



ผลสัมฤทธิ์ทางด้านการศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

THE STUDY OF ART LEARNING ACHIEVEMENT OF FIFTH GRADE PRIMARY
SCHOOL STUDENTS USING CREATIVE CONCEPT OF CUBISM

ศศิกร กมลรัตนกุล

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2562

ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์



ศศิกร กมลรัตนกุล

ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร

การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ปีการศึกษา 2562

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

THE STUDY OF ART LEARNING ACHIEVEMENT OF FIFTH GRADE PRIMARY
SCHOOL STUDENTS USING CREATIVE CONCEPT OF CUBISM



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
ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
ของ
ศศิกร กมลรัตนกุล

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก	 ประธาน
(อาจารย์ ดร.อชิพัชร วิจิตสถิตรัตน์)	(รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ)
	 กรรมการ
	(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า)

ชื่อเรื่อง	ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
ผู้วิจัย	ศศิกร กมลรัตนกุล
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2562
อาจารย์ที่ปรึกษา	อาจารย์ ดร. อธิพัชร วจิตสถิตรัตน์

การวิจัยครั้งนี้มีความมุ่งหมายเพื่อพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ และนำผลที่ได้มาเปรียบเทียบกับผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังเรียนโดยใช้กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยครั้งนี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 32 คน ระยะเวลาในการทำการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งหมด 6 คาบเรียน เครื่องมือที่ใช้ในทดลองประกอบด้วย กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 แบบฝึกทักษะทางการเรียน และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ผลการวิจัยพบว่า (1) กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) มีคะแนนการประเมินผลงานเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก เมื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนจะทำให้ นักเรียนเกิดทักษะทางด้านศิลปะ มุ่งเน้นให้เกิดการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน (2) ประสิทธิภาพของเครื่องมือวิจัยที่ใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($x = 4.59$) และเมื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

คำสำคัญ : ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะ, แนวคิดการสร้างสรรค์, คิวบิสม์

Title	THE STUDY OF ART LEARNING ACHIEVEMENT OF FIFTH GRADE PRIMARY SCHOOL STUDENTS USING CREATIVE CONCEPT OF CUBISM
Author	SASIKORN KAMOLRATTANAKUL
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2019
Thesis Advisor	Dr. Atipat Vijitsatitrat

The purposes of this study were to develop art skills by using learning activities from the creative concept of Cubism and compared the results of learning achievement before and after learning through visual art learning activities involving fundamental visual elements by using the creative concept of Cubism. The sample consisted of 32 fifth-grade students at primary school in the second semester of the 2019 academic year at Watdansamrong School in Samut Prakan Primary Education Service Area, Office One. The study was implemented in the second semester of the 2019 academic year. The classes were once a week and each lasted 60 minutes for a total of six weeks. The research instruments included visual elements and teaching materials for creative concepts on Cubism for fifth-grade primary school students, exercises and art learning achievement tests on the fundamentals of the visual arts (fundamental visual elements). The results of the study were as follows: (1) in accordance with the art work exercises evaluation, the visual elements teaching activity or the fundamental visual elements of the creative concept of Cubism possessed an exceptional mean which clearly indicated that the fifth-grade primary school students positively developed drawing skills and consecutively created art works; (2) the quality of learning activities for studying the arts learning achievement of fifth-grade primary school students using the creative concept of Cubism evaluated by experts had the highest mean ($x = 4.59$). Furthermore, learning achievement after using the creative concept of Cubism was higher than before using the concept with a statistical significance of .05.

Keyword : Art Learning Achievement, Creative Concept, Cubism

กิตติกรรมประกาศ

ปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความสามารถ และความอนุเคราะห์อย่างสูงจากหลายท่าน กราบขอบพระคุณ อาจารย์ ดร.อิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ ที่ปรึกษาหลักปริญญานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำปรึกษาและข้อคิดเห็นที่เป็นประโยชน์เพื่อแก้ไขข้อบกพร่องต่าง ๆ ในปริญญานิพนธ์ ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณเป็นอย่างสูงไว้ ณ ที่นี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า ที่กรุณามาเป็นประธานกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ และขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์วรรณรัตน์ ตั้งเจริญ ที่กรุณามาเป็นกรรมการในการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์ กราบขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิทุกท่านที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำแนะนำในการปรับปรุงแก้ไขเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยให้มีประสิทธิภาพ

ขอกราบขอบพระคุณบิดา นายสุพล กมลรัตนกุล และครอบครัวที่ให้การสนับสนุน และเป็นกำลังใจที่ดีตลอดระยะเวลาที่ศึกษาจนกระทั่งปริญญานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงไปได้ด้วยดี

ขอขอบพระคุณคณาจารย์ และเจ้าหน้าที่คณะศิลปกรรมศาสตร์ และคณะศึกษาศาสตร์ทุกท่าน ที่ได้คอยชี้แนะ ให้คำปรึกษา และสนับสนุน การทำปริญญานิพนธ์ในครั้งนี้

ขอขอบคุณกัลยาณมิตรรุ่นพี่ รุ่นน้องที่ให้การช่วยเหลือ และสนับสนุนในการดำเนินการปริญญานิพนธ์ตลอดมา

ศศิกร กมลรัตนกุล

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ.....	ช
สารบัญตาราง.....	ณ
สารบัญรูปภาพ.....	ญ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ภูมิหลัง.....	1
ความมุ่งหมายของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	5
สมมติฐานการวิจัย.....	6
บทที่ 2 เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	7
1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษา ขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	7
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีการรับรู้.....	9
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism).....	13
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนธาตุ (Visual Element).....	23
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการหาประสิทธิภาพของสื่อ.....	33
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.....	35

7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	37
7.1 งานวิจัยภายในประเทศ.....	37
7.2 งานวิจัยต่างประเทศ	40
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	41
1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง	41
2. การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	41
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	42
4. การดำเนินการวิจัย.....	46
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล	47
บทที่ 4 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
1. การพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิด วิสม์.....	50
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิดวิสม์	52
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ	57
สังเขปการวิจัย.....	57
สรุปผลการวิจัย	59
อภิปรายผลการวิจัย	60
ข้อเสนอแนะ	70
บรรณานุกรม.....	71
ภาคผนวก.....	74
ประวัติผู้เขียน.....	127

สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1 ตารางคะแนนการฝึกทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวความคิดการ สร้างสรรค์แบบคิวบิสม์.....	50
ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับนัยสำคัญทางสถิติ การเปรียบเทียบคะแนน ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติทดสอบค่าเฉลี่ย t-test	52
ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยรวมผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญต่อกิจกรรมการสอนที่สนทนาจากแนวความคิดการ สร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่ใช้จัดการเรียนการสอน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวความคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์.....	115
ตาราง 4 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง	117
ตาราง 5 ผลการประเมินประสิทธิภาพของ ข้อคำถาม และตัวเลือก ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre-Test) และ หลังเรียน (Post-Test)	119
ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของ แบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5	124

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย	5
ภาพประกอบ 2 แผนภูมิการรับรู้ของคน.....	9
ภาพประกอบ 3 การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception)	12
ภาพประกอบ 4 The Weeping Woman Pablo Picasso, 1937	16
ภาพประกอบ 5 Les Femmes d'Alger (O. J. M. W.) Pablo Picasso, 1907	17
ภาพประกอบ 6 Maisons et arbre (Houses at l'Estaque) Georges Braque, 1908	18
ภาพประกอบ 7 Clarinet and Bottle of Rum on a Mantelpiece Georges Braque, 1911.....	19
ภาพประกอบ 8 Mont Sainte-Victoire Paul Cezanne, 1904-1906.....	20
ภาพประกอบ 9 The Watch (The Sherry Bottle), Juan Gris 1912.....	21
ภาพประกอบ 10 Glasses, newspaper and wine bottle Juan Gris.....	21
ภาพประกอบ 11 Josephine baker, dancer Henri Laurens, 1915.....	22
ภาพประกอบ 12 Clown Henri Laurens, 1915	23
ภาพประกอบ 13 การนำจุดมาเรียงต่อกัน	24
ภาพประกอบ 14 รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape)	25
ภาพประกอบ 15 รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape).....	26
ภาพประกอบ 16 รูปร่างอิสระ (Free Shape)	26
ภาพประกอบ 17 รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form)	27
ภาพประกอบ 18 รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)	27
ภาพประกอบ 19 รูปทรงอิสระ (Free Form)	28
ภาพประกอบ 20 น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value).....	28
ภาพประกอบ 21 วงจรสี (Colour Wheel)	29

ภาพประกอบ 22 วรรณะของสี (Tone of Colour)	30
ภาพประกอบ 23 ภาพจิตรกรรมไทยสีเอกรงค์.....	31
ภาพประกอบ 24 สีคู่ตรงข้าม	32
ภาพประกอบ 25 4 ประมวลภาพกิจกรรม 1 กิจกรรมทักช้อนชอนมิติ	53
ภาพประกอบ 26 ประมวลภาพกิจกรรมที่ 2 รูปร่างมหัศจรรย์	54
ภาพประกอบ 27 ประมวลภาพกิจกรรมที่ 3 เลียนแบบศิลปิน	55
ภาพประกอบ 28 ประมวลภาพกิจกรรมที่ 4 รู้เขา.. รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว”	56
ภาพประกอบ 29 ภาพตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรม “ทักช้อนชอนมิติ”	61
ภาพประกอบ 30 ภาพตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรม “รูปร่างมหัศจรรย์”	62
ภาพประกอบ 31 ภาพ Josephine Baker, Dancer Henri Laurens, 1915.....	62
ภาพประกอบ 32 ภาพ Two Characters Pablo Picasso, 1934	63
ภาพประกอบ 33 ภาพ Harlequin with Guitar Juan Gris, 1919	64
ภาพประกอบ 34 ทบทวนความรู้เดิม	65
ภาพประกอบ 35 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 1 ทักช้อนชอนมิติ.....	67
ภาพประกอบ 36 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 2 รูปร่างมหัศจรรย์.....	68
ภาพประกอบ 37 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 3 เลียนแบบศิลปิน	68
ภาพประกอบ 38 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 4 รู้เขา.. รู้เรา ศิลปินเดี่ยว	69

บทที่ 1

บทนำ

ภูมิหลัง

ความหมายลึกซึ้งไม่เพียงพอสอดคล้องความรู้สึกที่แท้จริง จึงมีคำว่าสุนทรียะ หรือสุนทรียภาพ มาใช้เพื่อให้เกิดความหมายที่กว้างขึ้น นั้นหมายถึงความรู้สึกถึงคุณค่าถึงสิ่งทั้งาม เช่นความเป็นระเบียบเรียบร้อยของเสียง ท่วงทำนอง ถ้อยคำที่ไพเราะ เป็นต้น สุนทรียศาสตร์จึงเป็นศาสตร์ที่ว่าด้วยความนิยมความงามด้วย กล่าวคือความนิยมความงามเป็นเรื่องของมนุษย์ที่มีความรู้สึกพึงพอใจจึงไม่สามารถสรุปรวมได้ว่าทุกคนจะสามารถรู้สึกพึงพอใจในแบบเดียวกันได้ ความรู้สึกถึงความงามจึงเป็นไปตามอุปนิสัย สภาพแวดล้อม การเรียนรู้ และการรับรู้ของแต่ละบุคคล มนุษย์มีเครื่องมือในการรับรู้ในหลากหลายรูปแบบ ได้แก่ ตา หู จมูก ลิ้น กาย เครื่องมือเหล่านั้นถูกเรียกว่าประสาทสัมผัส ซึ่งประสาทสัมผัสที่รับรู้ได้ถึงคุณค่าทางสุนทรียะได้ดีที่สุดหนึ่งในนั้นคือ “ตา” เป็นประสาทสัมผัสแรกที่ทำให้สัมผัสถึงภาพ เห็นสิ่งที่ปรากฏทั่วไป และเป็นปัจจัยหนึ่งที่ทำให้เกิดผลงานทางศิลปะ ด้านทัศนศิลป์ (Visual Art)

ทัศนศิลป์ (Visual Art) เป็นสาขาวิชาที่ว่าด้วยเรื่องของสุนทรียศาสตร์ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นับว่าเป็นภาษาสากลที่ทุกคนสามารถเข้าใจได้ตรงกันในทางการสื่อสาร การสื่อความหมาย และสาระของศิลปะยังมีความสัมพันธ์กันอย่างต่อเนื่อง ทำให้ผู้เรียนจำเป็นต้องมีพื้นฐานความรู้ในสาระเบื้องต้น ความเข้าใจในเรื่องของทัศนธาตุ องค์ประกอบศิลป์ ก็เป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการเรียนรู้ศิลปะ และสร้างผลงานที่มีคุณค่า ดังที่เด่นพงษ์ วงศาโรจน์ กล่าวว่า ส่วนประกอบทางทัศนศิลป์(Visual Element) ว่าหมายถึงการประกอบกันของ จุด เส้น สี แสงเงา พื้นผิว ขนาด ทิศทาง หรือตำแหน่ง ที่นำมาประสานกัน ทั้งแบบสัมพันธ์ หรือขัดแย้งทางโครงสร้างโดยรวมของผลงาน ทำให้เกิดเป็นคุณค่า และความสมบูรณ์ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545)

ภาพลักษณ์(Image) หมายถึงสิ่งที่เรามองเห็น ภาพที่มองเห็นในชีวิตประจำวัน เป็นการมองเห็นที่มนุษย์ได้รับรู้จนเกิดความเคยชิน แต่หากการรับรู้นั้นเป็นการมองโดยวิธีการสังเกต ก็สามารถเรียนรู้ได้ว่าสิ่งเหล่านั้นมีรูปร่าง รูปทรง สี หรือพื้นผิวประกอบเข้าด้วยกันจนเกิดเป็นภาพลักษณ์ ในทางทัศนศิลป์ส่วนประกอบนับเป็นพื้นฐานสำคัญในการจัดการให้เกิดเป็นภาพที่สมบูรณ์ และมีคุณค่า ส่วนประกอบจึงถูกเรียกว่า ทัศนธาตุ เมื่อเข้าใจในส่วนประกอบแล้วนั้นก็เกิดการนำส่วนประกอบต่างๆ มาจัดวางรวมกันอย่างสร้างสรรค์ตามรสนิยมส่วนบุคคล เพื่อสร้างสรรค์เป็นผลงานใหม่ที่น่าสนใจ และสะท้อนมุมมองได้อย่างหลากหลาย ทัศนธาตุจึงเป็นพื้นฐานสำคัญในการเรียนการสอนศิลปะเพื่อพัฒนาต่อยอดความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

จากข้างต้นทัศนธาตุ เป็นส่วนประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนการสอนศิลปะ การนำไปใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านศิลปะในรูปแบบต่าง ๆ เพราะเหตุใดจึงกล่าวว่า “ทัศนธาตุเป็นพื้นฐานในการพัฒนาเป็นผลงานได้ และหากไม่ทราบถึงทัศนธาตุพื้นฐานจะสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้หรือไม่” จากข้อความดังกล่าว ทัศนธาตุ (Visual Elements) คือส่วนประกอบพื้นฐานในการทำงานศิลปะ เป็นการนำส่วนประกอบต่าง ๆ ที่มีลักษณะเฉพาะมารวม หรือสัมพันธ์กัน สามารถสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายรูปแบบ อีกทั้งสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันให้แก่ผู้ชม (ธีรพงศ์ โพธิราช, 2554) อันประกอบไปด้วย “จุด” ส่วนประกอบแรกที่เราเรียกว่าเป็นต้นกำเนิดของส่วนประกอบอื่น ๆ ต่อไป กล่าวคือเมื่อนำจุดมาวางเรียงต่อกันก็จะเกิดเป็นเส้น การนำจุดมาเรียงต่อกันเป็นทางยาวไปตามทิศทางทั้งทางตรง และทางโค้งยังเป็นแนวทางในการใช้สื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้อีกด้วย ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ประกอบกับทัศนธาตุอื่น เช่น การนำเส้นโค้งหงายไปวาดภาพปากในใบหน้าการ์ตูน ก็สามารถสื่อสารได้ว่าตัวการ์ตูนกำลังยิ้ม มีความสุข อารมณ์ดี เป็นต้น หากนำเส้นมาประกอบกันก็จะเกิดเป็นรูปร่าง ก็เท่ากับการนำจุดมาเรียงต่อกันอย่างเหมาะสมไปในทิศทางต่าง ๆ อย่างหลากหลายมาบรรจบที่จุดเริ่มต้นก็จะเกิดเป็นรูปร่างเช่นกัน เพียงแต่ต่อยอดให้จุดเป็นเส้น และนำเส้นมาประกอบกันกระทั่งเป็นรูปร่าง รวมทั้งการนำจุดมาวางให้สร้างสรรค์จนมีลักษณะเป็นพื้นผิว เพื่อการทำความเข้าใจได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน และเพียงเพิ่มเส้นให้สามารถรับรู้ได้ถึงความตื้น ความลึก ความหนา ความบาง เป็นต้น ในลักษณะสามมิติก็จะเรียกว่ารูปทรง แต่หากไม่มีความรู้พื้นฐานในเรื่องทัศนศิลป์อย่างสิ้นเชิงก็ยังคงสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ เพียงขาดการสื่อสารด้านอารมณ์ความรู้สึก หรือสุนทรียะต่าง ๆ นั้นเอง ดังที่กล่าวก่อนหน้านี้ว่าเส้นนั้นสามารถสื่อสารอารมณ์ความรู้สึกได้ หากไม่มีพื้นฐานเรื่องนี้จะสร้างผลงานที่สื่อความหมายได้อย่างไร ในปัจจุบันวิชาเรียนทัศนศิลป์ไม่ถูกให้ความสำคัญเท่าวิชาหลัก จึงถูกเข้าใจไปว่าเป็นวิชาที่สั่งงานให้ผู้เรียนเข้ามานั่งวาดรูปเท่านั้น จึงเป็นปัญหาว่าผู้เรียนขาดพื้นฐานงานศิลปะที่ควรจะมี และยากที่จะพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน ดังวิรัตน์ พิชญ์ไพฑูลย์ กล่าวถึง ศิลปินชื่อดังของโลก “Vincent Van Gogh” ในด้านการแสดงออกทางศิลปะ ว่า Van Gogh มีการแสดงออกทางอารมณ์อย่างรุนแรง เพราะไม่ได้รับการยอมรับ ปลุกฝังและส่งเสริมด้านการแสดงออกทางศิลปะตามหลักการที่ถูกต้องในช่วงวัยเด็ก ในที่สุดก็ฆ่าตัวตาย เช่นนั้นจึงควรปลุกฝังหลักการพื้นฐานทางศิลปะแก่เด็กอย่างถูกต้อง (วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูลย์, 2524)

จากปัญหาการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ที่พบในหลายๆด้าน ตั้งแต่ปัญหาหลักสูตรที่มีการกำหนดโครงสร้างให้ในแต่ละระดับมีเนื้อหาใกล้เคียงกันทำให้เกิดกิจกรรมที่ครูจัดมีลักษณะที่คล้ายกันจนทำให้เด็กเกิดความเบื่อหน่าย ปัญหาด้านผู้บริหารที่ไม่เข้าใจ และมองข้าม

ความสำคัญของวิชาศิลปะ ส่งผลให้ขาดการส่งเสริมปัจจัยสำคัญที่เอื้อต่อการเรียนรู้ และบริหารจัดการอัตรากำลังครูศิลปะที่ไม่มีวุฒิโดยตรง ปัญหาในด้านครูผู้สอน ครูส่วนมากในระดับประถมศึกษาต้องรับผิดชอบในหลายวิชา ขาดความเข้าใจในการนำไปถ่ายทอด และจัดกิจกรรมได้ที่ไม่เหมาะสมกับเด็กส่งผลให้เด็กไม่กล้าคิด ไม่กล้าแสดงออกในทางสร้างสรรค์ และปัญหาด้านผู้เรียนที่มีข้อจำกัดหลายข้อ เช่น เด็กมีปัญหาด้านความไม่พร้อมในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ โดยเฉพาะเด็กที่มีฐานะยากจน ขาดความรู้และการใช้วัสดุอุปกรณ์อย่างมีวิธี ปัญหาการควบคุมเวลาในการปฏิบัติกิจกรรมไม่ได้ ขาดความรู้ความเข้าใจพื้นฐาน เป็นต้น (วุฒิ วัฒนสิน, 2535) จากปัญหาดังกล่าวข้างต้นเป็นปัญหาที่ทำให้การจัดการเรียนการสอนไม่เกิดประโยชน์กับผู้เรียน อาจทำให้เกิดความเบื่อหน่าย ขาดการพัฒนาความคิด การแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ อีกทั้งยังไม่เห็นความสำคัญในการเรียนศิลปะ และยังคงเป็นปัญหาเรื่อยมา ปัจจุบันจะเห็นได้ว่าศิลปะได้รับการยอมรับ และความนิยมเป็นอย่างมาก หลาย ๆ ประเทศมีการพัฒนา และตื่นตัวในการตระหนักถึงความสำคัญของแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โรงเรียนเป็นแหล่งการเรียนรู้หนึ่งที่มีบทบาทสำคัญในการปลูกฝังทักษะต่าง ๆ ของชีวิต เพื่อให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาตนเองอย่างเต็มศักยภาพ จึงต้องมีการปฏิรูปการศึกษา พัฒนาแนวทางการเรียนการสอนในรูปแบบใหม่ เพื่อแก้ไขปัญหาคุณภาพการศึกษาและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ครูผู้สอนจะต้องมีการพัฒนาตนเอง และแนวทางการสอนใหม่ ๆ เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการกระหายใคร่รู้ประกอบกับสื่อประกอบในการถ่ายทอดเพื่อให้การดำเนินการเรียนการสอนเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ โดยผู้วิจัยคาดว่าหากนำกิจกรรมการสอน หรือสื่อการสอนที่มีคุณภาพมาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาศิลปะ จะสามารถทำให้ผู้เรียนประสบผลสำเร็จในการเรียน ส่งผลให้ผู้เรียนมีเจตคติที่ดีต่อวิชาศิลปะ และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในวิชาศิลปะสูงขึ้นตามไปด้วย

ศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism) เป็นศิลปะสมัยใหม่ (Modern Age) ที่มีลักษณะการสร้างสรรค์ผลงานโดยการนำเอาเส้น รูปร่าง รูปทรง สี หรือการใช้พื้นผิวง่าย ๆ มาประกอบกัน ซึ่งอาจไม่มีรูปร่างรูปทรงเหมือนเป็นรูปธรรมชาติจริง แต่ก็สอดรับและคงเนื้อหาของภาพไว้ให้เข้าใจได้ ซึ่งผู้วิจัยสังเกตว่าศิลปะในลักษณะนี้มีลักษณะใกล้เคียงกับการนำทัศนธาตุมาประกอบกันแต่ยังคงเสน่ห์ของภาพที่มีลักษณะเฉพาะตัวของศิลปะแบบคิวบิสม์ โดยศิลปินที่มีชื่อเสียงหลายท่านทั้งในประเทศ และต่างประเทศก็นำเอาแนวคิดศิลปะแบบคิวบิสม์มาใช้ได้อย่างน่าสนใจ

ดังที่กล่าวมาข้างต้น ผู้วิจัยจึงมีความสนใจศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ซึ่งผู้เรียนสามารถฝึกทักษะการรับรู้

ทางศิลปะได้อย่างเป็นรูปธรรม และเข้าใจในทัศนธาตุพื้นฐานได้ ควบคู่ไปกับแนวทางการสอนใหม่ ๆ ที่มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนตามแนวการศึกษาในศตวรรษที่ 21

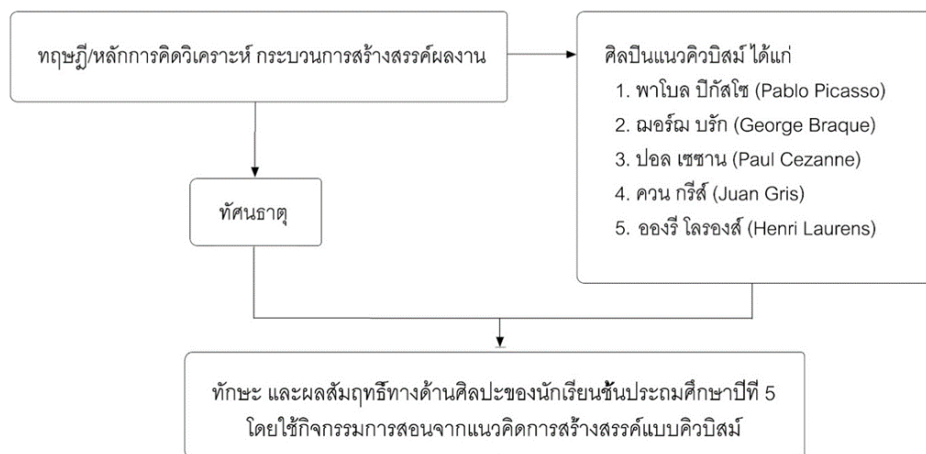
ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
2. เพื่อการเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) จากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 167 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ห้องเรียน จำนวน 32 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)
3. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่
 - 3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) จากการศึกษาผลงานของศิลปิน
 - 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 3.2.1 ทักษะทางด้านศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
 - 3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)
4. เนื้อหาที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
5. ระยะเวลาในการทำวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งหมด 6 คาบเรียน

กรอบแนวคิดในการวิจัย



ภาพประกอบ 1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **กิจกรรมการสอน** หมายถึง กิจกรรมที่ใช้จัดการเรียนการสอนโดยมีแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ โดยให้นักเรียนได้ฝึกทักษะปฏิบัติ 4 กิจกรรม ดังนี้

- กิจกรรมที่ 1 “ทับซ้อนซ้อนมิติ”
- กิจกรรมที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”
- กิจกรรมที่ 3 “เขียนแบบศิลปิน”
- กิจกรรมที่ 4 “ชื่อ รู้เขา..รู้เรา.. ศิลปินเดียว”

2. **แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์** หมายถึง ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน กระบวนการถ่ายทอดผลงานของศิลปินผู้สร้างสรรค์ผลงานศิลปะในรูปแบบคิวบิสม์ (Cubism) ได้แก่

- 2.1 พาโบล ปิกัสโซ (Pablo Picasso)
- 2.2 ฌอร์ฌ บรัก (George Braque)
- 2.3 ปอล เซซาน (Paul Cezanne)
- 2.4 ควน กรีส์ (Juan Gris)
- 2.5 อองรี โลรองส์ (Henri Laurens)

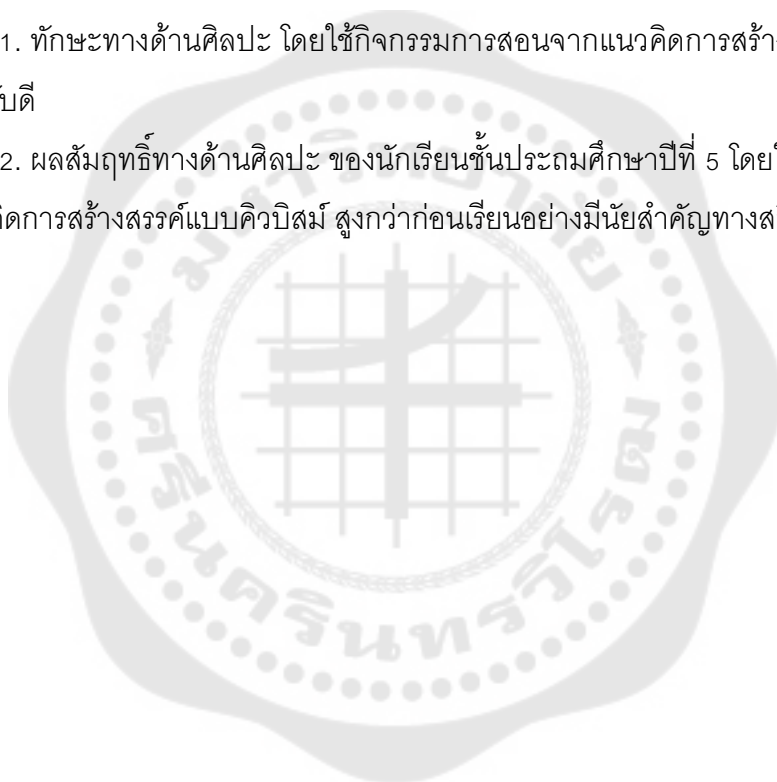
3. **ทักษะทางศิลปะ** ผลงานทางศิลปะที่ได้จากความสามารถในการทำกิจกรรมโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

4. ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะ หมายถึง ผลที่เกิดจากกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน วิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ประเมินจากผลงานทางด้านศิลปะ และการทดสอบจากแบบทดสอบ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เรื่องทัศนธาตุ แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

5. ทัศนธาตุ หมายถึง ส่วนประกอบของศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก อ่อน-แก่ สี บริเวณว่างและพื้นผิว สามารถนำส่วนประกอบต่างๆ มาสร้างสรรค์ผลงานได้อย่าง หลากหลาย และให้อารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกัน เป็นเนื้อหาในรายวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์

สมมติฐานการวิจัย

1. ทักษะทางด้านศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ อยู่ในระดับดี
2. ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้กิจกรรมการสอน จากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05



บทที่ 2

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องตามหัวข้อต่าง ๆ ดังนี้

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องเอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551
2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีการรับรู้
3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism)
4. เอกสารที่เกี่ยวข้องเรื่องทัศนธาตุ (Visual Element)
5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการหาประสิทธิภาพของสื่อ
6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
7. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
 - 7.1 งานวิจัยภายในประเทศ
 - 7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

1. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์
วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ
ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1.2 คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด สัดส่วน ความสมดุล น้ำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ด้วย

วัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่างกัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลด และเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจน รู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.5	1. บรรยายเกี่ยวกับจังหวะตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ที่ปรากฏในสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์	• จังหวะ ตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ในสิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
	2. เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ ที่สร้างสรรค์ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่ต่างกัน	• ความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์
	3. วาดภาพ โดยใช้เทคนิคของแสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี	• แสงเงา น้ำหนัก และวรรณะสี
	4. สร้างสรรค์งานปั้นจาก ดินน้ำมัน หรือ ดินเหนียว โดยเน้นการถ่ายทอดจินตนาการ	• การสร้างงานปั้นเพื่อถ่ายทอดจินตนาการด้วยการใช้ดินน้ำมันหรือดินเหนียว
	5. สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ โดยเน้นการจัดวางตำแหน่งของสิ่งต่างๆ ในภาพ	• การจัดภาพในงานพิมพ์ภาพ
	6. ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น	• การจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์
	7. บรรยายประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม	• ประโยชน์และคุณค่าของงานทัศนศิลป์

2. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีการรับรู้

2.1 ทฤษฎีการรับรู้

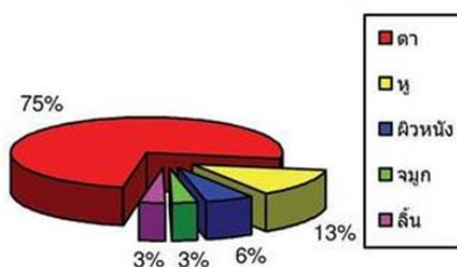
การรับรู้เป็นพื้นฐานการเรียนรู้ที่สำคัญของบุคคล เพราะการตอบสนองพฤติกรรมใด ๆ จะขึ้นอยู่กับความรู้จากสภาพแวดล้อม ของตน และความสามารถในการแปลความหมายของสภาพนั้น ๆ ดังนั้น การเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพจึงขึ้นอยู่กับปัจจัยการรับรู้ และสิ่งเร้าที่มีประสิทธิภาพ ซึ่งปัจจัยการรับรู้ประกอบด้วยประสาทสัมผัส และปัจจัยทางจิต คือความรู้เดิม ความต้องการ และเจตคติ เป็นต้น การรับรู้จะประกอบด้วยกระบวนการสามด้าน คือการรับสัมผัส การแปลความหมาย และอารมณ์

การรับรู้ (Perception) หมายถึงกระบวนการการตระหนักรู้ในเหตุการณ์ หรือความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ จากการรับรู้สัมผัสของอวัยวะทั้ง 5 ผ่านการเรียนรู้ ประสบการณ์ อารมณ์ความรู้สึก แรงจูงใจ เป็นต้น (รัจวี นพเกตุ, 2539)

การรับรู้ หมายถึง การแปลความหมาย การตีความต่อสิ่งเร้าของอวัยวะรับสัมผัสด้านใดด้านหนึ่ง หรือทั้ง 5 ด้าน ได้แก่ ตา หู ผิวหนัง จมูก และลิ้น จากการตีความหมายร่วมกับประสบการณ์เดิม (กมลรัตน์ หล้าสูงษ์, 2528)

การรับรู้ หมายถึง การรู้สึกสัมผัสที่ได้รับการตีความให้เกิดความหมายแล้ว เช่น ในขณะนี้ เราอยู่ในภาวะการรับรู้ (Conscious) คือเมื่อลืมตาตื่นอยู่ในทันใดนั้น เราได้ยินเสียงดังปังมาแต่ไกล นั่นคือการรู้สึกสัมผัส (Sensation) แต่ไม่มีความหมาย ไม่รู้ว่าเป็นเสียงอะไร เราจึงยังไม่เกิดการรับรู้ แต่ครู่ต่อมามีคนบอกว่าเป็นเสียงของยางรถยนต์ระเบิด เราจึงเกิดการรับรู้ ความหมายของการรู้สึกสัมผัสนั้น ดังนี้เรียกว่าเราเกิดการรับรู้ ดังภาพประกอบ 2

แผนภูมิแสดงการรับรู้ของคน



ภาพประกอบ 2 แผนภูมิการรับรู้ของคน

ที่มา : วิวัฒน์ รูปสูง (2555)

การรับรู้จะเกิดขึ้นมาน้อยเพียงใดขึ้นอยู่กับสิ่งที่มีอิทธิพล หรือปัจจัยในการรับรู้ ได้แก่ ลักษณะของผู้รับรู้ ลักษณะของสิ่งเร้า เมื่อมีสิ่งเร้าเป็นตัวกำหนดให้เกิดการเรียนรู้ได้นั้น จะต้องมีการรับรู้เกิดขึ้นก่อน เพราะการรับรู้ เป็นหนทางที่นำไปสู่การแปลความหมายที่เข้าใจกันได้ ซึ่งหมายถึงการรับรู้เป็นพื้นฐานของการเรียนรู้ ถ้าไม่มีการรับรู้เกิดขึ้น การเรียนรู้อย่อมเกิดขึ้นไม่ได้ การรับรู้จึงเป็นองค์ประกอบสำคัญ ที่ทำให้เกิดความคิดรวบยอด ทักษะคติดของมนุษย์ อันเป็นส่วนสำคัญยิ่งในกระบวนการเรียนการสอน (วชิระ ชินหนองจอก, 2552)

2.2 การรับรู้

การรับรู้ของมนุษย์เกิดขึ้นตั้งแต่กำเนิด เรียกว่า “สัญชาตญาณ” เป็นพฤติกรรมทางธรรมชาติที่ไม่ได้มีการเรียนรู้มาก่อน เช่น เมื่อมือไปสัมผัสของร้อน ก็จะชักมือออก หรือเมื่อมีวัตถุพุ่งเข้าตา ก็จะกระพริบตา เป็นต้น การรับรู้ในลักษณะสัญชาตญาณนี้เป็นพฤติกรรมที่ทำให้ตนเองรอดพ้นจากอันตราย โดยการรับรู้ของมนุษย์ที่มีต่อธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมต่างกันไปเกิดจากการรับรู้จากประสาทสัมผัส จนเกิดการเรียนรู้ และสามารถวิเคราะห์ จำแนก และแยกแยะได้อย่างชัดเจน เพื่อถ่ายทอดผ่านทางกระบวนการเรียนรู้และอบรมสั่งสอน (สุชาติ เกาทอง และคนอื่น ๆ, ม.ป.ป.)

