

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย



นางสาวจันทนา ชัยโอภาณนท์

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต
สาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรีและนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ปีการศึกษา 2567

Development of Art Learning Management Model Based on Loose Parts Concept
to Promote Creative Thinking Skills for Preschoolers



A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for the Degree of
Master of Education in Art Education
Department of Art, Music, and Dance Education
Faculty of Education
Chulalongkorn University
Academic Year 2024

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิด
ลูสพาร์ตส์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก
ปฐมวัย

โดย

นางสาวจันทนา ชัยโอภาณนท์

สาขาวิชา

ศิลปศึกษา

อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก

ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

คณะกรรมการ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย อนุมัติให้หัวข้อวิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการ
การศึกษาตามหลักสูตรปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต

..... คณบดีคณะครุศาสตร์
(รองศาสตราจารย์ ดร.ยศวีร์ สายฟ้า)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์

..... ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช)

..... อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์หลัก
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.โสมฉาย บุญญานันต์)

..... กรรมการภายนอกมหาวิทยาลัย
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปนัดดา ธนเศรษฐกร)

จันทนา ชัยโอภาณท์ : การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย.
(Development of Art Learning Management Model Based on Loose Parts Concept to Promote Creative Thinking Skills for Preschoolers) อ.ที่ปรึกษาหลัก : ผศ. ดร.โสมฉาย บุญญานันต์

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่พัฒนาขึ้น การวิจัยนี้เป็นการวิจัยและพัฒนา โดยแบ่งออกเป็น 2 ระยะ ได้แก่ ระยะที่ 1 การศึกษารวบรวมข้อมูลและการออกแบบการจัดการเรียนรู้ โดยเก็บข้อมูลจากแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน จำนวน 8 ท่าน ได้แก่ ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน ระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ เด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 หรืออายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 15 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ แบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ประกอบไปด้วย วัสดุธรรมชาติที่แตกต่างกัน 7 ชนิด สื่อการสอน วิเคราะห์ข้อมูลเชิงปริมาณด้วยการหาค่าเฉลี่ย ร้อยละ และวิเคราะห์ข้อมูลเชิงคุณภาพด้วยการ วิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย พบว่า การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีหลักการ คือ มีวัสดุธรรมชาติที่แตกต่างกันอย่างน้อย 7 ชนิดขึ้นไป มีวิธีการสอนและเนื้อหาการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นได้ ส่งเสริมการเรียนรู้ด้วยวัสดุธรรมชาติที่มีความแตกต่างกันทั้ง รูป กลิ่น ขนาด และผิวสัมผัส พัฒนาทักษะทางด้านความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการสร้างสรรค์ผลงาน ส่งเสริมการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นอกจากนี้ชุดกิจกรรมยังสามารถนำไปใช้ประยุกต์ใช้เพื่อสอนแก่โรงเรียนตามบริบทต่าง ๆ ได้อย่างหลากหลาย โดยแนวทางในการนำชุดกิจกรรมไปปรับใช้ คือ 1) ปรับเปลี่ยนวัสดุ อุปกรณ์ให้สอดคล้องกับบริบทโรงเรียน หรือหัวข้อการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง 2) ลักษณะการจัดการเรียนมีวิธีการสอนที่ยืดหยุ่นโดยครูผู้สอนอาจกำกับการสอนและดูแลในช่วงครั้งแรก และเมื่อสังเกตพฤติกรรมของผู้เรียนว่ามีความรู้ความเข้าใจเพียงพอแล้วสามารถปล่อยให้เด็กได้ทำกิจกรรมได้อย่างอิสระ โดยครูเป็นเพียงผู้สังเกตและให้ความช่วยเหลือเมื่อจำเป็น 3) สามารถปรับเปลี่ยนระยะเวลาในการทำกิจกรรมได้ขึ้นอยู่กับครูผู้สอนและหัวข้อการเรียนรู้ในแต่ละครั้ง 4) การวัดผลและประเมินผลเรียนรู้ตามสภาพจริง ประเมินจากกระบวนการของเด็กทำกิจกรรมและสิ่งที่ผู้เรียนได้เรียนรู้ระหว่างการทำกิจกรรม เมื่อวิเคราะห์ด้วยการใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test พบว่า พฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับน้อยที่สุดไปจนถึงระดับมากที่สุดในทุก ๆ ด้าน ได้แก่ Exploration (การสำรวจ) ค่าเฉลี่ย 4.67 ± 0.82 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 8.87 ± 0.35 ในครั้งที่ 10 Persistence (ความตั้งใจไม่ถอย) ค่าเฉลี่ย 4.60 ± 0.74 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 8.80 ± 0.41 ในครั้งที่ 10 Involvement and Enjoyment (การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน) ค่าเฉลี่ย 9.60 ± 1.35 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 17.87 ± 0.35 ในครั้งที่ 10 Reflection (การสะท้อน) ค่าเฉลี่ย 4.60 ± 0.74 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 8.87 ± 0.35 ในครั้งที่ 10 และทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ค่าเฉลี่ย 6.80 ± 2.01 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 14.87 ± 0.35 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ค่าเฉลี่ย 5.27 ± 1.22 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 8.93 ± 0.26 ความคิดริเริ่ม (Originality) ค่าเฉลี่ย 6.67 ± 1.50 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 11.93 ± 0.26 และความละเอียดลออ (Elaboration) ค่าเฉลี่ย 8.40 ± 2.85 ในครั้งที่ 1 เพิ่มขึ้นเป็น 17.87 ± 0.35 นอกจากนี้ ผลจากการประเมินความพึงพอใจ พบว่า ผู้เรียนมีความชื่นชอบและสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นอย่างมาก และจากผลงานวิจัยแสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรม การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ของเด็กได้เป็นอย่างดีในทุก ๆ ด้าน อีกทั้งยังเป็นชุดกิจกรรมที่มีต้นทุนต่ำสามารถเข้าถึงได้ง่าย ทุกเพศ ทุกวัย และทุกบริบท เป็นกิจกรรมศิลปะที่บูรณาการร่วมกับการเล่น และยังสามารถปรับเปลี่ยนวัสดุให้สอดคล้องกับพื้นที่การเรียนรู้ได้อย่างหลากหลาย ดังนั้น จึงมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้จากการสำรวจความพึงพอใจยัง พบว่า เด็กมีความชื่นชอบและสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก ซึ่งแสดงถึงความกระตือรือร้น แรงจูงใจในการเรียนรู้ และความภาคภูมิใจในตนเอง ซึ่งจะส่งผลด้านความสำเร็จในอนาคตได้อย่างยั่งยืน

สาขาวิชา ศิลปศึกษา
ปีการศึกษา 2567

ลายมือชื่อนิสิต
ลายมือชื่อ อ.ที่ปรึกษาหลัก

6580026827 : MAJOR ART EDUCATION

KEYWORD: LEARNING MANAGEMENT, LOOSE PARTS, CREATIVE THINKING SKILLS, ARTISTIC CREATION

Jantana Chaiopanon : Development of Art Learning Management Model Based on Loose Parts Concept to Promote Creative Thinking Skills for Preschoolers. Advisor: Asst. Prof. Soamshine Boonyananta, Ph.D.

This study seeks to construct an art learning management model grounded in the Loose Parts idea to foster creativity in early childhood and to evaluate the quality of the resulting model. The research utilized a development methodology and was executed in two phases. Phase 1 encompassed data acquisition and the formulation of the learning management model. Data were collected via interviews with eight experts, including three specialists in early childhood learning focused on the Loose Parts concept and five authorities in early childhood art instruction. Phase 2 entailed the execution of the created model using a sample cohort of 15 kindergarten-level children aged 5 to 6 years. The research instruments comprised a behavioral observation form for early childhood creativity, a creativity assessment form, a satisfaction survey concerning the learning model, an interview record form regarding children's artwork, a learning management plan framework, structured learning experience plans, and a collection of art activities utilizing seven categories of natural materials and instructional media consistent with the Loose Parts concept. Quantitative data were assessed using mean and percentage, and qualitative data were evaluated through content analysis. The results are anticipated to enhance the formulation of effective learning management strategies that foster creative thinking in early childhood education.

The study sought to create an instructional framework for early childhood art education utilizing the Loose Parts methodology to improve creative thinking abilities. The research indicated that the model was based on fundamental principles, encompassing the utilization of a minimum of seven distinct natural materials, adaptable pedagogical approaches and educational content, and the facilitation of learning through materials that differ in form, aroma, dimensions, and texture. These features facilitated the enhancement of children's creative thinking via artistic expression, alongside analytical thinking and problem-solving, with a pronounced focus on learner-centered education. Moreover, the activity set generated from the model demonstrated versatility across several educational settings. Implementation guidelines encompass adapting materials and tools to align with the learning topic and educational environment, employing flexible pedagogical strategies where educators first offer direction before permitting independent student work, adjusting activity duration as necessary, and utilizing authentic assessment grounded in students' learning processes and outcomes throughout the activities. The Wilcoxon Signed Rank Test evaluation revealed that students' creative thinking practices exhibited consistent enhancement across all dimensions, from the lowest to the highest levels, including: Exploration rose from a mean of 4.67 ± 0.82 in the initial session to 8.87 ± 0.35 in the tenth session. Persistence increased from 4.60 ± 0.74 to 8.80 ± 0.41 . Involvement and enjoyment increased from 9.60 ± 1.35 to 17.87 ± 0.35 . Reflection rose from 4.60 ± 0.74 to 8.87 ± 0.35 . Concerning creative thinking skills, pupils have shown improvements in all facets: Fluency enhanced from 6.80 ± 2.01 to 14.87 ± 0.35 . Flexibility ranges from 5.27 ± 1.22 to 8.93 ± 0.26 . Originality increased from 6.67 ± 1.50 to 11.93 ± 0.26 . Elaboration rose from 8.40 ± 2.85 to 17.87 ± 0.35 . Furthermore, satisfaction evaluations indicated that learners derived significant enjoyment from the Loose-based art activities. The activities proved to be exceptionally beneficial in augmenting creative thinking across all domains. They are economical, available to all genders, age demographics, and educational environments, and combine artistic expression with playfulness. The versatile application of natural materials facilitates adaptation to diverse learning environments, rendering this concept particularly appropriate for early childhood education. The satisfaction results suggested that youngsters perceived the activities as very pleasant and engaging, exhibiting excitement, intrinsic motivation, and a sense of pride, all of which are essential foundations for enduring future success.

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

Field of Study: Art Education

Student's Signature

Academic Year: 2024

Advisor's Signature

โดย ผู้ใช้ทั่วไป
ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:00:23

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ได้รับการสนับสนุนทุนอุดหนุนการวิจัยและนวัตกรรมทุนวิจัยมหาบัณฑิต
วช.ด้าน มนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ จากสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ ประจำปีงบประมาณ 2567
ผู้วิจัยขอขอบคุณ มา ณ โอกาสนี้

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้อย่างสมบูรณ์ ด้วยการแนะนำและความกรุณาของ ผู้ช่วย
ศาสตราจารย์ ดร.โสเมฉาย บุญญานันต์ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่คอยให้คำปรึกษา ชี้แนะ ให้
ข้อคิดและแนวทางในทุกขั้นของกระบวนการวิจัย อีกทั้งยังสนับสนุนและผลักดันให้นำผลงานไปต่อยอดสู่
การแข่งขันและการเผยแพร่องค์ความรู้ ในเวทีระดับชาติและนานาชาติ ทำให้ผู้วิจัยได้รับโอกาสและ
ประสบการณ์ด้านวิชาการ จึงขอกราบขอบพระคุณ เป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชนบทร แสงวณิช ที่ให้เกียรติเป็นประธานกรรมการ
สอบ วิทยานิพนธ์ และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ปณิตดา ธนเศรษฐกร ที่ให้ความกรุณาเป็นกรรมการสอบ
วิทยานิพนธ์ และให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมสำหรับการพัฒนาปรับปรุง ให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

ขอขอบพระคุณผู้ทรงคุณวุฒิและผู้เชี่ยวชาญทุกท่านที่ให้ความร่วมมือในการให้ข้อมูลในการทำ
วิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณอาจารย์และบุคลากรทุกท่านในสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปดนตรี
และ นาฏศิลป์ศึกษา และอาจารย์ในคณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย ที่มีส่วนช่วยให้ความรู้
คำปรึกษา และการอำนวยความสะดวกในการดำเนินการวิจัย ท้ายที่สุดขอขอบพระคุณครอบครัว และ
เพื่อน ๆ สำหรับการสนับสนุนในด้านการศึกษา และให้กำลังใจเป็นแรงผลักดันให้ดำเนินงานวิจัยจน
ประสบผลสำเร็จ

ผู้วิจัยหวังเป็นอย่างยิ่งว่า องค์ความรู้ที่ได้จากการวิจัยในครั้งนี้ จะเป็นรูปแบบการจัดการ
เรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ให้แก่ ครู ผู้ปกครอง ได้นำไปใช้ในการส่งเสริมทักษะการคิด
สร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย และสามารถนำไปใช้เพื่ออบรมพัฒนาครูปฐมวัยให้สามารถจัดกิจกรรมศิลปะ
ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ได้รวมไปถึงนำไปใช้เป็นเครื่องมือเพื่อพัฒนาเด็กที่มีปัญหาด้านความคิดสร้างสรรค์
ต่อไป

จันทนา ชัยโอภาณนท์

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ค
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ง
กิตติกรรมประกาศ.....	จ
สารบัญ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญรูปภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา	1
คำถามวิจัย	3
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	3
ขอบเขตวิจัย	3
คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย	4
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	4
กรอบแนวคิด.....	5
บทที่ 2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	6
1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี พุทธศักราช 2560	7
1.1 ความสำคัญของเด็กปฐมวัย.....	7
1.2 อุดมการณ์และหลักการในการจัดการศึกษาเด็กปฐมวัยของชาติ	8
1.3 จุดหมาย	8
1.4 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์	8
1.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน	9

1.6 ทักษะในศตวรรษที่ 21.....	10
2. ทฤษฎีการเล่นลู่สพารตส์	14
2.1 ประวัติความเป็นมา	14
2.2 ทฤษฎีการเล่นลู่สพารตส์.....	19
2.3 ความหมายและความสำคัญของลู่สพารตส์	19
2.4 ประเภทของลู่สพารตส์.....	21
2.5 หลักการจัดกิจกรรมลู่สพารตส์.....	23
2.6 แนวทางการจัดกิจกรรม	23
3. การสร้างสรรค์ทางศิลปะ	25
3.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ	25
3.2 ความสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	25
3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์	26
3.4 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์.....	28
3.5 การพัฒนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ	32
3.6 ขั้นตอนการออกแบบความคิดสร้างสรรค์	33
3.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์	35
3.8 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์.....	42
4. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์.....	42
4.1 ความหมายการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์	42
4.2 หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะ สำหรับเด็กปฐมวัย	43
4.3 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์	48
4.4 วิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย	53
4.5 วิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์	65
4.6 หลักการประเมินผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.....	66

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	68
5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลู่สพารตส์	68
5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ.....	69
5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์.....	70
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	72
กระบวนการดำเนินงานวิจัย.....	73
ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย	74
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย	76
การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	77
การเก็บรวบรวมข้อมูล	78
การวิเคราะห์ข้อมูล	79
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	82
ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์.....	82
1) ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน.....	82
2) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์	85
ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์.....	91
ผลการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง	91
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ	99
สรุปผลการวิจัย.....	99
ตอนที่ 1 สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์.....	99
ตอนที่ 2 สรุปผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์.....	102
อภิปรายผล.....	105
ข้อเสนอแนะ	108

บรรณานุกรม.....	111
ภาคผนวก.....	118
ภาคผนวก ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ	119
ภาคผนวก ข	121
รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้	121
ภาคผนวก ค	123
เครื่องมือวิจัย.....	123
ภาคผนวก ง.....	142
ภาคผนวก จ	145
ตัวอย่างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์.....	145
ภาคผนวก ฉ	149
ภาพการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์	149
ภาคผนวก ช การเผยแพร่นวัตกรรมและรางวัลที่ได้รับ	157
ประวัติผู้เขียน	161

