

4-1-2018

น้กออกแบขตัวน้อย: การส่ง เสริมความคิดสร้างสรค์ผ่านประสขการณ้ ศิลปะ
สร้างสรค์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบข

วาทินี ขรรจง

Follow this and additional works at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal>



Part of the [Education Commons](#)

Recommended Citation

ขรรจง, วาทินี (2018) "น้กออกแบขตัวน้อย: การส่ง เสริมความคิดสร้างสรค์ผ่านประสขการณ้ ศิลปะสร้างสรค์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบข," *Journal of Education Studies*: Vol. 46: Iss. 2, Article 18.

Available at: <https://digital.car.chula.ac.th/educujournal/vol46/iss2/18>

This Article is brought to you for free and open access by Chula Digital Collections. It has been accepted for inclusion in Journal of Education Studies by an authorized editor of Chula Digital Collections. For more information, please contact ChulaDC@car.chula.ac.th.

นักร้องแบบตัวน้อย: การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านประสบการณ์ ศิลปะสร้างสรรค์ด้วยกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

Young Designers: Promoting Creativity in Young Children Through Creative Art Experiences by a Design Thinking Process

วาทีณี บรรจง

บทคัดย่อ

ศตวรรษที่ 21 หรือยุคแห่งข้อมูลข่าวสาร เทคโนโลยีและนวัตกรรม เป็นยุคที่ความคิดสร้างสรรค์ เป็นทักษะสำคัญต่อการเรียนรู้และพัฒนาตนเองของประชากรในอนาคต ปัจจุบันระบบการศึกษาของประเทศที่พัฒนาแล้วตั้งเป้าหมายและให้ความสำคัญในการส่งเสริมทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก นักวิชาการหลายท่านต่างเห็นว่า ช่วงปฐมวัย เป็นวัยที่สำคัญยิ่งต่อการบ่มเพาะทักษะนี้ ส่งผลให้กิจกรรมสร้างสรรค์หรือศิลปะสร้างสรรค์ถูกจัดให้เป็นกิจกรรมพื้นฐานตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยของชาติ ซึ่งถูกกำหนดไว้ให้ผู้เรียนได้มีโอกาสพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง งานวิจัยเกี่ยวกับการค้นพบรูปแบบที่แปลกใหม่ในการจัดประสบการณ์สำหรับเด็กเกิดขึ้นมากมาย กระบวนการคิดเชิงออกแบบ ประกอบด้วยกระบวนการคิด 7 ขั้นตอน คือ (1) การตั้งเป้าหมาย (2) การระบุงองค์ประกอบ (3) การคิดเชื่อมโยงองค์ประกอบ (4) การนำเสนอรูปแบบและวิธีการ (5) การนำแผนการมาปฏิบัติและปรับปรุง (6) การตัดสินใจและประเมิน และ (7) การสะท้อนประสบการณ์ เป็นอีกแนวคิดหนึ่งของการจัดการเรียนการสอนโดยนักการศึกษาชาวอเมริกันนำมาทดลองจัดประสบการณ์ตั้งแต่เด็กวัยประถมศึกษจนถึงวัยมัธยมศึกษา กระบวนการคิดเชิงออกแบบส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ที่ดีขึ้น ทั้งนี้ยังช่วยให้เด็กฝึกฝนความคิดและแก้ปัญหาอย่างเป็นระบบ เกิดเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้ซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุดของการศึกษาอย่างยิ่งย่น

คำสำคัญ: ความคิดสร้างสรรค์ / ประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์ / เด็กปฐมวัย / กระบวนการคิดเชิงออกแบบ

Abstract

The 21st Century, or otherwise known as the Information Technology Revolution era, is one in which creativity is an essential skill for self-learning and self-development. In this era, creativity has been one of the best features of mankind with the important goal of development in education. Many educators highlight how early childhood is a critical period for fostering creativity and creative thinking skills. The National Early Childhood Care and Education Curriculum was designed in recognition of the importance of creative art activities for supporting children's creativity. Several recent research studies have provided evidence on creativity in early childhood used in different new ways to foster new experiences. The design thinking process is another approach that was originally developed in the Design Based Education K-12 Program by an American educator. The IDESIGN model consists of 7 ways of thinking during the design process which included (1) intending, (2) defining, (3) exploring, (4) suggesting, (5) innovating, (6) goal getting, and (7) knowing. The design thinking process is indeed meant to encourage the development or expression of creativity in young children through organizing their thinking process and problem-solving abilities.

Keywords: CREATIVITY / CREATIVE ART EXPERIENCES / EARLY CHILDHOOD / DESIGN THINKING PROCESS

บทนำ

“ความคิดสร้างสรรค์เปรียบเสมือนเชื้อโรคที่ติดต่อกันได้
ดังนั้นจึงแพร่กระจายเชื้อนี้ออกไป”

Albert Einstein (Leadem, 2017)

“ความคิดสร้างสรรค์ คือ การเชื่อมโยงสิ่งต่างๆ เข้าด้วยกัน”

Steve Jobs (Doepker, 2017)

Creativity หรือความคิดสร้างสรรค์ เป็นหนึ่งคำสำคัญที่ถูกกล่าวถึงมาอย่างต่อเนื่อง เป็นระยะเวลายาวนาน ตั้งแต่ยุคของนักวิทยาศาสตร์ระดับโลกอย่าง อัลเบิร์ต ไอน์สไตน์ นักฟิสิกส์ชาวเยอรมันผู้ค้นพบทฤษฎีสัมพัทธภาพที่กล่าวถึงความสัมพันธ์ระหว่างความเร็วกับเวลาซึ่งต่อมากลายมาเป็นพื้นฐานของฟิสิกส์สมัยใหม่ จนถึงยุคของนักคิดค้นนวัตกรรมอย่าง สตีฟ จอบส์ อดีตประธานบริหารของบริษัทแอปเปิ้ลผู้เป็นสัญลักษณ์ ของนักคิดยุคใหม่ที่ปฏิวัติวงการเทคโนโลยีและด้านการสื่อสารของโลก โดยเริ่มต้นจากการทำให้ทุกคนสามารถเข้าถึงคอมพิวเตอร์และใช้ประโยชน์ได้สูงสุดจนกลายเป็นสิ่งที่จำเป็นต่อการใช้ชีวิตในยุคปัจจุบัน นักคิดทั้งสองท่านต่างให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นทักษะหนึ่งของมนุษย์ไม่ควรละเลย จำเป็นต้องบ่มเพาะและปลูกฝังให้เกิดขึ้นในทุก ๆ คน รวมถึงสถานการณ์โลกในยุคปัจจุบันเกิดการเปลี่ยนแปลงมากมายและเป็นไปอย่างรวดเร็ว ส่งผลให้ห้องศรัทธาวิชาชีพ ระดับประเทศ สำนักงานด้านการศึกษาของรัฐและบริษัทเอกชนชั้นนำขนาดใหญ่ของสหรัฐอเมริกาต่างรวมตัวและก่อตั้งเป็นเครือข่าย *องค์กรความร่วมมือเพื่อทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 (Partnership for 21st Century Skills)* หรือ *เครือข่าย P21* เนื่องจากความกังวลและการเห็นความจำเป็นที่เยาวชนจะต้องมีทักษะสำหรับการออกไปดำรงชีวิตในโลก องค์กรนี้ได้พัฒนาวิสัยทัศน์และกรอบความคิดเพื่อการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ขึ้น ซึ่งสรุปทักษะสำคัญที่เด็กและเยาวชนควรมี ได้แก่ ทักษะการเรียนรู้และนวัตกรรม หรือ 3R และ 4C โดยที่ 3R คือ Reading (การอ่าน) Writing (การเขียน) และ คณิตศาสตร์ (Arithmetic) ส่วน 4C คือ Critical Thinking (การคิดวิเคราะห์) Communication (การสื่อสาร) Collaboration (การร่วมมือ) และ Creativity (ความคิดสร้างสรรค์) ส่งผลให้เกิดการปฏิรูปและเปลี่ยนแปลงระบบการศึกษาทั่วโลก เซอร์เคน โรบินสัน นักการศึกษาระดับโลก ได้เน้นย้ำความจำเป็นในการเปลี่ยนแปลงแนวคิดการจัดการศึกษาระบบโรงงาน มาเป็นการเรียนการสอนที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดอย่างสร้างสรรค์และเข้ากับบริบทของโลกที่ได้เปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบัน (สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน, 2555) หากจำเป็นต้องเริ่ม

