

**การพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน
เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6**
**The Development of Tie-Die Fabric Art Learning by Implementing
Art-Based Teaching Model to Promote Creativity of Grade 6 Students**

อิสริยาภรณ์ ชัยกุลลาป^{1*}, ไทโยโรจน์ พวงมณี² และมินตรา หาทิ³

(Itsariyaphon Chaikulap^{1*}, Thairoj Phoungmanee² and Mintra Hatee³)

^{1*}สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต, ²สาขาวิชาทัศนศิลป์, ³สาขาวิชาศิลปศึกษา

คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

^{1*}Digital Art, ²Visual Arts, ³Art Education

Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University

อีเมลผู้แต่งหลัก : zoxy04@hotmail.com เบอร์โทร: 08 1059 3232

วันที่รับบทความ 14 กุมภาพันธ์ 2565

Received: Feb. 14, 2022

วันที่รับแก้ไขบทความ 25 สิงหาคม 2565

Revised: Aug. 25, 2022

วันที่ตอบรับบทความ 29 สิงหาคม 2565

Accepted: Aug. 29 2022

บทคัดย่อ

งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์ 1) พัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัดย้อมโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 2) ศึกษาผลของการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัดย้อมโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 การวิจัยเป็นการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) เก็บข้อมูลโดยการสัมภาษณ์ปราชญ์ชุมชน 3 คน ครูผู้สอนศิลปะโรงเรียนประถมศึกษาในจังหวัดเลย 5 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาอ้อ จังหวัดเลย 35 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์มุ่งเน้นการตีความ (Interpret) เพื่อสร้างแนวทางการเรียนรู้ ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนแล้วนำมาวิเคราะห์วิจารณ์เชิงเนื้อหา เกี่ยวกับสภาพที่เกิดขึ้น และเสนอผลที่ได้ในรูปแบบความเรียง เพื่อการสรุปผล

ผลการวิจัยพบว่า พัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัดย้อมโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วย 1) กรอบแนวคิดและหลักการ 2) วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ 3) ข้อกำหนด 4) การจัดกิจกรรม 5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัดย้อมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ 7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน

ผลของการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัดย้อมโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ของผู้เรียนหลังการจัดการเรียนรู้สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

คำสำคัญ: การพัฒนา; การเรียนรู้ศิลปะ; ความคิดสร้างสรรค์

Abstract

The objectives of this research were 1) to study the learning process of the art of tie-dye fabric and 2) to study the results of tie-dye fabric learning by implementing art-based teaching model to promote students' creativity. This research is the research and development. The data was collected by interviewing 3 community scholars, 5 teachers who were teaching Arts in primary education schools in Loei province, and 35 students in grade 6 at Ban NaOr School, Loei Province. The data analysis focused on interpreting to create learning concepts obtained from a behavioral observation of students' learning. Then, there were content analysis and criticism regarding the occurring conditions.

The results were reported in descriptive presentation for summarizing. The results of the research showed that the development of tie-dye learning processes by implementing art-based teaching model to promote creativity of Grade 6 students comprised: conceptual framework and principles, learning objectives, 3) conditions, 4) learning activities, 5) learning activity preparation, 6) elements of tie-dye fabric learning activity to promote creativity, and 7) roles of teachers and students.

The tie-dye fabric learning results by implementing art-based teaching model to promote creativity of Grade 6 students showed that the scores of all 4 aspects creativities of students after learning were higher than before learning with the model with statistical significance at 0.01 level. In addition, the students' learning achievement scores passed the preset criteria.

Keywords: The Development; Tie-dye; Art; Creative

บทนำ

สังคมในปัจจุบันเทคโนโลยีที่ก้าวกระโดดเข้ามามีบทบาทกับชีวิตประจำวันมากขึ้น ส่งผลให้มนุษย์เกิดค่านิยมในการดำรงชีวิตที่แตกต่างจากยุคสมัยเดิม เพราะเทคโนโลยีตอบสนองปัญหาและความต้องการในกิจกรรมประจำวันสามารถค้นคว้าหรือซื้อขาย แม้กระทั่งการเรียนรู้ผ่านโลกออนไลน์ก็ง่ายขึ้น การใช้ทักษะหรือความจำในการแก้ไขปัญหา จึงลดลงเพราะเมื่อเกิดปัญหาที่ใช้เทคโนโลยีได้อย่างรวดเร็ว ขาดการตั้งคำถามเพื่อนำไปสู่การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การใช้ความคิดหรือไอเดียใหม่ ๆ จะส่งผลให้คนนั้นเกิดการแก้ไขปัญหา กิลฟอร์ด (Guilford, 1959, p. 389) ได้กล่าวถึงบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า จะต้องมีความฉับไวที่รู้ปัญหาและมองเห็นปัญหา มีความว่องไวและสามารถจะเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ได้ง่าย ซึ่งแสดงให้เห็นว่าการแก้ปัญหาเป็นกิจกรรมที่สำคัญยิ่งของชีวิตที่ต้องทำให้สำเร็จลุล่วงจึงจะทำให้ชีวิตสามารถดำเนินไป