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 1	วิเคราะห์ขั้นตอนในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	35
ตารางที่ 2	ตารางวิเคราะห์พัฒนาการทางด้านศิลปะและพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์	50
ตารางที่ 3	วิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย	54
ตารางที่ 4	ขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรม	58
ตารางที่ 5	ตารางวิเคราะห์วัสดุอุปกรณ์ที่ได้จากการศึกษา	59
ตารางที่ 6	ตารางประเภทวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น 6 ภูมิภาคของประเทศไทย	62
ตารางที่ 7	ตารางเปรียบเทียบวัสดุที่ได้จากการศึกษาและวัสดุในท้องถิ่น	64
ตารางที่ 8	วิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์	65
ตารางที่ 9	สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสม	86
ตารางที่ 10	ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย	91
ตารางที่ 11	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของ เด็กปฐมวัย จากการทำกิจกรรมในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10	92
ตารางที่ 12	ข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย	94
ตารางที่ 13	แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก ปฐมวัย จากการทำกิจกรรมในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10	95
ตารางที่ 14	ข้อมูลจากแบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิด ลูสพาร์ตส์ ด้านอารมณ์และความรู้สึกของตนเองต่อกิจกรรม และความรู้สึกในการทำกิจกรรมในครั้งนี้	96

สารบัญรูปภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1 พัฒนาการการศึกษาในเด็กปฐมวัย	17
ภาพที่ 2 พัฒนาการทฤษฎีการเล่นลูสพาร์ตส์.....	18
ภาพที่ 3 แสดงองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวของแต่ละบุคคล	31
ภาพที่ 4 แนวทางการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์	85
ภาพที่ 5 ชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (Loose Art Box)	146
ภาพที่ 6 คู่มือแนะนำการใช้งานภายในกล่อง.....	146
ภาพที่ 7 คู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์.....	147
ภาพที่ 8 คู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตาม	148
ภาพที่ 9 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว).....	150
ภาพที่ 10 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว).....	151
ภาพที่ 11 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว).....	152
ภาพที่ 12 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว).....	153
ภาพที่ 13 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์.....	154
ภาพที่ 14 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิด	155
ภาพที่ 15 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบกลุ่ม)	156

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

เด็กปฐมวัยในช่วง 3–6 ปี เป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตและการพัฒนาการในทุกด้าน เป็นช่วงวัยที่มีการพัฒนาการด้านสมอง และการเรียนรู้อย่างรวดเร็วที่สุด ดังนั้น จึงถือได้ว่าช่วงปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่ต้องการการปลูกฝังดูแลเป็นพิเศษ เพื่อจะได้เป็นรากฐานที่สำคัญของการเรียนรู้ และการพัฒนาตลอดชีวิตให้เติบโตเป็นเด็กที่ฉลาด และประสบความสำเร็จในชีวิต (สำนักงานเลขาธิการศึกษาระทรวงศึกษาดิจการ, 2556) แต่จากการติดตามพัฒนาการของเด็กไทย พบว่า มีพัฒนาการที่ล่าช้าทั้งทางด้านสติปัญญา การคิดวิเคราะห์ ความคิดสร้างสรรค์ ภาษา และการปรับตัว มีสาเหตุมาจากการศึกษาไทยที่ส่วนใหญ่แล้วในทางปฏิบัติยังคงเน้นในเรื่องวิชาการ มุ่งเน้นแต่การท่องจำความรู้เพื่อสอบแข่งขัน และเน้นเฉพาะด้านเนื้อหาสาระมากกว่าการพัฒนาด้านทักษะกระบวนการ ส่งผลให้เด็กขาดความกระตือรือร้นแรงจูงใจในการเรียนรู้ และเกิดความเครียด ซึ่งจะส่งผล ต่อคุณลักษณะความสำเร็จด้านการศึกษา และการทำงานในอนาคตของเด็ก (สุทัศน์ ภูมิภาค, 2562) การพัฒนาเยาวชนยุคใหม่เพื่อให้ก้าวทันสู่โลกแห่งอนาคตการจัดการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดทักษะสำหรับศตวรรษที่ 21 จำเป็นต้องให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริงเรียนรู้ด้วยตนเอง เด็กปฐมวัยเป็นช่วงวัยที่เรียนรู้ผ่านการเล่น การลงมือทำ โดยใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ นอกจากการเล่น ปั้นทอง นันทะลาด (2560) ได้กล่าววว่า กิจกรรมศิลปะเป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการพัฒนาสมองช่วยให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย ลดความกดดัน ดังนั้น การเรียนรู้ผ่านประสบการณ์จริงจากการลงมือทำด้วยตนเองสามารถกระตุ้นทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การคิดนอกกรอบ รู้จักการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (Loose Parts) เป็นรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะแบบปลายเปิด จากวัสดุอุปกรณ์รอบตัวที่สามารถพบได้ในชีวิตประจำวันเป็นสิ่งที่สามารถหยิบจับ เคลื่อนย้ายตลอดจนนำมาผสมผสาน ประยุกต์ หรือออกแบบใหม่จนเกิดเป็นผลงานศิลปะของตนเองได้อย่างอิสระตามความคิดสร้างสรรค์หรือความสนใจของตนเอง การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ จึงสามารถช่วยส่งเสริมทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ซึ่งสอดคล้องกับคุณลักษณะ 4C ที่เด็กพึงมีในยุคศตวรรษที่ 21 ซึ่งประกอบไปด้วย ทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะในการทำงานร่วม ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และทักษะในการสื่อสารทั้งการพูด จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องพบว่า กิจกรรมการเล่นลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมที่เด็กสามารถใช้วัสดุได้หลากหลายวิธีและเปลี่ยนการเล่นได้อย่างอิสระ ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ช่วยให้เด็กได้พัฒนาทักษะทางสังคม ทักษะทางอารมณ์และทักษะด้านอื่นอย่างครบถ้วนและมีประสิทธิภาพ (พัทธ์ สุทธิบุญ,

2564) และจากการศึกษาบทความในต่างประเทศ Fix (2021) ได้กล่าวถึง การจัดกิจกรรมศิลปะกับการเล่นลูสพาร์ตส์ว่าเป็นรูปแบบกิจกรรมศิลปะ และการเล่นแบบปลายเปิดเด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ จากวัสดุอุปกรณ์ที่เคลื่อนย้ายได้ เป็นการสร้างสรรค์ผลงานโดยไม่มีข้อบังคับสามารถกระตุ้น การมองเห็นของเด็กจากมุมมองต่าง ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน ให้เด็กรู้จักสังเกต และสำรวจวัสดุในการทำงานส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สร้างความภาคภูมิใจในตนเอง นอกจากนี้ยังช่วยส่งเสริมทักษะการคิด แก้ไขปัญหา และการวางแผนความคิดในขณะปฏิบัติกิจกรรม (Early Excellence Inspirational Learning, 2022) ตามทฤษฎีพัฒนาการของอิริคสัน วัย 3-6 ปี เป็นระยะที่เด็กมีพัฒนาการด้านจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ หากเด็กได้รับการสนับสนุนให้มีส่วนร่วมในการคิดทำกิจกรรมต่าง ๆ อย่างเสรี จะทำให้เด็กพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในทางตรงกันข้าม ถ้าเด็กถูกจำกัดควบคุมความคิดและการกระทำ เด็กจะรู้สึกอึดอัด และไม่กล้าทำในสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งจะส่งผลเสียต่อพัฒนาการขั้นต่อไป (Richard, 1997) จากการศึกษาทฤษฎีของโลเวนเฟลด์ และบริทเทน Lowenfeld (1987) พบว่า พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะมีสูงมาก ตั้งแต่ อายุ 4 ปีขึ้นไป เด็กในวัยนี้จะเต็มไปด้วยความอยากรู้อยากเห็น ชอบเล่นสมมติ และทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการ มีความสามารถในการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ และเมื่อเข้าสู่อายุ 8-9 ปี พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะต่ำลง และจะลดต่ำลง ซึ่งหากเด็กได้รับการพัฒนาตั้งแต่เด็กในระยะแรก ๆ จะทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ และมีการพัฒนาเป็นอย่างดี ส่งผลถึงคุณภาพของเด็กในอนาคต การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กตั้งแต่เยาว์วัยเท่าใดก็ยิ่งมีผลดีขึ้นเท่านั้น โดยเฉพาะในช่วงก่อนวัยเรียนหรือช่วง 6 ปีแรกของชีวิตเป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง (อารี พันธุ์มณี, 2537) ดังนั้น เด็กในช่วงอายุระหว่าง 4-6 ปี จึงเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมที่สุดในการจัดประสบการณ์ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก โดยให้มีพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่วัยเด็กและพัฒนาติดต่อกันถึงขั้นระดับสูง โดยไม่บั่นทอนให้ลดลง (วรารณ รักรวิชัย, 2535)

ดังนั้น จากการศึกษาข้างต้น พบว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งสำคัญต่อการส่งเสริมตัวเด็กให้มีความสมบูรณ์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นต้นเหตุของลักษณะอันพึงประสงค์ของเด็ก นับตั้งแต่การเป็น ผู้มีอารมณ์สุนทรี มองโลกในแง่ดี ไม่เรียนรู้ ชอบการค้นคว้าทดลอง มีความคิดริเริ่ม ภาควิชาและมั่นใจในตนเอง ลักษณะเช่นนี้เกิดขึ้นเมื่อเด็กได้รับประสบการณ์ที่สร้างสรรค์ (Creative Experience) จากผู้ใหญ่ที่อยู่รอบตัว (กรภัสสร อินทรบำรุง, 2563) ผู้วิจัยจึงมีความต้องการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์นั้นเป็นกิจกรรมศิลปะที่แตกต่างไปจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ที่ใช้ในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย เนื่องจากกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์นั้นไม่ว่าจะเป็นกิจกรรมการปั้น การพับกระดาษ การฉีก ตัด ปะ หรือการประดิษฐ์ เป็นการดูกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์จากกระบวนการทำงานของเด็ก การตั้งปัญหา และแก้ปัญหาจากการลงมือทำ

กิจกรรม จนเกิดเป็นผลงานที่เสร็จสมบูรณ์ ในขณะที่กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์นั้น เป็นการให้เด็กได้ลงมือสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุที่แตกต่างและหลากหลาย ผลงานของเด็กจะสามารถเคลื่อนย้าย ประกอบ ต่อเติมได้ เป็นผลงานที่สามารถนำกลับมาสร้างสรรค์ใหม่ได้ตลอดตามความต้องการ จึงทำให้เกิดความท้าทายแก่เด็ก ส่งเสริมและกระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาการคิดสร้างสรรค์ รู้จักสังเกตสิ่งของรอบตัวและนำไปประยุกต์ใช้ในงานศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์ สอนให้มีทักษะและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ที่มุ่งเน้นให้เด็กเติบโตในยุคที่มีการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ต้องมีความพร้อมในการปรับตัวมีทักษะการคิดอย่างเป็นระบบ มีความคิดสร้างสรรค์ รู้จักคิดหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

คำถามวิจัย

รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นอย่างไร สามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัยได้หรือไม่

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย
2. เพื่อศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่พัฒนาขึ้น

ขอบเขตวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย (Research and Development) มีขอบเขตการวิจัย ดังนี้

1. ขอบเขตด้านเนื้อหา

- 1.1 การศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ โดยศึกษาจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- 1.2 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

2. ขอบเขตด้านประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือ เด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน 20 คน เนื่องจากเป็นช่วงสำคัญที่ร่างกายและสมองกำลังเจริญเติบโตจึงควรได้รับการพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างสมวัย รวมไปถึงเด็กในช่วงวัยนี้เป็นช่วงวัยที่เริ่มทำความเข้าใจ เรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัวมีความสามารถในการเรียนรู้ การคิดจินตนาการ และการสร้างสรรค์

3. ขอบเขตด้านตัวแปรที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัย

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์

ตัวแปรตาม คือ ทักษะการคิดสร้างสรรค์

คำจำกัดความที่ใช้ในการวิจัย

การจัดการเรียนรู้ หมายถึง กระบวนการที่ผู้สอนจัดสถานการณ์ สภาพการณ์ หรือกิจกรรมการเรียนรู้ต่าง ๆ โดยผ่านการมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างผู้สอนกับผู้เรียน เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามวัตถุประสงค์ที่ได้วางไว้ และสามารถนำประสบการณ์การเรียนรู้ไปใช้ได้

ลู่สพารตส์ หมายถึง กิจกรรมการเล่นแบบปลายเปิดสำหรับเด็กปฐมวัย โดยการเลือกวัสดุหรือสิ่งของรอบตัวที่พบได้ในชีวิตประจำวัน สามารถหยิบจับ เคลื่อนย้าย ตลอดจนนำมาผสมผสานหรือออกแบบใหม่เพื่อใช้ในการเล่น กระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดจากการลงมือทำและสร้างสรรค์อย่างอิสระ

ทักษะการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดอย่างกว้างขวางและหลากหลายโดยไม่ยึดติดอยู่ในกรอบ เป็นการรวบรวมประสบการณ์เดิมที่มีอยู่มาสร้างสรรค์ให้เกิดแนวคิดใหม่ ๆ และนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อยอดให้เกิดประโยชน์อย่างสร้างสรรค์ เป็นทักษะที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย ช่วยส่งเสริมการคิดวิเคราะห์ การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การกล้าแสดงออก การเห็นคุณค่าในตนเอง และการเรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านกิจกรรมสร้างสรรค์

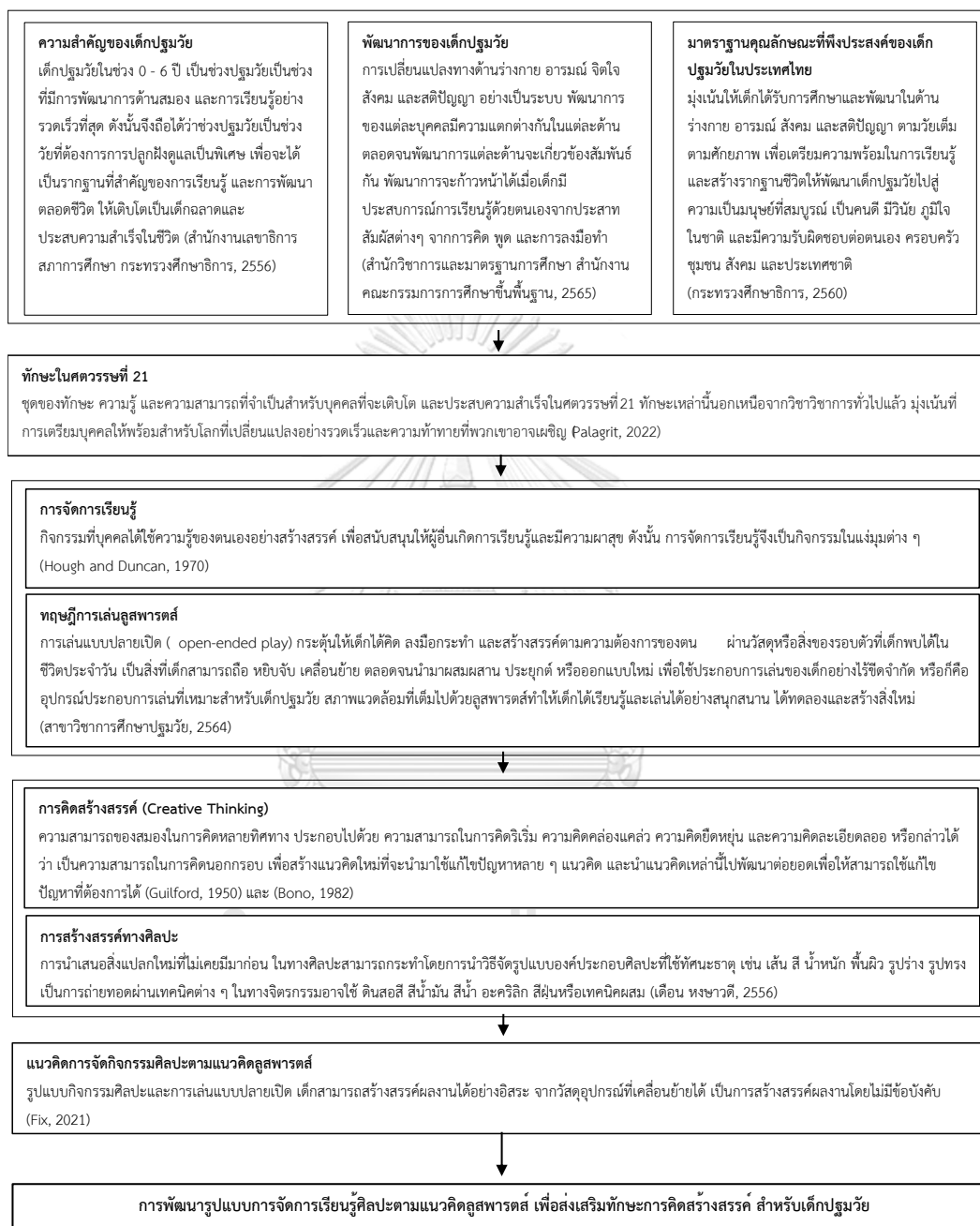
การสร้างสรรค์ทางศิลปะ หมายถึง ความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะของผู้เรียนในการนำประสบการณ์ความรู้ที่ได้รับมาทำให้เกิดผลงานใหม่ หรือแนวคิดใหม่ในงานศิลปะ ที่มีความแปลกใหม่และไม่ซ้ำใคร โดยพิจารณาจากทางเลือกที่หลากหลายและนำมาปรับใช้ให้เหมาะสม