ปรับเปลี่ยน ควรเริ่มจากช่วงอายุที่มีความสำคัญต่อการบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ นั่นคือ ช่วงปฐมวัย นักจิตวิทยาชาวอเมริกัน Torrance (1964 as cited in Schirmacher, 1998) ศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และเป็นผู้ออกแบบเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ที่เรียกว่า TTCT ซึ่งถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในงานวิจัยยุคปัจจุบัน กล่าวว่า จุดสูงสุดของความคิดสร้างสรรค์อยู่ในช่วงปฐมวัย ประมาณ 4 ถึง 4 ปี 6 เดือน ดังนั้นการจัดสภาพแวดล้อม หรือบริบทให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ในช่วงปฐมวัยจึงจำเป็นยิ่ง ศิลปะสร้างสรรค์ หรือ กิจกรรมสร้างสรรค์ เป็นหนึ่งในหกกิจกรรมตามหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยที่เปิดโอกาส ให้เด็กได้พัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์ผ่านการสร้างงานศิลปะ ผู้เขียนมีความสนใจ และศึกษาค้นคว้าเกี่ยวกับแนวทางการสอนในการส่งเสริมพัฒนาการด้านความคิด สร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยทั้งในประเทศและต่างประเทศเพื่อนำมาปรับใช้ในการออกแบบ กิจกรรมให้มีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น ผู้เขียนค้นพบวิธีการเรียนการสอนใหม่ที่น่าสนใจอย่างยิ่ง ในการนำมาปรับใช้กับการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย นั่นคือ “กระบวนการคิดเชิงออกแบบ หรือ IDESIGN” ถูกพัฒนาโดย Burnette (2005) สถาปนิกและ นักการศึกษาชาวอเมริกาจากโครงการ Design with kids ซึ่งเป็นโครงการที่มุ่งส่งเสริม การสอนการออกแบบสำหรับเด็กและช่วยเหลือครูในการดำเนินการโครงการออกแบบใน ชั้นเรียน ณ University of Arts รัฐฟิลาเดเฟีย สหรัฐอเมริกา ในปี ค.ศ. 1989 ด้วยแนวคิดที่ว่า “คุณสามารถสอนทุกอย่างได้ด้วยการออกแบบ”

ความคิดสร้างสรรค์

“Creativity หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์ความคิดที่มีเอกลักษณ์ และไม่เหมือนใคร หรือการสร้างสิ่งใหม่ หรือตามจินตนาการ”

(Cambridge University Press, 2018)

ความคิดสร้างสรรค์สามารถอธิบายได้หลากหลายความหมาย นักจิตวิทยาและ นักการศึกษาหลายท่านมีมุมมองที่คล้ายหรือแตกต่างกันตามประสบการณ์และแนวคิดของแต่ละบุคคล โดยมีจุดร่วมของนิยาม กล่าวคือ ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถ หรือกระบวนการคิดของบุคคลผู้หนึ่งที่สามารถเห็นถึงความสัมพันธ์ การเชื่อมโยงของช่องว่าง ระหว่างสิ่งหนึ่งไปยังสิ่งอื่น ๆ การเห็นถึงความสัมพันธ์ที่แตกต่างจากบุคคลอื่นนั้นมีความเป็นเอกลักษณ์เฉพาะตัว เป็นความคิดที่แปลกใหม่ ซึ่งเกิดขึ้นระหว่างกระบวนการแก้ปัญหา โดยเริ่มต้นจากการตั้งคำถาม การค้นหาด้วยวิธีการต่าง ๆ ตามประสบการณ์เดิม จินตนาการ หรือจากการทดลอง เมื่อผ่านกระบวนการทั้งหมดจากนั้นตกตะกอนออกมาเป็นก้อน

ความคิดต่าง ๆ หากคิดได้มากเท่าใดยิ่งแสดงถึงศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์มากเพียงนั้น

Torrance (1963, as cited in Isbell & Raines, 2007) และ Guildford (1967, as cited in Schirmacher, 1998) กล่าวว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่ (1) *ความคิดริเริ่ม* หมายถึง ความสามารถในการคิดที่แปลกใหม่ไม่เป็นไปตามรูปแบบเดิม (2) *ความคิดคล่องแคล่ว* หมายถึง ความสามารถในการคิดหลากหลายรูปแบบในปริมาณมาก (3) *ความคิดยืดหยุ่น* หมายถึง ความสามารถในการคิดได้หลายทิศทางและปรับเปลี่ยนตามสถานการณ์ได้ดี และ (4) *ความคิดละเอียดลออ* หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างลึกซึ้งถึงรายละเอียด นอกจากนี้ Urban (2005) สรุปเพิ่มเติมอีก 3 ข้อ จากองค์ประกอบของนักจิตวิทยาท่านอื่น ๆ ที่กล่าวข้างต้น เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถด้านความรู้ความจำ ด้านอารมณ์และจิตใจ จำเป็นต้องทำให้องค์ประกอบสมบูรณ์และมีความเป็นองค์รวม ได้แก่ (5) *การสร้างเรื่องราว* หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างต่อเนื่อง เชื่อมโยงความคิดหรือสิ่งต่าง ๆ เป็นเรื่องราวเดียวกัน (6) *การกล้าเสี่ยง* หมายถึง ความสามารถในการกล้าคิดในแนวทางอื่น ๆ โดยไม่กลัวผลที่เกิดขึ้น และ (7) *อารมณ์ขัน* หมายถึง ความสามารถในการคิดด้วยความรู้สึกที่ดี แปลกใหม่และน่าขบขัน