ได้อย่างมีความสุข ดังนั้นจึงมีความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้วิธีการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยปกติคนเราทั่วไปมักเลือกวิธีการที่จะเลี่ยงปัญหามากกว่าการเผชิญปัญหา ซึ่งถ้าคนเรารู้จักที่จะเรียนรู้การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ก็จะมีชีวิตที่สนุกสนานร่าเริงและความสุขมากยิ่งขึ้น ในส่วนของความคิดเชิงสร้างสรรค์ เป็นการขยายขอบเขตความคิดออกไปจากกรอบความคิดเดิมที่มีอยู่ สู่ความคิดใหม่

ที่ไม่เคยมีมาก่อน เพื่อค้นหาคำตอบที่ดีที่สุดให้กับปัญหาที่เกิดขึ้น เป็นการคิดที่มีลักษณะเป็นกระบวนการ (process) การแก้ปัญหาโดยความคิดสร้างสรรค์มี 3 ขั้นตอน คือ 1) กำหนดเป้าหมายการคิด กำหนดวัตถุประสงค์ของปัญหาที่ต้องการแก้ไข ตั้งคำถามที่ชัดเจน และถูกต้อง 2) ขั้นการแสวงหา แนวคิดใหม่ วิธีการที่จะพาไปสู่วัตถุประสงค์ หรือคิด คำตอบของคำถามให้มากที่สุดและต้องปฏิบัติได้จริง 3) ขั้นประเมินและคัดเลือกแนวคิด การกลั่นกรองด้วยความคิดที่ใช้เหตุผล จนเหลือความคิดที่สามารถนำไปใช้ปฏิบัติได้จริง (เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์, 2556)

การเรียนรู้ศิลปะเป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่มีประโยชน์ต่อการพัฒนาผู้เรียนในหลายด้าน ช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์กิจกรรมทางศิลปะยังช่วยพัฒนาผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียน มีความเชื่อมั่นในตนเองนอกจากนั้น ศิลปะ คือ การแสดงออกอย่างอิสระเสรีที่เต็มไปด้วยจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ในสิ่งต่าง ๆ ความบริสุทธิ์จริงใจ เปิดเผย ตรงไปตรงมา สิ่งเหล่านี้ล้วนเป็น ตัวกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาสมองทั้ง 2 ด้าน คือ ด้านอารมณ์และความเป็นเหตุผลรวมทั้งพัฒนาการ ด้านร่างกาย อารมณ์สังคม สติปัญญา และการพัฒนาภาษา เปิดโอกาสสนับสนุนให้ผู้เรียนได้ แสดงออก ชื่นชมต่อธรรมชาติการเคลื่อนไหว ดนตรีศิลปะ ความไพเราะและสิ่งสวยงาม ฝึกให้ผู้เรียน ใช้ประสาทสัมผัสให้สัมพันธ์กันอย่างเหมาะสมส่งเสริมการสังเกตมีไหวพริบ มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักควบคุมตัวเองและสามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข และมีลักษณะนิสัยที่ดีงาม

หากจะกล่าวถึงกระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะเป็นกระบวนการเดียวกันกับกระบวนการ ของความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นเรื่องง่ายที่การสร้างงานศิลปะจะส่งเสริมกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ในวัยเด็กและที่สำคัญธรรมชาติของเด็กพร้อมที่จะสนุกกับจินตนาการบนกิจกรรมศิลปะ และการสอน ศิลปะในระดับประถมและมัธยมตอนต้นไม่ควรเน้นการเลียนแบบเหมือนจริง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องราว รูปร่าง สี เปิดโอกาสให้นักเรียนใช้จินตนาการของตนเองมากที่สุด และไม่ควรให้คะแนนจากความเหมือน ความสวย ความเป็นจริง แต่ควรให้คะแนนจากจินตนาการความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร (สมชาย พรหมสุวรรณ, 2560) ดังที่เมสัน (Mason, 1960) อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของ ความสามารถในการเชื่อมโยง คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะมีความสามารถสูงในการเชื่อมโยง สิ่งที่มีอยู่แล้วในสมองไปใช้ให้สัมพันธ์กัน โดยความสัมพันธ์นั้นไม่เคยมีมาก่อนและสามารถมองเห็น ความสัมพันธ์นั้นได้ขณะที่คนมีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะมองข้ามไป

สำหรับการมัดย้อม (Gleser, Virginia, 1999) นั่นคือการใช้เทคนิคที่มีกระบวนการนำผ้ามา มัดด้วยวัสดุต่าง ๆ แล้วนำไปย้อมสีโดยใช้วิธีการกันสีด้วยวัสดุบางอย่าง เช่น ยางรัด เชือก หนุดปักผ้า ตัวหนีบกระดาษ หรือการเย็บ ซึ่งจะช่วยกันไม่ให้สีแทรกซึมลงไป การกันสีขึ้นอยู่กับวัสดุที่ใช้ นอกจากนั้นผลการออกแบบยังขึ้นอยู่กับปริมาณสีย้อมและการแทรกซึมของสีในผืนผ้าที่มัดด้วยการ มัดย้อมนั้นจะมีรูปแบบและเทคนิคความสวยงามที่แตกต่างกันไปตามแต่ละประเทศ ซึ่งอาจขึ้นอยู่กับ วัฒนธรรมของแต่ละชนชาติช่วงเวลาที่ยกค้นพบ หรือสภาพแวดล้อมต่าง ๆ ที่เป็นวัตถุดิบในการทำ ผ้ามัดย้อม (ศศิธร ศรีทองกุล และสาวตรีศรีครมาส, 2556) ดังนั้น การจัดกิจกรรมศิลปะในการทำผ้า มัดย้อม คือ การออกแบบการมัดผ้าด้วยยาง เชือก หรือกันสีส่วนที่ถูกมัดคือส่วนที่ไม่ต้องการให้ติดสี ส่วนที่เหลือหรือส่วนที่ไม่ได้มัดคือส่วนที่ต้องการให้สีติดการมัดเป็นการกันสีนั่นเอง จึงเป็นกิจกรรม