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. ได้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ให้แก่ ครู ผู้ปกครอง ได้นำไปใช้ในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย

กรอบแนวคิด

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่พัฒนาขึ้น ประกอบด้วยแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักฐานการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560

- 1.1 ความสำคัญของเด็กปฐมวัย
- 1.2 อุดมการณ์และหลักการในการจัดการศึกษาเด็กปฐมวัยของชาติ
- 1.3 จุดหมาย
- 1.4 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์
- 1.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน
- 1.6 ทักษะในศตวรรษที่ 21

2. ทฤษฎีการเล่นลูสพาร์ตส์

- 2.1 ประวัติความเป็นมา
- 2.2 ทฤษฎีการเล่นลูสพาร์ตส์
- 2.3 ความหมายและความสำคัญของลูสพาร์ตส์
- 2.4 ประเภทของลูสพาร์ตส์
- 2.5 หลักการจัดกิจกรรมลูสพาร์ตส์
- 2.6 แนวทางการจัดกิจกรรม

3. การสร้างสรรค์งานศิลปะ

- 3.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
- 3.2 ความสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
- 3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
- 3.4 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์
- 3.5 การพัฒนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

3.6 ขั้นตอนการออกแบบความคิดสร้างสรรค์

3.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์

3.8 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

4. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

4.1 ความหมายการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

4.2 หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะ สำหรับเด็กปฐมวัย

4.3 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

4.4 วิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย

4.5 วิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

และกระบวนการที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

4.6 หลักการประเมินผลงานศิลปะ สำหรับเด็กปฐมวัย

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลูสพาร์ตส์

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

1. หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3–6 ปี พุทธศักราช 2560

1.1 ความสำคัญของเด็กปฐมวัย

ปฐมวัยเป็นวัยเริ่มต้นของชีวิตและการพัฒนาในทุกด้านเป็นช่วงวัยที่พัฒนาการทางด้านต่าง ๆ เป็นไปอย่างรวดเร็วที่สุด และเป็นฐานรากที่สำคัญสำหรับพัฒนาการในช่วงวัยต่อ ๆ ไปเด็กในวัยนี้จึงเป็นทรัพยากรบุคคลที่มีความสำคัญอย่างยิ่งของประเทศ เด็กปฐมวัยที่ได้รับการดูแลอย่างเหมาะสมตามช่วงวัยจะสามารถเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่ดีมีคุณภาพ และจะเป็นกำลังสำคัญของประเทศชาติต่อไปในอนาคต ดังคำกล่าวของ ศ.ดร.เจมส์ เจ. เอคแมน นักเศรษฐศาสตร์รางวัลโนเบลปี พ.ศ. 2542 ที่ว่า “การลงทุนพัฒนาเด็กปฐมวัยเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าให้ผลตอบแทนแก่สังคมที่ดีที่สุดในระยะยาว” ดังนั้น การพัฒนาเด็กปฐมวัยจึงเป็นรากฐานที่มีผลต่อคุณภาพและประสิทธิภาพของคนตลอดชีวิต และเป็นการลงทุนที่คุ้มค่าที่สุด กล่าวคือ เด็กเยาวชนและผู้ใหญ่ที่มีสุขภาพดีมีความสามารถเรียนรู้ทำงานได้เก่ง และเป็นพลเมืองดีที่จะนำสู่ความสำเร็จในสังคมที่ท้าทายในศตวรรษที่ 21 ต้องได้รับโอกาสการพัฒนาอย่างรอบด้านในช่วงปฐมวัย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562)

1.2 อุดมการณ์และหลักการในการจัดการศึกษาเด็กปฐมวัยของชาติ

รัฐธรรมนูญแห่งราชอาณาจักรไทย พุทธศักราช 2560 ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาเด็กปฐมวัยไว้หลายมาตรา คือ

มาตรา 54 วรรคสอง กำหนดว่า “รัฐต้องดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแล และพัฒนาก่อนเข้ารับการศึกษา เพื่อพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้สมกับวัยโดยส่งเสริมให้องค์กรปกครองส่วนท้องถิ่น และภาคเอกชนเข้ามีส่วนร่วมในการดำเนินการด้วย”

มาตรา 258 ให้ดำเนินการปฏิรูปประเทศให้เกิดผลด้านการศึกษาให้สามารถเริ่มดำเนินการให้เด็กเล็กได้รับการดูแล และพัฒนาก่อนเข้ารับการศึกษา ตามมาตรา 54 วรรคสอง เพื่อให้เด็กเล็กได้รับการพัฒนาร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์ สังคม และสติปัญญา ให้สมกับวัยโดยไม่เก็บค่าใช้จ่าย (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ, 2562)

1.3 จุดหมาย

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี มุ่งให้เด็กมีพัฒนาการตามวัยเต็มตามศักยภาพและมีความพร้อมในการเรียนรู้ต่อไป จึงกำหนดจุดหมายเพื่อให้เกิดกับเด็กเมื่อจบการศึกษา ระดับปฐมวัย ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

- 1) ร่างกายเจริญเติบโตตามวัย แข็งแรง และมีสุขนิสัยที่ดี
- 2) สุขภาพจิตดี มีสุนทรียภาพ มีคุณธรรม จริยธรรม และจิตใจที่ดีงาม
- 3) มีทักษะชีวิตและปฏิบัติตนตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง มีวินัย และอยู่ร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข
- 4) มีทักษะการคิด การใช้ภาษาสื่อสาร และการแสวงหาความรู้ได้เหมาะสมกับวัย

1.4 มาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 กำหนดมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ จำนวน 12 มาตรฐาน ประกอบด้วย พัฒนาการด้านร่างกาย 2 มาตรฐาน พัฒนาการด้านอารมณ์ จิตใจ 3 มาตรฐาน พัฒนาการด้านสังคม 3 มาตรฐาน และพัฒนาการด้านสติปัญญา 4 มาตรฐาน กำหนดตัวบ่งชี้ซึ่งเป็นเป้าหมายในการพัฒนาเด็กที่มีความสัมพันธ์สอดคล้องกับมาตรฐานคุณลักษณะที่พึงประสงค์ และมีการกำหนดสภาพที่พึงประสงค์ ซึ่งเป็นพฤติกรรมหรือความสามารถตามวัยที่จำเป็นสำหรับเด็กทุกคนบนพื้นฐานพัฒนาการหรือความสามารถในแต่ละระดับอายุ คือ อายุ 3-4 ปี อายุ 4-5 ปี และอายุ 5-6 ปี อีกทั้งนำไปใช้ในการวิเคราะห์ สาระการเรียนรู้ เพื่อกำหนดเป็นจุดประสงค์การเรียนรู้ในการจัดประสบการณ์และการประเมินพัฒนาการเด็ก นอกจากสภาพที่พึงประสงค์ที่กำหนดในหลักสูตรการศึกษาปฐมวัย ผู้สอนจำเป็นต้องทำความเข้าใจพัฒนาการของเด็ก อายุ 3-6 ปี เพื่อนำไปพิจารณาจัดประสบการณ์ให้เด็กแต่ละวัยได้อย่างถูกต้องเหมาะสม ขณะเดียวกัน จะต้องสังเกตเด็กแต่ละคนซึ่งมีความแตกต่างระหว่างบุคคล เพื่อนำข้อมูลไปช่วยพัฒนาเด็กให้เต็มตาม

ความสามารถและศักยภาพหรือช่วยเหลือเด็กได้ทันทั่วทั้งที่ ในกรณีสภาพที่พึงประสงค์ของเด็กไม่เป็นไปตามวัย ผู้สอนจำเป็นต้องหาจุดบกพร่องและรีบแก้ไขโดยจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาเด็ก ถ้าเด็กมีสภาพที่พึงประสงค์สูงกว่าวัย ผู้สอนควรจัดกิจกรรม เพื่อส่งเสริมให้เด็กมีพัฒนาการเต็มตามศักยภาพ สภาพที่พึงประสงค์เกิดขึ้นตามวัยมากน้อยแตกต่างกันไปในเด็กแต่ละบุคคล ทั้งนี้ ขึ้นอยู่กับสภาพแวดล้อม การอบรมเลี้ยงดู และประสบการณ์ที่เด็กได้รับ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

1.5 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 มุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 6 ประการ ดังนี้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

1) ความสามารถในการชื่นชมและแสดงออกทางงานศิลปะ ความสามารถในการแสดงออกทางอารมณ์ ความรู้สึกของตนเองผ่านงานศิลปะ ดนตรี และการเคลื่อนไหว สามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้ โดยมีการดัดแปลงใหม่จากเดิมตามความคิด ความรู้สึกของตนเอง

2) ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการช่วยเหลือตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวัน มีวินัยในตนเองในการปฏิบัติกิจวัตรประจำวันขั้นพื้นฐาน และการปฏิบัติตามหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียงหรือก็คือความสามารถในการนำสิ่งของต่าง ๆ รอบตัวมาใช้ให้เกิดประโยชน์

3) ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ความสามารถในการทำกิจกรรมร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข มีปฏิสัมพันธ์ที่ดีกับบุคคลที่คุ้นเคยได้อย่างเหมาะสมกับสถานการณ์ สามารถปฏิบัติตนได้อย่างเหมาะสมตามสถานการณ์ รู้จักแก้ไขปัญหาโดยปราศจากการใช้ความรุนแรงด้วยตนเอง

4) ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการรับส่งข่าวสาร เล่าเรื่องให้ผู้อื่นฟังเข้าใจได้ สามารถเชื่อมโยงเรื่องราวที่ได้รับมาได้อย่างต่อเนื่อง รวมถึงความรู้เรื่องการอ่าน เขียน ภาพ และสัญลักษณ์ทางต่าง ๆ

5) ความสามารถในการคิด ความสามารถในการคิดรวบยอด รู้จักสังเกตสิ่งต่าง ๆ รอบตัวและเก็บเป็นข้อมูลในการบอกถึงลักษณะ ส่วนประกอบ ความสัมพันธ์ หรือลำดับเหตุการณ์ได้ รวมไปถึงความสามารถในการคิดเชิงเหตุผลสามารถตัดสินใจและยอมรับในสิ่งต่าง ๆ การระบุปัญหา สร้างทางเลือก และเลือกวิธีการแก้ปัญหา

6) ความสามารถในการแสวงหาความรู้ ความสามารถในการค้นหาคำตอบ ข้อสงสัย โดยใช้วิธีการที่หลากหลายด้วยตนเอง มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้และทำกิจกรรมตั้งแต่ต้นจนจบ

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย สำหรับเด็กอายุ 3-6 ปี พุทธศักราช 2560 ให้ความสำคัญกับพัฒนาการของเด็กปฐมวัย ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ วินัย อารมณ์

สังคม และสติปัญญาอย่างเต็มศักยภาพ โดยมีจุดมุ่งหมายพัฒนาเด็กให้เป็นไปตามวัยอย่างเต็มศักยภาพ พร้อมในการเรียนรู้ต่อไปในอนาคตตามมาตรฐานคุณลักษณะอันพึงประสงค์ และมุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะที่สำคัญทั้ง 6 ประการ ทั้งด้านความสามารถในการชื่นชมและแสดงออกทางงาน ศิลปะ ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต ความสามารถในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ความสามารถในการสื่อสาร ความสามารถในการคิด และความสามารถในการแสวงหาความรู้ เพื่อให้เท่าทันการเปลี่ยนแปลงในศตวรรษที่ 21 และมุ่งสู่ความสำเร็จในอนาคต

1.6 ทักษะในศตวรรษที่ 21

1.6.1 ความหมาย

Partnership for 21st Century Skills (2006) กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะที่จำเป็นต่อนักเรียนสำหรับการใช้ชีวิตในยุคของการเติบโตทางเศรษฐกิจของโลกปัจจุบัน

North Central Regional Educational Laboratory & Metiri Group (2023) กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 เป็นการบรรลุผลการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผ่านการรู้หนังสือในยุคเทคโนโลยี (Digital-age Literacy) กระบวนการคิดเชิงประดิษฐ์อย่างสร้างสรรค์ (Inventive Thinking) การสื่อสารอย่างมีประสิทธิภาพ (Effective Communication) และการเพิ่มผลิตผลระดับสูง (High Productivity)

Educational Testing Service (2007) กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ ความสามารถในการสะสมหรือเก็บข้อมูลในการสร้างและจัดการข้อมูล ประเมินคุณภาพความสัมพันธ์ และประโยชน์ของข้อมูล เพื่อให้ข้อมูลที่ถูกต้องจากการใช้ทรัพยากรที่มีอยู่

Mitchell (2010) กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ คุณภาพหรือคุณลักษณะ บุคคลต่างจากคนอื่นที่มีทักษะและประสบการณ์ที่คล้ายกัน

Mitchell (2010) กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ ความสามารถหรือความท้าทายที่แต่ละบุคคลสามารถนำไปสู่การทำงาน เป็นคุณลักษณะทางอาชีพที่แต่ละบุคคลมี เช่น ทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม ทักษะการสื่อสาร (Communication Skills) ทักษะผู้นำ (Leadership Skills) ทักษะบริการลูกค้า (Customer Service Skills) และทักษะแก้ปัญหา (Problem Solving Skills)

Hunter (2011) กล่าวว่า ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ ทักษะความสามารถทางอาชีพ หรือทักษะที่จำเป็นมี 6 ประเภท คือ ความสามารถทางคณิตศาสตร์ (Numeracy) การสื่อสาร (Communication) การคิดวิเคราะห์ (Critical Thinking) และการแก้ปัญหา (Problem Solving) ส่วนบุคคล (Personal) ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล (Interpersonal) การจัดการข้อมูล (Information Management) เทคโนโลยีและระบบข้อมูล