องค์ประกอบทั้งหลายของความคิดสร้างสรรค์ปรากฏขึ้นในทุกชั้นของกระบวนการเริ่มจากการขั้นที่ 1 เผชิญหน้ากับปัญหา การนำตนเองเข้าไปอยู่ในปัญหาเพื่อครุ่นคิดในการเชื่อมโยงสิ่งต่างๆเข้าด้วยกัน ขั้นที่ 2 ตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับทางเลือกต่าง ๆ และทดสอบทางเลือกนั้น ๆ และขั้นที่ 3 ประเมินผลที่เกิดจากการทดลองและยอมรับผลที่เกิดขึ้น จากนั้นกระบวนการใหม่จะเริ่มต้นขึ้นอีกครั้งเมื่อเจอสิ่งเร้าใหม่

เมื่อมาวิเคราะห์เชิงลึกถึงพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในแต่ละช่วงอายุมีลักษณะเฉพาะที่ต่างกัน ซึ่ง Lehane (1979) อธิบายเกี่ยวกับพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กว่า เป็นขั้นที่ไม่มีมีความต่อเนื่องแต่มีลักษณะเฉพาะของแต่ละขั้นในช่วงวัยที่ต่างกันสามารถแบ่งออกเป็น 3 ขั้นตามช่วงอายุ ดังนี้

ขั้นที่ 1 นักฝัน (The dreamer stage) เกิดขึ้นช่วงอายุ 2 ถึง 4 ปี เป็นขั้นของการค้นพบจินตนาการที่เกิดขึ้นมากมาย พบการเชื่อมโยงของสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน เด็กจะฝันอย่างไร้ข้อจำกัดเพื่อตอบสนองต่อตนเองถือเป็นก้าวแรกของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นช่วงวิกฤติของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หากได้รับการใส่ใจจะทำให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กสามารถพัฒนาต่อไปได้

ขั้นที่ 2 *นักกวี (The poet stage)* เกิดขึ้นช่วงอายุ 3 ถึง 5 ปี เป็นช่วงของการจัดการความคิดใช้ตรรกะควบคู่ เด็กวัยนี้มักสร้างสรรค์คำพูดขึ้นใหม่คล้ายนักกวี หากได้รับการชื่นชมความเป็นศิลปินในตัวจะสามารถพัฒนาได้ดีและพบว่าเด็กสามารถเผยความคิดต่อสาธารณชนมากขึ้น

ขั้นที่ 3 *นักประดิษฐ์ (The inventor stage)* เกิดขึ้นช่วงอายุ 4 ถึง 6 ปี เป็นขั้นของการพัฒนาความคิดวิเคราะห์ เด็กพัฒนาความคิดของตนเองในการประยุกต์ใช้จริงได้มากขึ้น เด็กเริ่มทดลองใช้เครื่องมือต่าง ๆ คล้ายกับนักประดิษฐ์ ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กขั้นนี้จะเป็นพื้นฐานของวัยผู้ใหญ่หากได้รับการบ่มเพาะและกระตุ้นอย่างเหมาะสม

กล่าวโดยสรุป ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาของบุคคลผู้หนึ่งที่สามารถเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งหนึ่งไปยังสิ่งอื่น ๆ ในรูปแบบที่มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวไม่เหมือนใคร ตามประสบการณ์และจินตนาการเฉพาะบุคคล ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบสำคัญ 7 ด้าน ได้แก่ ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องแคล่ว การสร้างเรื่องราว การกล้าเสี่ยง และการมีอารมณ์ขัน นอกจากนี้ช่วงวัยที่สำคัญต่อการบ่มเพาะและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ คือ ช่วงปฐมวัย หรือเด็กอายุ 2 ถึง 6 ปี

ศิลปะสร้างสรรค์สำหรับปฐมวัย

“บ่อยครั้งที่ประสบการณ์ศิลปะและกิจกรรมสร้างสรรค์มีความหมายเหมือนกัน”

(Lowenfeld & Brittain, 1987)

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่ได้รับปรับปรุงตามการเปลี่ยนแปลงของสภาพสังคมยุคความก้าวหน้าทางเทคโนโลยีสารสนเทศเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีทักษะสำคัญสำหรับยุคศตวรรษที่ 21 โดยหลักสูตรการศึกษาปฐมวัยกำหนดมาตรฐานและคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของเด็ก อายุ 3 ถึง 6 ปี ทั้งหมด 12 มาตรฐาน ซึ่งมาตรฐานที่สอดคล้องกับทักษะสำคัญสำหรับศตวรรษที่ 21 คือ ความสามารถในการคิดเพื่อเป็นพื้นฐานแห่งการเรียนรู้ การมีจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ กิจกรรมสร้างสรรค์ หรือ ศิลปะสร้างสรรค์ เป็นหนึ่งกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทุกด้านในการเรียนรู้และปฏิบัติด้วยตนเองผ่านการสังเกต สำรวจ ทดลองและเล่นอย่างอิสระ ตามจุดประสงค์ที่มุ่งฝึกให้เด็กเรียนรู้แบบสังเคราะห์และวิเคราะห์ผ่านกระบวนการศิลปะ ศิลปะเป็นเครื่องมือในการแสดงออกด้านความคิด จินตนาการ อารมณ์และความรู้สึกของเด็กแทนคำพูดหรือตัวอักษรอย่างสร้างสรรค์ ศิลปะหล่อหลอมให้เด็กมีสุนทรียภาพและชื่นชมความงามของ

สิ่งต่าง ๆ เสริมสร้างความมั่นใจในตนเองให้กับเด็ก นอกจากนี้ ยังเปิดโอกาสให้เด็กเกิดการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและร่วมทำงานกับผู้อื่นในสังคมได้ กิจกรรมศิลปะเป็นประสบการณ์สำคัญในการส่งเสริมพัฒนาการทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ (1) พัฒนาการด้านร่างกาย การประสานสัมพันธ์ของกล้ามเนื้อมัดเล็ก (2) พัฒนาการด้านอารมณ์และจิตใจ (3) พัฒนาการด้านสังคมในด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่น และ (4) พัฒนาการด้านสติปัญญา การคิด การใช้ภาษา การสังเกต จำแนก การเปรียบเทียบ และมีติสัมพันธ์ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560; สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2547)

การจัดประสบการณ์ศิลปะให้กับเด็กจำเป็นต้องมีมาตรฐานเพื่อเป็นกรอบความคิดหรือแนวทางให้แก่ครูหรือบุคลากรที่เกี่ยวข้องมีความเข้าใจตรงกัน National Arts Education Associations [NAEA] (1994) กล่าวว่า ประสบการณ์ศิลปะที่จัดขึ้นต้องส่งเสริมการคิดหลากหลายรูปแบบ กระบวนการสร้างงาน การสื่อสาร การให้เหตุผล และการสืบค้น การจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กต้องให้เด็กได้สำรวจและทดลองกับสื่อศิลปะรูปแบบต่าง ๆ เด็กต้องได้แสดงออกถึงความสนุกสนานและความตื่นเต้นในขณะผ่านกระบวนการสร้างผลงาน และมีโอกาสแบ่งปันประสบการณ์ของตนเองกับผู้อื่น กระบวนการสร้างคือหัวใจสำคัญของการสอนเด็กเรียนรู้การประสานสัมพันธ์ระหว่างมือและความคิดในการสำรวจโลก เด็กเรียนรู้ที่จะตัดสินใจและสื่อสารความคิดของตนเอง กรอบมาตรฐานของศิลปะแบ่งออกเป็น 6 มาตรฐานที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กตั้งแต่วัยอนุบาลจนถึงเด็กชั้นประถมศึกษาตอนต้น คือ (1) ความเข้าใจและประยุกต์ใช้สื่อ เทคนิคและกระบวนการต่างๆ (2) การใช้ความรู้ในเรื่องของลักษณะและการทำงานของศิลปะรูปแบบต่าง ๆ (3) การเลือกและให้คุณค่ากับเนื้อเรื่อง สัญลักษณ์และความคิด (4) ความเข้าใจศิลปะในด้านประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม (5) การสะท้อนความเข้าใจในการตอบสนองต่อผลงานตนเองและผู้อื่น และ (6) การสร้างความเชื่อมโยงศิลปะกับศาสตร์อื่น ๆ