ที่จะช่วยเชื่อมโยงการทำงานของสมองและพัฒนาจินตนาการ จึงเป็นโอกาสที่จะได้ฝึกสมองจากการสร้างสรรค์ที่มีหลากหลายแบบอย่างอิสระ เป็นการให้เด็กกระทำและสังเกตซึ่งเป็นการสร้างประสบการณ์ตรงให้เด็ก ทำให้เด็กจะเกิดความสามารถในการพัฒนาความคิดรวบยอดและสร้างองค์ความรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ ได้ อีกทั้งกิจกรรมสร้างสรรค์ยังสามารถพัฒนาจิตเด็กได้อย่างมีคุณภาพคือให้เป็นผู้มีความอดทนเพราะต้องสร้างสรรค์ผลงานของตนจนสำเร็จ จะสร้างความภูมิใจต่อตนเองหรือสร้างความรู้สึที่ดีต่อตนเองได้ เนื่องจากการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานตามความสามารถ เป็นการกระตุ้นให้นักเรียนตระหนักถึงคุณค่าในตนเอง จะเป็นผู้มีความมั่นใจและกล้าที่จะเผชิญปัญหา ในขณะเดียวกันนักเรียนจะได้รับการพัฒนาทางสังคม เพราะนักเรียนจะได้มีโอกาสทำงานร่วมกับเพื่อน นักเรียนจึงเรียนรู้การแก้ปัญหาการทำงาน รู้จักปรับปรุงหรือเปลี่ยนแปลงตนเอง ซึ่งเป็นพื้นฐานของการอยู่ร่วมกันด้วยดีในสังคม เมื่อนักเรียนสร้างผลงานแล้วการชักชวนให้นักเรียนชื่นชมผลงานของตนเองเป็นการปลูกจิตสำนึกให้เห็นคุณค่าของศิลปะที่ตนสร้างขึ้น และฝึกฝนการแสดงความสามารถในความสามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์และความสุขจากสิ่งใกล้ตัว

การมัดย้อมถือเป็นการสร้างลวดลายบนผ้าที่แตกต่างกันรวม ซึ่งลวดลายที่ได้เกิดจากการใช้เทคนิคของการมัดหรือบีบให้แน่นก่อนนำไปจุ่มสี อาจใช้แบบร่างแล้วกำหนดลวดลายหรือสร้างสรรค์ลวดลายตามจินตนาการและใช้อุปกรณ์รอบตัวที่หาได้ง่ายและเข้ากับ ยิ่งไปกว่านั้นการทำผ้ามัดย้อมที่เกิดจากการเรียนรู้ศิลปะ อาจนำไปพัฒนาสร้างอาชีพในชุมชนและยังสามารถต่อยอดให้เกิดการสร้างรายได้ในอนาคต

ปัญหาของการสอนศิลปะผ้ามัดย้อมในระดับประถมศึกษาชั้นนั้น นักเรียนไม่มีการวางแผนในการดำเนินกิจกรรมและยังขาดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการร่วม ทำให้การพัฒนาความคิดทางศิลปะล่าช้า จากความสำคัญดังกล่าวที่ผู้วิจัยเห็นความสำคัญของพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะโดยใช้เทคนิคของการมัดย้อม เพราะเห็นถึงประโยชน์และการนำไปใช้ทั้งการพัฒนาสมองความคิดสติปัญญาจะทำให้การเรียนรู้ที่ใช้ทักษะของศิลปะ รวมถึงการสร้างสื่อและบรรยากาศการเรียนรู้จึงทำการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และเพิ่มศักยภาพให้กับนักเรียนและสามารถนำไปประยุกต์ใช้ในอนาคตต่อไป

วัตถุประสงค์

1. เพื่อพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6
2. เพื่อศึกษาผลของการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

ขอบเขต

ขอบเขตด้านเนื้อหา การศึกษาครั้งนี้มุ่งศึกษาเฉพาะ 1. การเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อมโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน 2. ผลของการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ขอบเขตด้านผู้ให้ข้อมูลหลัก การวิจัยนี้เก็บรวบรวมข้อมูลโดยการสัมภาษณ์เชิงลึกและการสนทนากลุ่มกับผู้ให้ข้อมูลหลักที่ถูกคัดเลือกแบบเจาะจง (purposive selection)

มุ่งเก็บรวบรวมข้อมูลเก็บข้อมูลปราชญ์ชุมชน 3 คน ครูผู้สอนศิลปะโรงเรียนประถมศึกษา ในจังหวัดเลย 5 คน และนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านนาอ้อ จังหวัดเลย 35 คน การวิเคราะห์ข้อมูลใช้การวิเคราะห์มุ่งเน้นการตีความ (Interpret) เพื่อสร้างแนวทางการเรียนรู้ ข้อมูลที่ได้จากแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนแล้วนำมาวิเคราะห์ วิเคราะห์เชิงเนื้อหา เกี่ยวกับสภาพที่เกิดขึ้น และเสนอผลที่ได้ในรูปแบบความเรียง เพื่อการสรุปผล