การรับรู้ของมนุษย์สามารถแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะใหญ่ ๆ ดังนี้

1. การรับรู้ทางการมองเห็น การรับรู้ทางการมองเห็น เกิดจากการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัส ซึ่งมีประสิทธิภาพสูงสุดเมื่อเทียบกับการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสด้านอื่น ๆ โดยใช้ตาเป็นอวัยวะรับภาพ และแปลความหมายของภาพโดยใช้สมอง สามารถแบ่งออกได้ 2 ลักษณะ ดังนี้

1.1 การมอง (Looking) เป็นพฤติกรรมที่กระทำโดยไม่ได้ตั้งใจ แต่เป็นไปเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์บางอย่าง เช่น เมื่อต้องการข้ามถนน มนุษย์จะมองดูให้แน่ใจว่าไม่มีรถวิ่งผ่านจึงเดินข้าม ไม่ได้ใส่ใจข้อมูลรายละเอียดของรถนอกจากรู้ว่ามียอดผ่าน เพราะวัตถุประสงค์คือต้องการข้ามถนนไปฝั่งตรงข้าม

1.2 การเห็น (Seeing) เป็นกระบวนการรับรู้ผ่านประสาทสัมผัสทางตา มีกระบวนการเก็บข้อมูลที่ไม่มีรายละเอียดมากนักเป็นไปตามระดับการเห็น กระทั่งเห็นสัมพันธ์เชื่อมโยงกันในการศึกษาเกี่ยวกับศิลปะการมองเห็น อาจเริ่มจากการมองภาพรวมก่อนจึงมองแบบจำแนก และแยกแยะหาองค์ประกอบ เช่น ความสมดุล ความเป็นเอกภาพของผลงานนั้น รายละเอียดของภาพ เส้น สี รูปทรง เป็นต้น มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันขององค์ประกอบต่างๆที่ปรากฏในภาพ

2. ทฤษฎีการเห็น (Visual Theory) การรับรู้การเห็นของมนุษย์ เป็นกระบวนการทางธรรมชาติ สัมพันธ์กับประสบการณ์ของแต่ละบุคคลทำให้เกิดการรับรู้ภาพที่ปรากฏในลักษณะที่แตกต่างกัน ดังทฤษฎีการมองเห็น 4 หลักการ ดังนี้

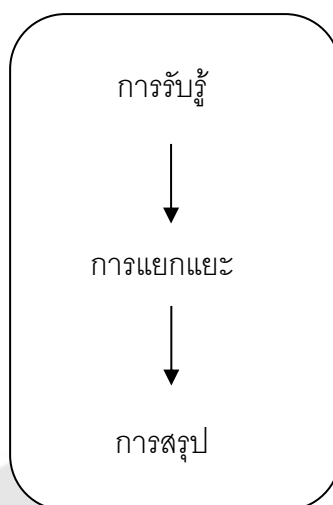
2.1 การเห็นรูป และพื้น (Figure and Ground) เมื่อมองเห็นวัตถุ มนุษย์สามารถรับรู้ทั้งรูป และพื้นได้พร้อมกัน โดยรูปทรงมีความเด่นชัด และลดความเด่นของส่วนพื้น เพื่อให้สามารถระบุได้ง่ายว่าสิ่งใดเป็นรูป สิ่งใดเป็นพื้น

2.2 การเห็นแสง และเงา (Light and Shadow) การรับรู้ หรือมองเห็นวัตถุที่ตั้งอยู่บริเวณที่มีแสงสว่างส่องเข้ามา บริเวณไม่มีแสงส่องกระทบก็จะเกิดความเข้ม แต่หากมีแสงสว่างความเข้มของแสงและเงาจึงลดน้อยลง ดังนั้นแสง และเงาจึงมีคุณค่า และมีอิทธิพลต่อรูปทรงของวัตถุ

2.3 การเห็นความเคลื่อนไหว (Motion) การรับรู้ หรือการมองเห็นวัตถุที่มีการเคลื่อนไหวในลักษณะที่รวดเร็ว เชื่องช้า หรือตัวเรามีการเคลื่อนไหว วัตถุที่เรามองเห็นก็จะเห็นขนาด และรูปทรงที่เปลี่ยนแปลงไปตามมุมมองหรือทิศทางที่เราเคลื่อนไหว

2.4 การเห็นตำแหน่ง และสัดส่วน (Position and Proportion)) การรับรู้ หรือการมองเห็นวัตถุตามระยะห่างของการมอง คือถ้าวัตถุอยู่ใกล้ก็สามารถรับรู้ได้ชัดเจน แต่หากวัตถุอยู่ไกลรายละเอียดภาพก็จะไม่ชัดเจน ตำแหน่ง และสัดส่วนของวัตถุยังมีความเกี่ยวข้อง ใกล้-ไกล ความชัดเจน-พลาบว ซึ่งสัมพันธ์ระหว่างตัวเรา และวัตถุ ในการสร้างสรรค์ผลงานจึงต้องมีการกำหนดมิติ และระยะภาพเพื่อให้สามารถถ่ายทอดได้อย่างสมจริง (สุชาติ เกาทอง และคนอื่น ๆ, ม.ป.ป.)

มนุษย์สามารถรับรู้ได้ทางสายตา การรับรู้ทางสายตานี้มีผลโดยตรงกับความคิด นั่นหมายถึงการรับรู้ และเข้าใจในงานทัศนศิลป์ ทั้งทางด้านคุณค่า ความงาม ความซาบซึ้ง รวมทั้งความหมายที่แฝงอยู่ ดังภาพประกอบ 2 การรับรู้ทางสายตาของมนุษย์ ของ เด่น พงษ์ วงศาโรจน์ ซึ่งมีกระบวนการสำคัญ 3 ขั้นตอน



ภาพประกอบ 3 การรับรู้ทางสายตา (Visual Perception)

ที่มา : วิรุณ ตั้งเจริญ (2545)

กระบวนการรับรู้ทางสายตา เริ่มจากการที่มนุษย์รับรู้ผ่านการมองเห็น แยกแยะข้อมูลที่สำคัญเป็นเรื่องของสี การเคลื่อนไหว ขนาด พื้นผิว ระยะทาง หรืออื่น ๆ ก่อนนำเข้าสู่สมองเพื่อแปลความหมายและสรุปในสิ่งที่สนใจมอง

การเกิดการรับรู้ ส่งผลให้เกิดสุนทรียภาพนำไปสู่การพัฒนาผลงานศิลปะ และการชื่นชมทั้งในฐานะของผู้สร้างสรรค์ผลงาน และผู้ชื่นชม พิจารณาการรับรู้ได้ 3 ด้าน คือ การรับรู้ (Perception) เกี่ยวข้องกับบริบทและสิ่งแวดล้อม ปัญญาและความรู้ ศักยภาพและการรับรู้ และรสนิยมเฉพาะบุคคล ด้านต่อมาคือ สื่อจิตใจ (Inspiration) เกี่ยวข้องกับ สรรพสิ่งและสภาพแวดล้อม สภาพการณ์และเหตุการณ์ รวมทั้งปรากฏการณ์นามธรรม ด้านสุดท้าย ด้านความคิดสร้างสรรค์ (Creativity) เกี่ยวข้องกับปัจเจกบุคคล ภูมิปัญญา และกลทักษะ ซึ่งหากเราเกิดการรับรู้ทางนามธรรม และรูปธรรม เราก็จะสร้างภาพในความคิดและสมองให้ตีความ และสามารถนำเสนอเป็นผลงานศิลปะ ในกลไกของสมองสามารถสร้าง และปรับภาพได้หลายรูปแบบ เช่น จินตภาพ สัญลักษณ์ แบบอารมณ์ เชิงวิทยาศาสตร์ เป็นต้น

เมื่อการรับรู้ถูกการพัฒนาจิตสำนึกทางสุนทรียศาสตร์ ซึ่งเป็นหนึ่งกระบวนการพัฒนาความรู้สึก จนเข้าสู่กระบวนการพัฒนาความรู้สึกสัมผัส (Sensibility) ทางด้านการมองเห็น การได้ยิน การสัมผัส การรับรส ย่อมส่งผลต่อการรับรู้รวม (Holistic Sensibility) และมีนัยยะในการสร้างสรรค์ศิลปะ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545)

3. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดและทฤษฎีศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism)

3.1 แนวคิดและจุดเริ่มต้น

ศิลปะแบบคิวบิสม์ (Cubism) นับเป็นวิวัฒนาการครั้งสำคัญของการศิลปะ โดยศิลปิน ได้แก่ ฌอร์ฌ บรัก และปาโบล ปิกัสโซ ทั้งสองต่างมีจุดเริ่มต้นแรงบันดาลใจจากผลงานของปอล เซซาน ที่คิดว่า "โครงสร้างเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติทั้งหมด" และหากเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอก และโครงสร้างตามความเป็นจริงแล้ว จงมองดูรูปเหล่านั้นให้เป็นเหลี่ยมเป็นลูกบาศก์ง่าย ๆ ศิลปินทั้งสองเน้นคุณค่าทางปริมาตรของวัตถุกับอากาศซึ่งมีความสัมพันธ์กันมากมายในภาพ เริ่มทดลองนำเสนอโดยการถ่ายทอดให้เป็นรูปเหลี่ยมอย่างง่าย อีกทั้งยังปฏิเสธหลักการของลัทธิประทับใจซึ่งละเลยความสำคัญของรูปทรงและมวลปริมาตร โดยบรัก และปิกัสโซต่างเริ่มศึกษาในรายละเอียดของสิ่งที่ต้องการจะสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์ และแยกแยะ จากการทำให้รูปทรงเหล่านั้นกลายเป็นชิ้นเล็ก ชิ้นน้อย แยกส่วน ไม่ปะติดปะต่อกัน จากนั้นมีนำมาสังเคราะห์ประกอบใหม่ จัดวางให้รูปทรงมีการทับซ้อน ปิดบัง หรือเหลื่อมล้ำกัน โดยมีจุดประสงค์สำคัญในเรื่องการสร้างความงามที่เกิดจากมวลปริมาตรเป็นเป้าหมายสูงสุด ทำให้รูปดูง่ายกว่ารูปทรง หรือสภาวะที่แท้จริงของวัตถุ (ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์, 2557)

โดยศิลปะแบบคิวบิสม์ นั้นมีที่มาจากจากการที่ฌอร์ฌ บรัก ได้ส่งผลงานของเขาเข้าร่วมแสดงในนิทรรศการศิลปะที่หอศิลป์ Salon des Artistes Indépendants กรุงปารีส แต่ถูกปฏิเสธห้ามแสดงงาน และให้นำผลงานออกจากพื้นที่นิทรรศการทั้งหมด โดยมีการแสดงความคิดเห็นจากนักวิจารณ์เกี่ยวกับผลงานของบรักว่า เป็นการสร้างสี่เหลี่ยมลูกบาศก์ขนาดเล็กทั้งสิ้น และเป็นผลงานที่ทุกอย่างถูกตัดทอนออกไปไม่เห็นความสำคัญของรูปทรง รูปทรงเป็นเพียงสิ่งดึงดูดผู้ชมให้สนใจในภาพเพียงเท่านั้น (นีล ค็อกซ์, 2557) ไม่ว่าจะเป็นบ้านเรือน อาคาร รูปร่างของสิ่งต่าง ๆ โดยบรักทำให้เกิดรูปทรงเรขาคณิตด้วยการตัดทอน และนำไปสู่รูปทรงแบบเหลี่ยมลูกบาศก์

ศิลปะในลัทธิคิวบิสม์มีความหลากหลาย เป็นธรรมชาติ มีความริเริ่มสร้างสรรค์ จึงต้องมีกระบวนการทำความเข้าใจในลัทธินี้จากมุมมองใหม่ ๆ นอกจากการพิจารณาเพียงสิ่งที่ตามองเพียงภาพเขียนที่เกิดจาก “ลูกบาศก์ขนาดเล็ก ๆ” (นีล ค็อกซ์, 2557) โดยแรกเริ่มนั้นปิกัสโซเริ่มทำงานในแบบคิวบิสม์ร่วมกับบรัก และได้เปิดเผยว่า "ตอนที่เริ่มเขียนภาพในแนวทางนี้นั้นพวกเขาไม่ได้ตั้งใจจะสร้างรูปสี่เหลี่ยม แต่เพียงแต่ต้องการแสดงความคิดพวกเขาออกมาเท่านั้น" และในการที่จะแสดงออกให้ตรงกับความคิดของทั้งสอง ก็จำเป็นต้องทำการค้นหาโครงสร้างใหม่ และต้องเปลี่ยนแนวศิลปะไปในทางตรงกันข้ามกับศิลปะแบบอิมเพรสชันนิสม์ ด้วยเหตุดังนี้ เขาจึง

ต้องละเลยเรื่องสี และพื้นผิวสัมผัสเพื่อหันไปค้นหาเรื่องโครงสร้างซึ่งจะเป็นพื้นฐานขององค์ประกอบ โดยจัดระเบียบเสียใหม่ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554)

3.2 มุมมองเทคนิคและรูปแบบ

ศิลปะแบบคิวบิสม์นับเป็นความเคลื่อนไหวที่มีแนวคิด และหลักการที่มีศิลปินจำนวนมากนำมาใช้ในการพัฒนาต่อยอดการสร้างสรรคผลงานจนส่งผลกระทบในการพัฒนา และเปลี่ยนแปลงแกศิลปะตะวันตกเป็นอย่างมาก นับเป็นการยากแก่การจำกัดความให้ชัดเจนเกี่ยวกับคิวบิสม์ เพราะคิวบิสม์ไม่ใช่เพียงแค่ทฤษฎี ระบบ หรือแม้แต่รูปแบบเพียงแบบเดียว หากแต่คิวบิสม์ได้พยายามค้นคว้าจากแนวทางในทางการสร้างสรรค์ งานศิลปะที่แสดงให้เห็นวัตถุ โดยให้ความรู้สึกภาพบนผืนผ้าใบนั้นถูกสร้างขึ้นด้วยสี มิใช่เพียงแค่การเลียนแบบวัตถุเท่านั้น ให้สายตาได้เห็นจริงแบบธรรมชาติ แต่อย่างไรก็ตามศิลปะแบบคิวบิสม์ไม่ใช่ศิลปะนามธรรมโดยแท้จริง เพราะภาพศิลปะคิวบิสม์ยังมีการเล่าเรื่องราว มีเนื้อหาแสดงอยู่ในภาพ คิวบิสม์ให้ความสนใจ และมุ่งไปที่ลักษณะทางรูปทรงของวัตถุที่เราเห็นได้ด้วยทางความคิด ดังนั้นคิวบิสม์จึงเป็นแนวทางที่พยายามเชื่อมโยงทั้งความคิด และสายตาเข้าด้วยกัน (สรรเสริญ สันติธัญวงศ์, 2560)

ปีกัสโซ และบรักได้รับแรงบันดาลใจในการสร้างงานศิลปะแบบคิวบิสม์จากแนวคิดผลงานของเซซานในเรื่องโครงสร้าง และการไม่ลงตา แสดงให้เห็นถึงความจริงที่อยู่เหนือประสาทสัมผัสปกติ นำเสนอโดยใช้ลักษณะที่เป็นเหลี่ยมมุม และปริมาตร ทำตามหลักการวิเคราะห์โครงสร้าง และการแปรระนาบ และสร้างรูปทรงที่เป็นเหลี่ยมเป็นสันขึ้นมา โดยลดระยะในช่วงความลึกจากโลกแห่งทิวทัศน์จริงลงมา ทำให้มวลสารทั้งหลายอัดรวมกันเหมือนภาพนูนจะตัดรายละเอียดความซ้ำซ้อนของวัตถุจริงออกไป เช่นภาพบ้าน ภาพต้นไม้ที่ถูกลดรูปทรง เหลือเพียงเหลี่ยมลูกบาศก์ หรือรูปโค้งอย่างง่าย และเทคนิคการเชื่อมต่อระหว่างรูปทรงของวัตถุกับพื้นที่ว่าง ทำให้มีการพัฒนาเป็นมุมมองที่ผันเปลี่ยนในหลากหลายทิศทาง เป็นลักษณะเด่นของศิลปะแบบคิวบิสม์ คือภาพวัตถุที่มีการปรากฏขึ้นจากมุมมองต่าง ๆ ที่อาจทับซ้อนกันอยู่ในพื้นที่เดียวกัน หรือที่เรียกว่า “การปรากฏในเวลาเดียวกัน”(Simultaneity) (สรรเสริญ สันติธัญวงศ์, 2560)

กระบวนการสร้างสรรค์ศิลปะลัทธิคิวบิสม์คำนึงถึงการนำเส้น ได้แก่เส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้งมาสานกันอย่างมีความเหมาะสมให้เกิดเป็นรูปทรง โดยมีการตัดทอน ย่อส่วน หรือเพิ่มเติมรูปร่างของวัตถุ โดยจัดวางให้มีการซ้อนกัน ทับกัน จนเกิดเป็นระดับความตื้นลึก สร้างความสัมพันธ์ของรูปร่าง และพื้นที่ว่าง มีการคำนึงถึงรายละเอียดส่วนย่อย และส่วนรวมไปพร้อม ๆ กัน เพื่อเกิดความกลมกลืนเป็นภาพเดียวกัน (สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2544) ในเรื่องเส้น

และสีก็เช่นเดียวกัน เส้นอาจกลมกลืนเข้าไปในบริเวณของสี เส้นรอบนอกของภาพคนที่คมชัด อาจจะเลือนหายเข้าไปกับระนาบรอบตัวได้โดยง่าย วิธีการทำระนาบให้เชื่อมโยงกันไปเรื่อย ๆ นั้น จะทำโดยการเปลี่ยนระดับสายตาไปด้วยกัน จะพบกับความตื้นลึกที่ต่างกัน แม้จะปรากฏอยู่บน ระนาบเดียวกันก็ตาม

ในช่วงลัทธิคิวบิสม์แบบสังเคราะห์ (synthetic cubism) ปิกัสโซและบรักยังคงเป็น ผู้นำทางความคิดในลัทธินี้ตามเดิม ศิลปะคิวบิสม์แบบสังเคราะห์นี้มีวัสดุต่าง ๆ เท่าที่หาได้มา ปะติดเข้ารวมกัน ภาพที่ถูกประกอบกันด้วยวัสดุต่าง ๆ นี้เรียกว่า "ภาพปะติด" หรือ "คอลลาจ (collage)" อาจจะใช้กระดาษ เศษกระดาษหนังสือพิมพ์ แผ่นกระจกเงา เส้นเชือก ทราช หรือไฟ การนำเอาเศษวัสดุเหล่านี้มาใส่ในภาพ บรักมีการนำการเขียนตัวหนังสือ หรือนำหนังสือพิมพ์ปะ ติดบนผืนผ้าใบโดยจัดภาพได้อย่างอิสระ ซึ่งยุคนี้มีการใช้เส้นกับรูปเรขาคณิตมากขึ้น ได้แก่ เส้นตรง เส้นโค้ง ไม่มีเส้นโค้งงอไม่มีระเบียบ หรือเส้นที่มีความอ่อนไหว มีการจัดวางน้ำหนัก ขาว ดำ หรืออ่อนแก่ของภาพ ผลของภาพเกิดเป็นความสัมพันธ์ของช่องว่าง (Space) กับเส้น สี และ ความสมดุล (สมภพ จงจิตต์โพธา, 2544) สามารถอำพรางความรู้สึกที่ว่า "โลกของภาพเขียนกับ โลกของจิตรกรหรือผู้ดูไม่มีอะไรเกี่ยวข้องกันเป็นคนละโลก" ซึ่งทำให้จิตรกร และผู้ชมภาพมีความ เชื่อมโยงกันทางความคิดมากขึ้น วัสดุที่เลือกมาใช้นี้จะยังคงไว้ซึ่งคุณสมบัติทางการใช้สอย เมื่อนำ วัสดุเหล่านั้นมาจัดองค์ประกอบทางศิลปะก็จะได้คุณลักษณะใหม่ที่เป็นนามธรรมในรูปแบบที่ แปลก และแตกต่างออกไป (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554)

3.3 จุดมุ่งหมายและการตีความ

กระแสคิวบิสม์มีความเชื่อว่าการแสดงออกทางศิลปะนั้น นอกจากจะต้องไม่ถ่ายทอด ตามความเป็นจริงที่ตาเห็นแล้ว ศิลปินยังจะต้องกลั่นกรองรูปทรงด้วยการวิเคราะห์และสังเคราะห์ รูปทรงให้เหลือเพียงแก่นที่แท้จริง และมั่นคงแข็งแรงด้วยปริมาตรของรูปทรงที่แข็งแรงอีกด้วย ส่วน มิติด้านความลึกถูกทำให้ปรากฏด้วยการใช้เหลี่ยมมุมคล้ายเพชรที่ถูกเจียรไน ทำให้เกิดเงาจาก การทับซ้อน และเล่นแง่มุมด้วยขอบเขตของภาพที่ประสานสัมผัสกันอย่างเป็นจังหวะภายใต้การใช้ สีที่ไม่ฉูดฉาด ไม่รุนแรง เปลี่ยนแปลงรูปทรงธรรมชาติ มาสู่การจัดองค์ประกอบแบบนามธรรมทาง เรขาคณิต ในลักษณะที่เป็นรูปทรงบางใสสลับกัน ทับซ้อนกัน ใช้สีแบนราบ ไม่ใช่แสง-เงา มีความ กลมกลืน หรือตัดกัน

หากพิจารณารูปแบบศิลปะโดยภาพรวมของกระแสคิวบิสม์ จะเห็นลักษณะเป็น เหลี่ยมลูกบาศก์ ผลงานดังกล่าวจึงถูกเรียกว่าบาศกนิยม อย่างไรก็ตามลักษณะเฉพาะประการ แรกของคิวบิสม์ประการสำคัญคือ การแสดงออกด้านการสร้างสรรค์ของศิลปินจะอยู่ภายใต้การ

ควบคุมของผลงาน และความรู้สึกของศิลปินให้เป็นไปตามกฎเกณฑ์ และมีหลักการเสมอ ศิลปินคำนึงถึงความมีระยะใกล้ไกลในภาพ ด้วยขนาดของรูปทรง การทับกัน ซ้อนกัน และในลักษณะที่มีความโปร่งใสเหมือนภาพเอกซเรย์ จะคำนึงถึงการลดตัดทอน การย่อขยายสัดส่วน และการบิดเบือนรูปทรง ให้อิสระเสรีแก่ผู้ชมงาน และการสร้างสรรค์งานศิลปะจะคำนึงถึงหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ (กำจร สุนพงษ์ศรี, 2554)

3.4 การวิเคราะห์ผลงานศิลปินคิวบิสม์

3.4.1 การวิเคราะห์ผลงานของปิกัสโซ (Pablo Picasso)

การเขียนภาพของปิกัสโซเป็นการเขียนภาพที่ไร้แบบแผนแปลกจากจิตรกรคนอื่น ๆ ทั้งการเขียนตา ปาก จมูก ซึ่งปรากฏออกมาได้ในเวลาเดียวกัน ทั้งด้านหน้า และด้านข้าง ดังภาพประกอบ 3 แต่ได้รับความนิยมชื่นชอบของคนสมัยนั้น สืบเนื่องจากการที่คนเสพศิลปะในยุคฟื้นฟูศิลปวิทยา จนถึงยุคโมเดิร์นอาร์ตจนเกิดความเข้าใจในรูปแบบของศิลปะได้ดี และเปิดหน่วยงานศิลปะในรูปแบบเดิม ๆ (ดันแคน เดวิด ดักลาส, 2537)



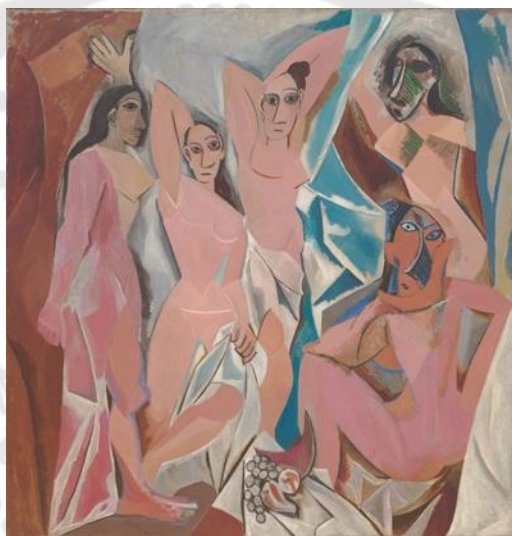
ภาพประกอบ 4 The Weeping Woman Pablo Picasso, 1937

ที่มา : Art Enigma (2019)

เส้นที่ปิกัสโซใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานเป็นเส้นโค้ง และเส้นตรงที่แสดงส่วนที่สำคัญ ๆ โดยกำหนดรูปร่างที่ง่าย ๆ ลดตัดทอนรูปร่างของวัตถุที่ต้องการเขียน โดยราวปี 1991 จะ

ใช้เส้นตรงมากกว่าการใช้เส้นโค้ง หรือใช้วงกลมเพียงสร้างจังหวะในบางจุดของภาพเพียงเท่านั้น นอกจากการใช้เส้นที่มีความโดดเด่นแล้ว ยังมีการสร้างภาพด้วยสีดำ และสีขาวด้วย

Les Demoiselles d'Avignon เป็นผลงานการสร้างสรรค์โดยใช้วิธีดั้งเดิม แต่มีการปรับประยุกต์แบ่งองค์ประกอบภาพเป็นตอนๆ แสดงรูปร่างของผู้หญิงทั้ง 5 คน โดยนำเสนอโครงร่างของผู้หญิงที่ยืนอยู่ให้มีลักษณะที่ย้วยวน ลักษณะร่างกายเป็นเหลี่ยมทับซ้อนกัน ใบหน้ามีรูปวงรี ดวงตาใหญ่โปนจับจ้องมองที่คนดู จมูกเป็นเหลี่ยม ใบหูมีขนาดใหญ่ในภาพรวมไม่ปรากฏระยะใกล้ ไกล ซึ่งวิธีการสร้างสรรค์งานในลักษณะนี้สร้างความตกตะลึงให้กับผู้ชมเป็นอย่างมาก (สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2544)



ภาพประกอบ 5 Les Femmes d'Alger Pablo Picasso, 1907

ที่มา : นีล ค็อกซ์ (2557)

3.4.2 การวิเคราะห์ผลงานของฌอร์ฌ บรัก (George Braque)

ผลงานจิตรกรรมของบรัก ในปี ค.ศ.1908-1913 ได้แสดงให้เห็นถึงความสนใจรูปแบบใหม่ชอบรักในเรื่องของรูปทรงเรขาคณิตและทัศนียภาพที่เกิดขึ้นพร้อม ๆ กัน ซึ่งบรักศึกษาผลกระทบจากการใช้แสง และทัศนียภาพอย่างจริงจัง ในการวาดภาพคนเปลือยของเขาในระบายนี้นั้นให้เห็นถึงการเอาใจใส่โครงสร้างของรูปทรงอย่างชัดเจน มีการสร้างสรรค์ด้วยรูปทรงง่าย ๆ และตัดเส้นรอบนอกด้วยสีดำที่มีความเข้ม และหนา รายละเอียดภาพพื้นหลังปรากฏเป็นรูปเหลี่ยมใหญ่ มีแง่มุม ซึ่งในช่วงสองปีแรกคือปี ค.ศ.1908 และ 1909 นั้น เขาได้วาดภาพทิวทัศน์ไว้

หลายภาพ โดยเริ่มต้นจากแนวความคิดของปอล เซซาน และพัฒนาสู่หลักทฤษฎีของลัทธิคิวบิสม์ เช่น หลีกเลียงหลักเกณฑ์เก่า ๆ ที่ทำให้ภาพเกิดมิติ และรูปวัตถุในช่องว่าง เขาได้สร้างภาพให้เต็มไปด้วยพื้นระนาบ ใช้เส้น และรูปร่างแบบเรขาคณิต นอกจากนั้นเขากับปิกัสโซยังร่วมมือกันคิดค้นทฤษฎีให้มีความลึกซึ้งไปอีก มีการวิเคราะห์ความเป็นนามธรรมจากรูปทรงที่ทับซ้อน ที่เรียกว่าจุดเฮอเมติกส์ไดส์ (Hermetic Style) ประมาณปี ค.ศ.1911



ภาพประกอบ 6 Maisons et arbre (Houses at l'Estaque) Georges Braque, 1908

ที่มา : นิล ค็อกซ์ (2557)

