากตอนที่ผู้เรียนในกลุ่มออกมานำเสนอ	ความเหมาะสมในการวิเคราะห์กลุ่มเป้าหมายที่มีความเป็นไปได้ในการใช้งานจริง	กระบวนการความคิด สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ด้านการค้นพบปัญหา
ขั้นแนวคิด			
- ผลงานการ Sketch (รายบุคคล)	ตรวจผลงานของนักเรียนเป็นรายบุคคล	แสดงออกถึงการสร้างสรรค์รูปทรงใหม่ๆ ที่มาจากแนวความคิดที่มีที่มาจาก	กระบวนการความคิด สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ด้านการค้นพบ ความคิดการ ตั้งสมมติฐาน
ขั้นความคิด			
- ผลงานการออกแบบ (รายกลุ่ม) - ความร่วมมือในการทำงาน	ตรวจผลงานการออกแบบที่สมบูรณ์ในแบบประเมินงานออกแบบโลโก้ และสังเกตความร่วมมือในการทำงาน	-มีการใช้องค์ประกอบศิลป์ที่เหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย -ผู้เรียนแสดงออกถึงความกระตือรือร้นในหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย	กระบวนการความคิด สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ด้านทดสอบสมมติฐาน และการค้นพบคำตอบ
ขั้นการนำเสนอและ วิจารณ์ผู้สาธิตงาน			
- การนำเสนอผลงาน	ประเมินในแบบประเมินการนำเสนอผลงาน	-นำเสนอเนื้อหาครบถ้วน สมบูรณ์ -รูปแบบการนำเสนอความสวยงามและน่าสนใจ	กระบวนการความคิด สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ ด้านการยอมรับค้นพบ

ผลงานวิชาพื้นฐานศิลปศึกษา เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ผลงานการออกแบบของเด็กชายชนวีร์ กาสุวรรณ

Logo : NK Entertainment

Keyword: “NK Entertainment record”

Colors: ดำ,แดง,น้ำเงิน

Concept: เพลงและดนตรีต่างๆ ที่ได้สร้างและประพันธ์ขึ้นมา สีแดงแสดงถึงความโดดเด่นในผลงานเพลง สีน้ำเงินแสดงถึงความสุขุม เรียบง่ายของบริษัท ตัวอักษรกลับด้านเปรียบเหมือนกระจกสะท้อนผลงานเพลง ตัดขอบสีดำให้ชัดเจน



ภาพประกอบ 22 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายชนวีร์ กาสุวรรณ” ผลงานการออกแบบ
ของเด็กชายธนณัฐ ศรีสงวนสัตย์

Logo : ร้านอาหาร

Keyword: “Jojo Breakfast”

Colors: ชมพู,เขียว, น้ำตาล,เหลือง

Concept: มื้อเช้ามันสำคัญมาก เป็นมื้อที่อร่อยที่สุดในความคิดผม เพราะเป็นการรับประทานอาหารเช้าแรกหลังจากหลังจากหลายชั่วโมง และมื้อเช้าที่ผมชอบที่สุด คืออาหารสไตล์อเมริกัน ที่ประกอบด้วย ไข่ดาว ไส้กรอก ขนมปัง แฮม เบคอน เป็นต้น



ภาพประกอบ 23 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายธนณัฐ ศรีสงวนสัตย์” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงฟ้าร์ชานา มะไซ๊ะ

Logo :

ร้านเสื้อผ้า

Keyword:

“Minimalistic NINA”

Colors:

ดำ,ครีม

Concept:

มือ คือ หัวจรดเท้า ตัวส่วนบนไปจนถึงส่วนล่าง ท่วงท่าของมือ กำลังก้าวเท้า ตัวหนังสือสีดำ คือทางม้าลาย ทำให้เห็นว่าตัวละครกำลังข้ามทางม้าลาย ตัวอักษรเขียนว่า NIN และมือ A



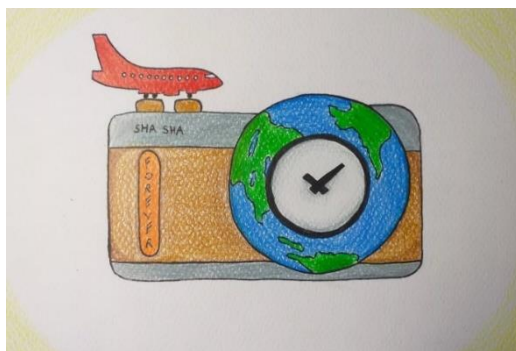
ภาพประกอบ 24 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงฟ้าร์ชานา มะไซ๊ะ” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงธาวัดย์ มุ่งวิริยะกิจ