ลักษณะของกิจกรรมศิลปะสำหรับเด็กก่อนอนุบาลควรเป็นกิจกรรมที่เด็กเป็นผู้กำหนดมากกว่ากิจกรรมหรือโครงการศิลปะที่ควบคุมโดยครู เพราะกิจกรรมที่ครูควบคุมเป้าหมายเน้นที่ผลผลิตมากกว่ากระบวนการ กิจกรรมที่ครูเป็นผู้ตัดสินใจทั้งหมดจะทำให้เด็กขาดโอกาสในการแสดงออกและการสร้างสรรค์ศิลปะด้วยความคิดของตนเอง หัวใจสำคัญในการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ คือ การเน้นเด็กเป็นศูนย์กลาง โดยประสบการณ์ต่าง ๆ ที่เด็กได้ลงมือด้วยตนเองจะต้องเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่เกิดขึ้นตามความสนใจของเด็กแต่ละคนซึ่งประเภทและลักษณะกิจกรรมต้องมีความน่าดึงดูดและความน่าสนใจตามช่วงวัย มีความยืดหยุ่นและเปิดกว้าง นอกจากนี้ยังต้องมีท้าทายต่อความคิดและความสามารถของเด็ก (Schirmacher, 1998)

Eglinton (2003) นักศิลปะศึกษาอธิบายถึงประสบการณ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กอายุ 3 ถึง 5 ปี ว่าเป็นประสบการณ์ศิลปะแบบองค์รวม ซึ่งประสบการณ์หนึ่งจะนำไปสู่ประสบการณ์อื่น ๆ การค้นพบแต่ละครั้งต่อยอดการค้นหาค้างต่อไป แนวคิดของกระบวนการคือ เด็กเรียนรู้ด้วยการใช้ประสาทสัมผัสเพื่อพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการผ่านประสบการณ์ศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย 3 ประสบการณ์ ได้แก่ (1) สุนทรียะประสบการณ์ (Aesthetic experiences) คือ การปลุกประสาทสัมผัสและการรับรู้ด้านความงามของเด็กให้ตื่นและขยายกว้างมากขึ้น โดยการมองให้เห็นคุณค่าและความงามของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว (2) ประสบการณ์การสร้างงานศิลปะ (Art making experiences) คือ กระบวนการที่เด็กต้องเรียนรู้และฝึกฝนผ่านงานศิลปะที่ละขั้นตอน โดยมีความเข้าใจในการสร้างผลงานจากวัสดุและเทคนิคทางศิลปะรูปแบบต่าง ๆ และ (3) การเข้าสู่โลกศิลปะ (Encounters with art) คือ การชี้ให้เด็กเห็นความเชื่อมโยงศิลปะกับสิ่งที่มีอยู่ในชีวิตประจำวันรอบตัว โดยการมองให้เห็นถึงประโยชน์และความงามของศิลปะต่าง ๆ

ประสบการณ์ที่เกิดขึ้นทั้ง 3 ประสบการณ์นั้น มี 2 องค์ประกอบสำคัญในการขับเคลื่อนวงจรทั้งหมดด้วย (1) การสร้างแรงจูงใจ (Motivation) ด้วยรูปแบบประสบการณ์สุนทรียะที่หลากหลายเพื่อกระตุ้นประสาทสัมผัสทั้งหมดของเด็ก และ (2) บทสนทนา (Dialogue) ด้วยการสื่อสารกับเด็ก เพื่อกระตุ้นความคิดให้สะท้อนออกมาในแต่ละกระบวนการ นอกจากนี้ยังมีปัจจัยสำคัญที่เป็นส่วนส่งเสริมกระบวนการเรียนรู้ คือ การบันทึกข้อมูล (documentation) เป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการสำหรับการสะท้อนการเรียนรู้ของเด็กระหว่างกระบวนการตั้งแต่ต้นจนเสร็จสมบูรณ์ เพื่อเป็นร่องรอยแห่งการเรียนรู้ที่สามารถย้อนกลับมาทบทวนได้อีก

นอกจากนี้ประสบการณ์ศิลปะที่เด็กควรได้รับจำเป็นต้องเรียนรู้การสร้างงานศิลปะด้วยเทคนิคและวิธีการที่หลากหลาย เพื่อให้เด็กได้มีโอกาสทดลองเล่นกับวัสดุและอุปกรณ์จริง

ลักษณะของประสบการณ์ศิลปะที่เหมาะสมสำหรับเด็กออกเป็น 2 ประเภท คือ (1) กิจกรรมศิลปะสองมิติ (two-dimensional activities) หรือ งานศิลปะที่มีสองระนาบตามกว้างและยาว ได้แก่ กิจกรรมสร้างภาพด้วยการขีดเขียนและระบายด้วยอุปกรณ์ต่างๆ กิจกรรมการพิมพ์ภาพ และกิจกรรมภาพปะติด เป็นต้น (2) กิจกรรมศิลปะสามมิติ (three-dimensional activities) หรือ งานศิลปะที่สามารถมองเห็นรอบทิศ ได้แก่ กิจกรรมรูปปั้น กิจกรรมการผสมผสาน (assemblage) หรือการนำวัตถุต่าง ๆ มาจัดองค์ประกอบร่วมกัน และกิจกรรมโครงสร้างกระดาษ เป็นต้น นอกจากกิจกรรมที่กล่าวมาอาจมีการผสมผสานเทคนิคใหม่ ๆ ที่เกิดขึ้นตามยุคสมัย เพื่อให้เด็กเรียนรู้ผ่านประสบการณ์ที่แปลกใหม่

“ความสำคัญของกิจกรรมศิลปะนั้นเป็นของพวกเขาเด็ก ๆ มิใช่ของครู”
(Lowenfeld & Brittain, 1987)

บทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะมีความแตกต่างออกไปตามเป้าหมาย และจุดประสงค์ในการสอน แนวคิดครูเป็นผู้ชี้แนะ เป็นการสอนที่มีการวางโครงสร้างภายใต้ การกำหนดทิศทางโดยเด็ก หน้าที่ของครูแบ่งออกเป็น 5 ลักษณะ ได้แก่ (1) *ครูเปรียบเสมือนผู้อำนวยความสะดวก* โดยครูเป็นผู้กำหนดหัวข้อแต่ไม่ได้กำหนดผลงานที่เฉพาะเจาะจง ครูเป็นผู้แนะนำสื่อและอุปกรณ์ ครูเป็นผู้ชี้ให้เห็นปัญหา และครูเป็นตัวอย่างในการชี้ให้เห็นถึง ความเชื่อมโยงระหว่างศิลปะกับศาสตร์อื่น ๆ (2) *ครูเปรียบเสมือนต้นแบบ* โดยครูเป็นผู้แสดง กระบวนการในการเล่นกับวัสดุ สื่อ เครื่องมือหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ ด้วยวิธีการและรูปแบบที่ หลากหลายให้นักเรียนเรียนรู้จากการสังเกต โดยครูแสดงและเน้นถึงความสำคัญของ กระบวนการสร้างงานศิลปะมากกว่าผลผลิต (3) *ครูเปรียบเสมือนผู้มีส่วนร่วม* โดยครูเข้า ร่วมกับเด็กขณะที่เด็กสนุกกับการเล่นทั้งกับตัวเองและเพื่อน เพื่อให้เด็กมีประสบการณ์ ในการมีส่วนร่วมทำงานกับผู้ใหญ่ แต่บทบาทของครูจะต้องไม่ไปบดบังการตัดสินใจของเด็ก เป็นการร่วมทำและคอยเสนอแนะเมื่อเด็กเจอปัญหา ไม่ใช่การเสนอคำตอบหรือการบอกว่า ผิดหรือถูก ครูทำหน้าที่คอยเฝ้ามองและสังเกตกระบวนการต่าง ๆ ที่เกิดขึ้น (4) *ครูเปรียบเสมือนนักสร้างสรรค์* โดยครูต้องเป็นต้นแบบของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีเอกลักษณ์ ด้วย การกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดที่หลากหลายและครูจำเป็นต้องมีความสามารถในการมองเห็นถึงศักยภาพของเด็กแต่ละคน และ (5) *ครูเปรียบเสมือนผู้เชี่ยวชาญทางศิลปะ* โดยครูนำ เสนอความรู้และความชำนาญเกี่ยวกับศิลปะและความเป็นศิลปิน ด้วยการกระตุ้นให้เด็กใช้ ประสาทสัมผัสทั้งหมด ในการรับรู้ ทดลอง ค้นหาและสร้างสรรค์งานศิลปะ

ดังนั้นบทบาทของครูในการจัดประสบการณ์ศิลปะแต่ละครั้งต้องใช้หลากหลาย บทบาท ครูจำเป็นต้องเลือกบทบาทของตนเองให้เหมาะสมกับแต่ละสถานการณ์ เวลาใดที่ ควรเป็นผู้นำหรือเมื่อใดควรเป็นผู้เฝ้ามอง หากครูนั้นเป็นเพียงผู้นำอย่างเดียว เด็กจะไม่มี โอกาสได้คิด ตัดสินใจ แก้ปัญหาและทดลองความความสนใจของตนเอง ดังนั้นกิจกรรม และประสบการณ์ที่จัดขึ้นจะไม่สามารถนำพาเด็กไปสู่เป้าหมายสูงสุดของกิจกรรมศิลปะได้ นั่นคือ การพัฒนาทักษะการคิดอย่างสร้างสรรค์

กระบวนการคิดเชิงออกแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างไร

“คุณสามารถสอนทุกอย่างได้ด้วยการออกแบบ”

(Burnette, 2005)

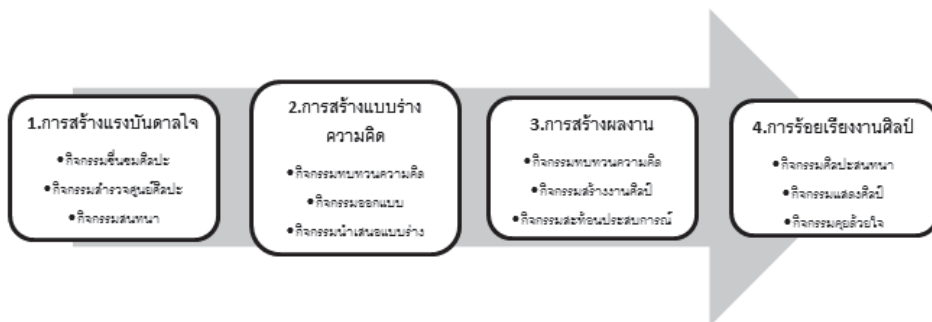
Burnette (2005) อธิบายลักษณะของการคิดเชิงออกแบบ (IDESIGN) ว่า เป็น การคิดอย่างมีเป้าหมาย แต่ละคนต่างมุ่งคิดเพื่อตอบสนองความพอใจและความต้องการของ ตนเองตามบริบทต่าง ๆ การคิดเริ่มต้นจากระบุข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับเป้าหมายที่ตั้งไว้ พิจารณาทางเลือกต่าง ๆ ตัดสินใจสิ่งที่จะทำ ลงมือทำ หลังจากนั้นจึงสะท้อนความคิดถึง ผลลัพธ์ว่าเป็นที่พึงพอใจหรือไม่ หากยังไม่สามารถบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ก็ต้องย้อนกลับไป ทบทวนแนวคิดเดิมจนกว่าจะได้ผลลัพธ์ตามต้องการ เหตุผลที่ทำให้การเรียนรู้ด้วยการคิดเชิง ออกแบบเหมาะสมและสามารถใช้กับเด็กได้ดี เนื่องจากเด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเอง สามารถตัดสินใจและแสดงออกตามความคิดของตนเอง โดยใช้การสำรวจและทดลองอย่าง อิสระผ่านการใช้จินตนาการและทักษะการคิดวิเคราะห์ นอกจากนี้ยังสามารถผสมผสาน อย่างเป็นธรรมชาติเข้ากับการเรียนรู้ศาสตร์อื่นได้อย่างหลากหลาย ซึ่งสอดคล้องกับหลักการ ส่งเสริมทักษะความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการคิดเชิงออกแบบ สามารถแบ่งออกเป็นขั้นตอนต่าง ๆ ประกอบด้วยกระบวนการคิดทั้งหมด 7 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) I หรือ Intending หมายถึง การตั้งเป้าหมายถึงสิ่งที่คุณต้องการจะทำให้
- 2) D หรือ Defining หมายถึง การระบุองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องและเป็นประโยชน์
- 3) E หรือ Exploring หมายถึง การคิดมองเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่ถูกระบุ จินตนาการถึงความเป็นไปได้เชื่อมโยงกับเป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ โดยคิดวิเคราะห์ถึง แนวทางและวิธีการที่มีความเหมาะสมที่สุด
- 4) S หรือ Suggesting หมายถึง การนำเสนอรูปแบบของวิธีการแก้ปัญหา เพื่อวางแผนและดำเนินการติดตามผล
- 5) I หรือ Innovating หมายถึง การนำแผนการตามแนวคิดที่ได้วางแผนนำมาสู่การปฏิบัติ และมีการปรับปรุงและพัฒนาทักษะ
- 6) G หรือ Goal getting หมายถึง การสังเกต ตัดสินและประเมินว่า เป้าหมายที่ได้ตั้งไว้ประสบความสำเร็จหรือไม่
- 7) N หรือ Knowing หมายถึง การสะท้อนประสบการณ์และสิ่งที่เกิดจากการเรียนรู้ ประมวลความรู้ว่ามีสิ่งไหนที่เป็นความรู้เดิมและความรู้ใหม่ที่ได้รับ