ภาพ Clarinet and Bottle of Rum on a Mantelpiece นับเป็นภาพกึ่งนามธรรม มีการสร้างสรรค์องค์ประกอบในรูปแบบคิวบิสม์ที่แสดงออกเป็นภาพเหลี่ยม หรือปริมาตร ซึ่งดูเหมือนเป็นภาพแบบนามธรรม แต่เมื่อพิจารณาดูแล้วภายในภาพมีหลายอย่างปรากฏอยู่ เช่น การนำตัวหนังสือเข้ามาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ดังปรากฏในภาพประกอบ 6 (วุฒิ วัฒนสิน, 2535)



ภาพประกอบ 7 Clarinet and Bottle of Rum on a Mantelpiece Georges Braque, 1911

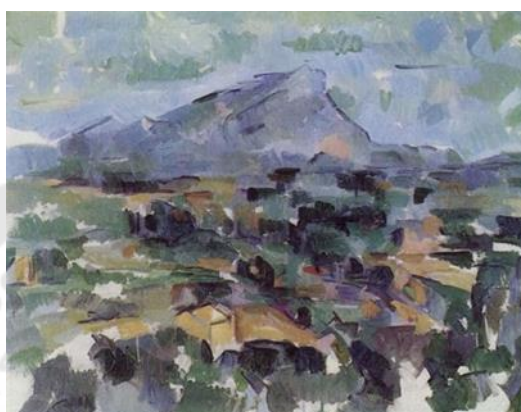
ที่มา : วุฒิ วัฒนสิน (2535)

ถือได้ว่าบรักเป็นจิตรกรคนแรกที่มีการนำตัวหนังสือมาใช้ในภาพจิตรกรรม ซึ่งอาจมีผู้ทำมาก่อนแต่ไม่เด่นชัดมากเท่าบรัก ส่วนการใช้เศษวัสดุต่าง ๆ เช่น ผ้า หรือกระดาษ ที่เรียกกันว่างานคอลลาจ บรักก็มีการผสมตัวหนังสือเข้าไปในภาพด้วย เข้ากับความจริงอันเป็นรูปธรรมปรากฏในภาพผลงาน อีกทั้งยังเพิ่มคุณค่าในแบบศิลปะตกแต่ง หรือความงามในแบบมัณฑนศิลป์ ดังเช่นการเพิ่มรอยพื้นผิวโดยใช้กระดาษที่มีความหยาบ หรือมีลวดลายต่าง ๆ กัน ทำให้ผลงานของเขาดูสนุกตา และน่าสนใจมากยิ่งขึ้น และเมื่อต้นปี ค.ศ.1930 ลัทธิคิวบิสม์มีความเคลื่อนไหวน้อยลง เมื่อศิลปะแบบ Surrealism ได้รับความนิยมแทนที่ ในขณะที่ผลงานของบักส์ไซ่เปลี่ยนแปลงไปทำงานตามแนวคิดใหม่ แต่บรักยังคงสร้างสรรค์งานแนวคิวบิสม์ต่อไป และยังคงสนใจ ริเริ่มทำงานประติมากรรมด้วย ส่วนมากจะเป็นภาพของสัตว์ต่าง ๆ เป็นงานชิ้นเล็ก ๆ และมีลักษณะแบน ให้ความงามแบบเรียบ ๆ และมีเส้นที่ได้รับนิยมนักออกแบบที่ระลึกลำไปดัดแปลงเป็นศิลปะตกแต่งบ้าน

3.4.3 การวิเคราะห์ผลงานของปอล เซซาน (Paul Cezanne)

ปอล เซซาน เป็นศิลปินที่เชี่ยวชาญด้านการออกแบบ การวางองค์ประกอบภาพ การใช้สี ฝีแปรงสั้น ๆ ชับซ้อน การวาดเส้นกับสีไม่สามารถแยกออกจากกันได้ เมื่อสีประสานกัน ภาพวาดก็ยิ่งเด่นชัดมากขึ้น รูปทรงก็จะสมบูรณ์มากขึ้น ใช้สีทำให้เกิดความตื้นลึก หรือระยะใกล้ไกลแทนเส้น

โครงสร้างเรขาคณิตเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติ เซซานต้องการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงเรขาคณิตกับการปลดปล่อยอย่างอิสระ การสร้างงานจิตรกรรมชุดภูเขาแซ็งต์-วิกตัวร์ (จิตรกรรมชิ้นเอก) เซซานไม่ได้คำนึงถึงความเป็นจริงของแสงและเงาตามธรรมชาติ แต่เปลี่ยนแปลงรูปร่างและสีตามความต้องการของตนเอง รูปร่างและทัศนียภาพโดยรอบถูกเปลี่ยนเป็นรูปเรขาคณิตทำให้ดูง่ายขึ้น และเกิดปริมาตรแสง เงาที่ไม่เหมือนจริง



ภาพประกอบ 8 Mont Sainte-Victoire Paul Cezanne, 1904-1906

ที่มา : วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี (2562)

เซซานสร้างสรรค์ผลงานจากการรับรู้อย่างลึกซึ้งสู่การสร้างรูปร่างของวัตถุ และสร้างสรรค์ออกมาในรูปแบบที่เป็นรูปเหลี่ยมไม่มีมิติ และมีการใช้เส้นขอบที่มีความชัดเจน ต่างจากการสร้างสรรค์ผลงานที่เกิดจากการรับรู้เพียงตาที่แสดงรูปร่างนอกของวัตถุ โดยเซซานเป็นจิตรกรที่สร้างสรรค์ผลงานโดยไม่ยึดติดกับหลักเกณฑ์เดิม ๆ และไม่เน้นระยะใกล้ไกล ด้วยเหตุผลที่ไม่สามารถสื่อถึงความรู้สึกที่อยู่ภายในจิตใจของตนเองได้ จึงไม่เพียงแต่เป็นผลงานนามธรรม แต่ต้องทำความเข้าใจอย่างลึกซึ้งด้วย (สมภาพ จงจิตต์โพธา, 2544)

3.4.4 การวิเคราะห์ผลงานของควอน กรีส (Juan Gris)

ควอน กรีส ศึกษาคณิตศาสตร์ และวิศวกรรมศาสตร์ก่อนจะหันมาฝึกฝนตนเองเป็นจิตรกร กรีสสร้างสรรค์ผลงานด้านจิตรกรรมแนวกิวบิสม์ และนำเทคนิคทั้งปาปิแยร์ คอลเล่ กับ คอลลาจมาใช้ในการงานจิตรกรรมของตนเองจนเกิดเป็นผลงานที่มีองค์ประกอบศิลป์ในแบบคิวบิสม์ที่มีความโดดเด่นทั้งภาพ และตัวหนังสือ (นีล ค็อกซ์, 2557) ในการสร้างสรรค์ผลงานกรีสเขียนภาพแบบรูปทรงเหลี่ยมด้วยวิธีการที่วัตถุไม่ใช่รูปทรงเล็ก ๆ มาเป็นส่วนประกอบ แต่ถูกนำมารวมเข้ากับ

วัตถุอื่น ๆ หรือชิ้นส่วนอื่น ๆ ของวัตถุในรูปทรงรวมทั้งหมดแบบใหม่อย่างงดงาม เมื่อเปลี่ยนสไตล์การวาดภาพ มีการใช้รูปทรงต่าง ๆ และมีความแน่วแน่ที่จะใช้งานกระดาศขาว หรืองานกระดาศตัดปะ แต่แตกต่างจากปิกัสโซ่ และบรักที่ใช้สี โดยกริสชื่นชอบการใช้สีที่มีความกลมกลืน สดใส ภาพ Glasses, newspaper and wine bottle เป็นภาพที่มีระยะใกล้ ไกล เพราะมีตำแหน่งและขนาดของวัตถุ สิ่งที่อยู่ใกล้มีขนาดใหญ่ และไกลออกไปมีขนาดเล็กลง มีการใช้เส้นสีเข้มตัดเส้นรอบนอกเพื่อเน้นให้ภาพมีความคมชัด แสดงทุกด้านในเวลาเดียวกัน ไม่ให้หลักการแสดงแสงเงา นับเป็นการเปลี่ยนแปลงวิธีการวาดภาพเหมือนตามตาเห็นเป็นจุดประสงค์สำคัญ (วุฒิ วัฒนสิน, 2535)



ภาพประกอบ 9 The Watch (The Sherry Bottle), Juan Gris 1912

ที่มา : นีล ค็อกซ์ (2557)



ภาพประกอบ 10 Glasses, newspaper and wine bottle Juan Gris

ที่มา : วุฒิ วัฒนสิน (2535)

3.4.4 การวิเคราะห์ผลงานของอองรี โลรองส์ (Henri Laurens)

อองรี โลรองส์สนใจการสร้างสรรค์ผลงานแบบคอลลาจแนวคิวบิสม์ และสร้างสรรค์ผลงานประติมากรรมคิวบิสม์ที่เปี่ยมด้วยทักษะ และชั้นเชิงทางความคิด ในผลงานของอองรี โลรองส์ (Henri Laurens) เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยการประกอบภาพด้วยรูปเรขาคณิต เน้นเค้าโครงรูปร่าง ดังเช่นภาพ Josephine baker, dancer (นักเต้นรำโจเซฟิน เบเกอร์) ที่โลรองส์นำรูปทรงเรขาคณิตมาใช้เน้นเค้าโครงรูปร่างริมฝีปาก และทรงผมชุ่มน้ำมนของนักเต้นรำ



ภาพประกอบ 11 Josephine baker, dancer Henri Laurens, 1915

ที่มา : นิล ค็อกซ์ (2557)

เช่นเดียวกับในงานประติมากรรม ที่มีการจัดวางองค์ประกอบหุ่นนิ่งโดยใช้ทักษะการเชื่อมต่ออย่างดี และประณีต และมีพัฒนาการวิธีการใช้สีโดยใช้สีเพื่อแยกแยะค่าต่างแสงและเงา โดยให้สีได้ทวนกับผลที่ไม่แน่นอนของแสงสว่าง และเป็นเครื่องมือเชื่อมต่อชิ้นส่วนที่แตกต่างกันขององค์ประกอบ แสดงให้เห็นความชัดเจนควบคู่ไปกับความซับซ้อน มีการเพิ่มลดรายละเอียด เพิ่มการรับรู้พื้นผิว และปริมาตรให้มุมมองจากหลายตำแหน่งพร้อมกัน แทนที่จะเน้นด้านหน้าเพียงด้านเดียว (นิล ค็อกซ์, 2557)



ภาพประกอบ 12 Clown Henri Laurens, 1915

ที่มา : นิล ค็อกซ์ (2557)

4. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับทัศนธาตุ (Visual Element)

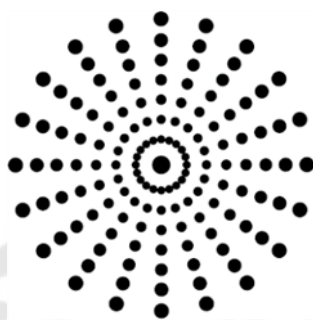
ทัศนธาตุ (Visual Elements) เป็นการนำส่วนประกอบต่าง ๆ ที่มีลักษณะเฉพาะ ได้แก่ จุด เส้น สี แสงเงา รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว เป็นต้น มารวม หรือสัมพันธ์กัน สามารถนำส่วนประกอบต่าง ๆ มาสร้างสรรค์ผลงานได้หลากหลายรูปแบบ สามารถสร้างอารมณ์ความรู้สึกที่แตกต่างกันให้แก่คนดู ซึ่งผู้สร้างสรรค์ผลงานควรศึกษาส่วนประกอบต่างๆ เพื่อเป็นความรู้พื้นฐานในการนำไปจัดระบบระเบียบรวบรวมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อให้เกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีความสมบูรณ์ และน่าสนใจ

ทัศนธาตุในทางทัศนศิลป์ จึงหมายถึงส่วนประกอบของศิลปะที่มองเห็นได้ ประกอบไปด้วย จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง น้ำหนักอ่อน-แก่ สี บริเวณว่างและพื้นผิว (ธีรพงศ์ โพธิราช, 2554) ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

จุด (Dot)

จุด (Dot) หมายถึง รอย หรือแต้มที่มีลักษณะกลม ๆ ปรากฏที่พื้นระนาบที่มีขนาดเล็กที่สุด มีความกว้าง ความยาว และความหนาน้อยที่สุดเมื่อเทียบกับส่วนประกอบ หรือทัศนธาตุอื่น ซึ่งเกิดจากการจิ้ม กด กระแทก ด้วยวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ดินสอ ปากกา พู่กัน กิ่งไม้ หรือของปลายแหลมทุกชนิด เป็นต้น นับเป็นต้นกำเนิดของทัศนธาตุอื่น ๆ เช่น เส้น รูปร่าง รูปทรง แสงเงา พื้นผิว ฯลฯ จุดนอกจากจะเป็นพื้นฐานของส่วนประกอบอื่นแล้ว ยังเป็นส่วนประกอบที่ช่วยให้การสร้างสรรค์ผลงานมีความสมบูรณ์มากขึ้น การนำจุดมาจัดให้เกิดรูปแบบ

ใหม่อาจทำได้หลายลักษณะ (เฉลิมขวัญ สุปิงคลัด, 2554) เช่น เมื่อนำจุดมาวางเรียงกันก็จะเกิดเป็นเส้น และการนำจุดมาวางต่อกันในตำแหน่งต่าง ๆ ให้เหมาะสม ก็จะเป็นรูปร่าง รูปทรง และเกิดเป็นลักษณะพื้นผิวได้



ภาพประกอบ 13 การนำจุดมาเรียงต่อกัน

ที่มา : พระพงษ์ ตรีศาสตร์ (2553)

เส้น (Line)

เส้น (Line) เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะส่งผลให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ นับเป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง สามารถให้ความหมาย แสดงอารมณ์ความรู้สึกได้ เส้นเกิดจากการนำจุดหลาย ๆ จุดมาเรียงต่อกันไปในทิศทางใดทิศทางหนึ่งเป็นทางยาว เมื่อนำมาจัดวางในลักษณะต่าง ๆ จะมีชื่อเรียก และให้ความหมาย และความรู้สึกที่ต่างกัน

พระพงษ์ ตรีศาสตร์ (2553) อธิบายว่า เส้นมีความยาว ไม่มีความกว้าง กล่าวคือ มิติเดียว ทำหน้าที่เป็นขอบเขตรูปร่าง รูปทรง น้ำหนัก สี พื้นที่ว่าง ตลอดจนกลุ่มรูปทรงต่าง ๆ รวมทั้งเป็นโครงสร้างหรือแกนของรูปร่าง รูปทรง แบ่งเป็น 2 ลักษณะคือ เส้นตรง (Straight Line) และ เส้นโค้ง (Curve Line) เส้นแต่ละชนิดให้ความรู้สึกและความหมายต่างกัน ดังนี้

1.1 เส้นตรง (Straight Line)

เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกกว้างขวาง นิ่ง เยียบ สงบ ผ่อนคลาย
ราบเรียบ

เส้นตรงแนวตั้ง ให้ความรู้สึกสูงส่ง มั่นคง แข็งแรง รุ่งเรือง

เส้นตรงแนวเฉียง ให้ความรู้สึกไม่มั่นคง ไม่แข็งแรง การเคลื่อนไหวอย่างรวดเร็ว ปรวนแปร

เส้นซิกแซก หรือเส้นหยักฟันปลา ให้ความรู้สึกรุนแรง อันตราย ตื่นเต้น
วุ่นวายสับสน และความขัดแย้ง

เส้นประ ให้ความรู้สึกไม่ต่อเนื่อง ไม่มั่นคง ไม่แน่นอน

1.2 เส้นโค้ง (Curve Line)

เส้นโค้ง ให้ความรู้สึกอ่อนไหว สุภาพอ่อนโยน สบาย นุ่มนวล เย้ายวน

เส้นขดกันหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว มินंग การคลี่คลาย ขยายตัว

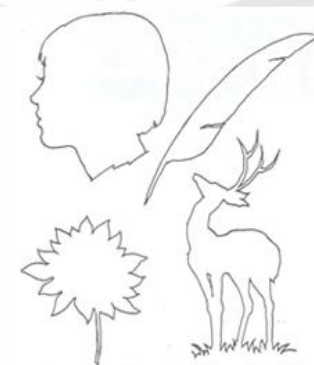
เส้นกับความรู้สึกที่กล่าวมานี้เป็นเพียงแนวทางหนึ่ง ไม่ใช่ความรู้สึกตายตัว ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับการนำไปใช้ร่วมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เช่น เส้นโค้งคว่ำ ถ้านำไปเขียนเป็นภาพปากในใบหน้าของการ์ตูน ก็จะให้เกิดความรู้สึกเศร้า เสียใจ แต่ถ้าเป็นเส้นโค้งหงาย ก็จะสื่อถึงความรู้สึกมีความสุข อารมณ์ดี เป็นต้น

รูปร่าง และรูปทรง (Shape and Form)

ผลที่เกิดจากการนำเส้นลักษณะต่าง ๆ มาประกอบกัน รูปร่าง และรูปทรงจะมีลักษณะใกล้เคียงกัน ดังนี้

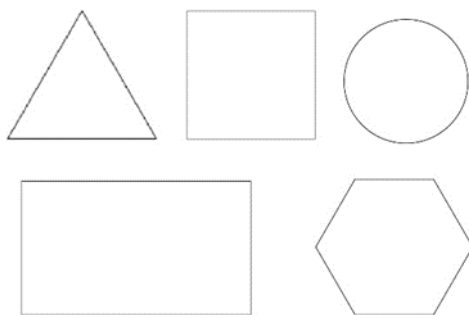
1. รูปร่าง (Shape) มีลักษณะเป็น 2 มิติ คือมีความกว้าง และความยาวแบนราบ ไม่แสดงน้ำหนักแสงเงา แสดงเส้นรอบนอกทางกายภาพของวัตถุ สิ่งของเครื่องใช้ คน สัตว์ และพืช แบ่งออกเป็น 3 ประเภท คือ

1.1 รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape) หมายถึง รูปร่างที่พบเห็นอยู่ทั่วไปเกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ เช่น รูปร่างของคน สัตว์ และพืช เป็นต้น



ภาพประกอบ 14 รูปร่างธรรมชาติ (Natural Shape)

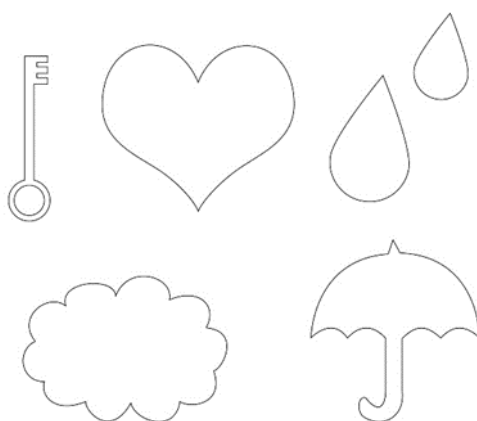
1.2 รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape) หมายถึง รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น โครงสร้างมีความแน่นอนมีมาตรฐาน ได้แก่ รูปสามเหลี่ยม รูปสี่เหลี่ยม และรูปวงกลม เป็นต้น



ภาพประกอบ 15 รูปร่างเรขาคณิต (Geometrical Shape)

ที่มา : พีระพงษ์ ตริศาสตร์ (2553)

1.3 รูปร่างอิสระ (Free Shape) หมายถึง รูปร่างที่เกิดขึ้นตามความต้องการในการสร้างสรรค์ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างเฉพาะตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ ก้อนเมฆ เป็นต้น



ภาพประกอบ 16 รูปร่างอิสระ (Free Shape)

ที่มา : พีระพงษ์ ตริศาสตร์ (2553)

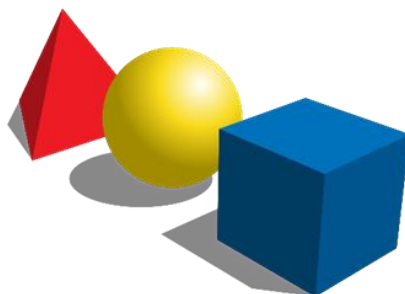
2. รูปทรง (Form) หมายถึง โครงสร้างของวัตถุที่ปรากฏในลักษณะ 3 มิติ คือ มีทั้งความกว้าง ความยาว และความลึก หรือความหนา จะให้ความรู้สึกมีปริมาตร มีน้ำหนัก และมีเนื้อที่ภายใน

2.1 รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form) หมายถึง รูปทรงที่เกิดจากสิ่งมีชีวิต มีโครงสร้างเป็นไปตามธรรมชาติ เช่น รูปทรงของสิ่งมีชีวิต คน สัตว์ แมลง เป็นต้น โดยการนำมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะในลักษณะ 3 มิติ



ภาพประกอบ 17 รูปทรงจากธรรมชาติ (Natural Form)

2.2 รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form) หมายถึง รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น มีรูปทรงที่แน่นอนมีมาตรฐาน มีกฎเกณฑ์สามารถวัด หรือคำนวณได้ ได้แก่ รูปทรงสามเหลี่ยม รูปทรงสี่เหลี่ยม รูปทรงกลม รูปทรงกรวย เป็นต้น



ภาพประกอบ 18 รูปทรงเรขาคณิต (Geometric Form)

2.3 รูปทรงอิสระ (Free Form) หมายถึง รูปทรงที่มีความเป็นอิสระ ไม่มีโครงสร้างแน่นอน สามารถเปลี่ยนแปลงไปได้ตามสภาพแวดล้อม และความเหมาะสม เช่น สิ่งอำนวยความสะดวกในชีวิตประจำวัน ปากกา ถังเท้า โซฟา เป็นต้น

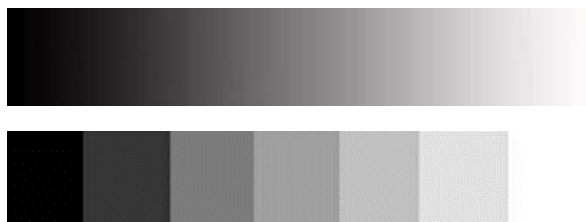


ภาพประกอบ 19 รูปทรงอิสระ (Free Form)

ที่มา : พีระพงษ์ ตริศาสตร์ (2553)

น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)

น้ำหนักอ่อน-แก่ หมายถึง ระดับความเข้ม ความอ่อนของสีต่าง ๆ และแสงเงา ตามที่ประสาทตารับรู้ เมื่อเทียบกับน้ำหนักของสีขาว-ดำ ความอ่อนแก่ของแสงเงาทำให้เกิดมิติ เกิดระยะใกล้ไกลและสัมพันธ์กับเรื่องสีโดยตรง ทั้งนี้ การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์หากออกแบบให้ภาพอยู่บนระนาบเดียวกันเมื่อใช้น้ำหนักที่ต่างกันของสี และแสงเงา จะทำให้เกิดมิติต่าง ๆ บนระนาบนั้นได้ (ธีรพงศ์ โพธิราช, 2554)



ภาพประกอบ 20 น้ำหนักอ่อน-แก่ (Value)

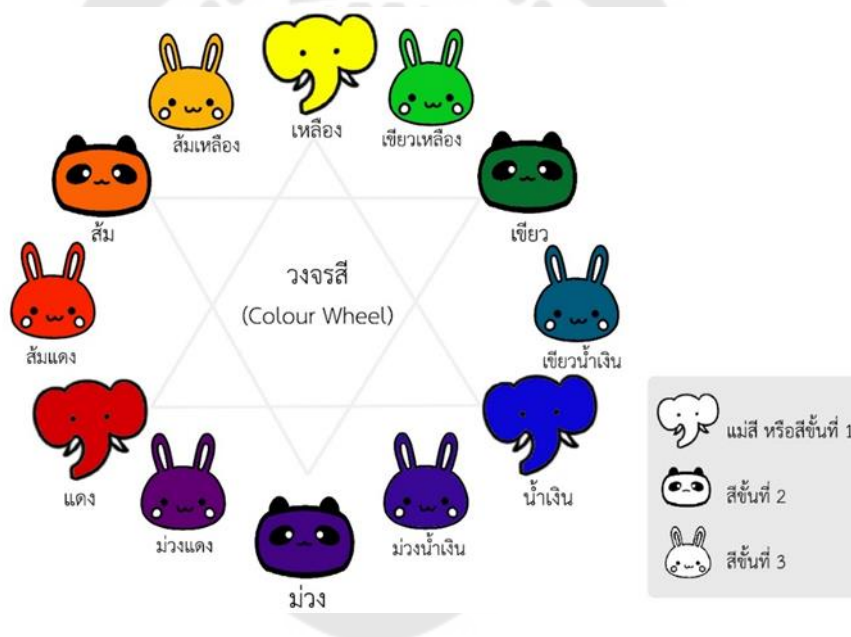
ที่มา : พีระพงษ์ ตริศาสตร์ (2553)

สี (Colour)

สี หมายถึง สิ่งที่ปรากฏอยู่ทั่วไปรอบ ๆ ตัวเรา ได้แก่สีที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ อาจได้มาจากพืช ผัก ผลไม้ ดิน หิน หรือสีที่เกิดจากที่มนุษย์สร้างขึ้น ทำให้เกิดความรู้สึกแตกต่างมากมาย เช่น ทำให้รู้สึกแจ่มใส สดใส ตื่นเต้น หม่นหมอง หรือเศร้าซึมได้ เป็นต้น

มนุษย์รู้จัก และค้นพบการนำสีมาใช้บันทึกเรื่องราวในชีวิตที่พบเจอตั้งแต่ยุคหิน ภาพเขียนสี ดังปรากฏภาพเขียนสีในผนังถ้ำลาสโกในประเทศฝรั่งเศส และผนังถ้ำอัลตามิราในประเทศสเปน ยืนยันว่ามนุษย์รู้จักการใช้สีในการวาดภาพ โดยสีเหล่านั้นมาจากพืช ดิน และเปลือกของสัตว์ (มานพ ธนอมศรี, 2546)

1. วงจรสี (Colour Wheel)



ภาพประกอบ 21 วงจรสี (Colour Wheel)

วงจรสี คือ สีที่เกิดจากการจับคู่และนำมาผสมกัน เริ่มด้วยการนำแม่สีมาจับคู่ผสมกันเกิดเป็นสีใหม่ และจับคู่สีจนครบวงจร จะได้สี 12 สี ซึ่งแบ่งสีเป็น 3 ชั้นคือ

1. สีขั้นที่ 1 (Primary Colours) คือ แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง และสีน้ำเงิน

2. สีขั้นที่ 2 (Secondary Colours) คือ สีที่เกิดจากการนำแม่สี หรือสีขั้นที่ 1 มาผสมกันเป็นคู่ ๆ ในอัตราส่วนเท่ากัน จะได้สีเพิ่มขึ้นอีก 3 สี ได้แก่

สีแดง ผสมกับ สีเหลือง ได้ สีส้ม

สีแดง ผสมกับ สีนํ้าเงิน ได้ สีม่วง

สีเหลือง ผสมกับ สีนํ้าเงิน ได้ สีเขียว

3. สีขั้นที่ 3 (Tertiary Colours) คือ สีที่เกิดจากการนำสีขั้นที่ 1 (แม่สี) ผสมกับสีขั้นที่ 2 สีใหม่ที่ได้จะเรียกชื่อสีขั้นที่ 2 นำชื่อสีขั้นที่ 1 สีเพิ่มขึ้นในขั้นที่ 3 มี 6 สี คือ

สีแดง ผสมกับ สีส้ม ได้ สีส้มแดง

สีเหลือง ผสมกับ สีส้ม ได้ สีส้มเหลือง

สีเหลือง ผสมกับ สีเขียว ได้ สีเขียวเหลือง

สีนํ้าเงิน ผสมกับ สีเขียว ได้ สีเขียวนํ้าเงิน

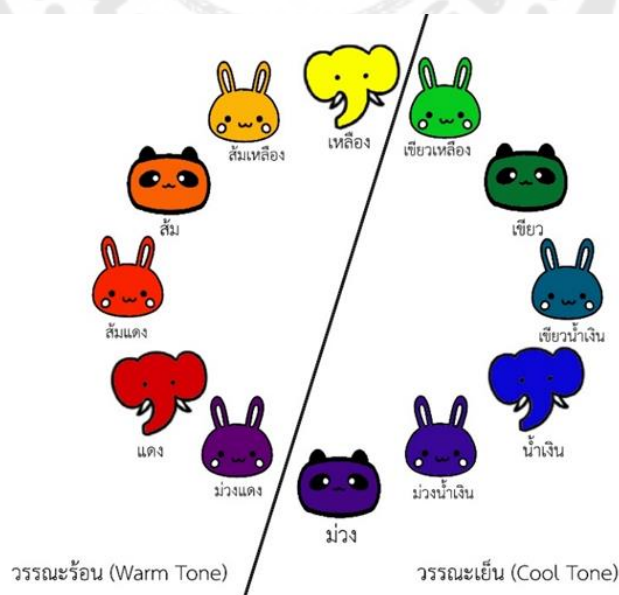
สีนํ้าเงิน ผสมกับ สีม่วง ได้ สีม่วงนํ้าเงิน

สีแดง ผสมกับ สีม่วง ได้ สีม่วงแดง

2. วรรณะของสี (Tone of Colour) คือ ความแตกต่างของกลุ่มสีแต่ละใน วงจรสี โดยแบ่งวรรณะสีตามความรู้สึกจากอุณหภูมิของสีออกเป็น 2 วรรณะ ได้แก่

2.1 สีวรรณะร้อน (Warm Tone) คือ สีที่ให้ความรู้สึกอบอุ่น หรือร้อน ประกอบด้วยสีเหลือง ส้มเหลือง ส้ม ส้มแดง แดง และม่วงแดง

2.2 สีวรรณะเย็น (Cool Tone) คือ สีที่ให้ความรู้สึกเย็น สงบ สบาย ประกอบด้วยสีม่วง ม่วงนํ้าเงิน นํ้าเงิน เขียวนํ้าเงิน เขียว และเขียวเหลือง



ภาพประกอบ 22 วรรณะของสี (Tone of Colour)

การใช้สีวรรณะร้อน และสีวรรณะเย็น

การเลือกใช้วรรณะสีเป็นประโยชน์อย่างมากต่อการเขียนภาพ เพื่อสร้างบรรยากาศให้แก่ภาพ เช่นภาพวิวทิวทัศน์ ความสงบ ความร่มรื่นของป่า ควรใช้สีในวรรณะเย็น หรือการใช้สีวรรณะร้อนเพื่อสื่ออารมณ์ในภาพคน หรือสัตว์ที่มีความโกรธ ความดุร้าย เป็นต้น นอกจากนี้ยังมีประโยชน์ในการเลือกใช้วรรณะสีในการตกแต่งภายในอาคาร หรือตกแต่งบ้านเรือน เช่นห้องที่ต้องการให้ดูสงบ สบายตาควรเลือกทาสีด้วยสีเขียว เป็นต้น (มานพ ถนอมศรี, 2546)

3. ค่าน้ำหนักสี (Value of colour) หมายถึง สีใดสีหนึ่งทำให้ค่อย ๆ จางลงจนขาวหรือสว่างและทำให้ค่อย ๆ เข้มขึ้นจนมืด เป็นการใช้สีโดยให้ค่าน้ำหนักในระดับต่าง ๆ กัน และมีสีหลาย ๆ สี ซึ่งถ้าเป็นสีเดียว ก็จะมีลักษณะเป็นสีเอกรงค์ การใช้ค่าน้ำหนักของสีจะทำให้เกิดความกลมกลืน เกิดระยะใกล้ไกล ตื้นลึก ถ้ามีค่าน้ำหนักหลายๆ ระดับ สีก็จะกลมกลืนกันมากขึ้น แต่หากค่าน้ำหนักต่างกันเพียง 1-2 ระดับ จะทำให้เกิดความแตกต่าง