Logo : ร้านเฟอร์นิเจอร์
 Keyword: “เฟอร์นิเจอร์สไตล์หรรษาวิเศษ”
 Colors: ดำ,ขาว
 Concept: ร้านเฟอร์นิเจอร์สไตล์หรรษาวิเศษ จึงทำพื้นที่ดูคลาสสิก มีเส้น
 ซึ่งทำให้เหมือนรอยเย็บของหนังโซฟาและจุดด้านบน 2 จุดเปรียบเสมือนตะปูที่ยึดเอาไว้กับ
 ผลิตภัณฑ์ ทำให้ตัวผลิตภัณฑ์เปรียบเสมือนเป็นโลโก้ของร้านด้วยเช่นกัน



ภาพประกอบ 25 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงธาวลัย มุ่งวิริยะกิจ” ผลงานการออกแบบ
 ของเด็กหญิงกานต์กนิษฐี ลักษณะวิเศษ

Logo : ร้านถ่ายภาพ และขายกล้องถ่ายภาพ
 Keyword: “because can't stop walking”
 Colors: ดำ,ครีม, น้ำตาล,เหลือง
 Concept: โลโก้เป็นรูปกล้องถ่ายรูปโดยมีส่วน วงแหวน ปรับความชัดเป็น
 รูปโลก ต้องเล่นกล้อง เป็นรูปนาฬิกา ตัวกล้องเป็นตัวอักษรคำว่า Forever ที่หมายถึงตลอดไป
 ตรงปุ่มชัตเตอร์ และแป้นปรับความเร็วชัตเตอร์ มีเครื่องบินอยู่ข้างบนและมีคำว่า sasha อยู่ตรง
 ขวบนของตัวกล้อง ทั้งหมดนี้ต้องการแสดงให้เห็นว่าความทรงจำต่างๆ อาจเลือนลางเมื่อเวลา
 ผ่านไป แต่ถ้าเราใช้กล้องถ่ายรูปบันทึกภาพความทรงจำต่างๆ ความทรงจำเหล่านั้นก็จะอยู่กับเรา
 ตลอดไป เราสามารถใช้กล้องถ่ายรูปเก็บความทรงจำได้ทุกที่ทุกเวลา และความทรงจำเหล่านั้นจะ
 อยู่กับเราตลอดไป because can't stop walking



ภาพประกอบ 26 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงกานต์กนิษฐิ์ ลักษณะวิศิษฎ์” ผลงานการออกแบบของเด็กชายตฤณ ศรีวราหกุล

Logo : ร้านกาแฟ

Keyword: “มิกกี้เมาส์”

Colors: ดำ,แดง

Concept: ในเมื่อผมเป็นคนชอบกาแฟและเครื่องดื่มต่างๆ มากมายและชอบใช้เวลาอยู่ในร้านกาแฟ ผมเลยมีความคิดที่จะสร้างร้านกาแฟเป็นของตนเอง โดยจะเป็นร้านกาแฟมิกกี้เมาส์ เพราะตัวผมเองมีชื่อเล่นว่ามิกกี้ จึงนำมาตั้งชื่อ และเชื่อมโยงกับตัวละครดิสนีย์ที่ชื่อว่ามิกกี้เมาส์ โดยตัวละครจะมีสีหลักคือดำแดง



ภาพประกอบ 27 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายตฤณ ศรีวราหกุล” ผลงานการออกแบบของเด็กชายณัฐดน ว่องพิสุทธิพงศ์

Logo : ร้าน Fresh egg & wings
 Keyword: “สดและมีคุณภาพ”
 Colors: ดำ,ครีม, น้ำตาล,เหลือง
 Concept: ร้านขายของเกี่ยวกับไก่ มีขายทั้งไข่ไก่และไก่ ตัวโลโก้จะเป็นรูปไข่ โดยกรอบด้านนอกจะเป็นรูปไข่ ที่อยู่ในรัง และขายเนื้อไก่ ดังรูปด้านบนจะเห็นว่ามีการดูของไก่ยื่นออกมาทำให้มองอีกมุมก็จะเป็นได้ทั้งไข่ไก่และน่องไก่ ดูสดและน่ารับประทาน เพราะร้านของเราจะขายของสดและมีคุณภาพ