ขอบเขตด้านพื้นที่ ทำการวิจัยที่อำเภอเมือง จังหวัดเลย

ขอบเขตด้านเวลา สัมภาษณ์เชิงลึก พฤษภาคม - กรกฎาคม 2564 ทำการวิจัย มิถุนายน - ตุลาคม 2564

กรอบแนวคิดการวิจัย

จากการที่ผู้วิจัยได้ทบทวนแนวคิด ทฤษฎี วรรณกรรมที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ และการพัฒนาการเรียนรู้ การสังเกตการณ์ และการสัมภาษณ์ ปราชญ์ชุมชน ครูศิลปะ จำนวน 5 คน สามารถนำมาเป็นแนวทางในการพัฒนาการเรียนรู้ซึ่งประกอบด้วย

ตัวแปรต้น

- 1) กรอบแนวคิดและหลักการ
- 2) วัตถุประสงค์ของการเรียนรู้
- 3) ข้อกำหนด
- 4) การจัดกิจกรรม
- 5) การเตรียมการสำหรับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้
- 6) องค์ประกอบในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะผ่านมด้อมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 7) บทบาทผู้สอนและบทบาทผู้เรียน

ตัวแปรตาม

แนวคิดทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ซึ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบดังนี้

- 1) ความคิดริเริ่ม (Originality)
- 2) ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency)
- 3) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
- 4) ความละเอียดลออในการคิด (Elaboration)

ภาพที่ 1 กรอบแนวคิดการวิจัย

วิธีดำเนินการวิจัยและระเบียบวิจัย

เป็นรูปแบบการวิจัยเชิงพัฒนา (Research and Development) ที่ใช้กระบวนการวิจัยเป็นฐานในการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 แบ่งการดำเนินการออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1. การวิจัยระยะที่ 1 การสังเคราะห์ร่างต้นแบบการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมด้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

1.1 ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาที่เกี่ยวข้องและความต้องการด้านการจัดการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1.2 ศึกษาเอกสารตำรารูปแบบการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

1.3 ศึกษารูปแบบการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียของปราชญ์ชุมชน ครูต้นแบบ

1.4 การสังเคราะห์ร่างต้นแบบ การพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดีย โดยใช้ศิลปะเป็นฐานและการสนทนากลุ่ม (Focus Group) เสนอแนะข้อคิดเห็นต่อร่างต้นแบบการพัฒนาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องกับศิลปะผ่านมัลติมีเดีย โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

2. การวิจัยระยะที่ 2 การพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำ ร่างต้นแบบการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาดำเนินการวิจัยที่โรงเรียนบ้านนาโคก กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนวิชาศิลปะ การดำเนินงานในขั้นนี้ผู้วิจัยได้นำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) มาเป็นแนวทางในการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้

3. การวิจัยระยะที่ 3 การศึกษาผลการใช้รูปแบบการเรียนรู้

การวิจัยเพื่อศึกษาผลการพัฒนาการเรียนรู้เป็นการวิจัยเชิงทดลองแบบกลุ่มเดียว ทดสอบก่อนและทดสอบหลัง (One Group Pretest Posttest Design) และเป็นการประเมินประสิทธิภาพ รูปแบบการพัฒนาเรียนรู้ว่าสามารถนำไปใช้สอนโดยครูผู้สอนวิชาศิลปะคนอื่น ๆ ได้หรือไม่โดยดำเนินการวิจัยกับนักเรียน ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปะ ณ โรงเรียนบ้านนาโคก อำเภอเมือง จังหวัดเลย

ผลการวิจัย

1. การสังเคราะห์ร่างต้นแบบการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดีย โดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ผู้วิจัยได้ศึกษาสภาพปัจจุบัน ปัญหาที่เกี่ยวข้องกับการเรียนรู้ศิลปะรวมถึงความต้องการในเพื่อนำไปพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์และสังเกตการณ์การเรียนรู้ของผู้สอนวิชาศิลปะ จากนั้นศึกษาเอกสารตำราที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาการเรียนรู้ และการเรียนรู้ศิลปะ การศึกษาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียของปราชญ์ชุมชนและครูต้นแบบ โดยการสัมภาษณ์และสังเกตการเรียนรู้ของครูต้นแบบจำนวน 5 คน เพื่อนำมาใช้ในการสังเคราะห์ร่างต้นแบบการเรียนรู้ศิลปะ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากนั้นได้รับการเสนอแนะข้อคิดเห็นต่อร่างต้นแบบจากผู้ทรงคุณวุฒิ โดยการสนทนากลุ่มและทำการปรับปรุงตามข้อเสนอแนะ จนได้ร่างต้นแบบการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ขึ้น กระบวนการดังกล่าวก่อให้เกิดการวางแผนและการตัดสินใจเลือกกำหนดองค์ประกอบในการพัฒนาการเรียนรู้ ซึ่งเป็นการดำเนินการศึกษาข้อมูลพื้นฐานอย่างเป็นระบบทำให้ได้คำตอบ นำไปสู่ร่างต้นแบบการเรียนรู้ที่เป็นระบบถูกต้องเหมาะสม สามารถพัฒนาการจัดการเรียนการสอนได้เป็นอย่างดี

2. การพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ (Classroom Action Research) มาใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ โดยนำร่างต้นแบบการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาดำเนินการวิจัยที่โรงเรียนบ้านนาโคก อำเภอเมือง จังหวัดเลย

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียนวิชาศิลปะ สามารถสรุปผลได้ดังนี้คือ ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่องได้เป็นอย่างดีทั้ง 4 กิจกรรม คิดเป็นร้อยละ 75.00, 91.45, 92.38 และ 94.16 จากผลงานที่ได้ปฏิบัติทั้งหมด ถือว่าอยู่ในเกณฑ์ที่สูง ส่วนค่าเฉลี่ยในแต่ละกิจกรรมมีค่าคะแนนที่สูงด้วยเช่นกัน แสดงให้เห็นว่าการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ดี เมื่อใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์พบว่า ผู้เรียนมีผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนโดยใช้การเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 ด้าน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงให้เห็นว่าผลการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น สามารถพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้

ผลจากการวิจัยแสดงให้เห็นว่าผู้เรียนมีพัฒนาการด้านทักษะศิลปะตามการเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เนื่องจากการดำเนินงานอย่างเป็นระบบ เพื่อกำหนดวิธีการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้พบว่า ประเด็นที่ส่งผลต่อการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดียโดยใช้ศิลปะเป็นฐาน ได้แก่

1. การเรียนรู้ที่สนับสนุนส่งเสริมให้ผู้เรียนได้แสดงออกอย่างอิสระเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ใช้สีที่หลากหลาย รวมถึงเทคนิคการมัดผ้าที่แตกต่างกันทำให้เกิดการสร้างสรรค์ผลงานที่หลากหลาย ดังจะเห็นได้จากผลของกระบวนการมัดผ้าฝ้ายย้อมสีมี 5 กระบวนการประกอบด้วย

- 1.1 กระบวนการเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ เป็นกระบวนการเริ่มต้นในการเตรียมวัสดุและอุปกรณ์ที่ต้องใช้กระบวนการนี้เป็นการเริ่มต้นของการดำเนินการมัดผ้าฝ้ายย้อมสีผสมอาหาร ซึ่งวัสดุสิ้นเปลือง อุปกรณ์ที่ต้องใช้ประกอบด้วยเส้นผ้าฝ้าย คละขนาด (S, M, L) 20 ฟืน, เส้นยัด, สีผสมอาหาร แดง เหลือง น้ำเงิน, น้ำสะอาด, กะลามัง, เทปกาว, แผ่นใสแบบถนอมอาหาร, ไม้สำหรับกวน, หนัวยสำหรับมัดผ้าฝ้าย, ขวดพลาสติกใส, น้ำส้มสายชู

- 1.2 กระบวนการคัดแยกสีการแยกสีผสมอาหาร มีขั้นตอนดังนี้ 1) นำสีที่เลือกมาผสมน้ำในอัตราส่วนที่เหมาะสม 2) เทน้ำสะอาด 10 ลิตร ในกะลามัง 3) ผสมสีกับน้ำเปล่าแล้วนำไปบรรจุลงขวดพลาสติกใสที่เตรียมไว้ 3) ผสมน้ำส้มสายชูกับน้ำเพื่อนำผ้าลงแช่ให้สีติดทน

- 1.3 กระบวนการมัดผ้าฝ้ายในรูปแบบต่าง ๆ คือ การพับลดลายตามความกว้างตามความยาว ตามแนวทแยงแบบกากบาท และลักษณะแบบขยี้

- 1.4 กระบวนการย้อมผ้าฝ้ายด้วยสีสังเคราะห์ในขั้นตอนนี้ จะเป็นการคัดเลือกสีที่จะนำมามัดย้อมกับผ้า โดยการวิจัยครั้งนี้ เลือกใช้สีผสมอาหารเพราะสามารถหาได้ง่ายในท้องถิ่น อีกทั้งให้สีที่ชัดเจนสวยงาม มีขั้นตอนคือ 1) นำสีผสมอาหารที่เตรียมไว้ผสมกับน้ำสะอาด 2) นำผ้าฝ้ายที่มัดตามรูปแบบต่าง ๆ ไว้แล้วนำไปแช่ในกะลามัง 3) ทิ้งไว้ให้สีอึมตัวและซึมเพื่อดำเนินการกระบวนการต่อไป

- 1.5 กระบวนการใช้สารช่วยย้อมเพื่อสีคงทน มีขั้นตอนคือ 1) การใช้สารช่วยย้อมหรือสารกระตุ้นสีโดยใช้น้ำปูนใส ซึ่งเป็นสารที่ช่วยให้สีธรรมชาติติดกับเส้นด้ายของผ้าฝ้ายดีขึ้น และเปลี่ยนเฉดสีธรรมชาติให้เปลี่ยนแปลงไปจากสีเดิม ดำเนินการต่อแล้วนำผ้าออกมาแช่ในน้ำปูนใสโดยใช้เวลาแช่ประมาณ 10 นาที 2) เมื่อครบเวลานำผ้าที่แช่น้ำปูนใสออก 3) นำผ้าไปล้างน้ำ 4) จากนั้นนำไปผึ่งลมในที่ร่ม