1.6.2 ทักษะในศตวรรษที่ 21 ประกอบไปด้วย

1.1) ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ประกอบไปด้วย

1.1) **ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)** เป็นทักษะที่มีความจำเป็นมากขึ้นเรื่อย ๆ ในปัจจุบัน เนื่องด้วยเทคโนโลยีการผลิตที่เจริญก้าวหน้ามากในปัจจุบันงานจำนวนมากถูกถ่ายโอนไปให้เครื่องจักร ดังนั้น แรงงานระดับต่ำซึ่งทำงานประจำ (Routine) จึงเป็นที่ต้องการน้อยลงเรื่อย ๆ และทำให้ความต้องการแรงงานโดยบริษัทอุตสาหกรรมขนาดใหญ่มีน้อยลง หนทางเดียวที่ระบบเศรษฐกิจโลกจะสามารถรองรับแรงงานจำนวนมากมหาศาลเหล่านี้ได้ คือ การเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ให้กับประชากร และเปลี่ยนประชากรโลกให้เป็นผู้ประกอบการ ให้กล้าคิดกล้าทำ เริ่มต้นและริเริ่มสิ่งใหม่ และการจะส่งเสริมให้พลเมืองของประเทศเป็นผู้ประกอบการมากขึ้นนั้นขาดไม่ได้เลยที่จะต้องเพิ่ม ความคิดสร้างสรรค์ให้เป็นทักษะเบื้องต้นแก่ประชากร

1.2) **ความคิดอย่างมีวิจารณญาณ (Critical Thinking)** ความจริงแล้วทักษะนี้มิได้มีความสำคัญเฉพาะในศตวรรษที่ 21 นี้เท่านั้นแต่ตลอดมาในประวัติศาสตร์โลก การคิดเชิงระบบเป็นทักษะที่มีความจำเป็นเสมอมา ผู้ที่สามารถคิดเชิงระบบได้ดีสามารถวิเคราะห์และสังเคราะห์ข้อมูลเหตุการณ์ต่าง ๆ และแก้ปัญหา (Problem Solving) ที่เกิดขึ้นรอบตัวได้อย่างเหมาะสม จะมีความได้เปรียบเหนือผู้อื่นที่ไม่มีทักษะนี้ อีกทั้งในโลกยุคที่ข้อมูลข่าวสารล้นเกินในปัจจุบัน การคิดเชิงระบบ จึงยังมีความจำเป็นมากยิ่งขึ้นผลลัพธ์ของการไม่สามารถคิดเชิงระบบได้อย่างเหมาะสม คือ การที่ประชากรไม่สามารถประมวลข้อมูลและแนวคิดต่าง ๆ มาปะติดปะต่อเป็นเรื่องราวที่ฟังดูมีเหตุผลและน่าเชื่อถือได้ รูปธรรมที่เห็นได้ชัดเจน คือ ความคิดเห็นต่อเหตุการณ์ต่าง ๆ โดยเฉพาะทางการเมือง

1.3) **การสื่อสารและการทำงานร่วมกับผู้อื่น (Communication and Collaboration)** การเรียนรู้ในโลกยุคสมัยใหม่เรียกร้องให้ผู้เรียนต้องมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่นมากขึ้น รวมทั้งในโลกแห่งการทำงาน การสื่อสาร และการประสานงานร่วมกับผู้อื่น ก็เป็นทักษะที่สำคัญอย่างยิ่ง ดังนั้น ทักษะนี้จึงเป็นเครื่องมือหนึ่งเพื่อเตรียมผู้เรียนให้พร้อมสำหรับโลกการทำงานจริง

2) ทักษะความเข้าใจและการใช้เทคโนโลยีดิจิทัล (Digital and Information Literacy Skills)

2.1) **ความรู้พื้นฐานทางด้านข้อมูลข่าวสาร (Information literacy)** ในปัจจุบันเรา สามารถค้นหาข้อมูลใด ๆ ได้ง่ายทางโลกอินเทอร์เน็ตซึ่งถูกเสริมพลังด้วยกูเกิล (Google) ต่างจากในอดีต ซึ่งการเรียนรู้หมายถึงการจดจำรายละเอียดและข้อมูลต่าง ๆ ให้ได้ แต่ทักษะเหล่านั้นแทบไม่มีความจำเป็นอีกต่อไปในยุคปัจจุบัน เนื่องจากเราสามารถค้นหา

ข้อมูลแทบทุกชนิดได้บนโลกอินเทอร์เน็ต คำถามจึงเปลี่ยนแปลงไปจากเดิมว่าเราจะทำอย่างไร เพื่อจะสามารถจดจำข้อมูลต่าง ๆ ได้หมด กลายเป็นทำอย่างไรเราถึงจะสามารถจัดการกับข้อมูลจำนวนมหาศาลที่หาได้ง่ายบนโลกอินเทอร์เน็ตได้อย่างเหมาะสม ความสามารถในการเข้าถึง คัดกรอง คัดเลือก รวมทั้งสามารถตัดสินใจได้ว่าข้อมูลใดน่าเชื่อถือไม่น่าเชื่อถือ เป็นทักษะที่มีความจำเป็นอย่างยิ่งสำหรับการอยู่ในโลกที่ข้อมูลข่าวสารล้นและรวดเร็วในปัจจุบัน

2.2) ความรู้พื้นฐานด้านการใช้สื่อ(Media literacy) ความสามารถในการใช้สื่ออย่าง เหมาะสม ถือเป็นอีกทักษะหนึ่งที่สำคัญสำหรับการทำงานในยุคปัจจุบัน ไม่ว่าจะเป็นการใช้ไฟล์การนำเสนอทั่วไป จนถึงการใช้สื่อในรูปแบบที่ซับซ้อนกว่า เช่น การทำสื่อวิดีโอ และการสร้างเว็บไซต์ ดังนั้น ความสามารถในการใช้สื่อและผลิตสื่ออย่างเหมาะสม จะเสริมให้การทำงานในโลกยุคใหม่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.3) ความรู้พื้นฐานด้านเทคโนโลยีสารสนเทศ (ICT literacy) เทคโนโลยีข้อมูลข่าวสารในปัจจุบันพัฒนาไปอย่างรวดเร็วมีเครื่องมือด้านสารสนเทศใหม่ ๆ เกิดขึ้นมากมายไม่ว่าจะเป็น Smart Phone หรือ Tablet PC รวมทั้งโครงสร้างพื้นฐานทางด้านเทคโนโลยีสารสนเทศที่พัฒนาขึ้นอย่างต่อเนื่อง เช่น สัญญาณ 3G ในทุกพื้นที่ ดังนั้น การเรียนรู้เพื่อให้สามารถใช้เทคโนโลยีเหล่านี้ได้อย่างเหมาะสมจึงเป็นเรื่องที่มีความสำคัญและจำเป็นมากขึ้นในปัจจุบัน

3) ทักษะชีวิต (Life Skills)

3.1) ความยืดหยุ่นและความสามารถในการปรับตัว (Flexibility and Adaptability) คือ ความสามารถในการปรับบทบาทไปสู่การเปลี่ยนแปลงได้ และให้ผลสะท้อนกลับอย่างมีประสิทธิภาพ ประกอบด้วย การปรับไปสู่การเปลี่ยนแปลง เข้าใจ จัดการ มีทัศนคติที่หลากหลายและสมดุล

3.2) ภาวะความเป็นผู้นำและความรับผิดชอบต่องาน (Leadership and Responsibility) ความสามารถของแต่ละบุคคลในการทำงานและการเอาใจใส่สังคม กระตุ้นผู้อื่น ประเมินจุดแข็งของผู้อื่นไปยังเป้าหมายที่บรรลุผล แนะนำและเป็นผู้นำผู้อื่น (Guide and Lead Others) คือ ใช้ความสัมพันธ์ระหว่างบุคคล และทักษะการแก้ปัญหาในการแนะนำผู้อื่นไปสู่เป้าหมาย ใช้ประโยชน์จากจุดแข็งของผู้อื่นให้ประสบความสำเร็จไปยังเป้าหมาย กระตุ้นผู้อื่นไปถึงในสิ่งที่ดีที่สุดในแสดงให้ถึงความมีคุณธรรมและพฤติกรรมที่มีจริยธรรมในการใช้อิทธิพลและอำนาจในทางที่ถูก มีความรับผิดชอบต่อผู้อื่น คือ การแสดงความรับผิดชอบต่อสังคม

3.3) การริเริ่มและการชี้นำตนเอง (Initiative and Self-direction) คือ ความสามารถในการเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง โดยการตั้งเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพสามารถทำงานได้อย่างอิสระ ประกอบด้วย จัดการเป้าหมายและเวลา (Manage Goals and Time) คือ การตั้งเป้าหมายกับเกณฑ์ที่ประสบความสำเร็จในสิ่งที่เป็นจริงและไม่เป็นจริง เป้าหมายยุทธวิธีในระยะสั้นและยาวให้สมดุล ใช้เวลาให้เป็นประโยชน์อย่างมีประสิทธิภาพ ทำงานอย่างอิสระ (Work Independently) คือ การควบคุม อธิบาย จัดการงานอย่างสมบูรณ์ โดยปราศจากความผิดพลาดผู้เรียนรู้ด้วยตนเอง (Be Self-direction Learners) คือ การเรียนรู้พื้นฐาน ทักษะและหลักสูตรในการสำรวจ และขยายการเรียนรู้

3.4) ความรับผิดชอบในการทำงานและการทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ (Productivity and Accountability) คือ การจัดการและเผชิญเป้าหมาย การจัดการเวลาทำงานต่อสิ่งที่จำเป็นก่อน การจัดการโครงการ (Manage Projects) คือ การตั้งเป้าหมายเมื่อพบกับอุปสรรค (Obstacles) และความกดดัน การวางแผนและจัดการงานให้สำเร็จไปสู่ผลลัพธ์ที่มุ่งหมายผลลัพธ์แสดงความเกี่ยวข้องกับผลลัพธ์ที่มีคุณภาพ รวมทั้งความสามารถในการทำงานอย่างมีจริยธรรม การจัดการเวลาและโครงการอย่างมีประสิทธิภาพ การทำงานได้อย่างหลากหลายรูปแบบ การมีส่วนร่วมในกิจกรรมที่มีความตรงต่อเวลา การร่วมมือกันอย่างมีประสิทธิภาพกับทีม เคารพและชมเชยทีม และสามารถอธิบายผลลัพธ์ได้

3.5) ทักษะทางสังคมและพหุวัฒนธรรม (Social and Cross-cultural Skills) คือ ความสามารถในการทำงานได้ดีกับผู้อื่น นำเสนอความเชี่ยวชาญด้วยตนเอง เคารพและยอมรับความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรม การมีปฏิสัมพันธ์กับผู้อื่น การรู้ความเหมาะสมในการฟังและการพูด การทำตัวให้น่าเคารพและมีมารยาท เคารพวัฒนธรรมที่แตกต่างและทำงานอย่างมีประสิทธิภาพ รับฟังความคิดเห็น ค่านิยมที่แตกต่าง อิทธิพล ความแตกต่างทางสังคมและวัฒนธรรมในการออกแบบความคิด และการเพิ่มทั้งนวัตกรรมและคุณภาพของงาน

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ผู้เรียนจำเป็นต้องมีความรู้ในด้านเนื้อหา สามารถเชื่อมโยงความรู้ได้มากกว่า 1 แขนง ทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 คือ การมีทักษะด้านการเรียนรู้ ทักษะด้านนวัตกรรม สื่อ สารสนเทศ และเทคโนโลยี รวมทั้งทักษะชีวิตในการทำงาน โดยทั้งหมดจะเกิดขึ้นได้ต้องอาศัยการสนับสนุน การศึกษาทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 จึงมีความสำคัญที่ส่งผลให้คนแต่ละบุคคลสามารถเติบโตในโลกที่เปลี่ยนแปลงได้ตลอดเวลา ประสบความสำเร็จในการทำงาน ทั้งในด้านการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ ช่วยให้มีความคิดสร้างสรรค์ เรียนรู้ได้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต และปรับตัวให้เข้ากับเทคโนโลยีในยุคสมัยใหม่ได้

2. ทฤษฎีการเล่นลูสพาร์ตส์

2.1 ประวัติความเป็นมา

กัณฑ์พัชญา อยู่อำไพ (2563) กล่าวว่า เดิมทีแนวคิดเรื่องการให้เด็กได้เล่นกลางแจ้งกับวัสดุอุปกรณ์ใกล้ตัวที่หาได้ง่าย โดยเฉพาะข้าวของเหลือใช้ที่ไม่ใช่ของเล่นสำเร็จรูปนั้นมีมาอย่างยาวนานทั้งในประเทศและต่างประเทศ และนับเป็นอีกหนึ่งแนวทางในการใช้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้เด็กปฐมวัยมาโดยตลอด จากการศึกษา พบว่า แนวปรัชญาทางการศึกษาปฐมวัยในอดีตล้วนมีการประดิษฐ์คิดค้น ออกแบบ คัดสรรอุปกรณ์และวิธีการที่กำกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กโดดเด่นเฉพาะตัวแตกต่างกันไป นับตั้งแต่ Friedrich Froebel ที่ได้พัฒนา Kindergarten ขึ้นใน ค.ศ. 1830 พร้อมชุดของขั้วขั้วทั้ง 20 ชุด ซึ่งมีคู่มือแนะนำโครงสร้างของการเล่นอย่างชัดเจนว่าของเล่นแต่ละลำดับชื่ออะไร เล่นอย่างไร มีเป้าหมายอย่างไร (Brosterman, 1997)

แนวทางการศึกษาออลดอร์ฟ (Waldorf) แนวทางการศึกษาออลดอร์ฟ (Waldorf) เริ่มขึ้นจากนักปรัชญาที่ชื่อว่า รูดอร์ฟ สไตเนอร์ (Rudolf Steiner) ได้จัดตั้งโรงเรียนออลดอร์ฟแห่งแรกขึ้นที่ประเทศเยอรมัน ในปี ค.ศ. 1919 โดยมีความเชื่อว่าการศึกษาคือการช่วยคนให้ดำเนินชีวิตให้ถูกต้องตามธรรมชาติ ด้วยการให้เด็กทำกิจกรรมตามที่ตนเองสนใจโดยมีครูและผู้ปกครองเป็นผู้ป้องกันเด็กจากการรบกวนทางสังคม สภาพแวดล้อมสมัยใหม่และเทคโนโลยีสิ่งๆที่เด็กได้สัมผัสต้องเป็นธรรมชาติที่บริสุทธิ์ แนวคิดของสไตเนอร์เน้นการเรียนรู้ของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ เพราะ สไตเนอร์ เชื่อว่าเด็กสามารถพัฒนาศักยภาพของตนได้ภายใต้การเรียนรู้ตามธรรมชาติไม่ต้องตกแต่ง การสอนของครูต้องเป็นการสร้างการเรียนรู้ที่นุ่มนวลและแทรกซึมไปกับความรู้สึกของเด็กโดยธรรมชาติ โดยไม่ต้องสัมผัสเทคโนโลยีเลย (ทอรั้ง ศิริรัชยา, 2559) ดังนั้น การจัดการศึกษาออลดอร์ฟ จึงคำนึงถึงศักยภาพในตัวเด็กแต่ละคน โดยให้อ่านายให้เด็กได้ค้นพบพลัง ความกระตือรือร้น และปัญญา ที่ตนเองมีอยู่ ไม่ใช่มุ่งนำข้อมูลความรู้จากภายนอกใส่เข้าไปให้เด็ก เนื่องจากเด็กในช่วง 7 ปีแรก เป็นช่วงสำคัญของการเรียนรู้ และประสบการณ์ที่เหมาะสม ซึ่งจะทำให้เด็กเติบโตและเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

แนวทางการศึกษาออลดอร์ฟ (Waldorf) เริ่มขึ้นจากนักปรัชญาที่ชื่อว่า รูดอร์ฟ สไตเนอร์ (Rudolf Steiner) ได้จัดตั้งโรงเรียนออลดอร์ฟแห่งแรกขึ้นที่ประเทศเยอรมัน ในปี ค.ศ. 1919 โดยมีความเชื่อว่าการศึกษาคือการช่วยคนให้ดำเนินชีวิตให้ถูกต้องตามธรรมชาติ ด้วยการให้เด็กทำกิจกรรมตามที่ตนเองสนใจโดยมีครูและผู้ปกครองเป็นผู้ป้องกันเด็กจากการรบกวนทางสังคม สภาพแวดล้อมสมัยใหม่และเทคโนโลยี สิ่งๆที่เด็กได้สัมผัสต้องเป็นธรรมชาติที่บริสุทธิ์ แนวคิดของสไตเนอร์เน้นการเรียนรู้ของเด็กอย่างเป็นธรรมชาติ เพราะ สไตเนอร์ เชื่อว่าเด็กสามารถพัฒนาศักยภาพของตนได้