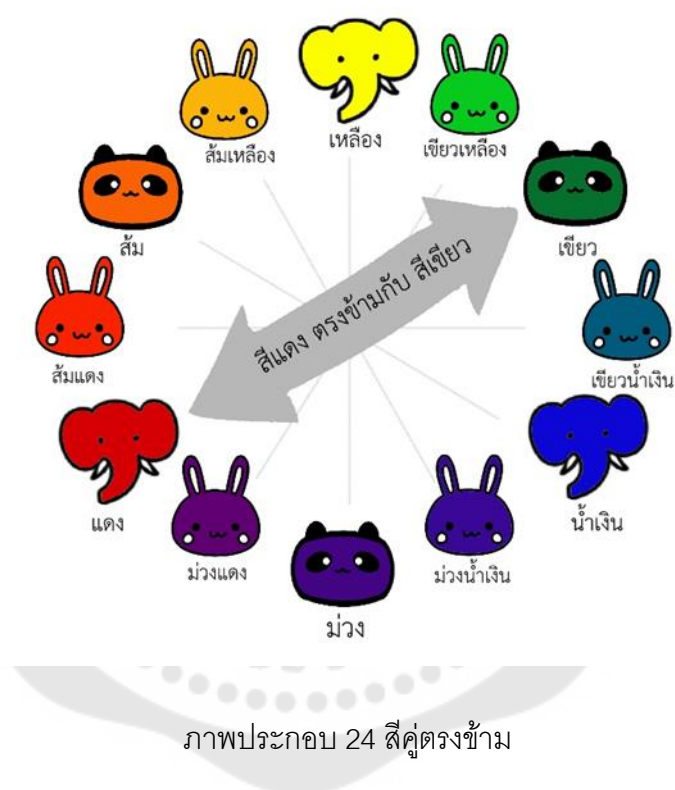
4. สีเอกรงค์ (Monochrome) เป็นสีที่แสดงเด่นชัดออกมาเพียงสีเดียว หรือการใช้สีเพียงสีเดียวในการเขียนภาพ โดยให้ค่าน้ำหนักของสีอ่อน กลาง แก่แตกต่างกัน คล้ายกับภาพถ่ายขาว ดำ



ภาพประกอบ 23 ภาพจิตรกรรมไทยสีเอกรงค์

ที่มา : กันยารัตน์ ะอบนาค (2555)

5. สีคู่ตรงข้าม หรือสีตัดกัน (Contrast) หมายถึง สีที่อยู่ตรงกันข้ามในวงจรสี เช่น สีแดง ตรงข้ามกับสีเขียว, สีน้ำเงิน ตรงข้ามกับกับสีส้ม หรือสีม่วง ตรงข้ามกับสีเหลือง เป็นต้น ให้ความรู้สึกในทางตรงกันข้าม เช่นสีหนึ่งให้ความรู้สึกร้อนแรง สีตรงข้ามให้ความรู้สึกเยือกเย็น หรือสีหนึ่งให้ความรู้สึกสนุกสนานร่าเริง สีตรงข้ามให้ความรู้สึกโศกเศร้า ในวงจรสีประกอบด้วยสีคู่ตรงข้ามทั้งหมด 6 คู่ โดยมีตำแหน่งตรงข้ามกัน จึงทำให้เรียกได้ว่าสีคู่ตรงข้าม(มานพ ถนอมศรี, 2546)



บริเวณว่าง (Space)

บริเวณว่าง หมายถึง บริเวณที่เป็นความว่างไม่ใช่ส่วนที่เป็นรูปทรง หรือเนื้อหาในการจัดองค์ประกอบ บริเวณว่างเหล่านี้จะช่วยให้รูปภาพมีลักษณะปลอดโปร่ง สบายตา ดูไม่อึดอัด ทึบตัน ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ และผ่อนคลาย หากมีพื้นที่ว่างมาก และมีรูปภาพหรือเนื้อหาน้อย จะทำให้เกิดความรู้สึกอ้างว้าง หรือโดดเดี่ยวได้

พื้นผิว (Texture)

พื้นผิว หมายถึง ลักษณะของสิ่งต่าง ๆ ที่สามารถรับรู้ได้จากการสัมผัส จับต้อง หรือการมองเห็น พื้นผิวของวัตถุแต่ละชนิดทั้งที่เกิดจากธรรมชาติ และมนุษย์สร้างสรรค์ขึ้นมีลักษณะแตกต่างกัน ย่อมให้ความรู้สึกแตกต่างกันด้วย เช่นพื้นผิวหยาบ ขรุขระ เรียบ มัน ด้าน

เนียน สาก เป็นตุ่ม เป็นหนาม เป็นต้น ในทางทัศนศิลป์ ลักษณะของพื้นผิวเกิดจากการนำ เส้น สี รูปว่าง รูปทรง พื้นผิวว่าง และแสงเงามาผสมผสานกัน เช่นการป้ายสีโดยใช้พู่กัน หรือแปรง ทำให้เกิดรอยฝีแปรงในภาพวาด เป็นต้น

ลักษณะที่สัมผัสได้ของพื้นผิวมี 2 ประเภทคือ

1. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยมือ หรือกายสัมผัส เป็นลักษณะพื้นผิวที่เป็นอยู่จริงของผิวหน้าของวัตถุนั้นๆ ซึ่งสามารถสัมผัสได้จากงานประติมากรรม งานสถาปัตยกรรม และสิ่งประดิษฐ์อื่น ๆ

2. พื้นผิวที่สัมผัสได้ด้วยสายตา จากการมองเห็น แต่การรับรู้จากการมองเห็นนั้นอาจไม่ใช่ลักษณะของพื้นผิวที่แท้จริงของวัตถุ เช่นการวาดภาพวาดทลายที่มีการจุดให้เกิดรายละเอียดของทลายบนกระดาษ จะให้ความรู้สึกเป็นทลายแต่หากใช้มือสัมผัสบนกระดาษก็รับรู้ได้ว่าเป็นพื้นผิวเรียบของกระดาษ หรือใช้กระดาษพิมพ์ลายไม้ หรือลายหินอ่อนเมื่อใช้มือสัมผัสก็รับรู้ได้ว่าเป็นพื้นผิวเรียบเช่นกัน เป็นการสร้างพื้นผิวลวงตาให้สัมผัสได้ด้วยการมองเห็นเท่านั้น พื้นผิวลักษณะต่าง ๆ จะให้ความรู้สึกต่องานศิลปะที่แตกต่างกัน พื้นผิวหยาบกระดุนประสาททำให้เกิดความรู้สึกหนักแน่น แข็งแรง มีความมั่นคง ถาวร หรือ ผิวเรียบจะให้ความรู้สึกเบา สบาย การใช้ลักษณะของพื้นผิวที่แตกต่างกัน

ทัศนธาตุ หรือส่วนประกอบต่างๆ เหล่านี้ หากนำมาจัดวางให้เหมาะสมลงตัว ก็จะทำให้เกิดเรื่องราว และมีรูปแบบที่งดงาม น่าสนใจ

5. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการหาประสิทธิภาพของสื่อ

แนวคิด และหลักการการผลิตสื่อการสอนของศาสตราจารย์ ดร.ชัยยงค์ พรหมวงศ์ ให้ไว้ว่าเมื่อผลิตสื่อการสอน ก่อนนำไปใช้จัดการเรียนการสอนต้องมีการทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อว่าสื่อ นั้นสามารถนำไปใช้ในกระบวนการเรียนการสอนอย่างมีประสิทธิภาพ นักเรียนต้องมีความรู้เพิ่มขึ้น และมีความพึงพอใจต่อสื่อ จึงจำเป็นต้องนำสื่อไปหาคุณภาพโดยการหาประสิทธิภาพสื่อ

ความหมายของการหาประสิทธิภาพ

ชัยยงค์ พรหมวงศ์ (2520) กล่าวว่า ประสิทธิภาพ (Efficiency) คือคุณภาพ หรือสภาวะของสมรรถนะในการดำเนินงาน โดยใช้เวลา ความพยายาม และค่าใช้จ่ายอย่างคุ้มค่าที่สุด เพื่อให้ผลลัพธ์มีความสำเร็จตามจุดมุ่งหมายที่กำหนดไว้

การหาประสิทธิภาพของสื่อ หมายถึง การทดสอบสื่อด้วยกระบวนการหาประสิทธิภาพการใช้เบื้องต้น (Try Out) และกระบวนการหาประสิทธิภาพเมื่อใช้สอนจริง (Trail Run) เพื่อหาคุณภาพของสื่อตามขั้นตอน 3 ประเด็น คือประเด็นแรกการทำให้นักเรียนมีความรู้

เพิ่มขึ้น ประเด็นที่สองการให้นักเรียนผ่านกระบวนการเรียน และการทำแบบประเมินได้ดี และ ประเด็นที่สามารถทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ เพื่อนำผลมาปรับปรุงก่อนการนำสื่อไปเผยแพร่ หรือนำไปใช้จริง ครูจึงต้องมั่นใจว่าสื่อที่ใช้เป็นเครื่องมือช่วยสอนนั้น สามารถกระตุ้นให้นักเรียน เกิดการเรียนรู้ การหาประสิทธิภาพตามลำดับขั้นตอนช่วยให้ได้สื่อที่มีคุณค่าทางกระบวนการ จัดการเรียนการสอนตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ กระบวนการหาประสิทธิภาพประกอบด้วย 2 ขั้นตอน ดังนี้

1. การหาประสิทธิภาพการใช้เบื้องต้น (Try Out) เป็นขั้นตอนของการนำสื่อที่ ดัชนีแบบที่สร้างขึ้นไปหาประสิทธิภาพ เพื่อปรับปรุงให้ได้ตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

2. กระบวนการหาประสิทธิภาพสอนจริง (Trail Run) เป็นการนำสื่อที่สร้างขึ้นไป หาประสิทธิภาพ และปรับปรุงให้ถึงเกณฑ์ที่กำหนดไว้ในแต่ละหน่วย นำไปใช้จัดการเรียนการสอน จริงในช่วงเวลาหนึ่งอย่างน้อยเป็นเวลา 1 ภาคเรียน เพื่อตรวจหาคุณภาพครั้งสุดท้ายก่อนนำไป เผยแพร่ และนำไปใช้ในกระบวนการจัดการเรียนรู้จริง

การกำหนดประสิทธิภาพ

ความหมายของเกณฑ์ (Criterion) เกณฑ์เป็นหลักที่กำหนดขึ้นสำหรับพิจารณา ยอมรับว่าสื่อมีคุณภาพ หรือมีปริมาณในระดับที่กำหนด

เกณฑ์ประสิทธิภาพ หมายถึง ชีตกำหนดประสิทธิภาพของสื่อ เป็นเครื่องมือที่ช่วยให้ เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมของผู้เรียน ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจ หากสื่อมีประสิทธิภาพ สื่อนั้นก็มีความเหมาะสมที่จะนำไปจัดกระบวนการเรียนการสอน และคุ้มค่าการลงทุนผลิตออกมาใน จำนวนมาก

การกำหนดเกณฑ์ประสิทธิภาพ เป็นการคาดการณ์ของครูผู้สอนในเรื่องของ พฤติกรรมของผู้เรียนที่จะมีการเปลี่ยนแปลงไปในทางที่น่าพึงพอใจ ใช้ในการประเมินผลพฤติกรรม ของผู้เรียน 2 พฤติกรรม คือพฤติกรรมต่อเนื่อง กำหนดค่าเป็น E1 (Efficiency of Process) และ พฤติกรรมสุดท้าย กำหนดค่าเป็น E2 (Efficiency of Product) ดังนี้

1. ประเมินพฤติกรรมต่อเนื่อง (Transitional Behavior) คือประสิทธิผลจาก พฤติกรรมของนักเรียนที่เรียกว่า “กระบวนการ” (Process) เกิดจากการที่นักเรียนทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนเป็นผู้กำหนด ได้แก่ การทำงานกลุ่ม และการทำงานรายบุคคล เป็นต้น

2. ประเมินพฤติกรรมสุดท้าย (Terminal Behavior) ประเมินจากการทำ แบบทดสอบหลังเรียน เป็นการประเมิน “ผลลัพธ์” (Product) ของผู้เรียน

โดยกำหนดให้ค่าเฉลี่ยคะแนนการทำงาน หรือทำกิจกรรมของนักเรียนทั้งหมด ต่อร้อยละของผลการประเมินหลังเรียนทั้งหมด ใช้เกณฑ์ E1/E2 คือ ประสิทธิภาพของ กระบวนการ/ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ ให้ครูผู้สอนเป็นผู้พิจารณา หากเป็นเนื้อหาความรู้ความจำ มักกำหนดไว้ที่เกณฑ์ 90/90 หรือ 85/85 และในส่วนที่เป็นจิตพิสัย หรือทักษะการทำงานอาจตั้ง เกณฑ์ในระดับต่ำลง คือ 80/80 แต่ไม่ควรต่ำกว่า 75/75 เพราะเป็นระดับเกณฑ์ที่ต่ำที่สุด

ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพ

ขั้นตอนการหาประสิทธิภาพสี่ มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. การทดสอบประสิทธิภาพแบบเดี่ยว (1:1) เป็นการทดสอบสื่อกับนักเรียน จำนวน 1 –3 คน โดยใช้นักเรียนที่เรียนอ่อน ระดับปานกลาง และนักเรียนที่เก่ง มาร่วมกิจกรรม ทำงานที่ครูมอบให้ และทดสอบหลังเรียน นำคะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมมาคำนวณหา ประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ที่กำหนดต้องปรับปรุงให้ดีขึ้น ซึ่งคะแนนที่ได้จะต่ำกว่าเกณฑ์มาก แต่เมื่อมีการปรับปรุงแล้วคะแนนจะสูงขึ้นมาก ก่อนนำไปใช้ในการทดสอบแบบกลุ่มในขั้นตอนต่อไป ในขั้นนี้ E1/E2 มีค่าประมาณ 60/60

2. การทดสอบประสิทธิภาพแบบกลุ่ม (1:10) เป็นการทดสอบกับนักเรียน 6 -10 คนโดยคณะนักเรียนที่เก่ง ปานกลางกับอ่อน ประเมินจากกระบวนการ การทำกิจกรรม และงานที่ ครูมอบหมาย และประเมินผลลัพธ์จากการทำแบบทดสอบหลังเรียนมาคำนวณหาประสิทธิภาพ มาคำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงระดับเกณฑ์ที่กำหนดต้องปรับปรุงกิจกรรมระหว่างเรียน และแบบทดสอบหลังเรียนให้ดีขึ้น ในขั้นนี้คะแนนของนักเรียนจะเพิ่มขึ้นเกือบเท่าเกณฑ์โดยเฉลี่ย จะห่างจากเกณฑ์ประมาณ 10% E1/E2 มีค่าประมาณ 70/70

3. การทดสอบประสิทธิภาพภาคสนาม (1:100) ทดสอบประสิทธิภาพสื่อนักเรียน ทั้งระดับชั้น ประมาณ 40-100 คน คำนวณหาประสิทธิภาพ หากไม่ถึงเกณฑ์ต้องปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น แล้วนำไปทดสอบซ้ำกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มเดิม จนได้ค่าตามเกณฑ์ขั้นต่ำ ผลลัพธ์ที่ได้ควรใกล้เคียงกันเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ให้ยอมรับว่าสื่อมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ หากผลที่ได้ต่าง จากเกณฑ์ไม่เกิน 2.5%

6. เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคือความรู้ ความสามารถของนักเรียนที่ได้รับประสบการณ์ การเรียนรู้ผ่านการจัดกระบวนการเรียนการสอนของครู โดยครูเป็นผู้สร้างเครื่องมือในการวัดผล

สัมฤทธิ์ทางการเรียน ครูจำเป็นต้องศึกษาแนวทางในการวัดและประเมินผลเพื่อให้เครื่องมือวัดที่มีคุณภาพ โดยมีผู้ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไว้ ดังนี้

ปราณี กองจินดา (2549) ได้ให้ความหมายว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน คือ ผลสำเร็จทางการเรียนที่มีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรม และประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านพุทธิพิสัย จิตพิสัย และทักษะพิสัยผ่านกิจกรรมการเรียนการสอน

พิมพันธ์ เดชะคุปต์ (2555) ให้ความหมายของผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนว่าคือ ขนาดของความสำเร็จที่ได้จากกระบวนการเรียนการสอน

สรุปได้ว่าผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หมายถึง ผลที่เกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่จะทำให้นักเรียนเกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านพุทธิพิสัยหรือความรู้ ความเข้าใจ ด้านจิตพิสัย อารมณ์ความรู้สึก และด้านทักษะพิสัย หรือทักษะปฏิบัติ โดยวัดความรู้ ความสามารถจากเครื่องมือทดสอบผลสัมฤทธิ์

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

พิชิต ฤทธิ์จัญญ (2545) กล่าวถึงความหมายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่าแบบทดสอบที่ใช้สำหรับวัดพฤติกรรมของผู้เรียน ทั้งความรู้ ความสามารถทางวิชาการ การฝึกฝนทักษะปฏิบัติจากการที่นักเรียนได้รับการเรียนรู้ ว่าบรรลุผลสำเร็จตามจุดประสงค์ที่กำหนดไว้มากน้อยเพียงใด

สมพร เชื้อพันธ์ (2547) ให้ความหมายแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ว่าเป็นชุดแบบทดสอบที่ใช้วัดความสามารถในการทำกิจกรรม และความสำเร็จจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนของครูผู้สอนว่าผ่านจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ตั้งไว้เพียงใด

สิริพร ทิพย์คง (2545) ได้ให้ความหมายว่า เป็นชุดคำถามที่มุ่งวัดพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนว่ามีความรู้ ทักษะ และสมรรถภาพทางสมองด้านต่าง ๆ ในเรื่องที่เรียนรู้ไปแล้วมากน้อยเพียงใด

แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส่วนมากครูจะเป็นผู้สร้างเครื่องมือขึ้นเอง แต่นิยมใช้ 6 ประเภท ดังนี้

1. ข้อสอบอัตนัย หรือความเรียง (Subjective or Essay test) เป็นข้อสอบที่เป็นคำถามให้อธิบาย ต้องการให้นักเรียนเขียนบรรยาย อภิปราย อธิบายเขียนตอบอย่างเสรี หรือเขียนแสดงความเห็น อาจมีการยกตัวอย่างประกอบคำอธิบาย

2. ข้อสอบแบบกาถูก-ผิด (True-false test) เป็นข้อสอบที่มีตัวเลือก 2 ตัวเลือก ให้เลือกตอบ โดยมีข้อความให้นักเรียนพิจารณาเลือกตอบตัวเลือกใดตัวเลือกหนึ่ง ตัวเลือกจะมีลักษณะคงที่ และมีความหมายในทางตรงกันข้าม เช่น ใช่หรือไม่ใช่ ถูกหรือผิด เป็นต้น

3. ข้อสอบแบบเติมคำ (Completion test) เป็นข้อสอบที่กำหนดประโยคขึ้นมา แต่ประโยคนั้นยังไม่สมบูรณ์ มีการเว้นช่องว่างไว้เพื่อให้นักเรียนเติมคำลงในประโยคให้เกิดความสมบูรณ์

4. ข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ (Short answer test) ข้อสอบแบบเขียนตอบอย่างสั้นนี้มีลักษณะคล้ายกับข้อสอบแบบเติมคำ ต่างกันที่ข้อสอบเติมคำ เป็นประโยคหรือข้อความที่ยังไม่สมบูรณ์ และให้นักเรียนเขียนตอบ ส่วนข้อสอบแบบตอบสั้น ๆ นี้มีการกำหนดประโยคสมบูรณ์ และให้นักเรียนตอบคำถามสั้น ๆ กะทัดรัด ไม่ต้องบรรยาย หรืออธิบายแบบข้อสอบอัตนัย

5. ข้อสอบแบบจับคู่ (Matching test) เป็นข้อสอบแบบเลือกตอบชนิดหนึ่ง กำหนดคำ หรือข้อความให้ 2 ส่วน ส่วนแรกอาจเป็นคำ หรือข้อความที่เป็นโจทย์คำถาม อีกส่วนเป็นตัวเลือกคำ หรือข้อความที่สัมพันธ์กัน ให้นักเรียนเลือกจับคู่โดยพิจารณาความสัมพันธ์กันของข้อความ

6. ข้อสอบแบบเลือกตอบ (Multiple choice test) ข้อสอบในลักษณะนี้จะประกอบด้วย 2 ส่วนสำคัญ คือ ข้อคำถาม (Item) และตัวเลือก (Choice) ในส่วนที่เป็นตัวเลือกนั้น ประกอบด้วยตัวเลือกที่เป็นคำตอบที่ถูกต้อง และตัวเลือกเลือกที่เป็นตัวลวง มีการกำหนดข้อคำถามให้มีความยากง่ายเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียน ให้นักเรียนเลือกตอบตัวเลือกข้อที่ถูกต้องเพียงตัวเลือกเดียว

สรุปได้ว่า การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ ครูผู้สอนสามารถสร้างเครื่องมือหรือแบบวัดผลสัมฤทธิ์ได้อย่างหลากหลายวิธี ควรคำนึงถึงระดับความยากง่ายในแบบทดสอบ ให้มีความเหมาะสมกับระดับชั้นของนักเรียนเพื่อวัดความรู้ ความเข้าใจของนักเรียนหลังจากผ่านกระบวนการจัดการเรียนการสอนจากครูผู้สอน

7. เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

7.1 งานวิจัยภายในประเทศ

ชนนาต อุปชิตกุล (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้รูปแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิทยายนศึกษา พบว่า นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งมาจากการทำแบบทดสอบหลังเรียน หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 ทศนาตุและการออกแบบงานทัศนศิลป์ทั้งหมด 4

แบบทดสอบ ปรากฏว่านักเรียนกลุ่มทดลองที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม มีผลสัมฤทธิ์สูงกว่ากลุ่มควบคุมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .01 และการประเมินผลความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนการสอนรูปแบบการสอนแบบเกม กลุ่มทดลองจำนวน 25 คน ที่เรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบเกม ความพึงพอใจด้านเนื้อหาเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านกิจกรรมการเรียนการสอนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.8 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก ด้านผู้เรียนมีค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.7 ผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก และด้านคุณภาพมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 4.8 ดังนั้นผลรวมความพึงพอใจอยู่ในระดับดีมาก

ธนิตย์ เพ็ชรณีนวศ์ (2557) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ พบว่า แบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 (มัธยมศึกษาตอนปลาย) ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80) สูงกว่าเกณฑ์ คือ 94.22/97 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนก่อนและหลังเรียนด้วยแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ โดยผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 24.60 และผลสัมฤทธิ์หลังเรียนมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 29.10 และค่า T-test เท่ากับ 10.07 ซึ่งแสดงให้เห็นว่านักเรียนมีผลสัมฤทธิ์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 โดยมีผลระดับคะแนนของผลงานทัศนศิลป์ของนักเรียน หลังการใช้แบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ จำนวน 30 คน ในภาพรวมอยู่ในระดับที่ดีมาก ($\bar{x} = 9.76$, S.D. = 0.37) จากคะแนนเต็ม 10 คะแนน ทำให้ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ ในภาพรวมอยู่ในระดับดีมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x} = 4.45$, S.D. = 0.59)

นุชชนัย แม่บุญเรือน (2556) ได้ศึกษาเรื่อง ผลการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนแบบปกติ วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยพบว่า ประสิทธิภาพของชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีประสิทธิภาพ 80.67/81.23 เป็นไปตามเกณฑ์ 80/80 และคะแนนการปฏิบัติงาน เท่ากับ 84.44 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ทำให้ผลการเรียนรู้วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียน สูงกว่านักเรียนที่เรียนด้วยการสอนแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 และมีระดับความ

คิดเห็นของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่4 ที่มีต่อการสอนแบบศูนย์การเรียนรู้ วิชาศิลปะเรื่อง ทัศนธาตุ เห็นว่ามีความเหมาะสมอยู่ในระดับดี ($\bar{x} = 4.23$, S.D.= 0.70)

รัฐนนท์ สว่างผล (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ก่อน และหลังการทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านในถุ้ง หลังการทำ กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์ สูงกว่าก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ .05 แสดงว่ากิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์ ส่งเสริมให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านในถุ้ง มีความคิดสร้างสรรค์โดยรวมสูงขึ้นอย่างชัดเจน และความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดของอารี สุทธิพันธุ์ ของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่6 โรงเรียนบ้านในถุ้งจังหวัดนครศรีธรรมราช ผลการศึกษาพบว่าโดยรวมค่าเฉลี่ยเท่ากับ 4.20 อยู่ในระดับพึงพอใจมากและมีส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 0.92

สายใจ ตะพองมาตร (2558) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบ ชินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ซึ่งพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่สร้างขึ้นมีคุณภาพตามเกณฑ์ที่กำหนดในระดับมาก โดยผลการประเมินคุณภาพมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) รวมเท่ากับ 4.39 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.20 ซึ่งผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการทำงานและผลงานศิลปะของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ภาพรวมอยู่ในระดับดี มีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) รวม เท่ากับ 8.31 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.53 ทำให้ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อแผนการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียง เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย ในภาพรวมมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก โดยมีค่าเฉลี่ย ($\bar{x}$) เท่ากับ 4.32 และมีค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) เท่ากับ 0.40

สมภาพ จงจิตต์โพธา (2544) ได้ศึกษาเรื่อง จิตรกรรมแนวคิวบิสม์ : กรณีศึกษา ผลงานจิตรกรรมของปา โบล ปิกัสโซ (ช่วง ค.ศ.1906-1915) พบว่า จิตรกรรมของปาโบล ปิกัสโซ มีแนวคิดจากหน้ากาก และงานประติมากรรมแบบอาฟริกา จำนวน 6 ภาพ ภาพ คิดเป็นร้อยละ 28.6 เนื้อหาในภาพเกี่ยวข้องกับมนุษย์และสังคม จำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 80.9 กระบวนการ

สร้างสรรค์ภาพใช้ลักษณะของกลุ่มรูปทรงบนระนาบในการจัดโครงสร้างของภาพ จำนวน 7 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 33.3 มีการสร้างทิศทางการเคลื่อนไหวส่วนรวมของภาพเป็นแบบผสมผสาน จำนวน 11 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 52.3 และมีการสร้างความสมดุลแบบสองข้างไม่เท่ากัน จำนวน 19 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 90.4 เน้นการสร้างรูปทรงโดยการใช้เส้นในการสร้างรูปทรงจำนวน 15 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 71.4 ส่วนการสร้างมิติความตื้นลึกสร้างโดยเน้นการใช้รูปแบบให้มีขนาดต่างกัน บังกัน และทับซ้อนกัน จำนวน 16 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 76.1 รวมทั้งการสร้างความสัมพันธ์ระหว่างรูปทรงกับพื้นโดยเน้นใช้รูปทรงเปิด 12 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 57.1 ในเรื่องสีเน้นการใช้สีกลมกลืนในกลุ่มสีส่วนรวม จำนวน 15 ภาพ คิดเป็นร้อยละ 71.5 ใช้วิธีการระบายสีแสดงลีลารอยพู่กัน การระบายสีเรียบกลมกลืน การระบายสีผสมแสดงน้ำหนักสี การระบายสีโดยไม่เกลี่ยให้กลมกลืนกัน และระบายสีผสมผสานการปะติดวัสดุ

7.2 งานวิจัยต่างประเทศ

Dan O'brien (2018) ได้ศึกษาเรื่อง ลัทธิการเขียนภาพแบบเหลี่ยม (คิวบิสม์): ศิลปะและปรัชญา ยืนยันว่าพัฒนาการของลัทธิการเขียนภาพแบบเหลี่ยม หรือคิวบิสม์ โดยปิกัสโซและบรัก ในช่วงต้นของศตวรรษที่ 20 สามารถอธิบายโดยพิจารณาจากข้อถกเถียงทางปรัชญาในระยยาวที่เกี่ยวข้องกับมุมมองของลัทธิเรียลลิสม์ โดยเฉพาะแนวคิดของ Lokce ที่กล่าวถึงข้อแตกต่างระหว่างระยะแรก และระยะที่สอง และแนวคิดเรียลลิสม์เชิงประจักษ์ของ Kant ส่วน Daniel-Henry Kahnweiler ซึ่งเป็นตัวแทนจำหน่ายของปิกัสโซ และผู้มีอำนาจยุคแรกๆ ในลัทธิคิวบิสม์ ตีความว่าปิกัสโซ และบราคเป็น Kantian ในแนวทางของพวกเขา ผู้วิจัยปฏิเสธการตีความเรื่องอิทธิพลของเขา แต่มีการนำเสนอที่มีความน่าเชื่อถือคือ Kantian เป็นความรู้ของคิวบิสม์

Lian Guanyu et al (2016) ได้ทำการทดลองการสร้างสรรค์ผลงานตามรูปแบบคิวบิสม์ของปิกัสโซ นำเสนอการนำวิธีการแบ่งเป็นชั้นเลเยอร์ให้มีความใกล้เคียงกัน เพื่อเลียนแบบภาพคิวบิสม์ของปิกัสโซ จากนั้นจึงสร้างภาพคิวบิสม์รูปแบบปิกัสโซขึ้นใหม่ โดยเริ่มสร้างสรรค์ผลงานแรกจากภาพต้นฉบับภาพ "Girl with a Mandolin" ของปิกัสโซ และทำการซูมองค์ประกอบต่าง ๆ มาสร้างเป็นภาพผลงานรูปแบบคิวบิสม์ ในขั้นตอนนี้วิเคราะห์จากการสร้างสรรค์งานต้นแบบดั้งเดิม แบ่งออกเป็น 5 เลเยอร์ เลเยอร์นามธรรมประกอบด้วยสีคุมโทน และรูปเรขาคณิตมากมาย เลเยอร์พื้นผิวเป็นการซูมค่าสี และรูปแบบพื้นผิวต่าง ๆ เลเยอร์คิวบิสม์เป็นรูปแบบการสร้างสรรค์งานคิวบิสม์ของปิกัสโซ เลเยอร์วัตถุปรอรวมเป็นภาพเด็กผู้หญิงและพิณ (the girl and mandolin) และเลเยอร์เงาเป็นภาพที่แสดงส่วนของเงา ในเลเยอร์ต่าง ๆ ถูกแยกออกจากกัน และถูกสร้างขึ้นใหม่ให้มีความแตกต่างจากเดิม

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิจัยตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การดำเนินการวิจัย
5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 167 คน

2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ห้องเรียน จำนวน 32 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)

2. การกำหนดเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้สำรวจข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนาวิธีการสอน เรื่องทัศนธาตุ ได้แก่

- 1.1 แนวคิด กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน
- 1.2 ผลงานของศิลปินที่มีแนวการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบคิวบิสม์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1 กิจกรรมการสอน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 6 คาบเรียน

2.2 แบบฝึกทักษะทางการเรียน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

2.4 แบบประเมินการปฏิบัติงานวิชาศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

3. การสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ประกอบด้วย

3.1 เครื่องมือทดลอง

กิจกรรมการสอนที่ 1 “ทับซ้อนซ้อนมิติ”

- ภาพผลงานของศิลปินที่มีแนวคิดการสร้างผลงานแบบคิวบิสม์
- แผ่น Chart รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต
- แถบ Chart สี

กิจกรรมการสอนที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”

- ภาพผลงานของศิลปิน Henri Laurens ได้แก่ Josephine baker, dancer
- ภาพผลงานของศิลปิน Pablo Picasso ได้แก่ Girl with a Mandolin
- แผ่น Chart รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต

กิจกรรมการสอนที่ 3 “เลียนแบบศิลปิน”

- ภาพผลงานของศิลปิน Pablo Picasso ได้แก่

ภาพที่ 1 Girl before a mirror

ภาพที่ 2 Three Musicians

ภาพที่ 3 Bust of a Woman

ภาพที่ 4 Two Character

กิจกรรมการสอนที่ 4 “ชื่อ รู้เขา..รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว”

- ภาพผลงานของศิลปิน Juan Gris ได้แก่ Harlequin with Guitar
- แผ่น Chart รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต

3.2 เครื่องมือเก็บรวบรวมข้อมูล

3.2.1 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน จำนวน 1 ชุด มีลักษณะเป็นข้อสอบแบบปรนัยชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อ