ภาพประกอบ 28 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายเด็กชายณัฐดน ว่องพิสุทธิพงศ์” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงศศิยามา ศุภรัตน์

Logo : ร้าน Pop corn
 Keyword: “Koya Pop corn”
 Colors: ดำ,ขาว,แดง,เหลือง
 Concept: เวลาว่างเวลาที่เหลือหลังจากการเรียน เวลาที่ออกไปเที่ยวเล่นกับเพื่อน มักจะใช้เวลาทั้งหมดนี้ในการดูหนัง ในการดูหนังเราก็จะไม่สามารถอยู่นิ่งๆ ได้ตลอดเวลา ทำให้คนนำป๊อปคอร์นเข้าไปกินในโรงหนังกันอย่างแพร่หลายทั้งคนยุโรป และคนในเอเชีย ทำให้ป๊อปคอร์นเป็นที่นิยมอย่างมาก ตัว k ย่อมาจากคำว่า koya ซึ่งเป็นชื่อเล่นของดิฉัน มาผสมกับกล่องป๊อปคอร์น ที่ทุกคนน่าจะรู้จักดี ทำให้โลโก้สามารถจดจำได้ง่าย โลโก้นี้มี 4 สีคือดำ ขาวแดงและเหลือง ยังมีสีน้อยเท่าไรก็จะทำให้คนจดจำเราก็ของเราได้ง่ายยิ่งขึ้น



ภาพประกอบ 29 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงศรียาภา ศุภรัตน์” ผลงานการออกแบบ
ของเด็กชายชนวิษญ์ ภู่งศ์

Logo : ร้านพิซซ่า
 Keyword: “ครบทุกรสชาติ และบริการส่งพิซซ่าได้ทุกที่ทุกเวลา”
 Colors: ดำ, ส้ม, เหลือง
 Concept: เป็นโลโก้ของร้านพิซซ่า หลุมดำด้านบนเป็นเหมือนการบริการ
 ส่งพิซซ่าได้ทุกที่ทุกเวลา และมีทุกรสชาติ สั่งหน้าไหนก็ได้ โลโก้เป็นรูปกล่องเหมือนกับกล่องพิซซ่า
 ใช้สีแดงสีส้มเพื่อให้ดูโดดเด่น และคล้ายกับพิซซ่า



ภาพประกอบ 30 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายชนวิษญ์ ภู่งศ์” ผลงานการออกแบบของ
เด็กหญิงธัญชนก อนันต์อิทธิกุล

Logo : ร้านโดนัท
 Keyword: “Sweet Donut”
 Colors: น้ำตาล, เหลือง, เขียว, ฟ้ำ, ส้ม, ชมพู
 Concept: เป็นโดนัทที่มีสีสันสวยงามพร้อมกับความอร่อยที่มีครบทุก

รสชาติ



ภาพประกอบ 31 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงชญชนก อนันต์อิทธิกุล” ผลงานการออกแบบของเด็กชายเมธาสิทธิ์ รัตนะคุณชัย

Logo : โรงเรียนสอนดนตรี
 Keyword: “ดนตรีที่มีความร้อนแรง”
 Colors: เหลือง, ส้ม, แดง
 Concept: ไฟแสดงให้เห็นถึงความร้อนแรง ความรวดเร็วกระฉับกระเฉง เชื่อมโยงกับไนต์ดนตรีซึ่งหมายถึงดนตรีที่มีความร้อนแรง มีความกระฉับกระเฉงและมีพลัง ซึ่งลักษณะของตัวโน้ตจะเหมือนกับหูฟังดนตรี เหมาะสำหรับการเป็นโลโก้ของโรงเรียนสอนดนตรี และเป็นร้านขายเครื่องดนตรี



ภาพประกอบ 32 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายเมธาสิทธิ์ รัตนะคุณชัย” ผลงานการออกแบบของเด็กชายปกกฤษณ์ จีระภัทร์

Logo : ร้านกาแฟแมว

Keyword: “Poon’s Cafe”