ผลจากกิจกรรมดังกล่าวทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้และทักษะสอดคล้องกับทฤษฎี ขบวนการ ได้กล่าวถึงการที่ผู้เรียนจะเรียนรู้จากการสร้างงานด้วยตนเอง โดยการลงมือปฏิบัติหรือสร้างงาน ที่ตนเองสนใจ ตามความชอบหรือความถนัด ในขณะเดียวกันก็เปิดโอกาสให้แลกเปลี่ยนความรู้ กับสมาชิกในกลุ่ม ผู้เรียนจะสร้างองค์ความรู้ขึ้นด้วยตนเองจากการปฏิบัติงานที่มีความหมายต่อตนเอง สอดคล้องกับ Torrance (1964, p. 47) กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างมีขั้นตอน ตั้งแต่การเริ่มคิดในการแก้ปัญหาและลงมือทำซ้ำ ๆ จะทำให้เกิดสิ่งใหม่จากการกระทำนั้น ที่มีความสัมพันธ์กัน และนำไปปรับปรุงสร้างจินตนาการและตอบโจทย์ความสงสัยอธิบายผล จากการออกแบบหรือสร้างสรรค์งาน

2. การฝึกทักษะให้คิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีความแปลกใหม่ ในงานวิจัยนี้นักเรียน มีการคิดวิเคราะห์เนื้อหา/ เรื่องราวที่นักเรียนใช้ถ่ายทอดผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดีย โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น จากการวิจัยครั้งนี้พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนจากกิจกรรมในครั้งนี้ นักเรียนมีการใช้การคิดวิเคราะห์อย่างเป็นขั้นตอนขึ้น อีกทั้งมีจินตนาการต่อความรู้และการจดจำ นักเรียนถ่ายทอดผลงานเป็นภาพตามจินตนาการ และกำหนดชื่อภาพให้เป็นไปตามรูปหลังจากการมัลติมีเดีย ซึ่งเป็นผลทำให้การเรียนรู้ในศิลปะส่งผลดี ขึ้นในเทคนิคอื่นต่อไป สำหรับผลงานที่ได้จากการวิจัยมีความแตกต่างกันน้อยลดหลั่นแตกต่างกัน ตามประสบการณ์การรับรู้การเรียนรู้ของแต่ละคน อีกทั้งการเรียนสอนศิลปะนี้เป็นการเปิดโอกาส ให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างอิสระโดยไม่จำกัดให้เป็นแบบเดียวกัน นักเรียนจึงเลือกถ่ายทอด ตามความความคุ้นชิน ประสบการณ์การรับรู้การเรียนรู้ตามความถนัด ความต้องการสนิยม ของตนเองจึงมีแนวโน้มที่นักเรียนเลือกเนื้อหา/ เรื่องราวใช้ถ่ายทอดผลงาน ตามความสนใจของตนเอง

สำหรับสิ่งแวดล้อมและบรรยากาศในการจัดการเรียนการสอน โรงเรียนบ้านาโคก เป็นโรงเรียนประถม มีการจัดภูมิทัศน์จัดสวน ปลูกต้นไม้ประกอบอาคารสถานที่ที่มีความร่มรื่นสภาพ การจัดห้องเรียนห้องปฏิบัติการเพื่อใช้ในการวิจัย มีอากาศถ่ายเทได้ดีมีแสงสว่างเหมาะสม ปราศจากสิ่งรบกวน มีความสะอาด มีความรื่นรมย์สบายใจ ครูเป็นผู้ออกแบบการจัดการเรียน การสอนจัดเตรียมสถานที่ สื่อและวัสดุอุปกรณ์เพื่อเอื้ออำนวยให้นักเรียนได้สร้างสรรค์ โดยสื่อการสร้างอิสระตามกิจกรรมที่กำหนด สังคมในชั้นเรียน ครูและนักเรียนมีปฏิสัมพันธ์ที่ดีต่อกัน มีความเป็นกันเอง ยืดหยุ่น ส่งผลให้สภาพจิตใจของผู้เรียนดีพร้อมสำหรับการรับรู้สิ่งใหม่ ที่มีจินตนาการ ด้านรสนิยมของนักเรียนส่วนมากมีรสนิยม ความชื่นชอบที่จะใช้เนื้อหาเรื่องราว ถ่ายทอดเป็นต้นไม้และธรรมชาติ

สรุปผลการพัฒนาประสิทธิภาพการเรียนรู้ร่วมกับผู้มีส่วนเกี่ยวข้อง ได้แก่ ผู้วิจัย ผู้ช่วยวิจัย และผู้เรียน พบว่า ในการฝึกปฏิบัติการศิลปะผ่านมัลติมีเดียนี้ ทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกระตุ้นให้เกิด การสร้างผลงาน ผู้เรียนเกิดความสนุกได้คิดและวางแผนการแก้ปัญหาทางศิลปะอย่างมีอิสระ ทางความคิด ซึ่งเป็นข้อดีของการนำทักษะศิลปะไปใช้ ในส่วนของการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ ที่หลากหลายจากวัสดุที่นักเรียนใช้เป็นผ้าฝ้ายและเสื่อยืด ในการสร้างผลงานจากการเรียนการสอน ศิลปะโดยใช้สื่อการสร้างสรรค์อิสระ จากการสังเกตพบว่า นักเรียนเลือกใช้วัสดุทั้ง 2 ชนิด ในปริมาณ ที่เท่า ๆ กัน ทั้งนี้อาจเป็นเพราะวัสดุที่ใช้หาได้ง่ายในท้องถิ่นทั่วไป อีกทั้งสามารถเอาไปใช้งานได้ หลังเสร็จกิจกรรมการเรียนรู้ และนักเรียนมีความเคยชินกับวัสดุที่นักเรียนใช้ในการสร้างผลงาน