3.2.2 แบบประเมินผลงานศิลปะ

3.2.3 แบบประเมินคุณภาพของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยผู้เชี่ยวชาญที่มีลักษณะเป็นมาตราส่วนประมาณค่าอันดับ (Rating Scale) 5 อันดับ โดยมีผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยทางด้านแผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อน และหลังเรียน และกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
2. อาจารย์สุชาติ ทองดีมา อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา สาขาทัศนศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
3. นางกนกวรรณ มั่นสุข ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1

3.3 การสร้างเครื่องมือ

3.3.1 การสร้างกิจกรรมการสอน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวิวิสม์

- 1) กำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ให้สอดคล้องกับหลักสูตรแกนกลางขั้นพื้นฐานปี พุทธศักราช 2551 โดยวิเคราะห์กระบวนการทำงาน และเลือกผลงานของศิลปินให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ในแต่ละกิจกรรม
- 2) ค้นคว้าและรวบรวมเนื้อหาข้อมูล เอกสารงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับแนวทางหรือกระบวนการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน และแนวทางศิลปะแบบคิวิวิสม์
- 3) เรียบเรียง วางโครงเรื่อง และดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้สร้างสื่อทัศนธาตุ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวิวิสม์ และนำไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบความถูกต้อง เพื่อแก้ไขปรับปรุงด้านเนื้อหา รูปแบบ ภาษาที่ใช้ และกิจกรรมการเรียนการสอน ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา
- 4) ตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหาว่า สอดคล้องตามเนื้อหาและตรงตามวัตถุประสงค์หรือไม่ โดยผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน หาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดให้ข้อคำถามแต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป
- 5) นำข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญมาปรับปรุงแก้ไขก่อนลงมือ และสร้างสื่อทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวิวิสม์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 6) นำแผนการจัดการเรียนการสอน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) กิจกรรมการเรียนการสอน และกิจกรรมการสอนทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบ

ควิวิทย์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างเสร็จแล้วไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

7) นำแผนการจัดการเรียนการสอน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุ พื้นฐาน) สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปศึกษาผลการใช้จากกลุ่มตัวอย่าง

3.3.2 การสร้างและหาคุณภาพแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ใช้ในการทดสอบ

โดยสร้างจากเนื้อหาวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีวิธีดำเนินการสร้างตามขั้นตอน ดังนี้

- 1) ศึกษาวิธีการสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากเอกสารและตำราอื่นๆ
- 2) วิเคราะห์เนื้อหาเกี่ยวกับวัตถุประสงค์การเรียนรู้ โดยกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ในการทดสอบให้ชัดเจนว่าต้องการพฤติกรรมใด
- 3) กำหนดเนื้อหาที่จะใช้ในการสร้างแบบทดสอบ และลำดับความสำคัญของเนื้อหาที่ใช้สร้างแบบทดสอบของสื่อทัศนธาตุ จากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบควิวิทย์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
- 4) กำหนดน้ำหนัก และคะแนน
- 5) กำหนดรูปแบบคำถาม จำนวนข้อ และคะแนน เป็นคำถามแบบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก จำนวน 20 ข้อๆ ละ 1 คะแนน
- 6) สร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน แบบปรนัย 4 ตัวเลือก จำนวน 40 ข้อ โดยให้แบบทดสอบครอบคลุมเนื้อหาและวัตถุประสงค์
- 7) นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความสอดคล้องของเนื้อหา และตรงตามวัตถุประสงค์ จากการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) โดยกำหนดให้ข้อคำถามแต่ละข้อมีค่าดัชนีความสอดคล้องตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป
- 8) นำแบบทดสอบที่ได้รับการปรับปรุงตามคำแนะนำไปทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง) จำนวน 30 คน เพื่อหาประสิทธิภาพของเครื่องมือ
- 9) นำกระดาษคำตอบมาตรวจให้คะแนน โดยใช้วิธี 0-1 (Zero-One Method) คือให้คะแนนข้อที่ถูกต้องเป็น 1 คะแนน ตอบผิด ไม่ตอบ หรือตอบเกิน เป็น 0
- 10) นำคะแนนที่ได้มาวิเคราะห์หาความยาก-ง่าย (p) ค่าอำนาจจำแนก (r) ของแบบทดสอบ

11) คัดเลือกข้อสอบจำนวน 20 ข้อ เพื่อนำมาใช้เป็นแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

12) นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนไปวิเคราะห์ค่าความเชื่อมั่นแบบทดสอบโดยใช้สูตร KR-20 (Kuder Richardson)

3.3.3 การสร้างแบบประเมินคุณภาพกิจกรรมการสอนที่ศนธจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์โดยผู้เชี่ยวชาญ

ให้ผู้เชี่ยวชาญทำเครื่องหมายในหัวข้อที่ต้องการตอบ โดยการให้ระดับคะแนน คำถามมุ่งหาคำตอบเฉพาะเรื่องที่จะศึกษา มีขั้นตอนการสร้าง ดังนี้

1) ศึกษาเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับคุณลักษณะวิธีการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจ ผู้ศึกษาได้ศึกษาการสร้างแบบวัดจากหนังสือสถิติพื้นฐาน ของ ชัชวาลย์ เรื่องประพันธ์ (2539, น. 15)

2) นำคุณลักษณะที่จะวัดมาสร้างแบบประเมินประสิทธิภาพที่มีความสอดคล้อง และครอบคลุมคุณสมบัติที่ต้องการประเมินคุณภาพในแต่ละข้อมาเขียนเป็นข้อคำถาม โดยใช้แบบประเมินเครื่องมือวิจัย ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่าอันดับ (Rating Scale) 5 อันดับ ตามวิธีของลิเคิร์ท (Likert's Scale) ได้แก่

5	หมายถึง	มากที่สุด
4	หมายถึง	มาก
3	หมายถึง	ปานกลาง
2	หมายถึง	น้อย
1	หมายถึง	น้อยที่สุด

3) นำแบบประเมินคุณภาพที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบ และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

4) นำแบบประเมินที่ผ่านการปรับปรุงแก้ไขแล้วไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินคุณภาพของกิจกรรมการสอนที่ศนธจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ก่อนที่จะนำไปหาผลในการใช้ต่อไป

5) นำผลการประเมินมาพิจารณาค่าเฉลี่ย เพื่อใช้เป็นเกณฑ์ในการกำหนดประสิทธิภาพของเครื่องมือวิจัย โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายของระดับคุณภาพ ดังนี้

คะแนนเฉลี่ย 4.21 – 5.00 แปลความว่า มากที่สุด

คะแนนเฉลี่ย 3.41 – 4.20 แปลความว่า มาก

คะแนนเฉลี่ย 2.61 – 3.40 แปลความว่า ปานกลาง

คะแนนเฉลี่ย 1.81 – 2.60 แปลความว่า น้อย

คะแนนเฉลี่ย 1.00 – 1.80 แปลความว่า น้อยที่สุด

4. การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่องผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ซึ่งมีกระบวนการทดลอง ดังนี้

1. ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 จำนวนนักเรียน 32 คน ดำเนินการทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน (Pre-Test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ

2. นำกิจกรรมการสอนทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีกิจกรรมให้กลุ่มตัวอย่างได้ทดลองปฏิบัติ 4 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “ทับซ้อนซ้อนมิติ”

กิจกรรมที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”

กิจกรรมที่ 3 “เลียนแบบศิลปิน”

กิจกรรมที่ 4 “ชื่อ รู้เขา..รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว”

โดยมีการประเมินผลงานทางศิลปะในทุกๆ กิจกรรมการสอน

3. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุชุดเดิม หลังการทดลองใช้กิจกรรมการสอนทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และทดลองปฏิบัติกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม

4. ผู้วิจัยนำเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ ก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test)

5. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

5.1 ค่าสถิติพื้นฐาน ได้แก่

5.1.1 ค่าเฉลี่ย (mean) โดยใช้สูตร

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

เมื่อ	$\bar{X}$	แทน ค่าเฉลี่ย
	$\sum R$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน จำนวนนักเรียน

5.1.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation : S.D.)

$$S.D. = \frac{N\sum X^2 - (\sum X)^2}{N(N-1)}$$

เมื่อ	S.D.	แทน ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐาน
	$\sum R$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	$\sum X^2$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
	N	แทน จำนวนนักเรียน

5.1.3 ค่า t-test for dependent Samples เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่างกลุ่มเดียวระหว่างก่อนทดลองกับหลังทดลอง ดังนี้

$$t = \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}}$$

เมื่อ	t	แทน ค่าสถิติที่ใช้ในการพิจารณาใน t- distribution
	D	แทน ความแตกต่างของคะแนนแต่ละคู่
	N	แทน จำนวนคู่ของคะแนน หรือจำนวนนักเรียน
	$\sum D$	แทน ผลรวมทั้งหมดของผลต่างของคะแนนก่อน และหลังการทดลอง

ทดลอง

ΣD^2 แทน ผลรวมของกำลังสองของผลต่างของคะแนนก่อน และหลัง

การทดลอง

5.2 สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือ

5.2.1 ค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

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

เมื่อ IOC แทน ดัชนีความสอดคล้อง

ΣR แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

N แทน จำนวนของผู้เชี่ยวชาญ

5.2.2 ค่าความยาก (difficulty) ในแบบทดสอบปรนัย ดังนี้

$$P = \frac{R}{N}$$

เมื่อ P แทน ค่าความยาก

R แทน จำนวนคนที่ตอบข้อสอบข้อนั้นถูก

N แทน จำนวนคนสอบทั้งหมด

5.2.3 ค่าอำนาจจำแนก (discrimination)

$$r = P_H - P_L$$

เมื่อ r แทน ค่าอำนาจจำแนก

P_H แทน สัดส่วนของผู้ตอบถูกในกลุ่มสูง

P_L แทน สัดส่วนของผู้ตอบถูกในกลุ่มต่ำ

5.2.4 ความเชื่อมั่น (reliability) ใช้สูตร KR-20 วิธีของคูเดอร์ – ริชาร์ดสัน (Kuder-Richardson procedure) ใช้กับแบบทดสอบที่ให้คะแนน เมื่อตอบถูกได้ 1 ตอบผิดได้ 0

$$r_{tt} = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum P_i q_i}{s_t^2} \right]$$

เมื่อ	r_{tt}	แทน ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ
	K	แทน จำนวนข้อสอบ
	P_i	แทน สัดส่วนผู้ตอบข้อสอบข้อที่ i ถูก
	q_i	แทน สัดส่วนผู้ตอบข้อสอบข้อที่ i ผิด ($q=1-p$)
	s_t^2	แทน ความแปรปรวนของคะแนนรวมทั้งฉบับ

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ผู้วิจัยได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับ ดังนี้

1. การพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์)

1. การพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

การวิเคราะห์ทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ มีผลคะแนนการฝึกทักษะ ดังตารางที่ 1

ตาราง 1 ตารางคะแนนการฝึกทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

ที่	กิจกรรมที่	กิจกรรมที่	กิจกรรมที่	กิจกรรมที่	รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	1	2	3	4			
	20	20	20	20	80		
1	16	19	19	20	74	92.5	ดีมาก
2	20	20	19	20	79	98.75	ดีมาก
3	20	16	17	19	72	90	ดีมาก
4	17	17	17	19	70	87.5	ดีมาก
5	20	16	19	19	74	92.5	ดีมาก
6	15	17	16	18	66	82.5	ดีมาก
7	17	18	16	20	71	88.75	ดีมาก
8	17	19	19	18	73	91.25	ดีมาก
9	15	19	16	18	68	85	ดีมาก
10	16	18	17	19	70	87.5	ดีมาก
11	20	18	19	19	76	95	ดีมาก

ตาราง 1 (ต่อ)

ที่	กิจกรรมที่	กิจกรรมที่	กิจกรรมที่	กิจกรรมที่	รวม	ค่าเฉลี่ย	แปลผล
	1	2	3	4			
	20	20	20	20	80		
12	18	19	19	20	76	95	ดีมาก
13	19	19	19	20	77	96.25	ดีมาก
14	17	19	18	19	73	91.25	ดีมาก
15	19	19	18	20	76	95	ดีมาก
16	19	20	16	20	75	93.75	ดีมาก
17	17	20	17	19	73	91.25	ดีมาก
18	18	20	19	19	76	95	ดีมาก
19	19	19	16	19	73	91.25	ดีมาก
20	20	20	18	20	78	97.5	ดีมาก
21	20	20	19	20	79	98.75	ดีมาก
22	17	19	16	18	70	87.5	ดีมาก
23	19	18	17	18	72	90	ดีมาก
24	16	17	18	20	71	88.75	ดีมาก
25	17	19	18	19	73	91.25	ดีมาก
26	19	20	18	20	77	96.25	ดีมาก
27	18	17	16	19	70	87.5	ดีมาก
28	18	19	18	20	75	93.75	ดีมาก
29	19	16	18	19	72	90	ดีมาก
30	18	16	20	20	74	92.5	ดีมาก
31	15	19	16	19	69	86.25	ดีมาก
32	19	20	20	20	79	98.75	ดีมาก

จากตารางที่ 1 พบว่า คะแนนที่ได้จากการทำกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ การประเมินผลงานทางศิลปะมีผลคะแนนเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก

สรุปได้ว่า กิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เมื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนจะทำให้ให้นักเรียนเกิดทักษะทางด้านศิลปะ มุ่งเน้นให้เกิดการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน

2. การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

วิเคราะห์เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ระหว่างก่อนเรียนและหลังการเรียน กำหนดนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05 ดังตารางที่ 2

ตาราง 2 ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และระดับนัยสำคัญทางสถิติ การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้สถิติทดสอบค่าเฉลี่ย t-test

การทดสอบ	N	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	ส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	t-test	P-value (Significant)
ก่อนเรียน	32	14.53	2.565	-2.438	.000*
หลังเรียน	32	16.97	1.616		

* มีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05

จากตารางที่ 2 การทดสอบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยทางการเรียนคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียน ใช้สถิติทดสอบค่าที่ (t - test) เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ จำนวน 32 คน พบว่า ก่อนเรียนทางด้านศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 14.53 และหลังเรียนทางด้านศิลปะ มีค่าเฉลี่ย 16.97 เมื่อเปรียบเทียบคะแนนระหว่างก่อนเรียนและหลังเรียน ค่า t-test เท่ากับ -2.438 โดยมีค่า Sig. เท่ากับ .000 น้อยกว่าระดับนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 ตามที่กำหนดไว้ หมายความว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนจากคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สรุปได้ว่า หลังการเรียนทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ จะทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์



ภาพประกอบ 25 4 ประมวลภาพกิจกรรม 1 กิจกรรมทำชิ้นช่อนมิติ



ภาพประกอบ 26 ประมวลภาพกิจกรรมที่ 2 รูปร่างมหัศจรรย์



ภาพประกอบ 27 ประมวลภาพกิจกรรมที่ 3 เลียนแบบศิลปิน



ภาพประกอบ 28 ประมวลภาพกิจกรรมที่ 4 รู้เขา..รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว”

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผลการวิจัย และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

สังเขปการวิจัย

ความมุ่งหมายของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาทักษะทางด้านศิลปะ จากกิจกรรมการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
2. เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ก่อน และหลังเรียน โดยใช้กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) จากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

ขอบเขตของการวิจัย

1. ประชากรที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต1 จำนวน 5 ห้องเรียน รวมจำนวนนักเรียน 167 คน
2. กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลอง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 ภาคเรียน ที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ 1 ห้องเรียน จำนวน 32 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling)
3. ตัวแปรที่ศึกษา ได้แก่
 - 3.1 ตัวแปรต้น ได้แก่ กิจกรรมการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) จากการศึกษาผลงานของศิลปิน
 - 3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่
 - 3.2.1 ทักษะทางด้านศิลปะ โดยใช้กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
 - 3.2.2 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)
4. เนื้อหาที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้ เป็นเนื้อหาวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

5. ระยะเวลาในการทำการวิจัย ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 คาบ คาบละ 60 นาที รวมทั้งหมด 6 คาบเรียน

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ประกอบไปด้วย

1. เครื่องมือที่ใช้สำรวจข้อมูลพื้นฐานเพื่อนำมาใช้ในการพัฒนากิจกรรมการสอนเรื่องทัศนธาตุ ได้แก่

- 1.1 แนวคิด กระบวนการและวิธีการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน
- 1.2 ผลงานของศิลปินที่มีแนวการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแบบคิวบิสม์

2. เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

2.1 กิจกรรมการสอน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ จำนวน 1 แผนการจัดการเรียนรู้ รวม 6 คาบเรียน

2.2 แบบฝึกทักษะทางการเรียน เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

2.3 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

2.4 แบบประเมินทักษะการปฏิบัติงานวิชาศิลปะ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

การดำเนินการวิจัย

การดำเนินการวิจัย เรื่องผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 ใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 1 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที ซึ่งมีกระบวนการทดลอง ดังนี้

1. ผู้วิจัยคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (simple random sampling) เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/5 จำนวนนักเรียน 32 คน ดำเนินการทดสอบวัดความรู้ก่อนเรียน (Pre-Test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ

2. นำกิจกรรมการสอนทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ไปใช้ทดลองกับกลุ่มตัวอย่าง โดยมีกิจกรรมให้กลุ่มตัวอย่างได้ทดลองปฏิบัติ 4 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “ทับซ้อนซ่อนมิติ”

กิจกรรมที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”

กิจกรรมที่ 3 “เลียนแบบศิลปิน”

กิจกรรมที่ 4 “ชื่อ รู้เขา..รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว”

3. ผู้วิจัยทำการทดสอบหลังเรียน (Post-Test) โดยใช้แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุชุดเดิม หลังการทดลองใช้สื่อทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 และทดลองปฏิบัติกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม

4. ผู้วิจัยนำเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ ก่อนเรียน (Pre-Test) และหลังเรียน (Post-Test)

การวิเคราะห์ข้อมูล

หลังจากที่ผู้วิจัยได้ทำการทดลองแล้ว จึงได้นำข้อมูลมาประมวลผลตามระเบียบวิธีทางสถิติ โดยสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล มีดังนี้

1. หาประเมินคุณภาพกิจกรรมการสอนทัศนธาตุโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 คน โดยประเมินค่าดัชนีความสอดคล้องของข้อสอบ (IOC) และแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale)

2. นำผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่พัฒนาขึ้นหาค่าเฉลี่ย และคุณภาพของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์

3. เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ระหว่างก่อนเรียน และหลังการเรียนโดยนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และวัดความแตกต่างโดยใช้ t - test ทดสอบระดับนัยสำคัญทางสถิติของแบบทดสอบ

สรุปผลการวิจัย

1. กิจกรรมการสอนจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) มีคะแนนการประเมินผลงานเฉลี่ยอยู่ในระดับดีมาก เมื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนจะทำให้ นักเรียนเกิดทักษะทางด้านศิลปะ มุ่งเน้นให้เกิดการสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นตอน

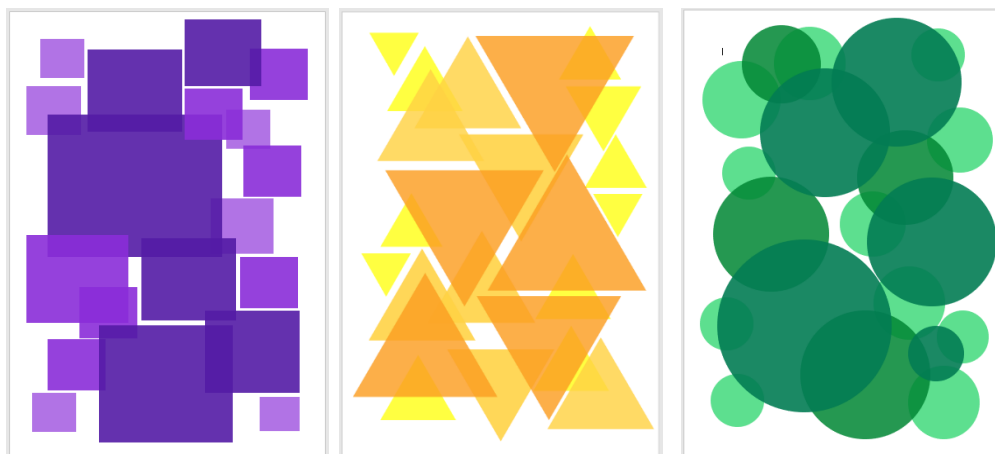
2. คุณภาพของกิจกรรมการสอนที่ใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่ประเมินโดยผู้เชี่ยวชาญมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.59$) และเมื่อนำไปใช้จัดการเรียนการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าก่อนการใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษา และวิเคราะห์คุณภาพของกิจกรรมการสอนที่ใช้จัดการเรียนการสอนเรื่อง พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่สร้างขึ้น ไปจัดการเรียนการสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562 โรงเรียนวัดด่านสำโรง สังกัดสำนักงานเขต พื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1 ผู้วิจัยเริ่มจากการศึกษาแนวการสร้างสรรค์ ผลงานของศิลปินคิวบิสม์ทั้ง 5 ท่าน ได้แก่ พาโบล ปิกัสโซ่ (Pablo Picasso), ฌอร์ฌ บรัก (George Braque), ปอล เซซาน (Paul Cezanne), จวน กรีส (Juan Gris) และ เอ็ดการ์ มานต์ (Edgard Manet) ทั้งหมดได้มีแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานแนวคิวบิสม์ที่มีการใช้เส้นที่ชัดเจน เด่นชัด และเน้นโครงสร้างรูปร่าง รูปทรงเรขาคณิตที่ชัดเจน สามารถใช้การสร้างสรรค์งานบนพื้น ระบายให้มีมิติ จัดวางภาพให้เกิดการรับรู้ในแง่มุมที่หลากหลาย และน่าสนใจ เมื่อวิเคราะห์ แนวทางดังกล่าวของศิลปิน ประกอบกับ “ทัศนธาตุ”(Element) เป็นความรู้พื้นฐาน นับตั้งแต่ จุด เส้น รูปร่าง รูปทรง แสง และเงา น้ำหนักอ่อนแก่ สี พื้นผิว การจะนำเอาสิ่งดังกล่าวมาจัดกระทำ รวมกันให้เกิดคุณค่าทางศิลปะได้นั้น จะต้องมีความรู้ความเข้าใจให้ถ่องแท้ (พีระพงษ์ ตรีศาสตร์, 2553) ซึ่งผู้วิจัยมีความเห็นว่ารูปแบบผลงานของศิลปินมีการสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้ทัศนธาตุ พื้นฐาน จึงนำรูปแบบแบบคิวบิสม์ที่ได้ศึกษามาสร้างกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่อง พื้นฐาน ทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ทั้งหมด 4 กิจกรรม ได้แก่

กิจกรรมที่ 1 “ทับซ้อนซ่อนมิติ”

เป็นกิจกรรมที่ผู้วิจัยได้ศึกษาวิธีการจัดวางภาพตามแนวทางการสร้างสรรค์งาน ของปิกัสโซ่ที่มีการสร้างงานแบบสามมิติจากการรับรู้ของมนุษย์ ที่กำหนดรู้ว่าวัตถุจะชัดเจนเมื่ออยู่ ใกล้ผู้มอง และจะดูเลือนเมื่อห่างไกลออกไป หรือรายละเอียดจะคมชัดถ้าสิ่งนั้นใกล้ตัว และจะ พลาเลือนเมื่ออยู่ห่างไกล (กิตติกร มีทรัพย์ และ บริษัทรีดเดอร์ส ไดเจสท์, 2543) โดยการวาด ภาพให้เกิดจังหวะซ้ำกันของรูปทรง ทับซ้อน และเหลื่อมล้ำกัน ประกอบกับแนวคิดการทำงาน ของบรักในการนำรูปทรงเรขาคณิตมาวาดบนระนาบเดียวกัน และใช้สีโทนเดียวไล่ค่าน้ำหนัก ซึ่ง สอดคล้องกับเซซานในการใช้สีเป็นตัวกำหนดระยะตื้นลึก ใกล้ไกล



ภาพประกอบ 29 ภาพตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรม “ทับซ้อนซ่อนมิติ”

กิจกรรมที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”

จากการศึกษาแนวคิดการสร้างสรรค์ผลงานของบรักเมื่อครั้งสร้างสรรค์งานภาพคนเปลือย บราดาการสร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นโครงสร้างของรูปทรงอย่างชัดเจน โดยเป็นรูปร่างง่าย ๆ ตัดเส้นด้วยรอบนอกสีดำที่มีความเข้ม และหนา มีภาพพื้นหลังเป็นภาพเหลี่ยมใหญ่ ๆ ซึ่งการสร้างสรรค์งานของบรักได้รับแรงบันดาลใจมาจากเซซานที่มีแนวความคิดที่ว่าโครงสร้างทางเรขาคณิตเป็นรูปทรงในธรรมชาติทั้งหมด และถ้าเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอก และโครงสร้างตามความเป็นจริงแล้วจงมองรูปทรงเหล่านั้นให้เป็นเหลี่ยมลูกบาศก์ง่าย ๆ ซึ่งการสร้างสรรค์ผลงานของเซซานชุดจิตรกรรมภูเขาแซ็งต์-วิกตัวร์ (Mont Sainte-Victoire 1904-1906) เซซานก็สร้างสรรค์งานโดยเปลี่ยนแปลงรูปร่าง และทัศนียภาพเป็นรูปเรขาคณิตง่าย ๆ และเลือกใช้สีตามที่ตนเองต้องการ ไม่ได้คำนึงถึงความเป็นจริงของแสงและเงา แต่เกิดแสงเงาที่ไม่เหมือนจริง ประกอบกับการจัดวางภาพแบบผสมผสาน แปลกใหม่ในหลายมุมมอง จนเกิดเป็นภาพสามมิติตามแนวคิดของปีักส์โซด้วย



ภาพประกอบ 30 ภาพตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงานกิจกรรม “รูปร่างมหัศจรรย์”

และจากภาพ josephine baker, dancer (นักเต้นรำโจเซฟิน เบเกอร์) ขององรี โลรองส์ เป็นผลงานคอลลาจที่ไม่ใช่งานภาพเหมือน เป็นภาพที่เกิดจากการประกอบของรูปทรงเรขาคณิต ที่เน้นเค้าโครงรูปร่างของนักเต้นรำ กิจกรรมรูปร่างมหัศจรรย์จึงเป็นกิจกรรมที่เน้นโครงร่างของรูปทรงอย่างชัดเจน ผู้วิจัยมีแนวคิดว่าหากผู้เรียนเกิดการสังเกต และเปลี่ยนแปลงภาพรูปร่างของวัตถุ หรือสิ่งแวดล้อมต่าง ๆ เป็นรูปเรขาคณิต ซึ่งเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติ เป็นทัศนธาตุพื้นฐานในการนำไปรวมกับส่วนประกอบอื่น ๆ เพื่อให้การวาดภาพวัตถุรอบตัวง่ายขึ้น และเกิดเป็นผลงานศิลปะที่มีความสมบูรณ์ และน่าสนใจ



ภาพประกอบ 31 ภาพ Josephine Baker, Dancer Henri Laurens, 1915

ที่มา : นิล ค็อกซ์ (2557)

กิจกรรมที่ 3 “เลียนแบบศิลปิน”

กิจกรรมนี้เป็นกิจกรรมที่เกิดจากการศึกษาแนวทางสร้างสรรค์ผลงานของ Pablo Picasso ที่มีการใช้เส้นเข้ม หนา และชัดเจน ประกอบเป็นรูปร่าง รูปทรง ที่เกิดจากเส้นตรง และเส้นโค้งมาผสมผสานกันอย่างเหมาะสม โดยตัดทอน ย่นย่อ หรือตกแต่งเพิ่มเติม จัดวางแบบผสมผสาน แปลกใหม่ในแง่มุมหลายแง่มุม มีความหนาแน่น เหลื่อมล้ำ และซ้ำซ้อนกันเกิดเป็นมิติความตื้นลึก ของรูปทรง รวมทั้งการใช้สีที่เป็นแม่สี ซึ่งเป็นพื้นฐานทัศนธาตุที่น่าสนใจ



ภาพประกอบ 32 ภาพ Two Characters Pablo Picasso, 1934

ที่มา : Wiki Art Visual Art Encyclopedia (2011)

กิจกรรมที่ 4 “ชื่อ รู้เขา..รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว”

ในกิจกรรมนี้ผู้วิจัยมีแนวคิดที่ต้องการให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการวาดภาพ โดยสังเกตทัศนธาตุพื้นฐาน ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรงเรขาคณิตในผลงานของศิลปินมาสร้างสรรค์ผลงานวาดภาพระบายสีในแบบของตนเอง โดยยึดหลักการทำงานของเชซานที่ว่า “ทุกอย่างในธรรมชาติมีพื้นฐานจากรูปทรงกลม ทรงกรวย รูปทรงกระบอก ซึ่งรูปทรงง่ายๆ เหล่านี้เป็นสิ่งแรกที่ต้องเรียนรู้สำหรับการระบายสี” ให้ผู้เรียนได้ฝึกสังเกตภาพเรขาคณิต และจินตนาการสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อสาร ซึ่งในกิจกรรมนี้ผู้วิจัยได้เลือกผลงาน Harlequin with Guitar ของ Juan Gris

(ฆวน กรีส) มาศึกษาและใช้ในการทำกิจกรรมที่ 4 ซึ่ง กรีส เป็นศิลปินลัทธิคิวบิสม์ที่เขียนภาพแบบรูปทรงเหลี่ยม ที่ไม่ได้นำวัตถุชิ้นเล็ก ๆ มาประกอบ แต่นำมารวมเข้ากับวัตถุอื่น ๆ ใหม่ และใช้สีที่มีความกลมกลืน สดใส



ภาพประกอบ 33 ภาพ Harlequin with Guitar Juan Gris, 1919

ที่มา : Wiki Art Visual Art Encyclopedia (2011)

ในการดำเนินการจัดการเรียนการสอนผู้วิจัยใช้หลักการจัดการเรียนการสอนแบบโมเดลซีปปา (CIPPA Model) ที่ยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง มุ่งพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเรื่องที่เรียนอย่างถ่องแท้ โดยสร้างความรู้ด้วยตนเอง และความร่วมมือจากกลุ่ม อีกทั้งพัฒนาทักษะกระบวนการคิด กระบวนการกลุ่ม กระบวนการการมีปฏิสัมพันธ์กับสังคม และกระบวนการแสวงหาความรู้ (ทศนา แหมมณี, 2556) มีขั้นตอนการดำเนินการ 7 ขั้นตอน ดังนี้

1. ทบทวนความรู้เดิม
2. การแสวงหาความรู้ใหม่
3. การศึกษาทำความเข้าใจข้อมูลความรู้ใหม่ และเชื่อมโยงความรู้ใหม่กับความรู้เดิม
4. การแลกเปลี่ยนความรู้ความเข้าใจกับกลุ่ม
5. การสรุป และจัดระเบียบความรู้
6. การปฏิบัติ หรือการแสดงผลงาน
7. การประยุกต์ใช้ความรู้

ผู้วิจัยจัดกระบวนการเรียนการสอนโดยเริ่มจากการทบทวนความรู้พื้นฐานเรื่อง พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ที่ผู้เรียนเคยรู้นำมาพูดคุยแลกเปลี่ยนความคิดเห็นเกี่ยวกับ ประสบการณ์การรับรู้เดิม และทดลองลากเส้น ชีตเขียนเป็นเส้น และรูปร่าง รูปทรงอย่างง่าย พร้อมระบายสีตกแต่ง เพื่อสร้างความพร้อมในการเรียนรู้ และรับความรู้ในรูปแบบใหม่