ภายใต้การเรียนรู้อย่างธรรมชาติไม่ต้องตกแต่ง การสอนของครูต้องเป็นการสร้างการเรียนรู้ผ่าน
 นุ้มนวลและแทรกซึมไปกับความรู้สึกของเด็กโดยธรรมชาติ โดยไม่ต้องสัมผัสเทคโนโลยีเลย
 (ทอรั้ง ศิริรัถยา, 2559) ดังนั้น การจัดการศึกษาของวอลดอร์ฟ จึงคำนึงถึงศักยภาพในตัวเด็กแต่ละคน
 โดยเอื้ออำนวยให้เด็กได้ค้นพบพลัง ความกระตือรือร้น และปัญญา ที่ตนเองมีอยู่ไม่ใช่มุ่งนำข้อมูล
 ความรู้จากภายนอกใส่เข้าไปให้เด็ก เนื่องจากเด็กในช่วง 7 ปีแรก เป็นช่วงสำคัญของการเรียนรู้ และ
 ประสบการณ์ที่เหมาะสม ซึ่งจะทำให้เด็กเติบโตและเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์

แนวการศึกษาเรกจิโอ เอมีเลีย (Reggio Emilia) เกิดขึ้นที่เมือง เรกจิโอ เอมีเลีย
 ในประเทศอิตาลีหลังสงครามโลกครั้งที่ 2 สิ้นสุดลง เมื่อผลของสงครามทำให้อาคารบ้านเรือนของ
 เมืองเสียหายเกือบทั้งหมด แม่บ้านกลุ่มหนึ่งต้องการให้ลูกหลานของตัวเองได้เรียนหนังสือ จึงช่วยกัน
 สร้างโรงเรียนและชักชวนให้ ลอริส มาลากุซซี (Loris Malaguzzi) ครูระดับมัธยม และนักการศึกษา
 มาร่วมสอนเด็กเล็กที่โรงเรียน ต่อมา ในช่วง ค.ศ. 1960 แนวการศึกษาเรกจิโอ เอมีเลีย ได้ถูกพัฒนา
 จากแนวคิด และทฤษฎีของนักการศึกษา นักวิทยาศาสตร์ นักสังคมวิทยา นักจิตวิทยา ซึ่งมีผลต่อแนว
 การจัดการศึกษาในยุคนั้น เช่น แนวคิดของ Jean Piaget, John Dewey, Henri Wallon, Edward
 Chaparede, Ovide Decroly, Anton Makarenko, Lev Vygotsky และ Erik Erikson Urie
 Bronfenbrenner ศึกษา The New Education เรียนรู้เทคนิคการสอนจาก Celestine Freinet
 ในประเทศฝรั่งเศส เรียนรู้การทดลอง progressive education ที่โรงเรียน Dalton จากการศึกษาทำ
 ให้เกิดเป็นแนวทางในการสอนแบบเรกจิโอเอมีเลียให้มีความชัดเจนมากขึ้น (Thaikids, 2008) การจัด
 ประสบการณ์แบบเรกจิโอเอมีเลียเป็นการจัดการเรียนรู้ที่สนองต่อความอยากรู้ และแรงจูงใจภายใน
 ของเด็กในการเรียนรู้ ภายใต้การจัดสิ่งแวดล้อมและกิจกรรมที่เหมาะสมกับการพัฒนาเด็กแต่ละคน
 (ธิดา พิทักษ์สินสุข และสุจินดา ขจรรุ่งศิลป์, 2550) การเรียนตามแนวคิดนี้เด็กจะได้รับสิ่งที่ดีที่ตรง
 กับความต้องการ ความสนใจและความสามารถของเด็ก เพราะเป็นการสอนโดยคำนึงถึงความแตกต่าง
 ของเด็กแต่ละคน พัฒนาศักยภาพที่หลากหลาย ได้เรียนรู้วัฒนธรรม สนับสนุนความสามารถของเด็ก
 ตามแนวคิดพหุปัญญา (Multiple Intelligences) ของโฮวาร์ด การ์ดเนอร์ (Howard Gardner)
 อีกด้วย (Reggio Emilia Approach, 2007)

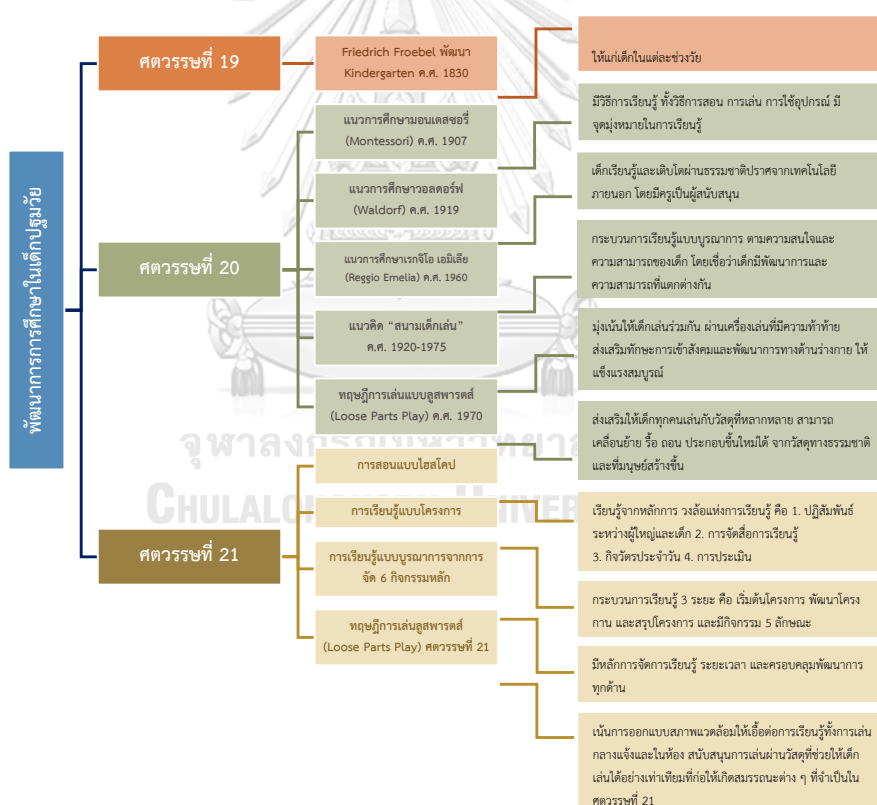
นอกจากแนวคิดและวิธีการสอนในรูปแบบใหม่ ๆ การจัดการศึกษาปฐมวัย ช่วงปี ค.ศ.
 1920-1975 ในประเทศสหรัฐอเมริกาได้เกิด แนวคิด “สนามเด็กเล่น” ขึ้นโดยรายละเอียดภายใน
 หนังสือของ Biondo (2014) ได้รวบรวมภาพถ่ายสำคัญที่เกี่ยวกับสนามเด็กเล่น ซึ่งสะท้อนถึงการ

เปลี่ยนแปลงของสนามเด็กเล่นในแต่ละพื้นที่และการเปลี่ยนแปลงจากอดีตสู่ปัจจุบัน โดยนักประวัติศาสตร์ศิลปะและนักวิชาการด้านสนามเด็กเล่น Solomon (2005) ได้กล่าวว่า การออกมาใช้เวลาเล่นร่วมกันของเด็กและเยาวชน กลางแจ้งเกิดขึ้นจากความต้องการของประชาชนที่กดดันให้รัฐบาลพัฒนาคุณภาพชีวิตของผู้พลพและ ผู้ด้อยโอกาส รวมถึงแยกเด็กและเยาวชนออกจากพื้นที่เสี่ยงทางอาชญากรรม ขณะเดียวกันยังช่วยส่งเสริมทักษะการเข้าสังคมตลอดจนเพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับวิถีธรรมเนียมของอเมริกันชน ซึ่งเป็นแนวโน้มที่เกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องในช่วงยุคแห่งความก้าวหน้า โดยจุดเด่นของสนามเด็กเล่นล้วนมีเครื่องเล่นขนาดใหญ่ที่เด็กสามารถเล่นร่วมกันได้หลากหลายคน เน้นความสนุกสนาน ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านร่างกาย ลักษณะของเครื่องเล่นมีขนาดใหญ่ มั่นคง แข็งแรงซึ่งส่งเสริมให้รู้สึกท้าทายในการเล่นปีนป่าย ไต่ ไถ่ตัว เป็นต้น ซึ่งเป็นลักษณะการเล่นแบบยิมเนเซียมกลางแจ้ง (Outdoor Gymnasium) แตกต่างกับการเล่นในปัจจุบันที่เป็นลักษณะการเล่นแบบเชิงระนาบ คำนึงถึงความสอดคล้องกับพัฒนาการ ของเด็กแต่ละช่วงวัยและระวังเรื่องความปลอดภัยมากเป็นพิเศษ

จนกระทั่งช่วงปี ค.ศ. 1970 สถาปนิกชื่อ Simon Nicholson ได้เสนอ **ทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ (Loose Parts Play)** เป็นทฤษฎีการเล่นที่เด็กทุกคนได้มีปฏิสัมพันธ์กับอุปกรณ์ ข้าวของหลากหลายรูปแบบผ่านประสาทสัมผัส ตลอดจนตื่นตาตื่นใจกับปรากฏการณ์ทางธรรมชาติ รวมถึงสื่อและสรรพสิ่งต่าง ๆ ที่มนุษย์สร้างขึ้น ซึ่งเป็นสิทธิ์ที่เด็กทุกคนควรได้เล่น ทดลอง ค้นพบ ประดิษฐ์ และสนุกไปกับวัสดุอุปกรณ์เหล่านี้ ทั้งนี้ Nicholson ยังมีความเชื่อว่าทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์ (Loose Parts Play) เป็นกระบวนการเล่นที่ช่วยยกระดับการคิดสร้างสรรค์และการคิดขั้นสูงอย่างเป็นลำดับขั้นตอนให้แก่เด็กได้ โดยทฤษฎีการเล่นแบบลูสพาร์ทส์เป็นทฤษฎีการเล่นที่มีความแตกต่างจากที่มีมา เนื่องจากการเล่นที่ไม่มีอุปกรณ์ที่ตายตัวไม่ระบุหรือกำหนดเป้าหมายของการเล่น เครื่องเล่นและของเล่นไว้ล่วงหน้า อีกทั้งไม่สามารถคาดเดาหรือกำกับพฤติกรรมการเล่นของเด็กผ่านวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ได้ (Biondo and Hammond, 2014) โดย Nicholson (1971) ได้พิจารณาเงื่อนไขที่นำไปสู่การออกแบบและคิดหาหนทางให้เกิดการเข้าไปมีปฏิสัมพันธ์กับสภาพแวดล้อมรอบตัวได้ จึงนำไปสู่ข้อเสนอ 4 ประการ คือ 1) ให้ความสำคัญกับเด็กสูงสุด 2) เปิดโอกาสให้เด็กเป็นส่วนหนึ่งของกระบวนการ 3) บูรณาการหลากหลายวิชา 4) จัดตั้งศูนย์ข้อมูลข่าวสารวัสดุที่ใช้ในการเล่นแบ่งออกเป็น 7 ประเภท ได้แก่ วัสดุจากธรรมชาติ วัสดุรีไซเคิล พลาสติก โลหะ เซรามิก แก้ว ผ้า ริปบิ้น และบรรจุภัณฑ์

โดยในปัจจุบันได้มีการพัฒนาการเรียนการสอนสำหรับเด็กปฐมวัยอย่างหลากหลายรูปแบบ ทั้งการเรียนการสอนแบบโฮสโคป การเรียนรู้แบบโครงการ การเรียนรู้แบบบูรณาการจากการจัด 6 กิจกรรมหลักเป็นการเรียนรู้ผ่านการลงมือกระทำ จากการเล่นที่หลากหลายด้วยสื่อ และกิจกรรมที่เหมาะสมทั้งยังมีกระบวนการ และหลักการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเด็กเป็นสำคัญ เพื่อพัฒนาการทางด้าน

ร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา รวมไปถึงทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็น (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2565) นอกจากการพัฒนาการเรียนการสอนแล้วแนวคิดการเล่นลู่สพารตส์ในปัจจุบัน จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการเล่นลู่สพารตส์ พบว่า ในปัจจุบันการเล่นลู่สพารตส์สามารถเลือกใช้วัสดุอะไรก็ได้ที่สามารถหาได้ในชีวิตประจำวัน อาจเป็นสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้นหรือวัสดุในธรรมชาติ โดยสิ่งสำคัญคือวัสดุจะต้องเป็นวัสดุปลอดภัยที่สามารถเคลื่อนย้าย ประกอบ รื้อ สร้าง หรือออกแบบใหม่ได้อย่างหลากหลายวิธี ซึ่งเมื่อไม่มีการกำหนดโครงสร้างที่ตายตัวให้กับการเล่นแบบลู่สพารตส์ การเล่นประเภทนี้จึงเปิดพื้นที่ให้เด็กทุกช่วงวัยได้ปลดปล่อยจินตนาการและความคิดที่แตกต่างไปจากเดิม มีความเป็นกลางทางเพศ ได้ใช้จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มประสิทธิภาพ สนับสนุนวัสดุที่สามารถเคลื่อนย้ายได้ง่าย เนื่องจากการเคลื่อนย้ายจะช่วยส่งเสริมให้เด็กเกิดกระบวนการคิด ประดิษฐ์ในรูปแบบใหม่ ๆ สนับสนุนการเล่นแบบร่วมมืออย่างมีจุดมุ่งหมายในการสร้างสรรค์ร่วมกัน รวมทั้งส่งเสริมพัฒนาการเด็กในหลากหลายแง่มุม



ภาพที่ 1 พัฒนาการการศึกษาในเด็กปฐมวัย

จากภาพที่ 1 พัฒนาการทางการศึกษาในเด็กปฐมวัย สรุปได้ว่าแนวทางการเรียนการสอนเด็กปฐมวัยนั้นได้มีการพัฒนาและออกแบบตามแนวคิด และทฤษฎีอย่างหลากหลาย เพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัยให้มีพัฒนาการทางด้านร่างกาย สังคม อารมณ์ จิตใจ และสติปัญญา อย่างครบถ้วนเต็มตาม

ศักยภาพ โดยเริ่มตั้งแต่ศตวรรษที่ 19 จากการศึกษาและวิเคราะห์ พบว่า ในช่วงศตวรรษที่ 19 จนถึงศตวรรษที่ 20 การเรียนการสอนนิยมแนวปรัชญาหรือทฤษฎี ที่มีโครงสร้างที่ชัดเจน มีหลักการปรากฏชัดเจน มีการกำหนดพฤติกรรมของเด็กและผู้ใหญ่ที่สัมพันธ์กันภายใต้ หลักการ อุปกรณ์มีการคิดอย่างละเอียดว่าต้องเล่นอย่างไร อุปกรณ์มีชื่อว่าอะไร ต้องจัดเก็บอย่างไร และอุปกรณ์การเล่นแต่ละชิ้นมีเป้าหมายอย่างไร จนกระทั่งศตวรรษที่ 20 ตอนปลาย ซึ่งเป็นช่วงที่ยุคสมัยเกิดการเปลี่ยนแปลงทั้งด้านสังคม เทคโนโลยี แนวคิดการเรียนการสอนจึงมีการเปลี่ยนแปลง เพื่อให้เด็กปฐมวัยสามารถปรับตัวอยู่ในสังคม จึงเกิดแนวคิดสนามเด็กเล่นที่มุ่งเน้นให้เด็กได้ออกมาเล่นร่วมกันผ่านเครื่องเล่นที่มีความท้าทาย ส่งเสริมทักษะการเข้าสังคมและพัฒนาการทางด้านร่างกายให้แข็งแรงสมบูรณ์ ทั้งยังช่วยระบายความเครียดอีกด้วย โดยต่อมาได้เกิดแนวคิดการเล่นลูสพาร์ตส์ซึ่งพัฒนามาจากแนวคิดสนามเด็กเล่น โดยการให้ความสำคัญกับการเล่นผ่านวัสดุที่มีความหลากหลาย สามารถเคลื่อนย้าย สร้าง รื้อ ได้อย่างอิสระตามความต้องการ จากวัสดุทางธรรมชาติและวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น โดยมุ่งเน้นให้เด็กเรียนรู้ผ่านการเล่น การทดลอง ประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ และการคิดขั้นสูง กระทั่งเข้าสู่ศตวรรษที่ 21 เกิดการเปลี่ยนแปลงทางสังคม เทคโนโลยี และสภาพแวดล้อมอย่างรวดเร็ว ทำให้มีการพัฒนาการเรียนการสอน เพื่อให้เด็กเกิดทักษะต่าง ๆ ที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 ทั้งการสอนแบบไฮสโคป การเรียนรู้แบบโครงการ และการเรียนรู้แบบบูรณาการจากการจัด 6 กิจกรรมหลัก ล้วนเป็นการเรียนการสอนที่มีกระบวนการ วิธีการ และระยะเวลาในการเรียนรู้ต่างจากแนวคิดการเรียนรู้ออกมาจากการเล่นแบบลูสพาร์ตส์ซึ่งมีวิธีการเล่นที่อิสระทั้งกระบวนการ วิธีการ ไม่ระบุระยะเวลาในการเรียนรู้ แต่ผลลัพธ์ของการเรียนรู้ล้วนให้เด็กเกิดทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21 และยังให้เด็กเกิดพัฒนาการที่ครบถ้วนสมบูรณ์ตามวัยอีกด้วย