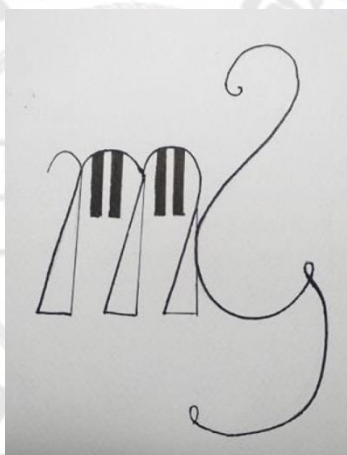
Colors: เทา, ส้ม, ฟ้ำ, ม่วง

Concept: มาจากแนวความคิดที่ผมจะทำกาแฟแมวโดยเขียนตัวอักษรที่บ่งบอก ถึงชื่อของผม และร้านที่มีลักษณะ เป็นกาแฟแมวโดยใช้รูปภาพของแมว สื่อให้เห็นจุดเด่นร้าน โดยวาดหัวแมวยอยู่บนตัวอักษรและนำหาง ของแมวนั้นมารองรับตัวอักษรไว้



ภาพประกอบ 33 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายปกกฤษณ์ จีระภัทร์” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงณภััสจุฑา คงสนทนา

Logo : โรงเรียนสอนดนตรี
 Keyword: “Ms. S”
 Colors: ดำ,ขาว
 Concept: ชื่อโรงเรียนสอนดนตรี S มาจากชื่อเล่นของหนู โรงเรียนสอนดนตรีนี้เป็นรูปภาพแสงในตัวอักษรเริ่มจากตัวแรกคือตัว M ในตัวนั้น จะเป็นแป้นคีย์บอร์ดเปียโน ผสมกับตัวอักษรส่วน S 2 ตัว ตัวหนึ่งกลับหลัง ด้านบน อีกตัวหนึ่ง ด้านล่าง เมื่อนำมาผสมกันเสร็จแล้วจะมีลักษณะเหมือนกับกุญแจซอล เครื่องหมายทางดนตรีในบรรทัด 5 เส้น โลโก้บ่งบอกเกี่ยวกับสถาบันของเราได้อย่างชัดเจน เนื่องจากมีสัญลักษณ์ทางดนตรี ผสมผสานกับชื่อของเจ้าของ ซึ่งมองมาแล้วจะสามารถรับรู้ได้ทันทีว่าประกอบธุรกิจประเภทใด นอกจากนี้โลโก้ยังถูกออกแบบให้ดูเรียบง่าย ด้วยลายเส้นที่ไม่มีความซับซ้อน และมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว



ภาพประกอบ 34 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงณภััสจุฑา คงสนทนา” ผลงานการออกแบบของเด็กชายไอย์ญวิน เอี่ยมนวนานนทชัย

Logo : ร้านเทคโนโลยี ไอที
 Keyword: “Eiffel Enterprise”
 Colors: ฟ้ำ,ส้ม,เหลือง
 Concept: โลโก้มีตัวอักษรอยู่ 3 ตัว คือ EIF มาจากคำว่า Eiffel ซึ่งคือชื่อเล่นของผม นอกจากนี้ยังมีวงแหวนรอบตัวอักษร เพราะวงกลมหมายความว่าไม่มีที่สิ้นสุด คือการที่ธุรกิจของผมจะดำเนินต่อไปโดยไม่มีที่สิ้นสุดนั่นเอง



ภาพประกอบ 35 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายไอย์ญวิน เอี่ยมนวนานนทชัย” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงณัฐาริปี เอี่ยมสศด

Logo : ร้านขายลูกอม

Keyword: candy “ลูกอมหลากหลาย รูปร่างแปลกใหม่ หลากหลายรสชาติ”

Colors: ดำ,ครีม, น้ำตาล,เหลือง,ส้ม,ชมพู,ฟ้า

Concept: ร้านขายลูกอมแหวกแนว มีลูกอมหลากหลาย ทั้งลูกอมยุกเก่า และลูกอมที่มีรูปร่างใหม่ และรสชาติใหม่ๆ ขนมหวานสีสวย แนวคิดของร้าน จะใช้สีสดใสและเครื่องประดับ สร้างความแปลกใหม่ให้ลูกค้า ทำให้ลูกอม ดูมีมูลค่าเพิ่มขึ้น รวกับเป็นเครื่องประดับ ที่ดูหรูหรา