ภาพประกอบ 34 ทบทวนความรู้เดิม

จากนั้นผู้วิจัยได้เริ่มนำกิจกรรมสื่อทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่สร้างขึ้น มาให้นักเรียนได้ศึกษาจากแนวการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน และผลงานที่แปลกใหม่ เพื่อให้นักเรียนเกิดการสังเกต และมีกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ เป็นการแสวงหาความรู้ใหม่ ของนักเรียนจากแหล่งความรู้ที่ครูเตรียมมา พร้อมทำความเข้าใจในเรื่องที่เรียนได้อย่างถ่องแท้ กล่าวคือเมื่อผู้สอนนำผลงานศิลปินมาเป็นตัวอย่าง ประกอบกับแนะแนวทาง และรูปแบบการ สร้างสรรค์โดยนำทัศนธาตุพื้นฐานมาใช้ในการทำงาน ก็จะทำให้การทำงานนั้นง่ายขึ้นจึงเรียกว่า ถ่องแท้ คือเข้าใจอย่างแท้จริง ประกอบกับในการจัดการเรียนการสอนมีการพูดคุยแลกเปลี่ยน ความเห็นภายในชั้นเรียน เกิดบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ และกระบวนการสร้างปฏิสัมพันธ์ แลกเปลี่ยนเรียนรู้ ความรู้ที่ได้รับจึงเป็นความรู้ที่เกิดจากการรับรู้ และเข้าใจอย่างถ่องแท้ เมื่อนำไป ปฏิบัติ หรือสร้างสรรค์ผลงานในกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม จึงเป็นการต่อยอดความรู้ความเข้าใจใน เนื้อหา และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ใหม่ๆ รวมทั้งสร้างทัศนคติที่ดีในการวาดภาพต่อไป และเมื่อเริ่มกระบวนการจัดการเรียนรู้ในรูปแบบดังกล่าว ผู้เรียนรอคอย และให้ความสนใจในกิจกรรม ผู้สอนจัดเตรียมมา ผลการวิจัยพบว่า สื่อทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ และ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางด้านศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการ

สร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด โดยประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์มีค่าเท่ากับ 83.48/84.85 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ จากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้ศึกษา รวบรวม และมีส่วนร่วมในการสร้างความรู้ด้วยตนเอง รวมทั้งได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับผู้อื่นในวิธีการ หรือกระบวนการต่าง ๆ เพื่อนำประยุกต์ใช้ได้อย่างสร้างสรรค์ ดังกระบวนการเรียนการสอนแบบโมเดลชิปปาที่กล่าวมาข้างต้น สอดคล้องกับ ธนิตย์ เพ็ชรมณีวงศ์ (2557) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ พบว่า แบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุ และองค์ประกอบศิลป์สู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับช่วงชั้นที่ 4 (มัธยมศึกษาตอนปลาย) ที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่กำหนด (80/80)

และเมื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) มีคะแนนหลังเรียนสูงกว่าคะแนนก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนโดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์จะทำให้ นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูง สอดคล้องกับงานวิจัยของ รัฐนนท์ สว่างผล (2558) ที่การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อน และหลังการทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ตามแนวคิดวิธีการของอาร์ สุกุติพันธุ์ แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอาร์ สุกุติพันธุ์ ส่งผลให้นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านในถุ้ง จังหวัดนครศรีธรรมราช มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ตามคำอธิบายเกี่ยวกับการรับรู้ของเด่นพงษ์ วงศาโรจน์ที่ว่ามนุษย์มีความสามารถรับรู้ได้ทางสายตาซึ่งมีผลโดยตรงกับความคิด หมายถึงการรับรู้ และเข้าใจงานทัศนศิลป์ เมื่อมีการรับรู้ผ่านการมองเห็น ก็จะมีการแยกแยะข้อมูลสำคัญ ๆ ในเรื่องขนาด สี พื้นผิว เป็นต้น ก่อนเข้าสู่สมองเพื่อสรุปแปลความหมาย และนำไปสู่การพัฒนาผลงานศิลปะด้านความคิดสร้างสรรค์ได้ (วิรุณ ตั้งเจริญ, 2545)

จากสมมติฐานที่ตั้งไว้ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์สูงกว่าก่อนเรียน อีกทั้งผู้เรียนให้ความสนใจในกระบวนการเรียนการสอนที่มีรูปแบบที่มีความแปลกใหม่ น่าสนใจ รวมทั้งการนำภาพศิลปินแนวคิวบิสม์ไปเป็นสื่อทัศนธาตุ ทำให้เกิดกระบวนการการเรียนรู้ และบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ นอกจากนี้ผู้วิจัยได้นำภาพผลงานจากกิจกรรมการเรียนการสอนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ทั้ง 4 กิจกรรม มาวิเคราะห์เพิ่มเติมได้ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 “ทับซ้อนซ่อนมิติ”



ภาพประกอบ 35 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 1 ทับซ้อนซ่อนมิติ

จากภาพข้างต้น กิจกรรมนี้เป็นการนำรูปร่างเรขาคณิต (สามเหลี่ยม สีเหลี่ยม และวงกลม) มาจัดเรียงแบบหลวมๆ และทับซ้อนกันด้วยการวาดซ้ำๆ ของรูปร่างเรขาคณิตดังกล่าว และระบายสีโทนเดียวไล่ค่าน้ำหนัก โดยใช้สีเป็นตัวกำหนดความตื้นลึก หรือระยะใกล้ไกล ผู้เรียนเลือกใช้รูปร่างเรขาคณิตได้แก่รูปสามเหลี่ยม และเลือกใช้สีเขียวไล่ค่าน้ำหนักให้เกิดความลึก ตื้น และระยะใกล้ไกล นอกจากผู้เรียนจะใช้สีในการกำหนดระยะแล้ว แต่ละกลุ่มของรูปสามเหลี่ยมที่ผู้เรียนได้จัดวางยังมีการสร้างขนาดที่แตกต่างกัน กล่าวคือสามเหลี่ยมที่ระบายด้วยสีเข้มเพื่อแสดงให้เห็นระยะใกล้ ผู้เรียนได้วาดภาพสามเหลี่ยมให้มีขนาดใหญ่ และมีการลดหลั่นขนาดตามสีที่เลือกใช้ รวมทั้งการทับซ้อนตามการลดหลั่นของขนาด แสดงให้เห็นว่าผู้เรียนเกิดความเข้าใจอย่างแท้จริง ในการเชื่อมโยงความรู้เดิม และความรู้ใหม่ เกิดกระบวนการคิด ความเข้าใจ และปฏิบัติได้อย่างสร้างสรรค์

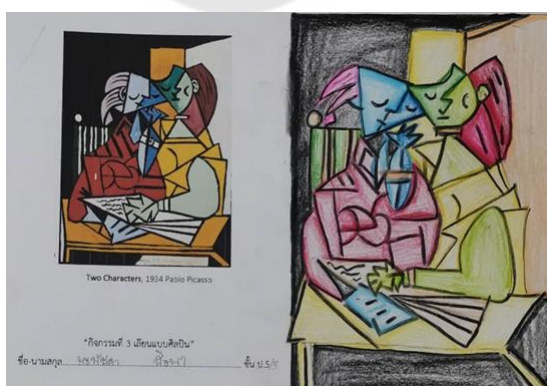
กิจกรรมที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”



ภาพประกอบ 36 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 2 รูปร่างมหัศจรรย์

จากภาพข้างต้น นักเรียนวาดภาพโดยร่างภาพจากภาพเรขาคณิตง่าย ๆ ได้แก่ รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้าขนาดเล็ก รูปครึ่งวงกลม และ รูปวงรี ดังที่แสดงให้เห็นทางด้านซ้าย และเมื่อวาดภาพโดยใช้เส้นต่าง ๆ มาประกอบกัน ผู้เรียนวาดภาพโดยใช้สี่เหลี่ยมผืนผ้าจัดวางในตำแหน่งของฐานครก รูปครึ่งวงกลมเป็นตัวครก และวงรีเป็นสากกระเบือ เพื่อให้ภาพดูชัดเจนขึ้นผู้เรียนได้ตกแต่งให้ภายในครกมีวัตถุดิบ ได้อย่างสวยงาม เพิ่มเติมด้วยภาพพื้นหลังที่ใช้เส้นตรงแนวเฉียง เพื่อให้เกิดพื้นผิวภายในภาพ และเกิดสีสันโดยไม่ต้องระบายสี หากแต่ลากเส้นโดยใช้สีหลาย ๆ เส้น ก็จะทำให้เกิดการรับรู้ภายในภาพว่ามีการใช้สีได้อย่างน่าสนใจ อันจะเป็นแนวทางในการปรับประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานต่อไป

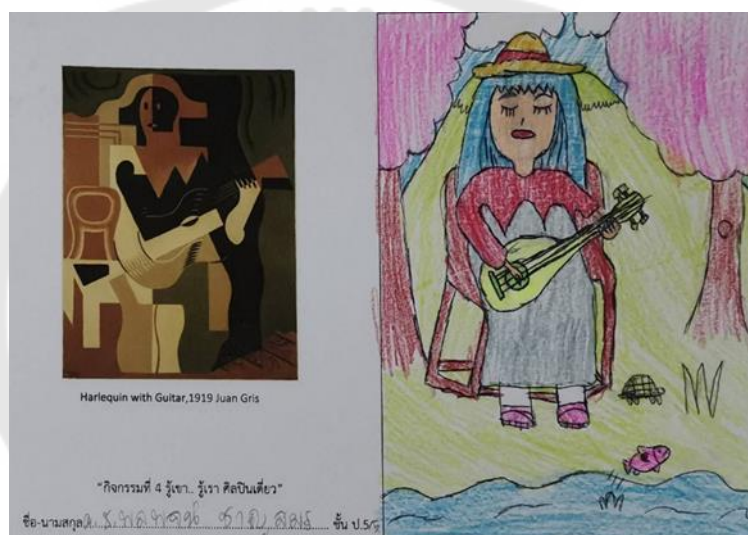
กิจกรรมที่ 3 “เขียนแบบศิลปิน”



ภาพประกอบ 37 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 3 เขียนแบบศิลปิน

จากภาพข้างต้น ครูนำภาพ Two Characters ของ Picasso ให้นักเรียนวาดตามแบบ โดยอธิบาย และแนวทางการสังเกตลักษณะการใช้เส้น รูปทรง และสี นักเรียนเกิดการสังเกตตามแนวทางที่ครูได้ชี้แจงแล้วเบื้องต้น และลงมือวาดภาพจากการสังเกตทัศนธาตุพื้นฐานที่ตนเองรู้จัก ประกอบด้วย เส้น รูปทรง สี มาจัดวางให้เป็นภาพตามแนวทางการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ดังภาพตัวอย่าง พร้อมตัดเส้นเข้มตามแนวทางการสร้างสรรค์งานของปิกัสโซ่ เป็นการฝึกทักษะทางการวาดภาพระบายสีโดยเริ่มจากเส้นง่าย ๆ มาประกอบกันเป็นภาพ และให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์จากกรอบเดิม

กิจกรรมที่ 4 “รู้เขา.. รู้เรา ศิลปินเดี่ยว”



ภาพประกอบ 38 ผลงานนักเรียน กิจกรรมที่ 4 รู้เขา.. รู้เรา ศิลปินเดี่ยว

จากภาพข้างต้น ครูนำภาพ Harlequin with Guitar ของ ฮวน กรีส มาเป็นภาพต้นแบบให้นักเรียนได้ศึกษา และสื่อความหมายในแบบของตนเอง จากกิจกรรมก่อนนี้ที่มีการใช้เส้น รูปทรง รูปทรงแปดเหลี่ยม ซึ่งเป็นทัศนธาตุพื้นฐานมาร่างภาพก่อนการวาดภาพของตนเอง ครูจึงนำภาพของศิลปินมาให้นักเรียนได้ศึกษา และสื่อความหมายจากภาพที่ได้รับรู้ และสื่อออกมาในแบบของตนเอง เป็นการประยุกต์ใช้ความรู้ในการสร้างสรรค์ผลงาน ผลงานข้างต้นนี้ นักเรียนวาดภาพตามการรับรู้ผ่านกระบวนการเรียนรู้ในกิจกรรมก่อนนี้ โดยวาดภาพออกมาเป็นผู้หญิงสวมหมวกนั่งเล่นกีตาร์บนเก้าอี้ในสวนริมสระ ในบรรยากาศที่เป็นธรรมชาติ และสีเส้นที่สดใสตามแบบของนักเรียนเอง เป็นการมองภาพ และตีความให้เกิดอารมณ์ ความรู้สึกภายในภาพ

จากการวิจัยครั้งนี้ อาจกล่าวได้ว่าสื่อทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ เป็นกิจกรรมที่มีความหลากหลาย เน้นทักษะกระบวนการคิด มุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบทเรียนเรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน) ระดับประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อเสนอแนะ

1. ควรมีการจัดรูปแบบกิจกรรมให้มีความหลากหลาย เพิ่มกิจกรรมการสร้างสรรค์ผลงานในเทคนิคต่างๆ เช่น งานประติมากรรม หรืองานปั้นง่ายๆ สำหรับเด็กระดับประถมศึกษา หรืองานภาพปะติด (collage) เป็นต้น เพื่อให้ผู้เรียนได้มองภาพได้ชัดเจน รวมทั้งมิติที่เกิดขึ้นด้วย
2. อาจนำเทคโนโลยีที่ทันสมัยมาช่วยพัฒนาสื่อการจัดการเรียนรู้ ที่สามารถทำให้นักเรียนได้เกิดการรับรู้ และเกิดกระบวนการเรียนรู้ได้อย่างเป็นขั้นตอน และเต็มศักยภาพ
3. ควรเพิ่มระยะเวลาในการจัดกิจกรรมเพื่อให้ผู้เรียนได้พัฒนาความคิด และการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างน่าสนใจ

บรรณานุกรม

Art Enigma. (2019). Pablo Picasso's Cubism Period - 1909 to 1912. Retrieved from

Retrieved from <https://www.pablocicasso.org/cubism.jsp>

Dan O'brien. (2018). Cubism: Art and Philosophy. *ESPES*, 7(1), 30-37.

Lian Guanyu et al. (2016). *An attempt in modeling Picasso's cubism style*. Southeast University, Suzhou.

Wiki Art Visaul Art Encyclopedia. (2011). Artwork. Retrieved from <https://www.wikiart.org/>

กมลรัตน์ หล้าสุวรรณ. (2528). จิตวิทยาการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ภาควิชาการแนะแนว และจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร.

กันยารัตน์ ฝะอบนาถ. (2555). จิตรกรรมไทยแบบประเพณี. สืบค้นจาก

<https://beeangle.wordpress.com/>

กัจจกร สุนพงษ์ศรี. (2554). ศิลปะสมัยใหม่. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

กิตติกร มีทรัพย์, และ บริษัทรีดเดอร์ส ไดเจสท์. (2543). อัจฉริยะจิตมนุษย์: คู่มือจิตวิทยาสำหรับ ครอบครัว = *ABC's of the human mind*: กรุงเทพฯ : รีดเดอร์ส ไดเจสท์ ประเทศไทย.

เฉลิมขวัญ สุปิงคลัด. (2554). ทักษะธาตุ คือ. สืบค้นจาก

<https://flipartsclassroomthailand.wordpress.com/>

ชมนาด อุชิตกุล. (2558). การศึกษาผลสัมฤทธิ์การเรียนรู้วิชาศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้ รูปแบบเกม โรงเรียนขอนแก่นวิเทศศึกษา. (ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

ชัชวาลย์ เรืองประพันธ์. (2539). สถิติพื้นฐาน : พร้อมตัวอย่างการวิเคราะห์ด้วยโปรแกรม *Minitab* *SPSS/PC* และ *SAS* (พิมพ์ครั้งที่ 2). ขอนแก่น: ภาควิชาสถิติ มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. (2520). ระบบสื่อการสอน: กรุงเทพฯ : คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ดันแคน เดวิด ดักลาส. (2537). พีคัสโซ : โลกส่วนตัวของศิลปินอัจฉริยะ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ไรเตอร์.

ทิตนา เขมมณี. (2556). รูปแบบการเรียนการสอน : ทางเลือกที่หลากหลาย (พิมพ์ครั้งที่ 8).

กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ธนิศย์ เพ็ชรณวัฒน์. (2557). การพัฒนาแบบฝึกทักษะด้วยตนเองทางทัศนธาตุและองค์ประกอบ

ศิลปสู่การสร้างงานทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย โรงเรียนเซนต์คาเบรียล กรุงเทพฯ. (ปริญญามหาบัณฑิต (สาขาทัศนศิลป์ศึกษา)), มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

ธีรพงศ์ โพธิราช. (2554). ความหมายของทัศนธาตุ. สืบค้นจาก

<http://eteaterapong.blogspot.com/2011/02/blog-post.html>

นีล ค็อกซ์. (2557). คิวบิสม์. กรุงเทพฯ: เดอะเกรทไพนธ์อาร์ท.

นุชชนัย แม่บุญเรือน. (2556). ผลการเรียนรู้ด้วยชุดการสอนแบบศูนย์การเรียนกับการสอนแบบปกติ วิชาศิลปะ เรื่องทัศนธาตุ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. (ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (สาขาเทคโนโลยีการศึกษา)), มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.

ปราณี กองจินดา. (2549). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์และทักษะการคิดเลขในใจของนักเรียนที่ได้รับการสอนตามรูปแบบชิปปาโดยใช้แบบฝึกหัดที่เน้นทักษะการคิดเลขในใจกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้คู่มือครู. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)), มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, พระนครศรีอยุธยา.

พิชิต ฤทธิ์จัญญ. (2545). การวิจัยเพื่อพัฒนาการเรียนรู้: ปฏิบัติการวิจัยในชั้นเรียน (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ครุศาสตร์มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร.

พิมพ์พันธ์ เดชะคุปต์. (2555). คู่มือปฏิบัติการเพื่อพัฒนาผลการเรียนรู้สู่ห้องเรียนแห่งคุณภาพ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

พีระพงษ์ ตริศาสตร์. (2553). ทัศนธาตุ. สืบค้นจาก

http://www.cpss.ac.th/All_link/ART/page26.html

มานพ ถนอมศรี. (2546). ศิลปะสำหรับเด็ก. กรุงเทพฯ: สิบประภา.

รัชนี นพเกตุ. (2539). การรับรู้ (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: ประกายพริก.

รัฐนนท์ สว่างผล. (2558). การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ตามแนวคิดวิธีการของอารี สุทธิพันธุ์. (ปริญญานิพนธ์ กศ.ม. (ศิลปศึกษา)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.

วชิระ ชินหนองจอก. (2552). ทฤษฎีการรับรู้.

วิกิพีเดีย สารานุกรมเสรี. (2562). ปอล เซซาน. สืบค้นจาก

https://th.wikipedia.org/wiki/%E0%B8%9B%E0%B8%AD%E0%B8%A5_%E0%B9%80%E0%B8%8B%E0%B8%8B%E0%B8%B2%E0%B8%99

วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์. (2524). ความเข้าใจศิลปะ. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.

- จิรณ ตั้งเจริญ. (2545). การรับรู้และจินตภาพ = *Perception and image*. กรุงเทพฯ: คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- วิวัฒน์ รูปสูง. (2555). หลักการและทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับนวัตกรรมและเทคโนโลยีทางการศึกษา. สืบค้นจาก <http://com544144024-7.blogspot.com/2012/09/innovation-1.html>
- วุฒิ วัฒนสิน. (2535). ศิลปศึกษาในโรงเรียน ปัญหาบางประการและข้อเสนอแนะ. *ศึกษาศาสตร์* มอ, 8(19), 19-32.
- ศุภชัย สิงห์ยะบุศย์. (2557). ประวัติศาสตร์ศิลปะตะวันตก ฉบับสมบูรณ์ (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- สมพร เชื้อพันธ์. (2547). การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนคณิตศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้วิธีการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองกับการจัดการเรียนการสอนตามปกติ. (วิทยานิพนธ์ ค.ม. (หลักสูตรและการสอน)), บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันราชภัฏพระนครศรีอยุธยา, พระนครศรีอยุธยา.
- สมภพ จงจิตต์โพธา. (2544). จิตรกรรมแนวคิวบิสม์ : กรณีศึกษาผลงานจิตรกรรมของปาโบล ปิกัสโซ (ช่วง ค.ศ.1906-1915). (ปริญญานิพนธ์ ศป.ม. (ทัศนศิลป์ : ศิลปะสมัยใหม่)), มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, กรุงเทพฯ.
- สรนเสริญ สันติญะวงศ์. (2560). ศิลปะในศตวรรษที่ 20 : พัฒนาการและจุดเปลี่ยนจากศิลปะสมัยใหม่ถึงหลังสมัยใหม่ = *20th century art*. นครปฐม: โครงการตำราและหนังสือคณะอักษรศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- สายใจ ตะพองมาตร. (2558). การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์โดยใช้แนวคิดของศิลปินที่มีชื่อเสียงเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย. (ปริญาศิลปมหาบัณฑิต (สาขาวิชาทัศนศิลป์ศึกษา)), มหาวิทยาลัยศิลปากร, กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: สำนักงาน.
- สิริพร ทิพย์คง. (2545). หลักสูตรและการสอนคณิตศาสตร์. กรุงเทพฯ: สถาบันพัฒนาคุณภาพวิชาการ พว.
- สุชาติ เกาทอง และคนอื่น ๆ. (ม.ป.ป.). หนังสือเรียนรายวิชาพื้นฐาน ทัศนศิลป์ ม.2. กรุงเทพฯ: อักษรเจริญทัศน์ อจท.





รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จักรพงษ์ แพทย์หลักฟ้า

สถานที่ทำงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
วุฒิกการศึกษา

- ศศ.ด. (ศิลปวัฒนธรรมวิจัย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- กศ.ม. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ศษ.บ. (จิตรกรรมสากล) สถาบันเทคโนโลยีราชมงคลรัตนโกสินทร์

ประสบการณ์หรือความชำนาญ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2. ชื่อ อาจารย์สุชาติ ทองลิมา

สถานที่ทำงาน คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
วุฒิกการศึกษา

- ค.ม. (ศิลปศึกษา) จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- กศ.บ. (ศิลปศึกษา) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสบการณ์หรือความชำนาญ

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

3. ชื่อ นางกนกวรรณ มั่นสุข

สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1
วุฒิกการศึกษา

- ศษ.ม (นวัตกรรมการหลักสูตรและการจัดการเรียนรู้) มหาวิทยาลัยรามคำแหง
- กศ.บ. (ดนตรีศึกษา : ดนตรีไทย) มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

ประสบการณ์หรือความชำนาญ

- ครูชำนาญการ โรงเรียนวัดด่านสำโรง
- ศึกษานิเทศก์ชำนาญการ สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาสมุทรปราการ เขต 1

สมุทรปราการ เขต 1



ภาคผนวก ข

หนังสือขอความอนุเคราะห์เก็บข้อมูลเพื่อการวิจัย

ที่ อว 8718/49



บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
114 สุขุมวิท 23 แขวงคลองเตยเหนือ
เขตวัฒนา กรุงเทพฯ 10110

8 มกราคม 2563

เรื่อง ขออนุมัติขอรับข้อมูลเพื่อการวิจัย

เรียน ผู้อำนวยการโรงเรียนวัดด่านสำโรง

เนื่องด้วย นางสาวศศิกร กมลรัตนกุล นิสิตระดับปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ได้รับอนุมัติให้ทำปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “ผลสัมฤทธิ์ทางด้านการศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์” โดยมี อาจารย์ ดร.อิทธิพร วิจิตสถิตรัตน์ เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาปริญญาานิพนธ์

ในการนี้ นิสิตขออนุมัติขอรับข้อมูล โดยใช้ 1) แบบทดสอบ เรื่อง ทศนธาตุพื้นฐาน (พื้นฐานทัศนศิลป์) และ 2) กิจกรรมวาดภาพระบายสี กับนักเรียนระดับประถมศึกษาชั้นปีที่ 5 จำนวน 30 คน เพื่อเป็นข้อมูลในการวิจัย และขอใช้สถานที่ห้อง ป. 5 / 5 อาคารสำโรงทอง ในเดือนกุมภาพันธ์ 2563 ทั้งนี้ นิสิตจะเป็นผู้ประสานงานในรายละเอียดดังกล่าวต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาขออนุมัติ และขอขอบพระคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

สำนักงานคณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

โทร. 0 2649 5064

หมายเหตุ : สอบถามข้อมูลเพิ่มเติมกรุณาติดต่อ นิสิต โทรศัพท์ 086 793 3593



ภาคผนวก ค

แผนการจัดการเรียนรู้ เรื่อง พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

แผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

สาระการเรียนรู้ ทักษะศิลป์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

หน่วยการเรียนรู้ที่ 1 พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

เวลาเรียน 6 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ.1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ.1.1 ป.5/6 ระบุปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตนเอง และบอกวิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น

ศ.1.1 ป.5/1 การจัดจังหวะและตำแหน่งของสิ่งต่าง ๆ ในสิ่งแวดล้อมและในงานทัศนศิลป์ มีหลายประเภท แต่ละประเภท มีลักษณะการจัดที่แตกต่างกันออกไป

ศ.1.1 ป.5/3 การวาดภาพให้มีความสวยงาม สมจริงนั้น ผู้วาดภาพจะต้องเข้าใจองค์ประกอบ และใช้เทคนิคของแสงเงา เทคนิคของน้ำหนักสี และเทคนิคของวรรณะสี โดยปฏิบัติตามวิธีการอย่างถูกต้อง

สาระสำคัญ

ในการสร้างงานทัศนศิลป์นักเรียนอาจพบปัญหามากมายหลายอย่าง ดังนั้นควรหาสาเหตุแล้วแก้ไข เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ซึ่ง เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว เป็นองค์ประกอบที่มีอยู่ในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เกิดจังหวะต่าง ๆ อย่างน่าสนใจ และเกิดความสวยงาม ซึ่งเราสามารถนำองค์ประกอบเหล่านี้มาทำงานทัศนศิลป์ เพื่อช่วยให้งานทัศนศิลป์มีลักษณะเด่น และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

สาระการเรียนรู้ (KPA) สู่ตัวชี้วัด

1. ความรู้

- พื้นฐานทัศนธาตุ (เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว)
- การจัดองค์ประกอบศิลป์ และการสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์

2. ทักษะ/กระบวนการ/กระบวนการคิด

- ทักษะการคิดสร้างสรรค์
- กระบวนการสร้างสรรค์ผลงานโดยนำทัศนธาตุ (เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว) มาจัดองค์ประกอบศิลป์

3. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

- มีวินัย รับผิดชอบ
- ใฝ่เรียนรู้
- มุ่งมั่นในการทำงาน

สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การจัดองค์ประกอบศิลป์และการสื่อความหมาย ในงานทัศนศิลป์

- การวาดเส้น รูปร่าง รูปทรง
- ลดตัดทอน
- การใช้สี
- จุดเด่นของภาพ

สมรรถนะ

การสื่อสาร	การคิด	การแก้ปัญหา	การใช้ทักษะชีวิต	การใช้เทคโนโลยี
✓	✓	✓	✓	

กิจกรรมการเรียนรู้ / กระบวนการเรียนรู้

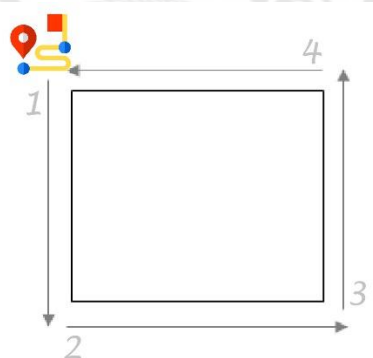
คาบที่ 1

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายผู้เรียน ชี้แจงทำความเข้าใจในเรื่องที่จะเรียน และกิจกรรมที่จะทำในบทเรียนนี้
2. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

ขั้นสอน

1. ตั้งคำถามพุดคุยเกี่ยวกับความรู้พื้นฐานทัศนศิลป์ ให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็น เพื่อทบทวนความรู้เดิมที่นักเรียนมี
2. ครูให้นักเรียนลงมือลากเส้น เป็นเส้นตรง และเส้นโค้งในลักษณะต่าง ๆ พร้อมแสดงความคิดเห็นถึงความรู้สึกที่ได้จากเส้นนั้น ๆ
3. ครูชี้แจงการนำเส้นต่าง ๆ มาประกอบกันตามที่ครูบอก โดยการลากเส้นจากจุดเริ่มต้นจนกระทั่งมาบรรจบกัน(หรือมีจุดสิ้นสุด)ที่จุดเริ่มต้นอีกครั้ง พร้อมอธิบายรูปร่างที่เกิดขึ้น เช่น “รูปที่จะนำมาประกอบกันรูปนี้ใช้เส้นทั้งหมด 4 เส้น เริ่มจากการลากเส้นตรงแนวตั้ง ต่อด้วยเส้นตรงแนวนอน เส้นที่สามใช้เส้นตรงแนวตั้ง และเส้นที่สี่เส้นสุดท้ายลากไปให้จุดสิ้นสุดไปจบยังจุดเริ่มต้น โดยใช้เส้นตรงแนวนอน” รูปร่างที่ได้คือรูปสี่เหลี่ยม (อาจอธิบายต่อได้ว่าหากลากเส้นแนวนอนทั้งสองด้านมีระยะยาวกว่าแนวตั้งก็อาจได้รูปสี่เหลี่ยมผืนผ้า) เป็นต้น



ขั้นสรุป

ครู และนักเรียนสรุปกิจกรรมร่วมกัน

สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้

แบบทดสอบก่อนเรียน (Pre-Test) เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

คาบที่ 2 กิจกรรมทักษะชั้นตอนมิติ

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน ชักถามถึงประสบการณ์การรับรู้เกี่ยวกับรูปเรขาคณิตว่ามีรูปร่าง รูปทรงอย่างไรบ้าง และยกตัวอย่างสิ่งของต่าง ๆ พร้อมชักถามว่าสิ่งของเหล่านั้นมีรูปร่างอย่างไร
2. ครูตั้งคำถามกับนักเรียนว่า รูปร่างเกิดขึ้นได้อย่างไร

ขั้นสอน

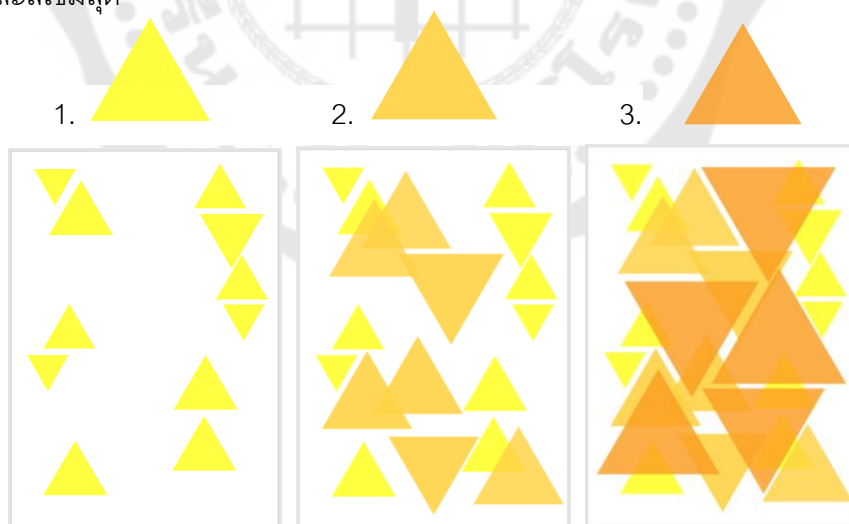
1. ครูให้นักเรียนลากเส้นต่อกันจนกระทั่งประกอบเป็นรูปร่างต่าง ๆ (เช่น ลากเส้นตรงแนวตั้ง และเส้นตรงแนวนอนสลับกัน ให้จุดสิ้นสุดไปหยุดที่จุดเริ่มต้นอีกครั้ง เกิดเป็นรูปร่างสี่เหลี่ยม หรือ ลากเส้นตรงแนวนอน และเส้นโค้งคว่ำต่อกัน เกิดเป็นรูปร่างครึ่งวงกลม เป็นต้น) และให้นักเรียนสังเกตว่าหากนักเรียนใช้เส้นมาลากตัดกันไปมา จะเกิดเป็นรูปร่างอะไรบ้าง

2. ครูให้นักเรียนเลือกสีที่จะใช้สร้างผลงานมา 1 สี และเลือกสีที่มีค่าสีใกล้เคียงกันมาอีก 2 สี เช่น , , หรือ  หรือ  เป็นต้น

3. ครูอธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน โดยให้นักเรียนเลือกรูปร่าง 1 รูปเพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่นรูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม หรือวงกลม เป็นต้น และนำมาวาดลงบนกระดาษตามขั้นตอนที่ครูกำหนด