จากการศึกษาพัฒนาการทางการศึกษาในเด็กปฐมวัย สามารถวิเคราะห์และสรุปพัฒนาการแนวคิดการเล่นลูสพาร์ตส์ได้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



ภาพที่ 2 พัฒนาการทฤษฎีการเล่นลูสพาร์ตส์

จากการศึกษาสรุปได้ว่า แนวคิดการเล่นลู่สฟารตส์พัฒนามาจากแนวคิด สนามเด็กเล่น โดยในช่วงแรกของแนวคิดการเล่นลู่สฟารตส์นั้น เป็นการเล่นชิ้นส่วนที่เคลื่อนย้ายได้จากสภาพแวดล้อม พื้นฐานที่อยู่ในสนามเด็กเล่นแบบผจญภัย (Adventure Playground) หรือสนามเด็กเล่นที่เรียกว่า “สนามเด็กเล่นขยะ” (Junk Playground) หรือสนามเด็กเล่นกลางแจ้งที่让孩子们กับสิ่งของเหลือใช้ (Skrammellegeplad หรือ Byggelegeplad) การเล่นแบบผจญภัยจึงถูกพัฒนาขึ้นในช่วงกลางศตวรรษที่ 20 ด้วยการสนับสนุนและพัฒนาแนวคิดการเล่นลู่สฟารตส์ในช่วงแรกจึงเป็นการเล่นจากวัสดุเหลือใช้ที่หาได้จากโรงเรียนหรือบ้าน รวมไปถึงวัสดุในธรรมชาติและวัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น สนับสนุนการเล่นกลางแจ้งและใช้เวลาอยู่กับธรรมชาติ กระทั่งปัจจุบันแนวคิดการเล่นลู่สฟารตส์ ได้มีการพัฒนาและยืดหยุ่นในการเล่นวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย มีการพัฒนาการเลือกใช้วัสดุที่สามารถหาได้ง่ายในชีวิตประจำวัน ซึ่งเด็กสามารถเลือกใช้ในการเล่นได้ทุกเพศ ทุกวัย อย่างเท่าเทียม สนับสนุนการเล่นทั้งในท้องและกลางแจ้ง และมุ่งพัฒนาทักษะที่สำคัญและจำเป็นในศตวรรษที่ 21 ให้เกิดแก่เด็กทุกเพศ ทุกวัย โดยการเล่นลู่สฟารตส์นั้นตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน เป็นการเล่นอย่างไร้รูปแบบ ไม่มีข้อจำกัดในเรื่องของวัสดุอุปกรณ์ หรือวิธีการสอน ให้อิสระแก่เด็กในการเล่นและสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ ตามจินตนาการและความต้องการของตนเอง ยิ่งวัสดุสามารถเคลื่อนย้ายได้มากเท่าไรยิ่งก่อให้เกิดทักษะทางด้านความคิดและทักษะทางด้านอื่น ๆ ที่จำเป็นต่อไป

2.2 ทฤษฎีการเล่นลู่สฟารตส์

Nicholson (1971) ผู้เขียนทฤษฎีเรื่อง “ทฤษฎีของชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้ : ทำอย่างไรจึงจะไม่โกงเด็ก” กล่าวว่า ชิ้นส่วนเคลื่อนย้ายได้จะมีลักษณะที่ผันแปรหรือเปลี่ยนแปลงได้ ซึ่งหมายความว่าสามารถใช้มากกว่าหนึ่งวิธี เพื่อให้เด็กสามารถทดลองและประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ผ่านการเล่น โดยสามารถใช้วัสดุจากธรรมชาติหรือวัสดุสังเคราะห์ ทฤษฎีนี้เกิดจากหลักฐาน 2 ประการ คือ หนึ่งไม่มีหลักฐานที่ว่าคนบางคนอาจเกิดมาโดยไม่มี ความคิดสร้างสรรค์ และการพบหลักฐานที่ว่าคนบางคนเกิดมาที่มีความคิดสร้างสรรค์เด็กทุกคนชอบการเล่น และมีปฏิสัมพันธ์รอบตัว แทนที่จะเชื่อเช่นนั้น ตรงกันข้ามเราควรตระหนักว่า เด็กทุกคนล้วนเพียงต้องการที่จะสร้าง สิ่งใดสิ่งหนึ่งขึ้นมาด้วยตนเอง (Casey, 2021) อีกทั้ง นิโคลสันได้สังเกตพฤติกรรมและลักษณะนิสัยของเด็กจากการทำกิจกรรมพบว่า สภาพแวดล้อมที่สมบูรณ์มีความสำคัญต่อความคิดสร้างสรรค์และการเติบโตของเด็กเป็นอย่างมาก (Natalie E. Houser, 2016)

2.3 ความหมายและความสำคัญของลู่สฟารตส์

2.3.1 ความหมายของลู่สฟารตส์

Nicholson (1971) ได้ให้ความหมายว่า ลู่สฟารตส์ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่มีความยืดหยุ่นไม่มีโครงสร้าง สามารถเคลื่อนย้ายออกแบบจัดวางและแยกออกจากกันได้หลายวิธี ลู่สฟารตส์เป็นบริบทที่เด็กได้เรียนรู้ผ่านการโต้ตอบกับผู้อื่น รวมถึงการเข้าใจว่าเด็กทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกันใน

การเล่น ยอมรับว่าวิธีการที่เด็กเล่นเกี่ยวข้องกับผู้อื่นที่ส่งผลทั้งทางบวกและทางลบ เด็กต้องมีความเห็นอกเห็นใจซึ่งกันและกัน สิ่งนี้สามารถเกิดขึ้นได้ผ่านผู้ใหญ่ที่คอยอำนวยความสะดวกต่อการเล่น ในรูปแบบที่เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้สำรวจและการตัดสินใจด้วยตนเอง

Sutton (2011) ได้ให้ความหมายว่า ลูสพาร์ตส์ หมายถึง อุปกรณ์ที่สามารถเคลื่อนย้ายได้อย่างอิสระ เป็นอุปกรณ์ที่สร้างแรงบันดาลใจในการจัดเรียงอุปกรณ์ใหม่ ซึ่งเป็นการใช้วัสดุชิ้นเดียว หรือวัสดุหลายชิ้นในการสร้าง ลูสพาร์ตส์ คือ ความยืดหยุ่นของสภาพแวดล้อมและวัสดุที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจและเรียนรู้ ลักษณะของสื่อลูสพาร์ตส์นั้นต้องมีความหลากหลายและยืดหยุ่น สามารถนำมาใช้เป็นเครื่องมือสำหรับการเล่นและต้องคำนึงถึงปลอดภัยกับเด็ก

Neill (2013) ได้ให้ความหมายว่า ลูสพาร์ตส์ หมายถึง วัสดุที่ไม่มีทิศทาง ที่สามารถใช้งานได้อย่างอิสระ และสามารถเล่นร่วมกับวัสดุอื่นได้

Casey (2017) ได้ให้ความหมายว่า ลูสพาร์ตส์ หมายถึง สื่อที่ไม่มีการกำหนดไว้ล่วงหน้าถึงวิธีการเล่น ให้ความเป็นอิสระแก่เด็ก เปิดโอกาสให้เด็กได้ออกแบบการเล่นด้วยตนเอง

Houser (2016) ได้ให้ความหมายว่า ลูสพาร์ตส์ หมายถึง วัสดุที่สามารถแปรผันได้ ซึ่งหมายความว่า สามารถใช้งานได้มากกว่าหนึ่งวิธี เพื่อให้เด็กสามารถทดลอง และประดิษฐ์ผ่านการเล่น

Gibson (2017) ได้ให้ความหมายว่า ลูสพาร์ตส์ หมายถึง วัสดุอุปกรณ์ที่เคลื่อนย้ายได้เพิ่มความสะดวกในการเล่นอย่างอิสระ เป็นวัสดุที่ไม่มีโครงสร้าง

Gull (2019) ได้ให้ความหมายว่า ลูสพาร์ตส์ หมายถึง สื่อที่เปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ผ่านการใช้วัสดุที่สามารถเปลี่ยนแปลงและสร้างขึ้นผ่านการเล่นด้วยตนเอง

สรุปได้ว่าลูสพาร์ตส์ หมายถึง วัสดุ อุปกรณ์ ที่ใช้ในการเล่นได้อย่างอิสระ สามารถเคลื่อนย้ายผสมผสาน หรือประกอบขึ้นใหม่ตามความคิด จินตนาการ ความสนใจของตนเอง เป็นกิจกรรมการเล่นแบบปลายเปิดมีความหลากหลายและยืดหยุ่น เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจเรียนรู้ด้วยตนเอง เป็นกิจกรรมการเล่นที่ส่งเสริมแรงบันดาลใจเป็นการเล่นที่ช่วยเสริมสร้างศักยภาพในด้านต่าง ๆ อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 ความสำคัญของลูสพาร์ตส์

Nicholson (1971) กล่าวว่า ศักยภาพในการสร้างสรรค์จะเพิ่มขึ้นด้วยจำนวนและความหลากหลายของวัสดุ อุปกรณ์ รวมถึงเด็กทุกคนมีสิทธิเท่าเทียมกันในการเล่นเด็กจะต้องยอมรับว่าวิธีการเล่นของตนเองเกี่ยวข้องกับผู้อื่นที่ส่งผลทั้งทางบวกและทางลบ เด็กต้องมีความเห็นอกเห็นใจกัน สิ่งนี้สามารถเกิดขึ้นได้ผ่านผู้ใหญ่ที่คอยอำนวยความสะดวกต่อการเล่นในรูปแบบที่เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้สำรวจ และพัฒนาทักษะที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ สังคม และการตัดสินใจ การเคารพผู้อื่น

การเล่นลูสพาร์ตส์ช่วยให้เด็กได้สัมผัสกับสถานการณ์ที่กำหนดให้พวกเขาพิจารณาว่าพวกเขาปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างไร กระบวนการตัดสินใจในรูปแบบประชาธิปไตยจะเข้ามาเป็นส่วนหนึ่งของกิจกรรม

Bundy (2009) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ส่งผลกระทบต่อทักษะทางสังคมของเด็ก ทักษะทางสังคมของเด็กถูกพัฒนาผ่านการเล่นร่วมกับเพื่อน เด็กมีโอกาสนในการตัดสินใจ แก้ปัญหา และเรียนรู้ร่วมกันกับเพื่อน

Neill (2013) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ เป็นวัสดุที่ส่งเสริมประเภทการเล่นที่หลากหลาย การเล่นเชิงสร้างสรรค์ การเล่นสำรวจ และการเล่นละคร

Hyndman (2014) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ช่วยส่งเสริมระดับความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ สนับสนุนการเล่นร่วมกันและการเข้าสังคม เด็กมีความกระตือรือร้นในการทำกิจกรรมในระหว่างการเล่นเด็กมีโอกาที่จะได้สื่อสาร เจาะต่อรอง เนื่องจากการเล่นลูสพาร์ตส์ส่งเสริมการเล่นร่วมกันกับผู้อื่น รวมไปถึงการทำงานเป็นกลุ่ม

Suzanna (2015) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ ช่วยให้เด็กมีสมาธิที่ดีขึ้น ลดความเครียดที่เป็นอุปสรรคต่อการเรียนรู้ ส่งเสริมทักษะการทำงานเป็นทีม กระตุ้นให้เด็กได้เคลื่อนไหวส่งเสริมพัฒนาการทางร่างกาย การควบคุมอารมณ์ตนเอง และทำให้เด็กมีความยืดหยุ่นทางความคิด

จากความสำคัญข้างต้น สรุปได้ว่า การเล่นตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมการเล่นที่เปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้สำรวจ และพัฒนาทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วน สามารถพัฒนาทักษะทางสังคมผ่านการเล่นร่วมกับเพื่อน การเล่นอุปกรณ์ที่หลากหลายช่วยให้เด็กรู้จักการตัดสินใจ แก้ไขปัญหา มีความยืดหยุ่นทางความคิด การเรียนรู้ด้วยตนเองและการเรียนรู้ร่วมกับผู้อื่น รวมทั้งช่วยให้เด็กมีสมาธิที่ดีขึ้น ส่งเสริมจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

2.4 ประเภทของลูสพาร์ตส์

พัทธ์ สุทธิบุญ (2564) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ สำหรับภายในห้องเรียนจำเป็นต้องจัดหาพื้นที่สำหรับการเล่นอย่างชัดเจนสามารถเล่นบนโต๊ะหรือบนพื้นได้ สามารถกำหนดจำนวนเด็กในการใช้พื้นที่แต่ละครั้งและสร้างกติกาการใช้ร่วมกัน ต้องมีการแยกประเภทของสื่อวัสดุปลายเปิดให้สามารถเห็นได้ชัดเจนง่ายต่อการหยิบจับและเก็บเข้าที่ ควรระวังเรื่องขนาดของวัสดุจะต้องไม่มีขนาดเล็กเกินไปหรืออันตรายต่อเด็ก นอกจากนี้ บรรยากาศในการเล่นควรส่งเสริมการเล่นอย่างสุนทรีย์สำหรับภายนอกห้องเรียน เนื่องจากภายนอกอาคารมีขอบเขตที่กว้างกว่าภายในอาคาร ขนาดและลักษณะของสื่อวัสดุปลายเปิดจึงควรมีขนาดใหญ่กว่าเพื่อให้เด็กจะสามารถร่วมกันเล่นได้หลายคน ดังนั้น การจัดระเบียบและออกแบบพื้นที่จึงมีความสำคัญ พื้นที่เล่นและพื้นที่สำหรับเก็บสื่อวัสดุปลายเปิดต้องมีความชัดเจน สื่อวัสดุปลายเปิดถูกแบ่งประเภทออกเป็นหมวดหมู่ที่ง่ายต่อการเข้าถึงและการเก็บรักษาต้องคำนึงถึงสภาพอากาศที่เปลี่ยนแปลง ดังนั้น สื่อวัสดุจึงจำเป็นต้องทนทานต่อการกระแทก และการสีกร่อนจากแสงแดดและน้ำฝน (Casey, 2017)

ในส่วนของประเภทวัสดุ Suzanna (2015) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ประกอบด้วยวัสดุ 2 ประเภท ดังนี้