ภาพประกอบ 36 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงณัฐาริปี เอี่ยมสศด” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงจุริญาศร์ ทิพรังกร

Logo : Wedding shop
 Keyword: “Vivi Queen Love & Care”
 Colors: ดำ,แดง,ส้ม,เหลือง
 Concept: Vivi ลักษณะเด่นคือ เป็นคนที่รัก และห่วงใยผู้อื่นจึงสื่อด้วยรูป
 ของหัวใจสีแดง ในขณะที่เดียวกันก็จะรักษาบุคลิกภาพ และภาพลักษณ์ของตนเองให้มีความใฝ่ฝัน
 ที่จะเป็นสุดยอดของความสมบูรณ์แบบ โดยมงกุฎบนตัวอักษรของตัววี นี้ก็ถึงความสัมพันธ์และ
 กลมกลืนกับธรรมชาติที่ขาดกันไม่ได้เป็นหัวใจของหยินและหยาง



ภาพประกอบ 37 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงจุรีญาคร ทิพรังกร” ผลงานการออกแบบ
 ของเด็กชายณภัทร ภิงคารวัฒน์

Logo : ร้านขายปลา
 Keyword: “boss koi” ปลาการ์ฟที่ยิ่งใหญ่
 Colors: ดำ,แดง,ฟ้า
 Concept: เริ่มจากตัวรูปภาพที่ผมทำเป็นรูปปลาการ์ฟ เพราะผมต้องการ
 สื่อว่าร้านที่ผมทำนี้เป็นร้านเพาะพันธุ์ปลาและขายปลา ตัวอักษรผมจะเขียนว่า boss ซึ่งเป็นชื่อ
 ของผมและมีความหมายว่าเจ้านาย ซึ่งสำหรับผมมองว่าบอสเป็นอะไรที่ยิ่งใหญ่ เป็นสิ่งที่อยู่เหนือ
 สิ่งอื่น ดังนั้นการที่ผมใช้คำว่า boss แปลว่า ร้านของผมเป็นร้านที่ยิ่งใหญ่ ส่วนคำว่า koi แปลมา
 จากภาษาญี่ปุ่น แปลว่าปลาการ์ฟ พอเราเอามารวมกันก็จะได้คำว่า boss koi ซึ่งแปลว่า ปลา
 การ์ฟที่ยิ่งใหญ่และอยู่เหนือร้านปลาการ์ฟอื่นๆ



ภาพประกอบ 38 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายณภัทร ภัทรวัดมน” ผลงานการออกแบบ
ของเด็กหญิงเมธิ์เจน วามะศิริ

Logo : ร้านขนม

Keyword: “M J Cafe”

Colors: ดำ,ฟ้า,ชมพู

Concept: ใช้ชื่อย่อของชื่อจริงตัวเอง Mary Jane และตามด้วยคาเฟ่ คือ

ร้านขนม ใช้ตัวย่อชื่อตัวอักษร calligraphy ที่ดูเรียบหรูและขอบสีดำ มีต้นไม้เล็กๆ เพิ่มความมินิ
มอล การใช้สีชมพูและฟ้าเพื่อความสดใสและน่าจดจำของโลโก้ และใช้สีเทามาเร่งเงาตัวอักษรให้
ดูมีมิติ และกรอบของโลโก้จะใช้อักษร เขียนรายการสินค้าเป็นภาษาอังกฤษ เป็นการสอดแทรกให้
กลมกลืนไปกับใบไม้



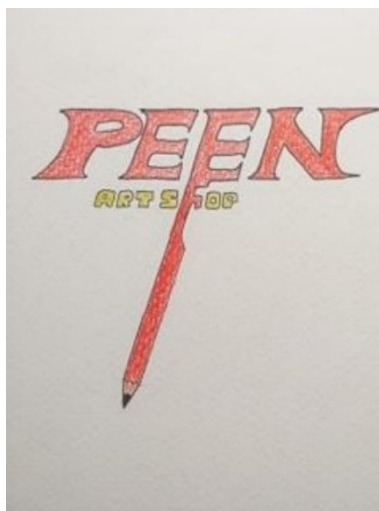
ภาพประกอบ 39 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงเมธิ์เจน วามะศิริ” ผลงานการออกแบบ
ของเด็กหญิงเจษฎิธิดา เจษฎานนท์