ที่จัดเตรียมไว้ให้ขึ้นอยู่กับประสบการณ์การรับรู้และการเรียนรู้ของแต่ละคน ทั้งการเรียนสอนศิลปะที่เปิดโอกาสให้นักเรียนได้แสดงออกอย่างอิสระ โดยไม่จำกัดให้เป็นแบบเดียวกันทำให้ได้แสดงออกอย่างอิสระ มีส่วนร่วมในกิจกรรมมากที่สุด

3. ผลการศึกษาผลการเรียนรู้

ผู้วิจัยได้นำการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดีย โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไปขยายผลในการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 ห้อง โรงเรียนบ้านนาโคก อำเภอเมือง จังหวัดเลย ห้องเรียน ในปีการศึกษา 2/2564 พบว่าผลงานศิลปะผ่านมัลติมีเดียของนักเรียนทั้ง 3 ห้องส่วนใหญ่อยู่ในระดับดี ถึง ดีมาก มีจำนวนมากกว่าร้อยละ 80 จากจำนวนผลงานทั้งหมด ซึ่งเป็นไปตามที่เกณฑ์ตั้งไว้ และคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนก่อนและหลังเรียน โดยใช้การเรียนรู้ศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 และชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 รวม 3 ห้องเรียน คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้านของผู้เรียนหลังการเรียนรู้สูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 และมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรู้ผ่านเกณฑ์ที่กำหนด

การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพ พบว่าการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ่านมัลติมีเดีย โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ปรากฏผลต่อการพัฒนาผู้เรียนดังนี้

1. เป็นรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่เปิดกว้างให้อิสระแก่ผู้เรียน เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิด ได้มีจินตนาการในสมองก่อนการมีตัว ทำให้งานก่อนลงมือสร้างผลงานที่เป็นขั้นตอน รู้สึกตื่นเต้น กระตุ้นเร้าให้ผู้เรียนเกิดการรู้สึกรักอยากทำงานศิลปะในรูปแบบจินตนาการของตนเอง เพราะมีวัสดุ และสีที่หลากหลาย
2. ครูและผู้เรียนมีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นผ่านการนำเสนอหน้าห้อง ทำให้มีโอกาสดูผลงานศิลปะของเพื่อน รวมทั้งจุดเด่น จุดด้อยของตนเอง เป็นการฝึกให้รู้จักกล้าแสดงออก และแสดงความคิดเห็นรวมทั้งยอมรับการวิจารณ์ผลงานศิลปะ

สรุปและอภิปรายผล

จากการวิจัยและพัฒนาส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และมีการวิเคราะห์ที่เหมาะสม เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ทางการเรียนมากยิ่งขึ้น ส่งผลให้การเรียนรู้ศิลปะเป็นกระบวนการที่มีการคิด วิเคราะห์ร่วมกับการคิดสร้างสรรค์ มีกระบวนการก่อเกิดที่ชัดเจน มีจุดเริ่มและจุดสิ้นสุดเรียงตามลำดับ แยกออกมาจากสติปัญญาความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่ต้องได้รับการฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เพื่อให้สมองมีความคล่องตัวในกิลฟอร์ด (Guilford, J.P. and Raph, 1950) นักจิตวิทยาชาวอเมริกันให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทางหลายแง่มุม คิดได้กว้างไกล ลักษณะเช่นนี้นำไปสู่ความคิดใหม่ ๆ ประดิษฐ์สิ่งของใหม่รวมถึงพบวิธีการแก้ปัญหาใหม่ ๆ ได้สำเร็จ สอดคล้องกับ Hu (2015) ศึกษาการสร้างงานประดิษฐ์มัลติมีเดียในการออกแบบแฟชั่นสมัยใหม่ ซึ่งได้กล่าวถึงศิลปะการมัลติมีเดีย มีวิวัฒนาการที่สมบูรณ์แบบตั้งแต่องานฝีมือดั้งเดิม จนถึงแอปพลิเคชันที่ทันสมัย ศิลปะการมัลติมีเดียเต็มไปด้วยความงามและความเย้ายวนใจเนื่องจากทั้งสองอย่าง การรับรู้