- 1) วัสดุธรรมชาติ หมายถึง วัสดุต่าง ๆ ที่ได้จากธรรมชาติ เช่น หิน ดิน ทราย ไม้ เปลือกหอย ขนสัตว์ เส้นใยจากพืช กิ่งไม้ ดอกไม้ เมล็ดพืช
- 2) วัสดุรีไซเคิล หมายถึง การนำเศษวัสดุที่ใช้แล้วมาแปรรูปใหม่ เพื่อนำกลับมาใช้งานอีกครั้ง เป็นการจัดการวัสดุเหลือใช้ที่กำลังจะเป็นขยะ เช่น ขวดน้ำพลาสติก หลอด ยางรถยนต์ จาน ช้อน กระดาษ

Houser (2016) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ประกอบด้วยวัสดุ 2 ประเภท ดังนี้

- 1) วัสดุธรรมชาติ วัสดุที่เป็นวัสดุจากธรรมชาติ เช่น กิ่งไม้ ใบไม้ ก้อนหิน ดอกไม้
- 2) วัสดุสังเคราะห์ วัสดุที่มนุษย์สร้างขึ้น เช่น กระเบื้อง แก้ว อิฐ การดาบ

Casey (2017) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ประกอบด้วยวัสดุ 4 ประเภท ดังนี้

- 1) ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งที่เกิดขึ้นเองหรือมีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ฟาง ดินโคลน ลูกสน ดอกไม้ กิ่งไม้
- 2) วัสดุก่อสร้างและเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ในการทำงานก่อสร้าง เช่น ไม้กระดาน วัสดุสำหรับทุบ

- 3) วัสดุที่ใช้แล้ว วัสดุที่ผ่านการใช้งานแล้วทำกลับมาใช้ใหม่ เช่น ยางรถยนต์เก่า
- 4) วัสดุที่ถูกค้นพบใหม่ วัสดุที่ค้นพบใหม่ระหว่างการเล่น

Play Wales (2017) กล่าวว่า ลูสพาร์ตส์ประกอบด้วยวัสดุ 5 ประเภท ดังนี้

- 1) ทรัพยากรธรรมชาติ สิ่งที่เกิดขึ้นเองหรือมีอยู่ตามธรรมชาติ เช่น ดอกไม้ กิ่งไม้ เมล็ดพืช เปลือกไม้
- 2) วัสดุก่อสร้างและเครื่องมือ วัสดุอุปกรณ์ในการทำงานก่อสร้าง เช่น เหล็ก น็อต ขนาดต่าง ๆ

- 3) วัสดุที่ใช้แล้ว วัสดุที่ผ่านการใช้งานแล้วทำกลับมาใช้ใหม่ เช่น กระดาษ แก้วน้ำ ขวดน้ำ แจกัน

- 4) วัสดุประเภทไม้ วัสดุที่แปรรูปจากไม้ เช่น กรอบรูป ราวบันได ไม้ไอศกรีม
- 5) วัสดุที่ถูกค้นพบใหม่ วัสดุที่ค้นพบใหม่ระหว่างการเล่น การทำการสำรวจ จากวัสดุที่มีอยู่

Duncan (2018) Casey (2017) และ Ronnie's Preschool (2021) กล่าวว่า วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย มีความยืดหยุ่นไม่มีโครงสร้าง สามารถเคลื่อนย้ายออกแบบจัดวางหรือแยกออกจากกันได้หลากหลายวิธี ประกอบด้วยวัสดุ 7 ประเภท ดังนี้

- 1) ประเภทที่มาจากธรรมชาติ
- 2) ประเภทที่ทำจากไม้
- 3) ประเภทที่ทำจากพลาสติก
- 4) ประเภทที่ทำจากโลหะ
- 5) ประเภทที่ทำจากเซรามิกหรือแก้ว
- 6) ประเภทที่ทำจากผ้าหรือริบบิ้น
- 7) ประเภทที่เป็นบรรจุภัณฑ์

2.5 หลักการจัดกิจกรรมลู่สฟารตส์

Nicholson (1971) กล่าวว่า หลักการจัดกิจกรรมลู่สฟารตส์ประกอบด้วยหลักการ 4 ประการ (สาขาวิชาการศึกษาศิลปะ คณาจารย์จุฬาลงกรณ์, 2564) ดังนี้

- 1) การจัดสภาพแวดล้อมให้สอดคล้องกับตัวเด็กและบริบทที่เด็กอาศัยอยู่ สภาพแวดล้อมที่เด็กได้ใช้จำเป็นต้องมีการเปลี่ยนแปลงให้เหมาะสมกับการเรียนรู้
- 2) การเปิดโอกาสให้เด็กมีส่วนร่วมในกระบวนการ เด็กมีความสุขกับการเป็นส่วนหนึ่งในกระบวนการออกแบบพื้นที่เล่นช่วยสร้างมุมมองและแนวคิดในการเล่น และต้องคำนึงถึงความปลอดภัย อันตรายที่อาจเกิดขึ้น ดังนั้น ต้องใส่ใจความสนใจ ความชอบของเด็ก และการเปลี่ยนแปลงที่เกิดขึ้นตลอดเวลา
- 3) การบูรณาการแนวคิดสหสาขาวิชา การจัดสภาพแวดล้อมต้องไม่แบ่งแยกศาสตร์ต่าง ๆ ออกจากกัน เช่น การเล่นกับการทำงาน หรือการศึกษากับนันทนาการให้เป็นเรื่องเดียวกัน
- 4) การให้ความรู้และข้อมูลเกี่ยวกับผู้ที่เกี่ยวข้อง เกี่ยวกับพัฒนาการเด็กปฐมวัย หลักสูตร สภาพแวดล้อม ข้อมูลการเล่น วิธีการ การเตรียมสภาพแวดล้อม และปฏิสัมพันธ์ของมนุษย์กับลู่สฟารตส์

2.6 แนวทางการจัดกิจกรรม

การเล่นลู่สฟารตส์ จำเป็นต้องจัดสภาพแวดล้อมให้เหมาะสม รวมถึงการออกแบบกิจกรรม การจัดพื้นที่และเวลาให้เหมาะสม เน้นให้เด็กเปิดกว้างทางความคิดและให้อิสระแก่เด็ก ดังนั้น จึงเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นลู่สฟารตส์ไว้ (สาขาวิชาการศึกษาศิลปะ คณาจารย์จุฬาลงกรณ์, 2564)

- 1) แนวทางการจัดกิจกรรมในห้องเรียน จำเป็นต้องคำนึงถึงสีสันทันภายในห้องหรือของใช้เครื่องเรือนต่าง ๆ อย่างเหมาะสม ผืนและเพดานควรมีสีส่อน นุ่มนวล และเป็นสีธรรมชาติ เครื่องเรือนควรเลือกใช้สีและวัสดุที่เป็นธรรมชาติ เช่น ไม้ เนื่องจากสีมีผลต่ออารมณ์ ความรู้สึก ความสนใจ การเรียนรู้ และแรงจูงใจในการทำงานของเด็ก ห้องเรียนที่มีสภาพแวดล้อมหรือของเล่นของใช้ที่มีสีฉูดฉาดจะสามารถส่งผลต่อการรับรู้และการทำงานของสมอง รวมไปถึงการจัดวางควรจัดวางให้อยู่ใน

ระดับที่เด็กสามารถหยิบใช้งานได้ควรจัดเก็บวัสดุ อุปกรณ์ให้เป็นระเบียบและคำนึงถึงความปลอดภัย หลีกเลี่ยงสิ่งของที่ไม่เหมาะสม และระวังการเลือกใช้วัสดุที่มีขนาดเล็กเกินไป

2) แนวทางการจัดกิจกรรมกลางแจ้ง เป็นสถานที่ที่เด็กสามารถเล่นได้อย่างอิสระ ปลอดภัย และเป็นพื้นที่เล่นที่ผู้ใหญ่ไม่จำเป็นต้องมีส่วนร่วม อาจเป็นพื้นที่ธรรมชาติรอบตัว สนาม โรงเรียน บ้าน สวนสาธารณะหรือชายหาด เป็นสถานที่ที่สามารถเล่นน้ำ ทRAY หรืออุปกรณ์ต่าง ๆ อย่างอิสระเพื่อให้เด็กได้พัฒนาความรู้สึกว่าตนเป็นเจ้าของการเล่น ประกอบกับส่งเสริมให้เกิดความตระหนักต่อสิ่งแวดล้อมควบคู่ไปกับการเล่น เช่น การให้เด็กได้ดูแลรักษาพื้นที่ในการเล่นของตนเอง ดูแลความสะอาดและเก็บอุปกรณ์ให้เข้าที่

Frost (1992) ได้เสนอแนวทางการจัดกิจกรรมลูสพาร์ตส์กลางแจ้ง สภาพแวดล้อมควรประกอบด้วยวัสดุอุปกรณ์ลูสพาร์ตส์ เพราะวัสดุชนิดนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งต่อสภาพแวดล้อมกลางแจ้งของเด็ก เนื่องจากเป็นวัสดุที่ส่งผลให้การเรียนรู้ของเด็กเกิดประสิทธิภาพสูงและราคาไม่แพง อีกทั้งยังช่วยพัฒนาทักษะต่าง ๆ ของเด็กได้เป็นอย่างดี เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กได้เล่นอย่างอิสระ

Casey (2017) กล่าวว่า เด็กต้องการสภาพแวดล้อมที่สามารถเข้าไปเล่นได้ด้วยตนเอง เป็นสภาพแวดล้อมที่สามารถเข้าไปประดิษฐ์ปรับเปลี่ยนโครงสร้างตามความคิดของตนเองผ่านการเล่น โดยเสนอแนวทางการจัดกิจกรรมลูสพาร์ตส์กลางแจ้ง ดังนี้

- 1) ทรัพยากรทั้งหมดจะต้องได้รับการประเมินความเหมาะสมก่อนที่เด็กจะเล่น
- 2) พื้นที่ได้รับการดูแลอย่างสม่ำเสมอ
- 3) เด็กได้รับการสนับสนุนในการเล่น
- 4) การแทรกแซงเชิงบวกจะทำเมื่อจำเป็นเท่านั้น
- 5) มีการตรวจสอบอุปกรณ์อย่างสม่ำเสมอ

ทรัพยากรและวัสดุอุปกรณ์ในการเล่นลูสพาร์ตส์ทั้งหมดจะได้รับการตรวจสอบ โดยจะแยกเป็นการทิ้ง หรือ รีไซเคิล หากพบว่าไม่ปลอดภัยหรือเป็นอันตรายต่อการเล่นของเด็ก โดยแนวคิดของลูสพาร์ตส์สามารถเชื่อมโยงกับการศึกษาเกี่ยวกับวิธีที่เด็กเล่นขณะอยู่ในพื้นที่กลางแจ้ง โดยเฉพาะในสภาพแวดล้อมที่เป็นธรรมชาติ ซึ่งเป็นการเล่นของเด็กส่วนใหญ่ไม่ได้คำนึงถึง ภูมิอากาศ วัฒนธรรม ระดับชั้น เพศ ระดับพัฒนาการหรืออายุ โดยมีการเสนอรูปแบบหัวเรื่องต่าง ๆ ในการเล่น เพื่อให้ผู้ใหญ่สามารถจัดสภาพแวดล้อมเพื่อส่งเสริมการเล่นลูสพาร์ตส์ของเด็ก

จากแนวทางการจัดกิจกรรมการเล่นลูสพาร์ตส์ สรุปได้ว่า การเล่นลูสพาร์ตส์สามารถทำได้ทั้งภายในและภายนอก แต่จำเป็นต้องคำนึงถึงสภาพแวดล้อมให้มีความเหมาะสมเน้นให้เด็กเกิดความคิดที่เปิดกว้างและอิสระ วัสดุ อุปกรณ์ เป็นสิ่งที่หาได้จากธรรมชาติและสิ่งของรอบตัวในชีวิตประจำวัน ไม่ควรให้มีขนาดเล็กจนเกินไปมีการดูแลรักษาและจัดให้เป็นระเบียบเรียบร้อย โดย

สิ่งสำคัญจะต้องคำนึงถึงความปลอดภัยของเด็กเป็นหลัก สภาพแวดล้อมที่ดีจะสามารถส่งเสริมการรับรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี

3. การสร้างสรรค์ทางศิลปะ

3.1 ความหมายของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

สุชาติ เถาทอง (2536) ได้ให้ความหมายของการสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสิ่งแปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการอยากรู้อยากเห็นอยากแสวงหาความรู้ เพิ่มพูนประสบการณ์

ทวีเดช จีวะบาง (2549) ได้ให้ความหมายการสร้างสรรค์ทางศิลปะว่า เป็นการใช้กลวิธีทางศิลปะผลิตงานศิลปะที่ไม่มีใครทำมาก่อน โดยไม่ใช้การลอกเลียนแบบผลงานศิลปินที่มีมาแต่เดิม

ทศพล ศิลลา (2553) ให้ความหมายว่าเป็นความสามารถของมนุษย์ที่จะคิดแก้ปัญหาและพัฒนาจนสามารถประดิษฐ์ผลิตผลใหม่ ๆ การคิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่ เพื่อสนองความต้องการของตนเองและสังคม

เดือน หงสาวดี (2556) ให้ความหมายว่า เป็นการนำเสนอสิ่งแปลกใหม่ที่ไม่เคยมีมาก่อนในทางศิลปะสามารถกระทำโดยการนำวิธีจัดรูปแบบองค์ประกอบศิลปะที่ใช้ทัศนธาตุ เช่น เส้น สี น้ำหนัก พื้นผิว รูปร่าง รูปทรง เป็นการถ่ายทอดผ่านเทคนิคต่าง ๆ ในทางจิตรกรรมอาจใช้ ดินสอ สี สีน้ำมัน สีน้ำ อะคริลิก สีฝุ่นหรือเทคนิคผสม เป็นต้น

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า การสร้างสรรค์ทางศิลปะ หมายถึง ความสามารถของมนุษย์ในการนำสิ่งที่ได้เรียนรู้มาสร้างสรรค์ให้เกิดเป็นผลงานหรือแนวคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบใคร โดยถ่ายทอดผ่านการสร้างสรรค์ผลงานด้วยเทคนิคต่าง ๆ ตามความสนใจหรือความถนัดของตนเอง

3.2 ความสำคัญของการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2564) กล่าวว่า ศิลปะมีความมหัศจรรย์และสำคัญต่อการดำรงชีวิตของมนุษย์มากมาย ดังนี้

- 1) ศิลปะเพื่อความผ่อนคลาย เป็นเครื่องมือในการระบายอารมณ์ ความรู้สึกได้อย่างอิสระทั้งความสุขและความทุกข์
- 2) ศิลปะเพื่อการพัฒนาจิตใจ ในแง่ของจิตวิทยาศิลปะเป็นเครื่องมือบ่งบอกสภาพจิตใจซึ่งมีความสำคัญ ถ้าบุคคลใดสามารถทำงานสำเร็จลุล่วงไปด้วยดี มักจะเป็นผู้ที่รู้จักให้การชื่นชมในผลงานของผู้อื่น
- 3) ศิลปะเพื่อพัฒนาสังคม ศิลปะเป็นสื่อและเครื่องมือที่สำคัญในการเชื่อมบุคคลให้เกิดสัมพันธ์ภาพร่วมกัน จากการทำกิจกรรมต่าง ๆ ร่วมกัน
- 4) ศิลปะเพื่อการบำบัด ศิลปะสามารถใช้เป็นสื่อในการแสดงออกถึงความคิดปกติของสภาพจิตใจได้ เมื่อทราบสาเหตุจะสามารถเลือกใช้กิจกรรมทางศิลปะในการรักษาให้มีสภาพที่ดีขึ้น

พรพิไล เลิศวิชา (2557) กล่าวว่า ความสำคัญของศิลปะสำหรับเด็กว่า ผู้ใหญ่กับเด็กมีความชอบในการทำงานศิลปะที่มีความแตกต่างกันอย่างมาก พบว่า ผู้ใหญ่ส่วนใหญ่ไม่ค่อยชอบทำงานศิลปะ แต่เด็กทุกคนกลับชอบทำงานศิลปะ การทำงานของสมองเด็กต่อการทำงานศิลปะ คือ การเปลี่ยนเอาสิ่งต่าง ๆ ที่คิดจินตนาการอยู่ในสมองออกมาไว้ข้างนอก ด้วยการวาด ระบายสี การปั้น ฯลฯ