Logo : ร้านน้ำหวาน
 Keyword: “เฟรชชี่”
 Colors: ดำ,ชมพู,เหลือง
 Concept: ชื่อแบรนด์ fresh มาจากชื่อเล่นเฟส เฟรชชี่ และประกอบกับทำธุรกิจน้ำหวาน จึงทำให้แสดงออกถึงความสดชื่น รูปแก้วน้ำ แสดงให้เห็นถึงสิ่งที่ขาย ใช้สีสะท้อนแสงสีชมพูเพื่อให้ดูโดดเด่นและน่าจดจำ ตัว F ขนาดใหญ่เพื่อให้จดจำได้ง่ายสะดุดตา



ภาพประกอบ 40 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงเจษฎา ญาณนทร์ ผลงานการออกแบบของเด็กชายทสร ดิมศิริ

Logo : ร้านเครื่องเขียน
 Keyword: “Peen Art Shop”
 Colors: แดง,เหลือง
 Concept: Peen Art Shop ร้านอุปกรณ์เครื่องเขียน และอุปกรณ์ทางศิลปะ และยังเป็นสถาบันสอนศิลปะด้วย ตัวอักษรสีแดง โดดเด่นสะดุดตา ในตัวอักษรจะมีรูปของ ดินสออยู่ด้วย แสดงให้เห็นถึงความเป็นร้านเครื่องเขียน



ภาพประกอบ 41 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายทสร ดีมีศรี” ผลงานการออกแบบของ
เด็กหญิงณัชชาพัชร สุขอารีย์ชัย

Logo :

ร้านขายนาฬิกา

Keyword:

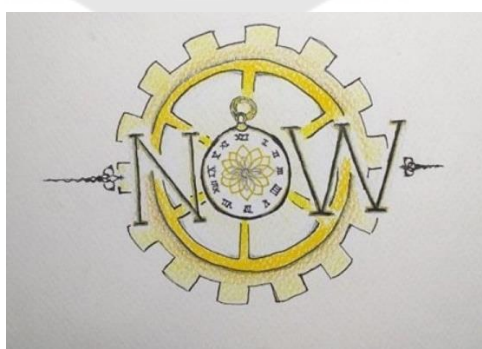
“พลังขับเคลื่อนของเวลา”

Colors:

ดำ, เหลือง

Concept:

ร้านขายนาฬิกา Now โลโก้จะมีรูปลักษณะของฟันเฟือง ที่เป็น
ลักษณะของ การขับเคลื่อนของนาฬิกา ใช้สีเหลือง เพื่อให้ดูโดดเด่นมองเห็นในระยะไกล และมี
แสงในเวลาค่ำคืน แสดงให้เห็นความมีมูลค่า แสดงออกถึงสัญลักษณ์ของทองคำ ตัวโลโก้เป็น
ฟันเฟืองทองคำ



ภาพประกอบ 42 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงณัชชาพัชร สุขอารีย์ชัย” ผลงานการ
ออกแบบของเด็กชายธนกฤต ธนสารสาคร

Logo : ร้านเครื่องเขียน
 Keyword: “N T T”
 Colors: ดำ, ส้ม, เหลือง, ฟ้า
 Concept: โลโก้มีลักษณะคล้ายดินสอ เพื่อแสดงให้เห็นเป็นร้านเครื่องเขียน ดินสอถูกแบ่งออกเป็น 3 ส่วน ส่วนบนสุดเป็นไม้บรรทัดสีเหลือง ส่วนกลาง เป็นตัวดินสอสีส้มที่มีชื่อของร้านเครื่องเขียน ส่วนล่างเป็นปากกาหมึกสีน้ำเงินตัวปากกา สีเขียวฟ้าทะเล ส่วนปลายของดินสอ แตกออกเป็นริบบิ้น เป็นลักษณะของโลโก้ที่แตกต่างจากร้านอื่นๆ ทำให้ผู้คนจับจอร์้านได้ ตัวดินสอเขียนคำว่า n t t โลโก้จะมีลักษณะคล้ายกับ ลูกดอกที่ปลายปักลงกลางเป้า แสดงให้เห็นถึงการขายอุปกรณ์ อื่นๆที่ไม่ใช่เครื่องเขียนด้วย N T T ย่อมาจาก ชื่อเล่นของผม ชื่อจริง และนามสกุล