เมื่อนักเรียนกำหนดแล้ว ให้นักเรียนนำมาวาดซ้อนทับกันทีละชั้นให้มีทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เหลื่อมล้ำ ทับซ้อนกัน โดยวาดภาพระบายสีชั้นแรกด้วยสีอ่อนที่สุดที่เลือกไว้ ตามด้วยสีกลาง และสีเข้มสุด



ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนสังเกตสิ่งที่เกิดขึ้น เกิดเป็นมิติมีระยะ ตื้น ลึก หรือไม่ พร้อมทำแบบฝึกหัดท้ายบท และสรุปกิจกรรมร่วมกัน



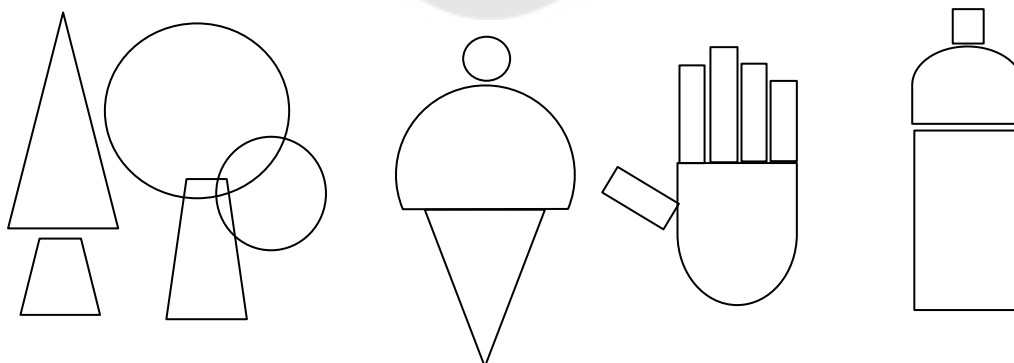
สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้

1. ภาพผลงานของศิลปินที่มีแนวคิดการสร้างผลงานแบบคิวบิสม์
2. ตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน “ทับซ้อนซ่อนมิติ”
3. แผ่น Chart รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต (รูปร่างสามเหลี่ยม รูปร่างสี่เหลี่ยม รูปวงกลม)
4. แถบ Chart สี
5. ใบงานกิจกรรมที่ 1 “ทับซ้อนซ่อนมิติ”
6. สีไม้

คาบที่ 3 กิจกรรมรูปร่างมหัศจรรย์

ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน และนำภาพรูปร่างมาประกอบกัน และให้นักเรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นว่าเป็นภาพอะไรจากการที่ครูนำรูปเรขาคณิตมาประกอบกันเป็นโครงสร้างง่าย ๆ เช่น



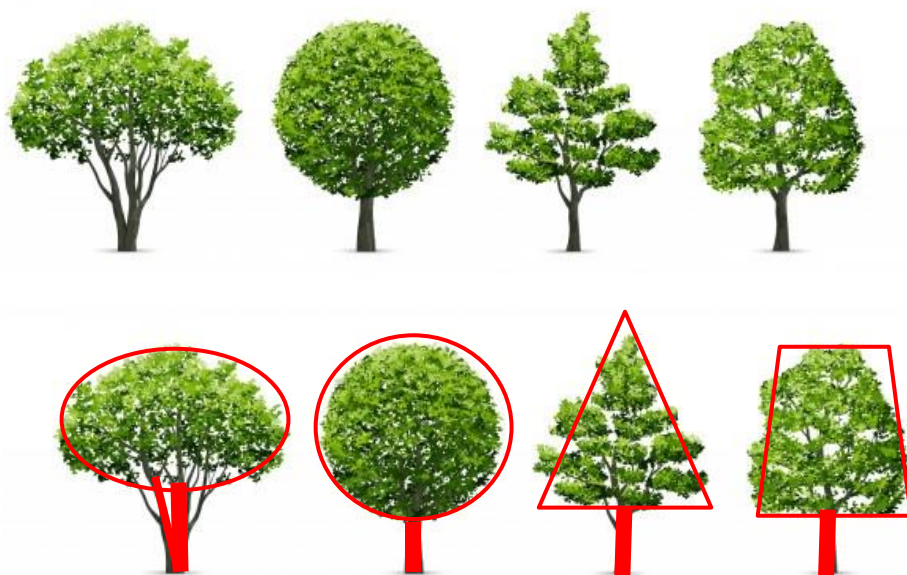
ต้นไม้

ไอศกรีมโคน

มือ

ขวดน้ำ เป็นต้น

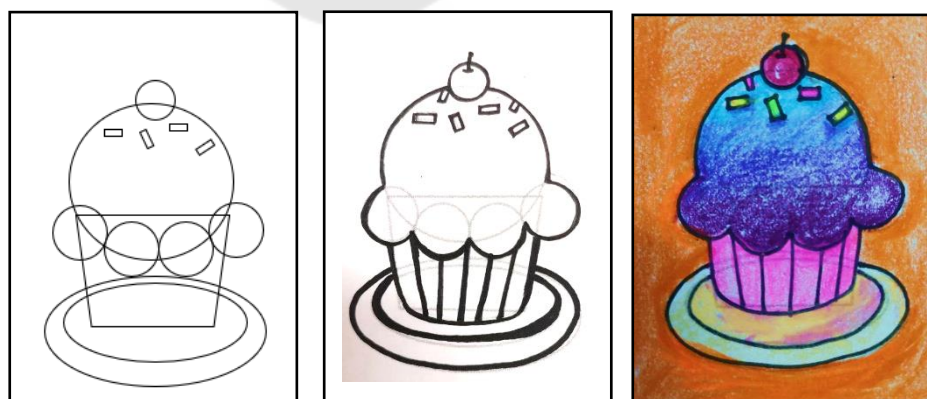
2. ครูให้นำภาพต้นไม้มาเป็นตัวอย่างให้นักเรียนฝึกสังเกตภาพ และลองวาดรูปเรขาคณิตทับลงไป



ขั้นสอน

1. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวาดภาพสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเรา โดยร่างภาพมาจากรูปเรขาคณิตง่าย ๆ พร้อมแนะนำเพิ่มเติมในการฝึกสังเกตภาพสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเพื่อเป็นแนวทางในการฝึกสังเกตภาพ

2. ครูให้นักเรียนวาดภาพสิ่งของที่นักเรียนสนใจ โดยใช้รูปเรขาคณิต และลากเส้นต่างๆ เป็นภาพพื้นหลัง และวาดภาพสิ่งของเดิม โดยมองภาพจากเรขาคณิตเดิมมาสร้างเป็นภาพใหม่ โดยใช้รูปร่างอิสระ(รูปธรรมชาติ) พร้อมระบายสีให้สวยงาม



3. ครูสำรวจการทำงานของนักเรียน พร้อมให้คำแนะนำ

ขั้นสรุป

ครูให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายกิจกรรม และร่วมกันสรุปเกี่ยวกับการวาดภาพโดยใช้รูปร่างเรขาคณิตเพื่อร่างภาพสิ่งต่าง ๆ เพื่อให้การวาดภาพง่ายขึ้น

สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้

1. ภาพผลงานของศิลปินที่มีแนวคิดการสร้างผลงานแบบคิวบิสม์
 - ภาพผลงานของศิลปิน Henri Laurens ได้แก่ Josephine baker, dancer
 - ภาพผลงานของศิลปิน Pablo Picasso ได้แก่ Girl with a Mandolin
2. ตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน “รูปร่างมหัศจรรย์”
3. แผ่น Chart รูปร่างรูปทรงเรขาคณิต “ประกอบรูปร่าง”
4. ใบงานกิจกรรมที่ 2 “รูปร่างมหัศจรรย์”
5. สีไม้

คาบที่ 4 กิจกรรมเลียนแบบศิลปิน

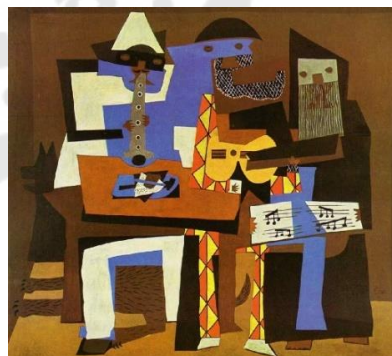
ขั้นนำ

1. ครูกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมนำภาพผลงานศิลปินมาให้ นักเรียนสังเกต และร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับผลงานของศิลปิน



Girl before a mirror, 1903

Pablo Picasso



Three Musicians, 1921

Pablo Picasso

2. ครูตั้งคำถามเพื่อให้ผู้เรียนร่วมกันแสดงความคิดเห็นเพิ่มเติมในประเด็นเกี่ยวกับแนวทางการสร้างสรรค์ผลงานของศิลปิน เช่น “นักเรียนเห็นภาพอะไร” “ศิลปินสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เส้น รูปร่าง รูปทรงอย่างไร” เป็นต้น

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ปรากฏละเอียดของภาพว่ามีอะไรเป็นส่วนประกอบอยู่บ้าง เช่น



Girl before a mirror, 1903

เส้น : เส้นที่ปรากฏในภาพบริเวณพื้นหลัง

(Background) เป็นเส้นตรงแนวเฉียงตัดกัน และมีเส้นตรงแนวนอน และเส้นโค้งบริเวณเครื่องแต่งกาย

รูปร่าง รูปทรง : รูปร่างที่ปรากฏในภาพเป็นรูปร่างวงกลม มีรูปวงรีที่บริเวณด้านขวา รูปสี่เหลี่ยมที่เกิดจากกาลากเส้นตัดกัน

สี : สีที่ใช้เป็นสีเส้นที่สดใส เป็นสีแม่สี และสีขั้นที่ 2

เป็นต้น

2. ครูให้นักเรียนวาดภาพเลียนแบบภาพของศิลปิน Pablo Picasso ภาพ Two Characters พร้อมอธิบายว่ามีส่วนประกอบใดบ้างที่นักเรียนสังเกตเห็น

3. ครูสำรวจการทำงานของนักเรียน และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นสรุป

1. ครู ให้นักเรียนทำแบบฝึกหัดท้ายกิจกรรม
2. ครู และนักเรียนแสดงความคิดเห็น พร้อมสรุปกิจกรรมร่วมกัน

สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้

1. ภาพผลงานของศิลปิน Pablo Picasso ได้แก่
 - ภาพที่ 1 Girl before a mirror
 - ภาพที่ 2 Three Musicians
 - ภาพที่ 3 Bust of a Woman
 - ภาพที่ 4 Two Character
2. ตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน “เลียนแบบศิลปิน”
3. ใบงานกิจกรรมที่ 3 “เลียนแบบศิลปิน”
4. สีไม้

คาบที่ 5 กิจกรรมรู้เขา.. รู้เรา ศิลปินเดี่ยว

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียน และนำภาพ Harlequin with Guitar ของ จวาน กรีส มาให้นักเรียนสังเกต พร้อมตั้งคำถามถึงส่วนประกอบของเส้น รูปว่าง รูปทรง สี และพื้นผิวที่เกิดขึ้นในภาพ

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับทัศนธาตุพื้นฐานที่ประกอบในภาพ และรายละเอียดเรื่องราวในภาพ รวมทั้งการนำทัศนธาตุมาใช้ในภาพ เช่น



Harlequin with Guitar, 1919 Juan Gris

2. ครูนำตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน “รู้เขา..รู้เรา ศิลปินเดี่ยว” มาให้นักเรียนดู พร้อมอธิบายขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน (เช่น การสังเกตภาพ-การร่างภาพโดยใช้รูปเรขาคณิต-วาดภาพใส่รายละเอียด-ระบายสีโดยใช้สีสไตล คุมโทน)

3. ครูให้นักเรียนวาดภาพเลียนแบบภาพ Harlequin with Guitar ของ หมวน กรีส ในรูปแบบของตนเอง โดยนำรายละเอียดรูปร่าง รูปทรงแบบเรขาคณิตง่าย ๆ มาร่างภาพ และวาดภาพใส่รายละเอียด พร้อมระบายสีตกแต่งให้สวยงาม

4. ครูสำรวจการทำงานของนักเรียน และให้คำแนะนำเพิ่มเติม

ขั้นสรุป

1. ครูให้นักเรียนจัดแสดงผลงานหน้าชั้นเรียน พร้อมสรุปกิจกรรมร่วมกัน
2. ครู และนักเรียนแสดงความคิดเห็นต่อบทเรียนเรื่องทัศนธาตุที่ได้ปฏิบัติผ่านกิจกรรมต่าง ๆ ว่าสามารถนำไปใช้กับการสร้างสรรค์ผลงานต่อไปได้อย่างไร และสรุปกิจกรรมร่วมกัน

สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้

1. ภาพผลงานของศิลปิน Juan Gris ได้แก่ Harlequin with Guitar
2. ตัวอย่างการสร้างสรรค์ผลงาน “รู้เขา..รู้เรา ศิลปินเดี่ยว”
3. แผ่น Chart การสังเกตรูปร่างรูปทรงเรขาคณิต
4. ใบงานที่ 4 “รู้เขา..รู้เรา ศิลปินเดี่ยว”
5. สีไม้

คาบที่ 6

ขั้นนำ

ครูกล่าวทักทายนักเรียน พร้อมพูดคุยเกี่ยวกับความรู้สึกรู้สึกในการทำกิจกรรมทั้ง 4 กิจกรรม

ขั้นสอน

1. ครูให้นักเรียนทำแบบทดสอบหลังเรียน (Pre-Test) เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)
2. ครูให้นักเรียนนำผลงานของตนเองมาจัดแสดงร่วมกัน และให้เวลาดูผลงานของเพื่อนในชั้นเรียน
3. นักเรียนเขียนข้อความแสดงความคิดเห็นสั้น ๆ ลงใน post-it ที่ครูนำมาแจก และนำไปติดผลงานของเพื่อนที่นักเรียนชื่นชอบ

ขั้นสรุป

1. ครูให้ตัวแทนนักเรียนออกมานำเสนอผลงานของตนเองในกิจกรรมที่ชอบ

2. ครู และนักเรียนสรุปแสดงความคิดเห็นในการทำกิจกรรมทั้งหมด

สื่อ/นวัตกรรม/แหล่งการเรียนรู้

แบบทดสอบหลังเรียน (Post-Test) เรื่องพื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)

การวัดและการประเมินผล

วิธีการ	เครื่องมือ	เกณฑ์
1.การสังเกต - การวาดภาพ - การทำงาน - การแสดงความคิดเห็น 2.การตรวจผลงาน “ทับซ้อนซ้อนมิติ” “รูปร่างมหัศจรรย์” “เลียนแบบศิลปิน” “รู้เขา.. รู้เรา ศิลปินเดี่ยว”	- แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน - แบบประเมินผลงาน	1.นักเรียนต้องมีผลการประเมินการสังเกตตั้งแต่ระดับ 2 ขึ้นไป จาก 3 ระดับ - ระดับ 1 หมายถึง ควรปรับปรุง - ระดับ 2 หมายถึง พอใช้ - ระดับ 3 หมายถึง ดี 2.การตรวจผลงาน พิจารณาจากความสวยงาม ประณีต ความสะอาด ความสมบูรณ์ของงาน และความคิดสร้างสรรค์

แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน

ชื่อ-สกุล..... ชั้น / ห้อง.....
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง..... กิจกรรม.....

คำชี้แจง : ให้ **ผู้สอน** ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน โดยขีด ✓ ลงในช่อง 3, 2 หรือ 1 ที่ตรงกับพฤติกรรมของผู้เรียน

เกณฑ์การให้คะแนน

พฤติกรรมหรือผลงานที่ชัดเจน ถือว่า ดี ให้ 3 คะแนน
 พฤติกรรมหรือผลงานเทียบเท่าคนทั่วไป ถือว่า พอใช้ ให้ 2 คะแนน
 พฤติกรรมหรือผลงานต่ำกว่าคนทั่วไป ถือว่า ควรปรับปรุง ให้ 1 คะแนน

ข้อที่	พฤติกรรมที่สังเกต	คุณภาพการปฏิบัติ		
		3	2	1
1.	มีการวางแผนการทำงาน			
2.	มีการปฏิบัติงานตามขั้นตอน			
3.	มีน้ำใจ การให้ความช่วยเหลือเพื่อน			
4.	ผลงานเสร็จทันตามกำหนดเวลา			
5.	จัดวัสดุ อุปกรณ์เรียบร้อย หลังเลิกปฏิบัติงาน			

ลงชื่อผู้ประเมิน

นางสาวศศิกร กมลรัตนกุล

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

แบบประเมินผลงาน

ชื่อ-สกุล..... ชั้น / ห้อง.....
 หน่วยการเรียนรู้ เรื่อง..... กิจกรรม.....

ประเด็นที่ประเมิน	คุณภาพผลงาน			
	4	3	2	1
1. ตรงจุดประสงค์ที่กำหนด				
2. มีความถูกต้องสมบูรณ์				
3. มีความคิดสร้างสรรค์				
4. ความเป็นระเบียบ				
5. เสร็จตามเวลาที่กำหนด				
รวม				

ลงชื่อผู้ประเมิน

นางสาวศศิกร กมลรัตนกุล

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

เกณฑ์การให้คะแนนผลงาน

ประเด็นที่ประเมิน	คะแนน			
	4	3	2	1
1. ผลงานตรงกับจุดประสงค์ที่กำหนด	ผลงานที่ทำสอดคล้องกับจุดประสงค์ทุกประเด็น	ผลงานที่ทำสอดคล้องกับจุดประสงค์เป็นส่วนใหญ่	ผลงานที่ทำสอดคล้องกับจุดประสงค์บางประเด็น	ผลงานที่ไม่สอดคล้องกับจุดประสงค์
2. ผลงานมีความถูกต้องสมบูรณ์	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องครบถ้วน	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นส่วนใหญ่	เนื้อหาสาระของผลงานถูกต้องเป็นบางประเด็น	เนื้อหาสาระของผลงานไม่ถูกต้องเป็นส่วนใหญ่
3. ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่และเป็นระบบ	ผลงานมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ แต่ยังไม่เป็นระบบ	ผลงานไม่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ แต่มีความน่าสนใจ	ผลงานไม่มีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่ และไม่มีที่น่าสนใจ
4. ผลงานมีความเป็นระเบียบ	ผลงานมีความเป็นระเบียบ แสดงออกถึงความประณีต	ผลงานส่วนใหญ่มีความเป็นระเบียบ แต่ยังมีข้อบกพร่องเล็กน้อย	ผลงานมีความเป็นระเบียบ แต่มีข้อบกพร่องบางส่วน	ผลงานส่วนใหญ่ไม่เป็นระเบียบ และมีข้อบกพร่อง
5. ผลงานเสร็จตามเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานตามเวลาที่กำหนด	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 1-2 วัน	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด 3-5 วัน	ส่งผลงานช้ากว่าเวลาที่กำหนด เกิน 5 วันขึ้นไป

เกณฑ์การตัดสินคุณภาพ

ช่วงคะแนน	ระดับคุณภาพ
17-20	ดีมาก
13-16	ดี
9-12	ปานกลาง
5-8	ปรับปรุง



ภาคผนวก ง

คู่มือการใช้งาน เรื่อง พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)



คู่มือการจัดกิจกรรม
เรื่อง พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)
โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

แนวคิด

ในการสร้างงานทัศนศิลป์นักเรียนอาจพบปัญหามากมายหลายอย่าง ดังนั้นควรหาสาเหตุและแก้ไข เพื่อให้ผลงานมีความสมบูรณ์ ซึ่ง เส้น สี รูปร่าง พื้นผิว เป็นองค์ประกอบที่มีอยู่ในธรรมชาติ และสิ่งแวดล้อมที่ทำให้เกิดความสวยงาม และเกิดจังหวะต่าง ๆ อย่างน่าสนใจ ซึ่งเราสามารถนำองค์ประกอบเหล่านี้มาทำงานทัศนศิลป์ เพื่อช่วยให้งานทัศนศิลป์มีลักษณะเด่น และมีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น

จุดประสงค์การจัดการเรียนรู้

1. สามารถบอกองค์ประกอบของทัศนธาตุ และอธิบายการจัดองค์ประกอบศิลป์ที่ใช้ในการสื่อความหมาย
2. มีทักษะในการใช้ทัศนธาตุอย่างสร้างสรรค์ มีกระบวนการ ขั้นตอนการสร้างสร้งงาน
3. รู้จักรับผิดชอบ มุ่งมั่นตั้งใจในการสร้างสรรค์ผลงาน



Pablo Picasso

ศิลปินคิวบิสม์

- 1 พาโบล ปิกาสโซ (Pablo Picasso)
- 2 ฌอร์ฌ บรัก (George Braque)
- 3 ปอล เซซาน (Paul Cezanne)
- 4 จวน กรีส (Juan Gris)
- 5 อองรี โลรองส์ (Henri Laurens)

คู่มือการจัดกิจกรรม “ทับซ้อนซ้อนมิติ”

กิจกรรมทับซ้อนซ้อนมิติ เป็นกิจกรรม
การสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้วิธีการจัดวาง

ภาพตามแนวคิดการสร้างสรรค์งานของปิกัสโซที่มีการสร้างงานแบบสามมิติจากการรับรู้ของมนุษย์
ที่กำหนดรู้ว่าวัตถุจะชัดเจนเมื่ออยู่ใกล้ผู้มอง และจะดูเลือนเมื่อห่างไกลออกไป หรือรายละเอียดจะ
คมชัดถ้าสิ่งนั้นใกล้ตัว และจะพลาเลือนเมื่ออยู่ห่างไกล (รีดเดอร์ส ไตเจสท์ , 2543) โดยวาดภาพ
ให้เกิดจังหวะซ้ำกันของรูปทรง ทับซ้อน และ เหลื่อมล้ำกัน ประกอบกับแนวคิดการทำงานของบรัก
ในการนำรูปทรงเรขาคณิตมาวางบนระนาบเดียวกัน และใช้สีโทนเดียวไล่ค่าน้ำหนัก ซึ่งสอดคล้อง
กับเซซานในการใช้เป็นตัวกำหนดระยะตื้นลึก ใกล้ไกล

“กิจกรรมนี้จึงเป็นการนำรูปร่างเรขาคณิต (สามเหลี่ยม สีเหลี่ยม และวงกลม)
มาจัดเรียงแบบเหลื่อมล้ำ และทับซ้อนกันด้วยการวาดซ้ำ ๆ ของรูปร่างเรขาคณิต
ดังกล่าว และระบายสีโทนเดียวไล่ค่าน้ำหนัก โดยใช้สีเป็นตัวกำหนดความตื้น-ลึก
หรือระยะใกล้-ไกล”



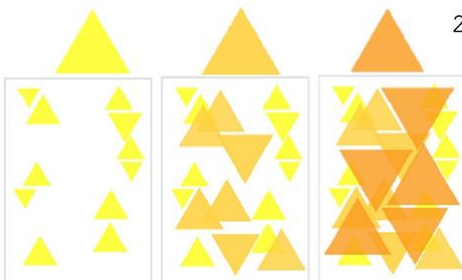
The Weeping Woman
Pablo Picasso, 1937

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ให้นักเรียนเตรียมสีโทนเดียวมาใช้ระบายสีไล่ค่าน้ำหนัก กลาง และอ่อน

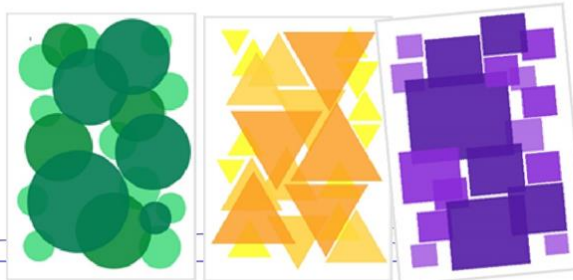


2. กำหนดรูปเรขาคณิตที่ต้องการจะใช้ในการวาดภาพ



3. นำรูปร่างที่เลือกไว้มาวาดซ้อนทับกันทีละชั้น
ให้มทั้งขนาดเล็ก และขนาดใหญ่ เหลื่อมล้ำ ทับ-
ซ้อนกัน โดยวาดภาพระบายสีชั้นแรกด้วยสีอ่อน
ที่สุดที่เลือกไว้ ตามด้วยสีกลาง และสีเข้มสุด

4. ให้นักเรียนร่วมกันสังเกตมิติที่เกิดขึ้นภายในภาพ





คู่มือการจัดกิจกรรม “รูปร่างมหัศจรรย์”

กิจกรรมรูปร่างมหัศจรรย์ เป็นกิจกรรมที่เน้นโครงร่างของรูปทรงอย่างชัดเจน เปลี่ยนแปลงรูปร่าง ของวัตถุ หรือสิ่งแวดล้อมต่างๆ เป็นรูปเรขาคณิต ซึ่งเป็นรากฐานของรูปทรงธรรมชาติ โดยนำเส้นต่าง ๆ ประกอบเข้าด้วยกันเป็นลวดลายต่าง ๆ เกิดเป็นภาพพื้นผิว

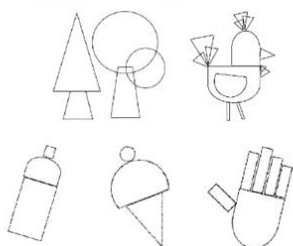
ดังแนวคิดของบราคที่สร้างสรรค์ผลงานโดยเน้นโครงสร้างของรูปทรงอย่างชัดเจนเป็นรูปร่างง่าย ๆ ตัดเส้นรอบนอกด้วยสีดำ ที่มีความเข้ม และหนา มีภาพพื้นหลังเป็นภาพเหลี่ยมใหญ่ ๆ ได้รับแรงบันดาลใจมาจากเซซานที่มีแนวความคิดที่ว่า... “โครงสร้างทางเรขาคณิตเป็นรูปทรงในธรรมชาติทั้งหมด และถ้าเข้าใจรูปทรงของโลกภายนอก และโครงสร้างตามความเป็นจริงแล้วจึงมองรูปทรงเหล่านั้นให้เป็นเหลี่ยมลูกบาศก์ง่าย ๆ” โดยเปลี่ยนแปลงรูปร่าง และทัศนียภาพเป็นรูปเรขาคณิตง่ายๆ และเลือกใช้สีตามที่ตนเองต้องการ ไม่ได้คำนึงถึงความเป็นจริงของแสงและเงา แต่เกิดแสงเงาที่ไม่เหมือนจริงประกอบกับการจัดวางภาพแบบผสมผสานแปลกใหม่ในหลายๆมุมมอง จนเกิดเป็นภาพสามมิติตามแนวคิดของปิกัสโซด้วย



ในผลงานของอองรี โลรองส์ ภาพ josephine baker, dancer (นักเต้นรำโจเซฟิน เบเกอร์) เป็นผลงานคอลลาจที่ไม่ใช่งานภาพเหมือน เป็นภาพที่เกิดจากการประกอบของรูปทรงเรขาคณิต เน้นเค้าโครงรูปร่างของนักเต้นรำ

josephine baker, dancer Henri Laurens, 1915

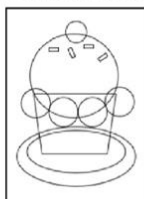
วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน



1. ครูให้นักเรียนมองภาพวัตถุให้เป็นแบบเรขาคณิต และอธิบายเพิ่มเติมเกี่ยวกับการวาดภาพสิ่งต่างๆ โดยร่างภาพมาจากรูปเรขาคณิตต่างๆ พร้อมวาดรูปเรขาคณิตทับลงบนภาพต้นไม้



2. ให้นักเรียนวาดภาพสิ่งของที่นักเรียนสนใจ โดยใช้รูปเรขาคณิต



3. ให้นักเรียนวาดภาพสิ่งของเดิมที่นักเรียนวาดเป็นรูปเรขาคณิต มาสร้างเป็นภาพใหม่โดยใช้รูปร่างอิสระ พร้อมตกแต่ง และระบายสีให้สวยงาม

คู่มือการจัดกิจกรรม “เลียนแบบศิลปิน”

กิจกรรมเลียนแบบศิลปินเป็นกิจกรรมที่ฝึกให้นักเรียนได้สังเกตทัศนธาตุในผลงานศิลปินในลัทธิคิวบิสม์ ที่สร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เส้นง่ายๆ และตัดเส้นด้วยเส้นสีดำ เข้ม และหนา พื้นหลังภาพเป็นรูปเหลี่ยมใหญ่ ๆ โดยตัวอย่างภาพที่ใช้ในกิจกรรมนี้เป็นภาพ Two Characters ของ Pablo Picasso ซึ่งสร้างสรรค์ผลงานโดยใช้เส้นที่มีความเข้ม หนา และชัดเจน เป็นรูปร่าง รูปทรง ที่เกิดจากเส้นตรง เส้นเฉียง และเส้นโค้งมาผสานกันอย่างเหมาะสม โดยตัดทอน ย่นย่อ หรือตกแต่งเพิ่มเติม จัดวางแบบผสมผสานแปลกใหม่ในหลายแง่มุมมีความหนาแน่น เหลื่อมล้ำ และซ้ำซ้อนกันเกิดเป็นมิติความตื้นลึกของรูปทรง รวมทั้งการใช้สีที่เป็นแม่สี ซึ่งเป็นพื้นฐานทัศนธาตุที่น่าสนใจ



Three Musicians, 1921

Bust of a Woman, 1944

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ครูยกตัวอย่างผลงานของศิลปินในลัทธิคิวบิสม์ ให้นักเรียนร่วมกันสังเกตรายละเอียดภายในภาพ



Girl before a mirror, 1903



Two Characters, 1934

2. ครูนำภาพ Two Characters ของ Picasso ให้นักเรียนวาดตามแบบ โดยแนะนำแนวทาง และการสังเกตลักษณะการใช้ทัศนธาตุ เส้น รูปร่าง รูปทรง และสี ในการสร้างสรรค์ผลงาน



The Tea Cups, Juan Gris 1914

รูปทรงกระบอก ซึ่งรูปทรงง่ายๆ เหล่านี้เป็นสิ่งแรกที่ต้องเรียนรู้สำหรับการระบายสี” มาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานในแบบของตนเอง เพื่อให้ผู้เรียนมีทัศนคติที่ดีในการวาดภาพ โดยใช้ทัศนธาตุพื้นฐาน ได้แก่ เส้น รูปร่าง รูปทรง ในแบบเรขาคณิตดังผลงานของศิลปินมาสร้างผลงานวาดภาพระบายสีในแบบของตนเอง

Juan Gris (ฆวน กริส) เป็นศิลปินลัทธิคิวบิสม์ที่เขียนภาพแบบรูปทรงเหลี่ยม ที่ไม่ได้นำวัตถุชิ้นเล็ก ๆ มาประกอบ แต่นำมารวมเข้ากับวัตถุอื่น ๆ ใหม่ และใช้สีที่มีความกลมกลืน สดใส โดยกิจกรรมนี้ นำ Harlequin with Guitar ของกริสมาศึกษา และสังเกตสิ่งที่ศิลปินต้องการสื่อสารในภาพ และนำแนวคิดการทำงานของเขาที่ว่า

“ทุกอย่างในธรรมชาติมีพื้นฐานจากรูปทรงกลม ทรงกรวย

คู่มือการจัดกิจกรรม “รู้เขา..รู้เรา ศิลปินเดี่ยว”

วิธีการสร้างสรรค์ผลงาน

1. ครูนำภาพ Harlequin with Guitar ของ ฆวน กริส มาให้นักเรียนสังเกต พร้อมตั้งคำถาม เช่น นักเรียนเห็นอะไรในภาพ มีส่วนประกอบของเส้น รูปร่าง รูปทรง สี และพื้นผิวใดบ้าง เป็นต้น



Harlequin with Guitar, 1919 Juan Gris

2. ให้นักเรียนวาดภาพเลียนแบบภาพ Harlequin with Guitar ในรูปแบบของตนเอง โดยนำรายละเอียดรูปร่าง รูปทรงแบบเรขาคณิตง่าย ๆ มาร่างภาพ และวาดภาพใส่รายละเอียด พร้อมระบายสีตกแต่งให้สวยงาม