กระบวนการทั้ง 7 ขั้นตอนของการคิดเชิงออกแบบ แต่ละขั้นตอนของกระบวนการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ตามนิยามที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการคิดในการแก้ปัญหาของบุคคลผู้หนึ่งที่สามารถเห็นถึงความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งหนึ่งไปยังสิ่งอื่น ๆ เริ่มต้นตั้งแต่ขั้นระบุปัญหา ตั้งเป้าหมาย คิดเชื่อมโยงองค์ประกอบต่าง ๆ ที่เกิดจากการค้นคว้า อีกทั้งการตัดสินใจเลือกปฏิบัติ ทดสอบและประเมินเพื่อปรับปรุง เสร็จแล้วประมวลความรู้ใหม่ที่ได้เพื่อนำไปต่อยอดความคิดต่อไป กระบวนการคิดเชิงออกแบบทุกขั้นตอน หากได้รับการฝึกคิดอย่างเป็นระบบและสม่ำเสมอ จะสามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ดียิ่งขึ้น

ศิลปะสร้างสรรค์ตามกระบวนการคิดเชิงออกแบบ

แนวคิดของการจัดประสบการณ์ศิลปะ หลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และแนวคิดกระบวนการคิดเชิงออกแบบ IDESIGN ที่กล่าวมาข้างต้น ผู้เขียนนำมาวิเคราะห์และสร้างกระบวนการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีความเหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย ช่วงอายุ 5-6 ปีเป็นต้นไป ด้วยการนำหลักการจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัยของ Eglinton และหลักการของกระบวนการคิดเชิงออกแบบ IDESIGN 7 ขั้น โดยสังเคราะห์ออกมาเป็นแนวคิดที่ ประสพการณ์ศิลปะเป็นสิ่งที่นำไปสู่การพัฒนาทักษะการคิดและจินตนาการ โดยที่เด็กเป็นผู้นำการเรียนรู้ด้วยตนเองผ่านการใช้ประสาทสัมผัสในการสำรวจและทดลองกับประสบการณ์ทางศิลปะในสิ่งแวดล้อมที่มีความหมายต่อตนเอง ประกอบด้วยกระบวนการ 4 ขั้น (วาทีนี้ บรรจง, 2550) ดังภาพ 1



ภาพ 1 ขั้นตอนกระบวนการเรียนรู้ตามแนวคิดเชิงออกแบบ 4 ขั้น

ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เป็นการสร้างให้เด็กเกิดแรงบันดาลใจและมีความรู้สึกรักอยากสร้างสรรคงานศิลปะ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

1) *กิจกรรมชื่นชมศิลปะ* เป็นการให้เด็กสร้างแรงบันดาลใจผ่านนิทาน บทเพลง และการชมการสร้างงานศิลปะโดยครูเป็นผู้นำกิจกรรม คัดเลือกสื่อที่เหมาะสมต่อการสร้างแรงบันดาลใจในแต่ละครั้ง

2) *กิจกรรมสำรวจศูนย์ศิลปะ* เป็นการให้เด็กเรียนรู้สื่อและอุปกรณ์ต่าง ๆ สำหรับการสร้างสรรค์อย่างอิสระทั้งรายบุคคล รายคู่ และรายกลุ่ม ซึ่งครูจำเป็นต้องจัดศูนย์ให้พอกับจำนวนนักเรียน อย่างน้อย 2-3 ศูนย์ศิลปะ โดยแต่ละศูนย์มีเทคนิคและอุปกรณ์ที่แตกต่างกัน การเข้าศูนย์ศิลปะครั้งแรกครูเป็นผู้สาธิตและแสดงวิธีการใช้เครื่องมือหรือเทคนิคต่าง ๆ

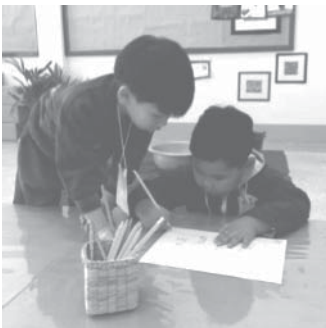
3) *กิจกรรมสนทนา* เป็นการให้เด็กถ่ายทอดเป้าหมายที่ต้องการทำ หลังจากการทดลองแต่ละศูนย์ โดยเป็นการบอกเล่า และครูมีหน้าที่บันทึก ร้อยความคิดของเด็ก เพื่อนำมาคุยกันในขั้นตอนต่อไป

ขั้นที่ 2 การสร้างแบบร่างความคิด เป็นการให้เด็กถ่ายทอดความคิดผ่านแบบร่าง สวมมิติและนำเสนอแบบร่างของตนเอง ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

1) *กิจกรรมทบทวนความคิด* เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการออกแบบ ทบทวนถึงกิจกรรมที่เด็กได้ทดลองและเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติเอง รวมถึงทบทวนจากบันทึก ร้อยความคิดของเด็กเกี่ยวกับเป้าหมายที่ต้องการทำ

2) *กิจกรรมออกแบบ* เป็นการให้เด็กถ่ายทอดจินตนาการของตนเองผ่านการวาดภาพเป็นแบบร่าง โดยอธิบายให้เด็กเข้าใจถึงความหมายของ แบบร่าง ว่ามีลักษณะอย่างไร เน้นย้ำให้เข้าใจว่า ขั้นตอนต่อไป คือ การสร้างผลงานจากสิ่งที่วาดไว้ในแบบร่างนี้

3) *กิจกรรมนำเสนอแบบร่าง* เป็นการให้เด็กเล่าเกี่ยวกับแบบร่างของตนเองถึงแรงบันดาลใจและวิธีที่คาดว่าจะใช้ในการสร้างงานศิลปะ



ภาพ 2 เด็กคนหนึ่งบอกความคิด แล้วให้เด็กอีกคนวาดแบบร่าง



ภาพ 3 เด็กทั้งสองคนช่วยกัน วาดแบบร่าง



ภาพ 4 เด็กทั้งกลุ่มพูดคุยและช่วยกันวาดแบบร่าง



ภาพ 5 ตัวอย่างแบบร่างของเด็ก เด็กวาดสัญลักษณ์แทนวัสดุและอุปกรณ์ในการสร้าง
ชิ้นงานโดยวาดวงกลมแทนการปั้นแบ่งโดว์ วาดรูปทรงธรรมชาติ
แทนการตกแต่งด้วยใบไม้หรือดอกไม้ และวาดรูปกรรไกรแทนการตัดปะกระดาษสี

ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามแบบร่างที่ตัดสินใจเลือกซึ่งสามารถแก้ไขและปรับปรุงผลงานของตนเองได้อย่างอิสระ ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