ภาพประกอบ 43 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กชายธนกฤต ธนสารสาคร” ผลงานการออกแบบของเด็กหญิงพริมา ศิลาพันธ์

Logo : ร้านไอศกรีม
 Keyword: “prim itim”
 Colors: เขียว, น้ำตาล, เหลือง
 Concept: เป็นคนชอบไอศกรีมมาก จึงอยากเปิดร้านไอศกรีมสไตล์ฟิวชั่น จึงใช้คำว่าไอติมแทนไอศกรีม เป็นการออกเสียงแบบไทยสไตล์ ใช้รูปไอศกรีมเพื่อสื่อถึงลักษณะเฉพาะของตัวไอศกรีมของร้าน เลือกวาดด้วยเส้นโค้งมนเพราะอยากให้สื่อถึงความอ่อนนุ่มละมุนละไมของไอศกรีม ที่ร้านนี้เลือกใช้ ลักษณะสีทำให้เห็นถึงรสชาติที่ไม่ได้มีแค่ความหวาน สีเหลืองอ่อนเป็นพื้นหลังสื่อถึงดวงอาทิตย์ที่ละลายไอศกรีมเพื่อเชิญชวนให้คนที่กำลังร้อนเข้ามาทานไอศกรีมนอกจากนี้ได้ลองไปค้นหาโลโก้ของแบรนด์ไอศกรีมต่างๆแล้วจึงเลือกใช้สีให้แตกต่างออกไป เพื่อให้เป็นที่น่าจดจำมากยิ่งขึ้น



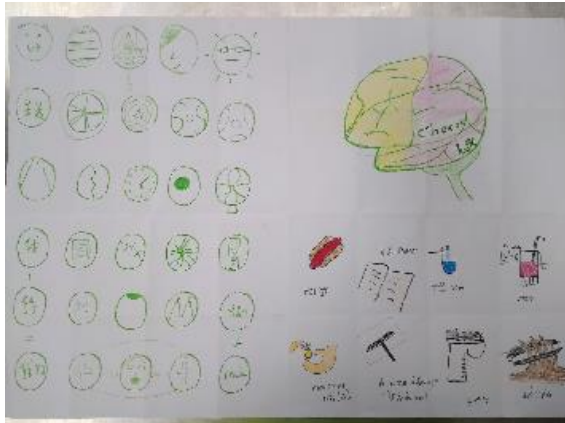
ภาพประกอบ 44 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงพริมา ศิลาพันธ์” ผลงานการออกแบบ
ของเด็กหญิงปภาดา อภัสสรนนท์

Logo : ร้านเครื่องดื่ม
 Keyword: “หรรหามีระดับ”
 Colors: ดำ,แดง
 Concept: แบรินด์เครื่องดื่ม winedom จากโลโก้ได้ใช้สีดำและสีแดงโดยสีดำแสดงให้ถึงความหรูหราและเรียบง่าย สีแดงแสดงให้ถึงความร้อนแรงอันทรงเสน่ห์ที่เครื่องดื่มในแก้วที่วาดเป็นลักษณะระลอกคลื่นให้ดูคลื่นไหลไม่แข็งกระด้าง สัญลักษณ์อินฟินิตี้ด้านล่าง มีความหมายว่า Alpha คือชนชั้นสูงสุด ทางร้านจะบริการให้กับคนที่มึ่ระดับเท่านั้น



ภาพประกอบ 45 “ผลงานการออกแบบโลโก้ของเด็กหญิงปภาดา อภัสสรนนท์”

ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อทั้ง 3 กิจกรรม
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียน วิชาพื้นฐานศิลปศึกษา
 เรื่องการออกแบบตราสัญลักษณ์











ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	คมสันต์ ไฉนลาด
วัน เดือน ปี เกิด	5 กุมภาพันธ์ 2526
สถานที่เกิด	โรงพยาบาลศิริราช กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2540 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จากโรงเรียนแจ่มใสวิทยา 1 พ.ศ.2543 จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 จากโรงเรียนแจ่มใสวิทยา 1 พ.ศ.2547 ปริญญาตรี สาขาวิชาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร พ.ศ.2562 ปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
ที่อยู่ปัจจุบัน	5 หมู่ที่ 7 ตำบลหนองราชวัตร อำเภอหนองหญ้าไซ จังหวัดสุพรรณบุรี