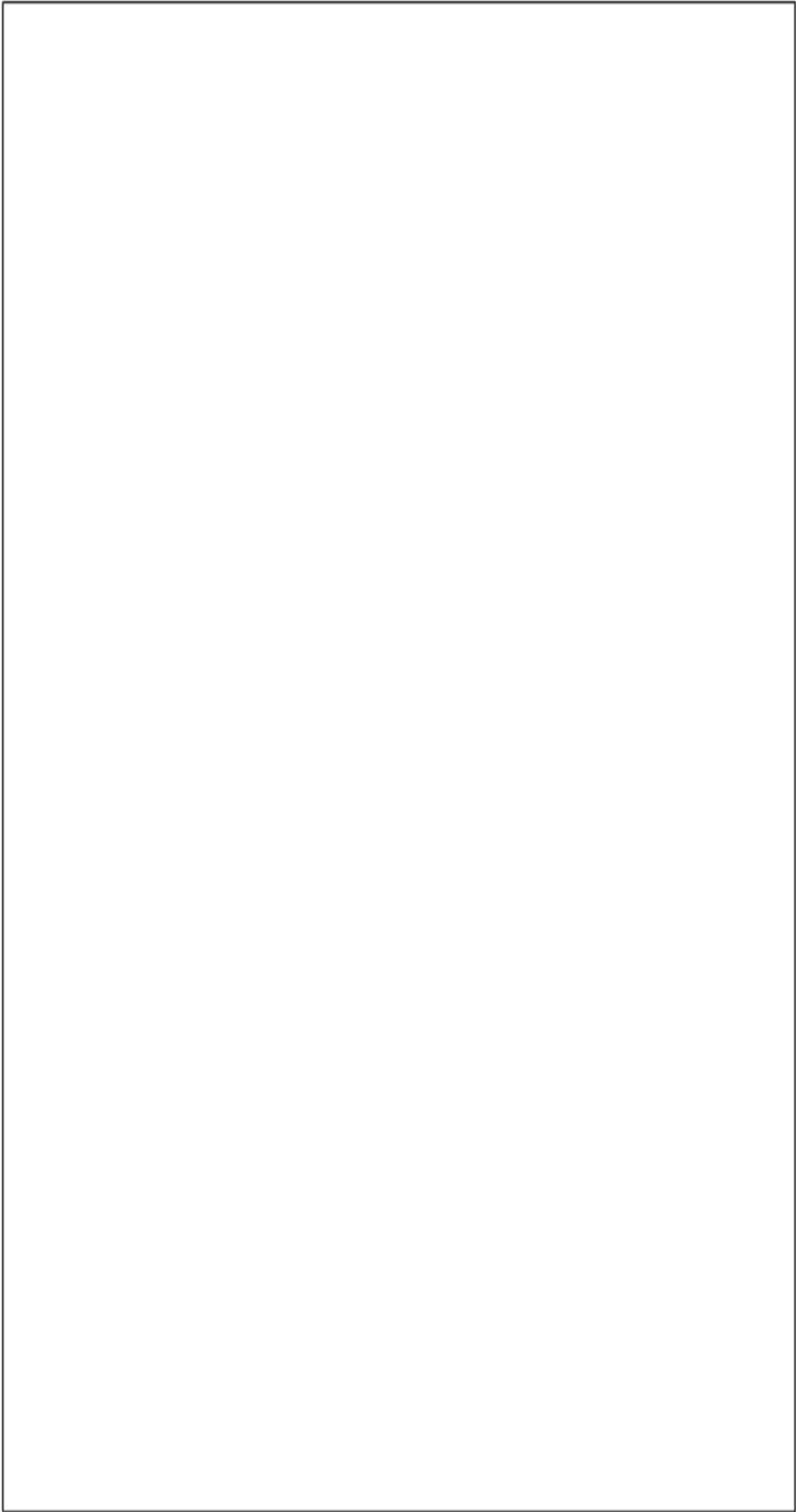
ภาคผนวก จ
แบบทดสอบภาคปฏิบัติ วิชาศิลปะ เรื่อง พื้นฐานทัศนศิลป์ (ทัศนธาตุพื้นฐาน)





“กิจกรรมที่ 1 ทักษะขั้นต้น”

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น ป.5

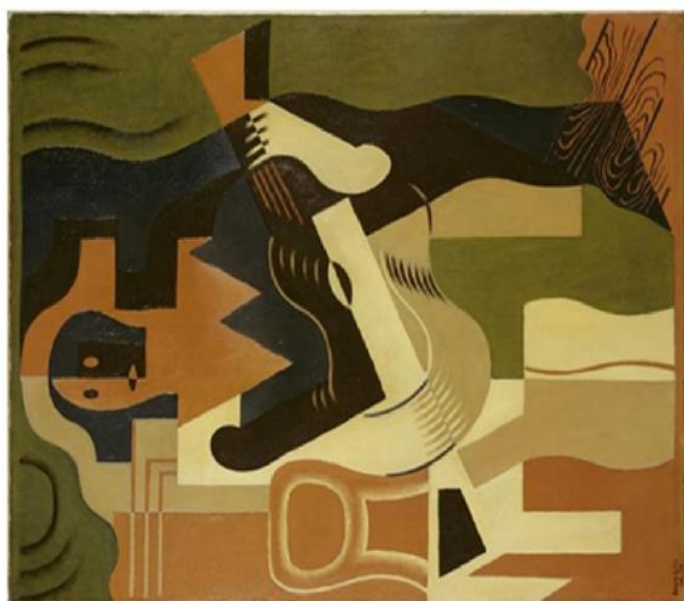


“กิจกรรมที่ 2 รูปร่างมหัศจรรย์” ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น ป.5



Two Characters, 1934 Pablo Picasso

ชื่อ-นามสกุล..... “กิจกรรมที่ 3 เลียนแบบศิลปิน” ชั้น ป.5



Harlequin with Guitar, 1919 Juan Gris

“กิจกรรมที่ 4 รู้เขา.. รู้เรา ศิลปินเดี่ยว”

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น ป.5



ภาคผนวก จ
แบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
ก่อนเรียน (Pre-Test) - หลังเรียน (Post-Test)
และแบบฝึกหัดท้ายกิจกรรมที่ 1-3

แบบทดสอบแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

ก่อน - หลังเรียน (Pre test - Post test)

เรื่อง ทักษะศิลปะพื้นฐาน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

1. ภาพใด **ไม่ได้**มีสีที่เป็นแม่สี



2. ภาพรุ้งกินน้ำ มีลักษณะอย่างไร

ก. เป็นรูปสามเหลี่ยม

ข. เป็นรูปสี่เหลี่ยม

ค. เป็นรูปครึ่งวงกลม

ง. เป็นรูปห้าเหลี่ยม

3. เส้นที่ปรากฏอยู่ในสิ่งใดทำให้เกิดความรู้สึกหนักแน่น
มั่นคง

ก. เส้นตรงแนวนอนของน้ำทะเล

ข. เส้นตรงแนวตั้งของตึก

ค. เส้นโค้งของคลื่น

ง. เส้นเฉียงของฝน

4. ข้อใดคือรูปทรง



5. รูปทรงมีกี่มิติ

ก. 1 มิติ

ข. 2 มิติ

ค. 3 มิติ

ง. ไม่มีมิติ

6. ถ้าต้องการวาดตัวการ์ตูนที่กำลังมึนงง ควรใช้เส้นในข้อใดประกอบภาพ



7. ข้อใดเป็นการเลือกใช้วรรณะสีได้เหมาะสมที่สุด

ก. ทะเลทราย $\longleftrightarrow$ วรรณะสีเย็น

ข. ท้องทุ่งนา $\longleftrightarrow$ วรรณะสีเย็น

ค. น้ำทะเล $\longleftrightarrow$ วรรณะสีร้อน

ง. ภูเขา $\longleftrightarrow$ วรรณะสีร้อน

8. สีใดอยู่ในวรรณะสีร้อน

ก. สีเขียว

ข. สีนํ้าเงิน

ค. สีส้ม

ง. สีม่วงนํ้าเงิน

9. ข้อใดมีรูปร่างเป็นวงรี

ก. ลูกบอล

ข. แก้วน้ำ

ค. ไข่ไก่

ง. ผลแอปเปิ้ล

10. การสัมผัสพื้นผิวของวัสดุที่มีหนาม ควรใช้วิธีใด

ก. ใช้ตาดู

ข. ใช้มือสัมผัส

ค. ใช้จมูกดมกลิ่น

ง. ใช้ลิ้นสัมผัส

11. ภาพวาดรูปโลก มักประกอบไปด้วยเส้นแบบใดมากที่สุด

ก. เส้นตรงแนวนอน

ข. เส้นตรงแนวตั้ง

ค. เส้นโค้ง

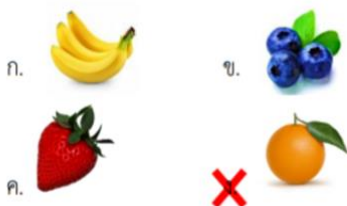
ง. เส้นเฉียง

เฉลย แบบทดสอบก่อน – หลังเรียน (Pre test – Post test)

เรื่อง ทักษะศิลป์พื้นฐาน ชั้น ประถมศึกษาปีที่ 5

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

1. ภาพใด **ไม่ได้**มีสีที่เป็นแม่สี



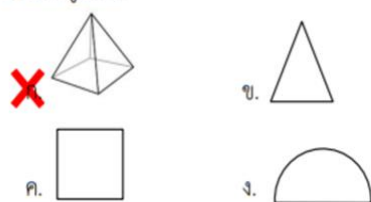
2. ภาพรุ้งกินน้ำ มีลักษณะอย่างไร

- ก. เป็นรูปสามเหลี่ยม ข. เป็นรูปสี่เหลี่ยม
X เป็นรูปครึ่งวงกลม ง. เป็นรูปห้าเหลี่ยม

3. เส้นที่ปรากฏอยู่ในสิ่งใดทำให้เกิดความรู้สึกหนักแน่นมั่นคง

- ก. เส้นตรงแนวนอนของน้ำทะเล
 ข. เส้นตรงแนวตั้งของตึก
X เส้นโค้งของคลื่น
 ง. เส้นเฉียงของฝน

4. ข้อใดคือรูปทรง



5. รูปทรงมีกี่มิติ

- ก. 1 มิติ ข. 2 มิติ
X 3 มิติ ง. ไม่มีมิติ

6. ถ้าต้องการวาดตัวการ์ตูนที่กำลังมีง่วง ควรใช้เส้นในข้อใดประกอบภาพ



7. ข้อใดเป็นการเลือกใช้วรรณะสีได้เหมาะสมที่สุด

- ก. ทะเลทราย $\leftrightarrow$ วรรณะสีเย็น
X ท้องทุ่งนา $\leftrightarrow$ วรรณะสีเย็น
 ค. น้ำทะเล $\leftrightarrow$ วรรณะสีร้อน
 ง. ภูเขา $\leftrightarrow$ วรรณะสีร้อน

8. สีใดอยู่ในวรรณะสีร้อน

- ก. สีเขียว ข. สีน้ำเงิน
X สีส้ม ง. สีม่วงน้ำเงิน

9. ข้อใดมีรูปร่างเป็นวงรี

- ก. ลูกบอล ข. แก้วน้ำ
X ไข่ไก่ ง. ผลแอปเปิ้ล

10. การสัมผัสพื้นผิวของวัตถุที่มีหนาม ควรใช้วิธีใด

- ก. ใช้ตาดู **X** ใช้มือสัมผัส
 ค. ใช้จมูกดมกลิ่น ง. ใช้ลิ้นลิ้มรส

11. ภาพวาดรูปโลก มักประกอบไปด้วยเส้นแบบใดมากที่สุด

- ก. เส้นตรงแนวนอน ข. เส้นตรงแนวตั้ง
X เส้นโค้ง ง. เส้นเฉียง

12. ข้อใดมีพื้นผิวขรุขระ

ก. สัม

ข. แอปเปิ้ล

☒ น้อยหน้า

ง. มะม่วง

13. วัตถุใดไม่มีรูปร่างเป็นรูปเรขาคณิต

ก. ไม้ฉาก

ข. กล้องพัสดุ

ค. ลูกบอล

☒ ดอกไม้

14. สีในข้อใดไม่เข้าพวก

ก.



☒



ค.



ง.



15. หากต้องการวาดภาพตึกสูง ควรใช้เส้นใดประกอบภาพ เพื่อให้ความรู้สึกคงทน แข็งแรง

ก.



ข.



ค.



☒



16. ข้อใดไม่เข้าพวก

ก.



ข.



ค.



☒



17. ข้อใดเป็นสีโทนเย็นทั้งหมด

ก.



ข.



ค.



ง.



18. สีม่วง เกิดจากการผสมของสีใด?

☒

สีน้ำเงินกับสีแดง

ข. สีเหลืองกับสีเขียว

ค. สีเขียวกับสีน้ำเงิน

ง. สีแดงกับสีเหลือง

19. สีใดที่ให้ความรู้สึกสดชื่น

☒

สีเขียว

ข. สีแดง

ค. สีน้ำเงิน

ง. สีเหลือง

20. พีระมิด มีรูปทรงอย่างไร

ก. รูปทรงกลม

ข. รูปทรงกรวย

ค. รูปทรงสี่เหลี่ยม

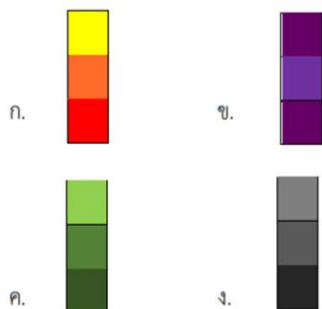
☒

รูปทรงสามเหลี่ยม

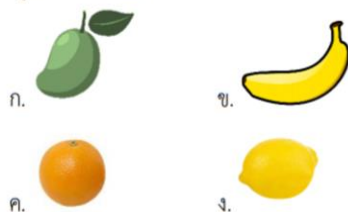
แบบฝึกหัดท้ายกิจกรรมที่ 1
ทักษะข้อนามิติ

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

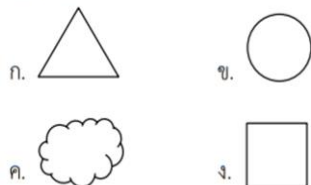
1. ข้อใดได้ค่าน้ำหนักไม่ถูกต้อง



2. ข้อใดมีรูปร่างเรขาคณิต



3. ข้อใดมีต่างจากพวก



4. จากภาพ ข้อใดกล่าวผิด



- ก. รูปร่างเรขาคณิต
- ข. รูปร่างอิสระ
- ค. เป็นแม่สี
- ง. มีสีเหลือง

5. กรวยไอศกรีมมีรูปร่างเป็นรูปสามเหลี่ยม

ประกอบด้วยเส้นอะไร

- ก. เส้นตรงแนวตั้ง
- ข. เส้นโค้งหงาย
- ค. เส้นตรงแนวเอียง
- ง. เส้นโค้งคว่ำ

6. รูปสี่เหลี่ยม เป็นรูปร่างของสิ่งใด

- ก. ตระกร้า
- ข. กล้องสี
- ค. กรรไกร
- ง. ขวดกาว

7. ข้อใดไม่ใช่ลักษณะของรูปร่าง

- ก. สามมิติ
- ข. เส้นรอบนอก
- ค. กว้าง x ยาว
- ง. รูปสามเหลี่ยม

8. เข้ม กลาง อ่อน เป็นลักษณะของอะไร

- ก. เส้น
- ข. รูปร่าง
- ค. การไล่ระดับสี
- ง. แม่สี

9. ข้อใดไม่ได้มีรูปร่างเป็นรูปร่างกลม

- ก. ล้อรถ
- ข. เมล็ดข้าว
- ค. ลูกฟุตบอล
- ง. นาฬิกา

10. สีในข้อใดต่างจากพวก



แบบฝึกหัดท้ายกิจกรรมที่ 2
รูปร่างหัตถ์จรรย

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

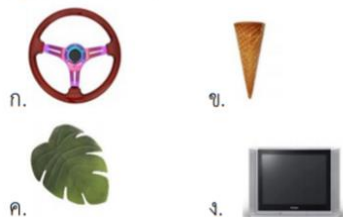
1. หากต้องการวาดภาพต้นไม้ดังภาพ ควรร่างภาพต้นไม้
อย่างไร



2. มีรูปร่างเป็นรูปอะไร

- ก. รูปวงกลม ข. รูปวงรี
ค. รูปสี่เหลี่ยม ง. รูปอิสระ

3. ข้อใดมีรูปร่างต่างจากพวก



4. จาภาพ แก้วน้ำมีรูปร่าง และรูปทรงอย่างไร

- ก. รูปร่างสี่เหลี่ยม รูปทรงกระบอก
ข. รูปร่างสี่เหลี่ยม รูปทรงอิสระ
ค. รูปร่างอิสระ รูปทรงกระบอก
ง. รูปร่างอิสระ รูปทรงสี่เหลี่ยม

5. ข้อใดกล่าวผิด

- ก. รูปร่างดูจากเส้นรอบนอก
ข. รูปร่างมีลักษณะเป็น 2 มิติ
ค. รูปร่างมีลักษณะเป็น 3 มิติ
ง. ดอกไม้มีรูปร่างอิสระ

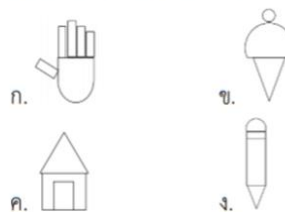
6. ข้อใดถูกต้องทั้งหมด

- ก. รูปร่างวงกลม - ยางรถยนต์ ขนนก หนัวยาง
ข. รูปร่างสี่เหลี่ยม - หนังสือเรียน กล้อง ซ้อน
ค. รูปร่างสามเหลี่ยม - กรวยจราจร ภูเขา หลังคาบ้าน
ง. รูปร่างอิสระ - มนุษย์ ทุเรียน ใบไม้

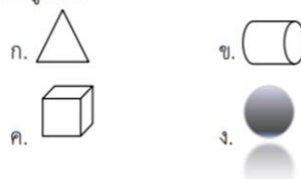
7. ข้อใดแสดงให้เห็นระหว่างความแตกต่างระหว่าง
รูปร่างรูปทรงได้ชัดเจน

- ก. ขนาด ข. มิติ
ค. สีเส้น ง. พื้นผิว

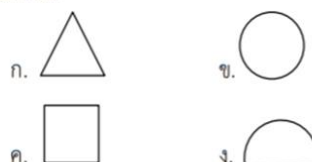
8. ภาพใดประกอบด้วยเส้นตรงทั้งหมด



9. ข้อใดคือรูปร่าง



10. เมื่อนำเส้นโค้งคว่ำมาประกอบกับเส้นโค้งหงายจะ
เกิดเป็นภาพใด



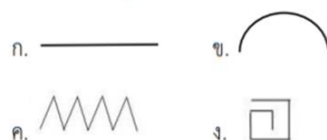
แบบฝึกหัดท้ายกิจกรรมที่ 3
เลียนแบบศิลปิน

คำสั่ง ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้อง

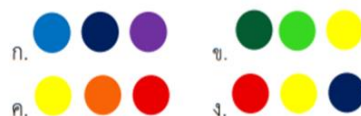
1. หากนักเรียนต้องการวาดภาพควรทำอย่างไรเป็นอันดับแรก

- ก. สเก็ตซ์ ข. ร่างภาพ
ค. ระบายสี ง. ตกแต่งภาพ

2. เส้นในข้อใดให้ความรู้สึกอันตราย



3. สีในข้อใด คือสีขั้นที่ 1 หรือแม่สี ทั้งหมด



4. ข้อใดเป็นสีโทนร้อนทั้งหมด



5. ข้อใดเป็นสีโทนเย็น



6. เมื่อนำสีเหลือง และสีน้ำเงินมาผสมกันจะเกิดสีอะไร

- ก. สีแดง ข. สีเขียว
ค. สีส้ม ง. สีม่วง

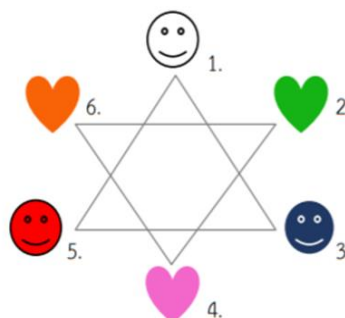
7. ข้อใดกล่าวผิด

- ก. แม่สี ได้แก่ สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน
ข. สีเขียว เกิดจาก สีแดง ผสมกับ สีเหลือง
ค. สีขั้นที่สองเกิดจากการทำแม่สีมาผสมกัน
ง. สีแดง ผสมกับสีเหลือง เกิดเป็นสีส้ม

8. เมื่อใช้มือสัมผัส จะรับรู้ถึงทัศนธาตุใด

- ก. เส้น ข. สี
ค. รูปร่าง ง. พื้นผิว

ข้อ 9 – 10 ดูภาพ และเลือกคำตอบ



9. จากภาพ สีในตำแหน่งใดผิด

- ก. 2 ข. 3
ค. 4 ง. 5

10. จากภาพ ตำแหน่งที่ 1 คือสีอะไร

- ก. สีแดง ข. สีม่วง
ค. สีเหลือง ง. สีชมพู



ภาคผนวก ซ

ผลการประเมินคุณภาพกิจกรรมการสอนทัศนธาตุจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์
ของผู้เชี่ยวชาญ

ตาราง 3 ค่าเฉลี่ยรวมผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญต่อกิจกรรมการสอนที่สกัดจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่ใช้จัดการเรียนการสอน เพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์

รายการประเมิน	ค่าเฉลี่ย คะแนนประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญคนที่			ค่าเฉลี่ยรวมผล การประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ	แปลผล
	1	2	3		
1. ตรงตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด	5	3	5	4.33	มาก
2. กิจกรรมมีความหลากหลายน่าสนใจ	5	5	4	4.66	มากที่สุด
3. กิจกรรมทำให้บทเรียนง่ายต่อการทำความเข้าใจ	5	4	4	4.33	มาก
4. ความเหมาะสมของกิจกรรม	5	5	4	4.66	มากที่สุด
5. ความเหมาะสมของเวลาที่ใช้ทำกิจกรรม	5	5	5	5	มากที่สุด
6. เน้นทักษะกระบวนการคิด การสร้างสรรค์งาน	5	5	4	4.66	มากที่สุด
7. มีการวางแผน และกระบวนการสร้างสรรค์งานเป็นขั้นตอน	5	5	5	5	มากที่สุด
8. กำหนดแนวทางการวัด และประเมินผล	4	5	4	4.33	มาก
9. แบบทดสอบก่อน - หลัง เรียน	4	4	5	4.33	มาก
10. นำไปประยุกต์ใช้ในบทเรียน	5	4	5	4.66	มากที่สุด
ค่าเฉลี่ยโดยรวม	4.8	4.5	4.5	4.59	มากที่สุด

จากตารางที่ 3 จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญจำนวน 3 ท่าน มีความคิดเห็นว่า สื่อที่สกัดจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ที่ใช้จัดการเรียนการสอนเพื่อศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยใช้แนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ ในภาพรวมมีค่าเฉลี่ยอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 4.59$) เมื่อพิจารณาคะแนนเฉลี่ยรวมผลการประเมินประสิทธิภาพสื่อที่สกัดจากแนวคิดการสร้างสรรค์แบบคิวบิสม์ พบว่าหัวข้อกิจกรรมมีความหลากหลาย เหมาะสม เน้นทักษะกระบวนการคิด การสร้างสรรค์ผลงานอย่างเป็นขั้นตอน และสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในบทเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ในระดับมากที่สุด ทำให้สามารถนำเครื่องมือไปทดลองกับกลุ่มตัวอย่างได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ภาคผนวก ซ

ผลการวิเคราะห์ ความตรงเชิงเนื้อหา (IOC)

การหาค่าดัชนีความสอดคล้องของเนื้อหา
(Index of Item Objective Congruence : IOC)

ตาราง 4 ผลการประเมินประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้ และกิจกรรมที่ใช้ในการทดลอง

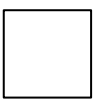
ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า ioc	แปล ผล
		1	2	3		
แผนการจัดการเรียนรู้						
1.	แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วน และสัมพันธ์กัน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2.	เนื้อหา/สาระมีความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3.	กิจกรรมสอดคล้องกับเนื้อหา และวัตถุประสงค์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4.	กิจกรรมมีความหลากหลาย เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5.	กิจกรรมมีความน่าสนใจ และเป็นประโยชน์	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
6.	สื่อมีความสอดคล้องกับกิจกรรม วัตถุประสงค์ และความสามารถของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
7.	วิธีการประเมินผล และเครื่องมือสอดคล้องกับวัตถุประสงค์และกิจกรรม	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้
8.	เกณฑ์การประเมินชัดเจน ครอบคลุมด้านความรู้ ทักษะ และเจตคติ	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 1 ทักษะอ่อนมิติ						
9.	กิจกรรมมีความยากง่าย เหมาะสมกับระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้
10.	กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลงมือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
11.	กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้

ตาราง 4 (ต่อ)

ลำดับ	รายการประเมิน	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า ioc	แปล ผล
		1	2	3		
กิจกรรมที่ 2 รูปร่างมหัศจรรย์						
	กิจกรรมมีความยากง่าย เหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
	กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลง มือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
	กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 3 เลียนแบบศิลปิน						
15.	กิจกรรมมีความยากง่าย เหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	0	0.6	ใช้ได้
16.	กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลง มือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
17.	กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	+1	0	+1	0.6	ใช้ได้
กิจกรรมที่ 4 รู้เขา.. รู้เรา.. ศิลปินเดี่ยว						
18.	กิจกรรมมีความยากง่าย เหมาะสมกับ ระดับชั้นของผู้เรียน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
19.	กิจกรรมเน้นทักษะกระบวนการคิด การลง มือปฏิบัติ และสร้างความรู้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
20.	กิจกรรมทำให้ผู้เรียนเข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

$$\text{ค่า IOC} = \frac{17.6}{20} = 0.88$$

ตาราง 5 ผลการประเมินประสิทธิภาพของ ข้อคำถาม และตัวเลือก ของแบบทดสอบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ก่อนเรียน (Pre-Test) และ หลังเรียน (Post-Test)

ลำดับ	ข้อคำถาม และตัวเลือก	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า ioc	แปลผล
		1	2	3		
1.	ภาพใด ไม่ได้ มีสีที่เป็นแม่สี ก.  ข.  ค.  ง. 	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
2.	ภาพรุ้งกินน้ำ มีลักษณะอย่างไร ก. เป็นรูปสามเหลี่ยม ข. เป็นรูปสี่เหลี่ยม ค. เป็นรูปครึ่งวงกลม ง. เป็นรูปห้าเหลี่ยม	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
3.	เส้นที่ปรากฏอยู่ในสิ่งใดทำให้เกิดความรู้สึก หนักแน่น มั่นคง ก. เส้นตรงแนวนอนของน้ำทะเล ข. เส้นตรงแนวตั้งของตึก ค. เส้นโค้งของคลื่น ง. เส้นเฉียงของฝน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
4.	ข้อใดคือรูปทรง ก.  ข.  ค.  ง. 	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
5.	รูปทรงมีกี่มิติ ก. 1 มิติ ข. 2 มิติ ค. 3 มิติ ง. ไม่มีมิติ	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับ	ข้อความถาม และตัวเลือก	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
6.	ถ้าต้องการวาดตัวการ์ตูนที่กำลังมีแรง ควร ใช้เส้นในข้อใดประกอบภาพ ก.  ข.  ค.  ง. 	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
7.	ข้อใดเป็นการเลือกใช้วรรณศิลป์ได้เหมาะสม ที่สุด ก. ทะเลทราย $\longleftrightarrow$ วรรณศิลป์เย็น ข. ท้องทุ่งนา $\longleftrightarrow$ วรรณศิลป์เย็น ค. น้ำทะเล $\longleftrightarrow$ วรรณศิลป์ร้อน ง. ภูเขา $\longleftrightarrow$ วรรณศิลป์ร้อน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
8.	สีใดอยู่ในวรรณศิลป์ร้อน ก. สีเขียว ข. สีน้ำเงิน ค. สีส้ม ง. สีม่วงน้ำเงิน	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
9.	ข้อใดมีรูปร่างเป็นวงรี ก. ลูกบอล ข. แก้วน้ำ ค. ไข่ไก่ ง. ผลแอปเปิ้ล	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
10.	การสัมผัสพื้นผิวของวัสดุที่มีหนาม ควรใช้วิธี ใด ก. ใช้ตาดู ข. ใช้มือสัมผัส ค. ใช้จมูกดมกลิ่น ง. ใช้ลิ้นลิ้มรส	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
11.	ภาพวาดรูปโลก มักประกอบไปด้วยเส้นแบบ ใดมากที่สุด ก. เส้นตรงแนวนอน ข. เส้นตรง แนวตั้ง ค. เส้นโค้ง ง. เส้นเฉียง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้

ตาราง 5 (ต่อ)

ลำดับ	ข้อคำถาม และตัวเลือก	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			ค่า IOC	แปลผล
		1	2	3		
18.	สีม่วง เกิดจากการผสมของสีใด? ก. สีนํ้าเงินกับสีแดง ข. สีเหลืองกับสีเขียว ค. สีเขียวกับสีนํ้าเงิน ง. สีแดงกับสีเหลือง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
19.	สีใดที่ให้ความรู้สึกสดชื่น ก. สีเขียว ข. สีแดง ค. สีนํ้าเงิน ง. สีเหลือง	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้
20.	พระมิด มีรูปทรงอย่างไร ก. รูปทรงกลม ข. รูปทรงกรวย ค. รูปทรงสี่เหลี่ยม ง. รูปทรงสามเหลี่ยม	+1	+1	+1	1.0	ใช้ได้



ภาคผนวก ณ

แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์
ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตาราง 6 แสดงผลการวิเคราะห์ค่าความยากและค่าอำนาจจำแนกรายข้อของ แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ข้อสอบ ข้อที่	p	r	ข้อสอบ ข้อที่	p	r
1	0.8	0.2	16	0.9	0.1
2	1.0	0.0	17	0.9	0.1
3	0.6	0.4	18	0.8	0.2
4	0.8	0.2	19	0.7	0.3
5	0.7	0.3	20	0.8	0.2
6	0.9	0.1			
7	0.5	0.5			
8	0.8	0.2			
9	0.9	0.1			
10	0.3	0.7			
11	1.0	0.0			
12	1.0	0.0			
13	0.8	0.2			
14	0.7	0.3			
15	1.0	0.0			

ค่าความยากง่ายของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (p) เท่ากับ 0.3 – 1.0

ค่าอำนาจจำแนกของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (r) เท่ากับ 0.0 – 1.0

ค่าความเที่ยงของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Reliability KR-20) จากการวิเคราะห์ เท่ากับ 0.72



ภาคผนวก ญ

เกียรติบัตรการอบรม หลักสูตรหลักจรรยาบรรณการวิจัยในมนุษย์สำหรับนักศึกษา/นักวิจัย



Certificate of Completion

National Research Council of Thailand (NRCT) and Forum for Ethical Review Committee in Thailand (FERCIT)

Certify that

Sasikorn Kamolrattanakul

Has completed the ON-LINE RESEARCH ETHICS TRAINING

Course หลักสูตรจริยธรรมการวิจัยในมนุษย์ สำหรับนักศึกษา/นักวิจัย

Date approved
(10/05/2563)

Date expired
(10/05/2566)

S. Songsivilai

(Professor Dr.Sirirung Songsivilai)

Secretary-General

National Research Council of Thailand

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวศศิกร กมลรัตนกุล
วัน เดือน ปี เกิด	3 มีนาคม 2532
สถานที่เกิด	กรุงเทพมหานคร
วุฒิการศึกษา	พ.ศ.2554 การศึกษาระดับบัณฑิต (กศ.บ.) สาขาศิลปกรรมศาสตรศึกษา : ทัศนศิลป์ศึกษา คณะศิลปกรรมศาสตร์ จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ พ.ศ.2562 การศึกษามหาบัณฑิต (กศ.ม.) สาขาศิลปศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย จาก มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
ที่อยู่ปัจจุบัน	63/199 หมู่บ้านนิรันดร์วิลล์12 ซอย13 ตำบลบางไผ่ อำเภอบางพลี จังหวัดสมุทรปราการ 10540