1) **กิจกรรมทบทวนความคิด** เป็นการให้เด็กระลึกถึงแรงบันดาลใจสำหรับการสร้างงานศิลปะ ด้วยกิจกรรมชื่นชมศิลปะในครั้งแรก โดยครูเป็นผู้นำกิจกรรม

2) **กิจกรรมสร้างงานศิลปะ** เป็นการให้เด็กสร้างผลงานตามแบบร่างที่เลือก ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและคอยสังเกต พูดคุยเกี่ยวกับการสร้างงาน ใช้คำถามกระตุ้นการคิดเมื่อเด็กเจอปัญหาระหว่างการสร้างผลงาน หลีกเลี่ยงการบอกให้ทำตามวิธีของครู

3) **กิจกรรมสะท้อนประสบการณ์** เป็นการให้เด็กบอกเล่าความรู้สึกและประสบการณ์ที่ได้เรียนรู้ขณะสร้างงานศิลปะ สิ่งที่ค้นพบและความเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้น

ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลปะ เป็นการให้เด็กได้สะท้อนความคิดและความรู้สึกเกี่ยวกับผลงานศิลปะของตนเองผ่านการนำเสนอหลากหลายรูปแบบที่เหมาะสมกับวัย ประกอบด้วย 3 กิจกรรม ดังนี้

1) **กิจกรรมศิลปะสนทนา** เป็นการให้เด็กเชื่อมโยงความคิดเด็กเข้ากับศิลปะ โดยครูเป็นผู้ชี้แนะด้วยคำถามเกี่ยวกับผลงานของเด็กในแง่มุมของศิลปะ เส้น สี รูปร่าง รูปทรง ผิวสัมผัส ความหมายและความรู้สึกของผลงานศิลปะ

2) **กิจกรรมแสดงศิลปะ** เป็นการให้เด็กนำเสนอผลงานร่วมกับเพื่อน โดยร่วมกันนำผลงานจัดแสดงและตกแต่งพื้นที่ ครูเป็นผู้อำนวยความสะดวกและเตรียมอุปกรณ์สำหรับการจัดแสดงผลงาน

3) *กิจกรรมคุยด้วยใจ* เป็นการให้เด็กสะท้อนความรู้สึกที่มีต่อผลงานของตนเองและเพื่อน ครูเป็นผู้ดำเนินกิจกรรมการสนทนาร่วมกัน พร้อมทั้งรับฟังและชี้ให้เห็นประเด็นต่าง ๆ ที่เด็กแต่ละคนพูด



ภาพ 6 การนำเสนอผลงานด้วยการเล่านิทานหุ่นเชิด



ภาพ 7 การนำเสนอผลงานจัดวางบนพื้นที่แสดงงาน



ภาพ 8 การนำเสนอผลงานด้วยการขีดเขียน

เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์จากผลงานศิลปะ

การเก็บข้อมูลผลงานศิลปะตั้งแต่ขั้นแรกจนกระทั่งขั้นสุดท้ายสะท้อนให้เห็นถึงพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์ที่สอดคล้องตามทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ผลงานมีลักษณะโดดเด่นชัดเจนในแต่ละช่วงระยะเวลาของการทดลอง จากข้อมูลต่าง ๆ ทำให้ผู้เขียนสามารถสังเคราะห์เป็นเกณฑ์การประเมินแบบรูบริคแบบแยกองค์ประกอบ 3 ด้าน ดังนี้

- 1) ความหลากหลายของการใช้เทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ
- 2) ความละเอียดและซับซ้อนของการคิดในการทำงานศิลปะ
- 3) ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานศิลปะ

คะแนนที่ได้จากการวัดด้วยเครื่องมือนี้ตามองค์ประกอบทั้งหมดเป็นเพียงส่วนหนึ่งเพื่อประกอบกับแบบประเมินมาตรฐานด้านความคิดสร้างสรรค์ และแบบสังเกตพฤติกรรมระหว่างกระบวนการเพื่อใช้ในการเก็บข้อมูลให้ครบถ้วนสมบูรณ์ ดังตาราง 1

ตาราง 1 เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของผลงานศิลปะ

ด้าน	ระดับ	มีความคิดสร้างสรรค์	ปกติหรือเป็นไปตามเกณฑ์	น้อยกว่าปกติหรือต่ำกว่าเกณฑ์
	3	2	1	
ความหลากหลายของการใช้เทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ในการทำงานศิลปะ	สร้างชิ้นงานตามจุดประสงค์ของเทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ โดยผสมผสานกันระหว่างสื่อจากศูนย์ศิลปะจำนวน 2 ศูนย์ขึ้นไป	สร้างชิ้นงานตามจุดประสงค์ของเทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์ โดยเลือกใช้สื่อจากศูนย์ศิลปะ เพียง 1 ศูนย์	สร้างชิ้นงานโดยใช้เทคนิค สื่อ วัสดุและอุปกรณ์จากความเคยชินหรือไม่สนใจศูนย์ศิลปะที่จัดไว้เลย เช่น เด็กขอวาดภาพและระบายสีด้วยสีไม้หรือสีเทียนเท่านั้น	
ความละเอียดและซับซ้อนของการคิดในการทำงานศิลปะ	ชิ้นงานแสดงถึงวิธีการสร้างที่ซับซ้อน ละเอียด โดยการตกแต่งหรือผสมผสานงานสองมิติกับสามมิติ เช่น การเกิดระนาบบน-ล่าง ด้านนอก-ด้านในเปิด-ปิด หรือสามารถมองเห็นได้	ชิ้นงานแสดงถึงวิธีการสร้างที่ไม่ซับซ้อน ครอบงำประกอบ และเป็นไปตามเทคนิคศิลปะนั้นๆ เช่น วาดภาพแล้วระบายสีน้ำจากนั้นโรยเกลือตามเทคนิคที่ครูสอน หรือปั้นดินน้ำมันเป็นรูปคนที่มีองค์ประกอบครบโดยไม่ใช้วัสดุชนิดอื่นตกแต่งชิ้นงาน	ชิ้นงานแสดงถึงวิธีการสร้างที่มีรายละเอียดน้อยกว่าเกณฑ์ปกติหรือไม่ครบตามองค์ประกอบ เช่น เด็กปั้นคนเพียงส่วนหัวและลำตัว โดยไม่มีส่วนประกอบแขนหรือขา	
ความมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวของผลงานศิลปะ	สร้างชิ้นงานตามความคิดและจินตนาการของตนเอง โดยนำเสนอรูปแบบที่แปลกใหม่ และแตกต่างจากต้นแบบและเพื่อน	สร้างชิ้นงานตามความคิดและจินตนาการของตนเอง แต่มีความคล้ายคลึงกับเพื่อนหรือต้นแบบ	สร้างชิ้นงานโดยลอกเลียนแบบและทำตามต้นแบบหรือเพื่อน	