สุนทรียศาสตร์ที่คงอยู่ของงานฝีมือดั้งเดิม และการสร้างสรรค์และการผสมผสานของความทันสมัย วิทยาศาสตร์ ทั้งนี้แล้วการเพิ่มทักษะทางสมองของเด็กถือว่ามีค่าต่อการพัฒนา การเจริญเติบโตของมนุษย์ จึงทำให้เห็นความสำคัญของการสร้างกิจกรรม เพื่อส่งเสริมดังกล่าว พัฒนาการแต่ละด้านนั้นสามารถพัฒนาได้ดีที่สุดในช่วงอายุ 3 - 6 ปี เป็นช่วง ที่เด็กพร้อมจะเรียนรู้ มากที่สุดจากสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัว ทำให้เด็กคิดเป็น วางแผนเป็น และแก้ปัญหาได้เหมาะสมตามวัย จากสถานการณ์จริง (อรัญญ์ ชัยแปง และชไมมน ศรีสุรักษ์, 2564) จากการวิจัยครั้งนี้ได้นำเทคนิค ของการมัดย้อมเป็นกิจกรรมที่มีกระบวนการเรียนรู้เข้ามาเพิ่มทักษะในช่วงวัย สอดคล้องกับ คณิน ไพรัตน์ (2562) พบว่า ในการศึกษาเทคนิคการทำลวดลายผ้ามัดย้อม เพื่อสร้างอุปกรณ์ สร้างลวดลายใหม่ของผ้ามัดย้อมในระยะที่ 1 ในเทคนิคการหนีบผ้านั้นได้นำมาพัฒนาเป็นอุปกรณ์ คัดลายต่าง ๆ ได้คือ แผ่นไม้ แผ่นอะคริลิก และแผ่นโลหะ และยังพบว่าผ้ามัดย้อมที่ผลิตด้วยแผ่นโลหะ จะติดลายได้อย่างชัดเจนที่สุด เนื่องจากแผ่นโลหะมีการกระจายแรงกดได้ดีมีความแข็งแรง ทนต่อแรงกด ไม่เสียรูปขณะโดนความร้อน ไม่ดูดซึมสีย้อมผ้า

ข้อเสนอแนะ

จากการศึกษาการพัฒนาการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ผู้วิจัยได้รวบรวมข้อเสนอแนะเพื่อเป็นแนวทาง ที่ผู้สนใจในการศึกษาครั้งต่อไปดังนี้

1. การนำการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อม โดยใช้ศิลปะเป็นฐานเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ไปใช้ผู้สอนควรศึกษาองค์ประกอบของรูปแบบ ศึกษาจุดเน้นที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 4 องค์ประกอบ ให้เข้าใจ เพื่อจะได้เห็นภาพรวมและทราบขั้นตอนของการพัฒนาการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ควรใช้คำถามอย่างสร้างสรรค์เพื่อกระตุ้นให้นักเรียนตอบคำถาม ครูควรชื่นชม ให้กำลังใจ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
2. ครูควรชี้แนะผู้เรียนให้เตรียมตนเองในด้านความรู้จากแหล่งออนไลน์ ทักษะพื้นฐาน ทางศิลปะการเตรียมวัสดุอุปกรณ์ เพื่อใช้ในการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะ และชี้แจงให้ผู้เรียนมีความมั่นใจ กล้าที่จะสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดของตน ถ้าอภิปรายมีความสามารถในการเรียนรู้ ร่วมกับผู้อื่น แสดงความคิดเห็นและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่นเพื่อนำไปสู่การพัฒนาผลงานศิลปะ ของตนเองต่อไป

ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

ควรมีการนำการจัดการเรียนรู้ไปศึกษาวิจัยพัฒนาในรายวิชาศิลปะอื่น ๆ และอาจนำไปใช้ กับผู้เรียนในระดับชั้นอื่น ควรมีการนำการเรียนรู้ศิลปะผ้ามัดย้อมไปทดลองซ้ำกับกลุ่มตัวอย่างอื่น หรือโรงเรียนอื่นและเปรียบเทียบผลระหว่างโรงเรียน เพื่อนำผลการวิจัยมาปรับปรุงให้มีประสิทธิภาพ สูงขึ้น

เอกสารอ้างอิง

- เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์. (2556). *ความคิดเชิงสร้างสรรค์*. (พิมพ์ครั้งที่ 6). กรุงเทพฯ: บริษัท ชัคเชส มีเดียจำกัด.
- คณิน ไพรวรรณรัตน์. (2562). การศึกษาเทคนิคการทำลวดลายผ้ามัดย้อมเพื่อสร้างอุปกรณ์สร้างลวดลายใหม่ของผ้ามัดย้อม. *วารสารวิจัยและพัฒนา มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา*. ปีที่ 11 ฉบับที่ 2 เดือนกรกฎาคม-ธันวาคม หน้า 1.
- สมชาย พรหมสุวรรณ. (2560). *ความคิดสร้างสรรค์ : การสอนศิลปะสำหรับเด็ก*. *วารสารมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา*. ปีที่ 11 ฉบับที่ 1 มกราคม-มิถุนายน 2560 หน้า 107 -108.
- อรัญชัย ชัยแปง และชไมมน ศรีสุรภักษ์. (2564). การใช้กิจกรรมประกอบอาหารเพื่อส่งเสริมทักษะสมองเพื่อชีวิตที่สำเร็จสำหรับเด็กปฐมวัย. *วารสารมหาวิทยาลัยราชภัฏรำไพปง*. ปีที่ 10 ฉบับที่ 1 มกราคม –มิถุนายน 2564 หน้า 173-174.
- Gleser, Virginia. (1999). *Tie-Dye: the how-to book*. Summertown: Book Publishing Company. Orapan Aumpantong. Interviewee 23 September 2017.
- Hu, Y. (2015). *The Creation Manifestation of Tie-dyeing Craft in Modern Fashion Design*. Paper presented at the International Conference on Electronics, Mechanics, Culture and Medicine.
- Guilford, J.P. and Raph. (1950). *The Analysis of Intelligence*. New York: McGraw-Hill.
- _____. (1959). *Personality*. New York: Mcgran Hill Book Company.
- Mason, P. (1960). *The Knowledge-Creativity*. New York: Cambridge.
- Torrance, E.P. (1964). *Education and the creative potential*. Minneapolis: The Lund Press.