หัวใจสำคัญของการออกแบบอย่างสร้างสรรค์

การจัดประสบการณ์ศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการคิดออกแบบ หัวใจสำคัญของกระบวนการนี้ คือ *ครู* หรือ *ผู้จัดเตรียมประสบการณ์* จำเป็นต้องมีความรู้ความเข้าใจกระบวนการแต่ละขั้น ครูต้องเป็นต้นแบบของความคิดสร้างสรรค์ เป็นผู้จุดประกายและสร้างแรงบันดาลใจที่ดีให้กับเด็ก ครูต้องเป็นผู้ไม่หาความรู้ อยู่เสมอ มีความทันสมัย รักรอบด้าน หลากหลายศาสตร์ เป็นต้นแบบของนักคิดที่ดี ครูต้องให้ความสำคัญกับทุกความคิดของเด็ก ๆ ครูควรเลือกใช้คำถามปลายเปิดเพื่อให้เด็กได้ลองคิดลองตัดสินใจเอง เมื่อเด็กเกิดความไม่แน่ใจ อยากรู้ความช่วยเหลือ ครูต้องเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ร่วมทำกิจกรรมด้วยกัน ทดลองและค้นคว้าไปกับเด็กจนเด็กมีความมั่นใจมากขึ้น การออกแบบนั้นไม่มีผิดหรือถูก มีเพียงแต่ความเป็นไปได้ที่มีมากมายหลายตัวเลือก

ซึ่งขึ้นอยู่กับหลายบริบท การที่เด็กเลือกทำสิ่งนั้น ๆ ต้องเกิดจากเหตุและผลทั้งสิ้น การสร้างเสริมความมั่นใจให้กับเด็กและการรับฟังเป็นกุญแจสำคัญยิ่งต่อการเรียนรู้ผ่านกระบวนการนี้

บทสรุป

ร่องรอยการเรียนรู้ที่สะท้อนออกมาทางพฤติกรรมของเด็ก ผ่านผลงานที่มีความแตกต่างอย่างชัดเจนจากผลงานที่เกิดการทำกิจกรรมรูปแบบเดิม ผู้เขียนเห็นว่าในแต่ละขั้นตอน ตั้งแต่ขั้นที่ 1 การสร้างแรงบันดาลใจ เป็นขั้นที่เด็กได้สำรวจและตั้งเป้าหมาย ขั้นที่ 2 การสร้างแบบร่างความคิด เป็นขั้นที่เด็กได้คิดเชื่อมโยงถึงองค์ประกอบต่าง ๆ แล้วสรุปออกมาเป็นแนวทางการทำงาน ขั้นที่ 3 การสร้างผลงาน เป็นขั้นที่เด็กได้ลงมือปฏิบัติจากแนวคิดที่ออกแบบไว้ด้วยตนเอง รวมทั้งได้ใช้ทักษะการแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นระหว่างกระบวนการ และกระบวนการขั้นสุดท้าย ขั้นที่ 4 การร้อยเรียงงานศิลป์ เป็นขั้นที่เด็กได้สะท้อนความคิดและประสบการณ์ที่เกิดขึ้นขณะสร้างผลงานศิลปะของตนเอง ทุกขั้นตอนล้วนบ่มเพาะและส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกฝนจนเกิดกระบวนการคิดอย่างสร้างสรรค์ การเปิดโอกาสและเปิดกว้างทางความคิด ทำให้เด็กกล้าคิดกล้าเสี่ยงมากขึ้น เมื่อเจอข้อผิดพลาดเด็กจะไม่กลัว แต่จะค้นพบว่าวิธีนั้นมันทำไม่ได้แค่ต้องลองหาวิธีการอื่นแทน เนื่องจากความผิดพลาดคือต้นทุนของความสำเร็จ เฉกเช่นเดียวกับนักประดิษฐ์ชื่อดัง ทอมัส แอลวา เอดิสัน หรือพ่อมดแห่งเมโลพาร์ก ที่จดสิทธิบัตรการประดิษฐ์หลอดไฟ หลังจากพลาดมาเป็นร้อยเป็นพันครั้ง แต่กลับมีความคิดว่าได้เรียนรู้วิธีการต่อสายไฟที่ผิดได้ตั้งร้อยกว่าวิธี การมีวิธีคิดแบบนี้ส่งเสริมให้เขาบรรลุเป้าหมาย ดังนั้นการปลูกฝังความคิดแบบนี้ทำให้เด็กมีเจตคติที่ดีต่อการแก้ปัญหา มีความสุขในการคิดและสร้างงาน การเรียบเรียงความคิดของตนเองอย่างเป็นระบบส่งผลให้เด็กสามารถสื่อสารและถ่ายทอดความคิดของตนเองได้ ซึ่งทุกการเรียนรู้ส่งเสริมให้พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์นั้นดียิ่งขึ้นไปและกลายเป็นทักษะพื้นฐานของการเติบโตเป็นบุคลากรที่มีคุณภาพในอนาคต

รายการอ้างอิง

ภาษาไทย

- สำนักงานส่งเสริมสังคมแห่งการเรียนรู้และคุณภาพเยาวชน. (2555). *ทักษะแห่งอนาคตใหม่: การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 คืออย่างไร*. สืบค้นจาก <http://www.qlf.or.th/home/Contents/417>
- กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). *หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์ชุมนุมชนสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย.
- วาทีนี บรรจง. (2556). *ผลของการจัดประสบการณ์ศิลปะโดยบูรณาการแนวคิดเชิงออกแบบที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก (วิทยานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ไม่ได้ตีพิมพ์)*. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, กรุงเทพมหานคร.
- สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2547). *คู่มือหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2546 สำหรับ เด็กอายุ 3-6 ปี*. กรุงเทพมหานคร: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.

ภาษาอังกฤษ

- Burnette, C. (2005). *Idesign-seven ways of design thinking: A teaching resource*. Retrieved from <http://www.idesignthinking.com/main.html>
- Cambridge University Press. (2018). *Cambridge dictionary*. Retrieved from <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/creativity>
- Doepker, D. (2017). *Steve Jobs systematically cultivated his creativity. you can too*. Retrieved from <https://www.entrepreneur.com/article/297167>
- Eglinton, A. K. (2003). *Art in the early years*. London: Routledge.
- Isbell, R. T., & Raines, S. C. (2007). *Creativity and the arts with young children*. Belmont CA, USA: Wadsworth.
- Leadem, R. (2017). *10 Albert Einstein quotes on creativity, happiness, success and more*. Retrieved from <https://www.entrepreneur.com/slideshow/290353>
- Lehane, S. (1979). *The creative child: How to encourage the natural creativity of your preschooler*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth*. New York: Macmillan.

National Arts Education Associations (NAEA). (1994). *The national visual arts standards*. Retrieved from <https://www.arteducators.org/learn-tools/national-visual-arts-standards>

Schirrmacher, R. (1998). *Art and creative development for young children*. New York: Delmar.

Urban, K. K. (2005). Assessing creativity: The test for creative thinking–drawing production (TCT-DP). *International Education Journal*, 6(2), 272-280.

.....

ผู้เขียน

นางสาววาทีณี บรรจง รองหัวหน้าฝ่ายวิชาการระดับปฐมวัย (แผนกสองภาษา)

โรงเรียนอินทโมลีประทาน จังหวัดสิงห์บุรี 16000

อีเมล: b.vatinee@gmail.com