ปิ่นทอง นันทะลาด (2560) กล่าวว่า การทำงานศิลปะเด็ก คือ กระบวนการพัฒนาสมอง นอกจากนี้การทำงานศิลปะยังช่วยให้เด็กรู้สึกผ่อนคลาย ระบายสิ่งที่อยู่ข้างในออกมา ลดความกดดัน เป็นการพัฒนาสมองส่วนอารมณ์

จากความสำคัญข้างต้น สรุปได้ว่า ศิลปะสามารถช่วยพัฒนาศักยภาพของเด็กได้อย่างเป็นองค์รวมเป็นเครื่องมือสำคัญในการดำรงชีวิตของมนุษย์ ช่วยในการผ่อนคลาย ระบายอารมณ์ ผ่อนคลายและเป็นสุข เป็นเครื่องมือที่ช่วยพัฒนาจิตใจของมนุษย์ให้สูงขึ้น รู้จักชื่นชมและยินดีต่อความสำเร็จของผู้อื่น ส่งผลต่อการพัฒนาสัมพันธภาพที่ดีในสังคม อีกทั้งศิลปะยังเป็นเครื่องมือที่ช่วยในการบำบัดโรคต่าง ๆ ช่วยให้บุคคลใช้ชีวิตได้อย่างปกติสุขในสังคม การพัฒนาความฉลาดในตัวเองให้สูงขึ้นสามารถทำได้ด้วยกิจกรรมทางศิลปะ ซึ่งเด็กจะได้ฝึกการคิดอย่างเป็นกระบวนการ ทั้งการออกแบบ การเลือกวัสดุอุปกรณ์ การจินตนาการถึงผลที่จะออกมาล่วงหน้า ซึ่งสมองของเด็กจะได้รับการกระตุ้น เมื่อลงมือทำจะเป็นการช่วยให้เด็กได้ฝึกฝน ทั้งทางด้านการคิดและร่างกายไปพร้อม ๆ กัน จึงทำให้เด็กเกิดการพัฒนาอย่างเป็นองค์รวมเมื่อได้ทำงานศิลปะอย่างอิสระ

3.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธมณี (2545) กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำกับความคิดของคนอื่นและแตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากความคิดจากของเดิมที่มีอยู่แล้วให้แปลกแตกต่างจากที่เคยเห็น หรือสามารถพลิกแพลงให้เป็นสิ่งที่ไม่เคยคาดคิด ความคิดริเริ่มอาจเป็นการนำเอาความคิดเก่ามาปรับปรุงผสมผสานจนเกิดเป็นของใหม่

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน แบ่งเป็น 4 ประเภท คือ

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำ

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยคและนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนดให้

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเพณีหรือแบบของการคิด โดยแบ่งเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นได้ทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่พยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระ สามารถจัดกลุ่มได้หลายทิศทางหรือหลายด้าน

3.2 ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายๆ ด้านซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาผู้ที่มี ความคิดยืดหยุ่นจะดัดแปลงได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเป็นขั้นตอนสามารถอธิบายให้เห็นภาพชัดเจนหรือเป็นแผนงานที่สมบูรณ์ขึ้น ความคิดละเอียดลออจัดเป็นรายละเอียดที่นำมาตกแต่งขยายความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น

ฟอร์ดและฮอฟเนอร์ (Guilford and Hoepfner 1971, 125-143) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ต้องมีองค์ประกอบอย่างน้อย 8 องค์ประกอบ คือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)
5. ความไวต่อปัญหา (Sensitivity of Problem)
6. ความสามารถในการให้นิยามใหม่ (Redefinition)
7. ความซึมซาบ (Penetration)
8. ความสามารถในการทำนาย (Prediction)

ยูลเลน และเออร์บัน วิณา ประชากุล (2549) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. ความคิดคล่องแคล่ว
2. ความคิดยืดหยุ่น
3. ความคิดริเริ่ม

4. ความคิดละเอียดลออ

5. การกระทำที่แสดงถึงการเสี่ยงอันตราย

6. การผสมให้เป็นอันหนึ่งอันเดียวกัน เช่น การจัดรวมสิ่งต่าง ๆ ให้มีความต่อเนื่อง

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมและความสามารถทางความคิดหลายทาง ประกอบไปด้วย ความคิดริเริ่ม คือ ความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดา ความคิดคล่องแคล่ว คือ การคิดได้เร็วไม่ช้าใคร ความคิดละเอียดลออ คือ มีความคิดในรายละเอียด มีขั้นตอน และความคิดยืดหยุ่น คือ การคิดดัดแปลงได้ไม่ช้าใคร ซึ่งความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยเป็นอย่างมาก ช่วยกระตุ้นกระบวนการคิดวิเคราะห์ แก้ปัญหาอย่างหลากหลายและสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าแสดงออก และเห็นคุณค่าในตนเอง เรียนรู้การอยู่ร่วมกับผู้อื่นผ่านการทำกิจกรรมร่วมกัน โดยการวิจัยในครั้งนี้เป็นการศึกษาทักษะการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบไปด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

3.4 กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

วีณา ประชากุล (2549) กล่าวถึง กระบวนการคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการหยั่งรู้ (Intuition) ซึ่งมีขั้นตอนของการคิด ดังนี้

1. ขั้นเตรียม (The Stage of Preparation) เป็นการรวบรวมประสบการณ์เก่า ๆ มาลองผิดลองถูกและตั้งสมมติฐานเพื่อแก้ปัญหา

2. ขั้นคิดแก้ปัญหา (The Stage of Frustration) เป็นระยะที่เกิดความกระวนกระวายใจเกิดความรู้สึกเครียด อันเนื่องมาจากการครุ่นคิดแก้ปัญหาแต่ยังคิดไม่ตก

3. ขั้นเกิดความคิด (The Period of Moment of Insight) เป็นระยะที่เกิดแนวความคิดแวบขึ้นมาในสมอง คิดคำตอบได้ออกมาในทันทีทันใด

4. ขั้นพิสูจน์ (The Stage of Verification) เป็นระยะเวลาของการตรวจสอบประเมินผล โดยใช้เกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อตรวจดูว่าคำตอบที่ได้ถูกต้องหรือไม่

วีณา ประชากุล(ข) (2547) ได้แบ่งกระบวนการคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 ขั้น คือ

1. ขั้นเตรียม (Period of Preparation) เป็นขั้นที่พยายามรวบรวมข้อเท็จจริงเรื่องราว และแนวคิดต่าง ๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน เพื่อหาความกระจ่างของปัญหา ประเมินผลถึงวิธีการที่จะใช้แก้ปัญหา

2. ขั้นเพาะความรู้ (Period of Incubation) ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนักเพื่อนำความรู้ที่ รวบรวมไว้แต่แรกเข้าประสมกลมกลืน และครุ่นคิดอยู่นั้นจิตได้สำนึก

3. ขั้นเกิดความคิด (Period of Illumination) เป็นระยะที่เกิดการหยั่งรู้ ตระหนักถึงคำตอบที่สำคัญและจำเป็นสำหรับการแก้ปัญหานั้น

4. ขั้นพิสูจน์ (Period of Verification) เป็นการเก็บรวบรวมความรู้ที่ได้จากการหยั่งรู้แล้วทดสอบว่าสิ่งนั้นสามารถแก้ปัญหาได้หรือไม่ และสรุปเป็นเกณฑ์ต่อไป

วีณา ประชากุล(ช) (2547) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ หรือกระบวนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ (Creative Problem Solving) ซึ่งแบ่งเป็นขั้น ดังนี้

1. ขั้นค้นพบความจริง (Fact Finding) ขั้นเริ่มตั้งแต่เกิดความกังวลใจ มีความสับสน วุ่นวายเกิดขึ้นในใจ แต่ไม่สามารถบอกได้ว่าเป็นอะไร จากจุดนี้พยายามตั้งสติและพิจารณาดูว่าความยุ่งยาก สับสนวุ่นวาย หรือสิ่งทำให้เกิดความกังวลใจนั้นคืออะไร

2. ขั้นค้นพบปัญหา (Problem Finding) เมื่อพิจารณาโดยรอบครบแล้ว จึงสรุปได้ว่าความกังวลใจ ความสับสนวุ่นวายในใจนั้นก็คือการมีปัญหเกิดขึ้นนั่นเอง

3. ขั้นตั้งสมมติฐาน (Idea Finding) เมื่อรู้ว่ามีปัญหเกิดขึ้นก็จะพยายามคิดตั้งสมมติฐาน และรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อนำไปใช้ในการทดสอบสมมติฐานในขั้นต่อไป

4. ขั้นค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ขั้นวิเคราะห์ข้อมูลและพบคำตอบจากการสมมติฐานในขั้นที่ 3

5. ขั้นยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance Finding) ขั้นนี้จะเป็นการยอมรับคำตอบที่ได้ จากการพิสูจน์ อันนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวคิดหรือสิ่งใหม่ต่อไป เรียกว่า New Challenge

กรมวิชาการ (2535) กล่าวว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมีความฉับไวที่จะรับรู้ปัญหามองเห็นปัญหาสามารถที่จะเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ ๆ และปรับปรุงแก้ไข ให้ดีขึ้น ซึ่งมีวิธีคิดเป็นลำดับขั้นตอน ดังนี้

1. การรับรู้และการเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถของสมองในการเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว

2. การจำ (Memory) หมายถึง ความสามารถของสมองในการสะสมข้อมูลต่าง ๆ ที่ได้เรียนรู้มาและสามารถระลึกออกมาได้ตามที่ต้องการ

3. การคิดแบบอนันัย (Divergent Thinking) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตอบสนองได้หลาย ๆ อย่างจากสิ่งเร้าที่กำหนดให้ โดยไม่จำกัดจำนวนคำตอบ

4. การคิดแบบเอกนัย (Convergent Thinking) หมายถึงความสามารถของสมองในการตอบสนองที่ถูกต้อง และดีที่สุดจากข้อมูลที่กำหนดให้

5. การประเมินค่า (Evaluation) หมายถึง ความสามารถของสมองในการตัดสินใจข้อมูลที่กำหนดให้ตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

กรมวิชาการ (2535) ได้กล่าวถึงกระบวนการเกิดที่เรียกว่า กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ซึ่งกระบวนการนี้จะเริ่มต้นด้วยการมีปัญหาที่เรียกว่า ความยุ่งเหยิง (Mess) กระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แบ่งออกเป็นขั้น ๆ ดังนี้

ขั้นที่ 1 การค้นหาความจริง (Fact finding) ในขั้นนี้เมื่อเกิดปัญหาความวิตกกังวล ต้องพยายามหาข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาที่เกิดขึ้น เพื่อให้ทราบว่าปัญหานั้นคืออะไร

ขั้นที่ 2 การค้นหาปัญหา (Problem finding) เมื่อได้ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหาแล้ว ในขั้นนี้จะพิจารณาถึงต้นเหตุและแนวทางที่เป็นไปได้โดยคิดถึงความเป็นไปได้หลาย ๆ แนวทางให้ได้มากที่สุด จากนั้นนำแนวทางทั้งหมดมาคัดเลือกหาแนวทางที่เหมาะสมที่สุดเพียง 1 หรือ 2 แนวทาง แล้วตั้งเป็นประเด็นปัญหา เพื่อค้นหาวิธีการแก้ปัญหาต่อไป

ขั้นที่ 3 การค้นหาความคิด (Idea finding) เมื่อได้ประเด็นปัญหาแล้ว ในขั้นนี้จะเป็นการระดมความคิดเพื่อหาวิธีการที่จะแก้ปัญหาตามประเด็นที่ตั้งไว้ออกมาให้ได้มากที่สุดอย่างอิสระ โดยยังไม่มีประเมินความเหมาะสมในขั้นนี้

ขั้นที่ 4 การค้นหาคำตอบ (Solution finding) ในขั้นนี้เป็นขั้นตอนของการพิจารณาคัดเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุด โดยการเริ่มจากการหาหลักเกณฑ์ที่เหมาะสม แล้วนำหลักเกณฑ์นั้นไปพิจารณาคัดเลือกวิธีการที่เหมาะสมที่สุด

ขั้นที่ 5 การค้นหาคำตอบที่เป็นที่ยอมรับ (Acceptance finaling) ขั้นตอนนี้จะเป็นการนำเอากระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์สามารถนำไปใช้ได้จริง รวมทั้งการเผยแพร่ความคิดนั้นให้ผู้อื่นลองปฏิบัติเพื่อให้เป็นที่ยอมรับ กล่าวได้ว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ โดยเริ่มจากการมองเห็นและเข้าใจปัญหาที่เกิดขึ้นแล้วใช้ความคิดในการแก้ปัญหา โดยการเก็บรวบรวมข้อมูลนำมาวิเคราะห์ สังเคราะห์ และประเมินค่าในการทดสอบสมมติฐานจนสามารถค้นพบคำตอบอันเป็นที่ยอมรับ และสามารถแก้ปัญหาได้อย่างแท้จริง

Albrecht (1980) ได้กล่าวถึง การคิดอย่างมีคุณภาพของมนุษย์ว่า ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ การคิดแก้ปัญหา และการคิดตัดสินใจ ซึ่งการคิดอย่างมีคุณภาพ ประกอบด้วยทักษะพื้นฐานทางการ 10 ประการ คือ

1. ความตั้งใจ (Concentration)
2. การสังเกต (Observation)
3. การจำ (Memory)
4. การใช้เหตุผล (Logical Reasoning)
5. การสรุปอ้างอิง (Inferences)
6. การตั้งสมมติฐาน (Forming Hypotheses)
7. การกำหนดทางเลือก (Generating Options)

8. การโยงความสัมพันธ์ระหว่างความคิด (Making Association between Ideas)

9. การกำหนดรูปแบบ (Recognizing Options)

10. การรับรู้และมิติสัมพันธ์ (Spatial and Kinesthetic Perception)

Teresa M. Amabile (1998) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบ 3 ประการ ที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวของแต่ละบุคคล

1. ความเชี่ยวชาญ (Expertise) คือ ความรู้ด้านเทคนิค กระบวนการ และความฉลาด

2. ทักษะในการคิดอย่างสร้างสรรค์ (Creative-Thinking Skills) เป็นวิธีที่ใช้ในการแก้ปัญหา มักเกิดจากบุคลิกภาพและวิธีการทำงานของแต่ละบุคคล ซึ่งมีวิธีการทำงานที่ไม่ลดละความพยายามในการแก้ไขปัญหาถึงแม้จะต้องเผชิญกับอุปสรรคก็ตาม

3. แรงจูงใจ (Motivation) ซึ่งเกิดจากทั้งภายนอกหรือภายใน โดยแรงจูงใจภายนอก (Extrinsic Motivation) จะได้จากปัจจัยภายนอก เช่น เงิน โบนัส การเลื่อนตำแหน่ง เป็นต้น ส่วนแรงจูงใจภายใน (Intrinsic Motivation) เป็นแรงจูงใจที่เกิดจากความปรารถนาอันแรงกล้าหรือความสนใจต่อสิ่งหนึ่งสิ่งใดของบุคคล ซึ่งจะมีผลต่อความคิดสร้างสรรค์มากกว่า



ภาพที่ 3 แสดงองค์ประกอบที่ก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวของแต่ละบุคคล

Young (1941) ได้เสนอแนวความคิด 5 ขั้นตอน

1. ขั้นรวบรวมวัตถุดิบ

1.1 วัตถุดิบเฉพาะ เป็นข้อมูลวัตถุดิบต่างที่เกี่ยวข้องโดยตรงกับเรื่องที่ต้องการประชาสัมพันธ์

1.2 วัตถุดิบทั่วไป เป็นข้อมูลวัตถุดิบทั่ว ๆ ไปทั้งในส่วนขององค์กรและสภาพแวดล้อม เพื่อนำมาประกอบการสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้สมบูรณ์

2. ขั้นบดย่อยวัตถุดิบ เป็นขั้นการนำข้อมูลวัตถุดิบต่าง ๆ ที่ได้เก็บรวบรวมมา แยกแยะ พิจารณาวิเคราะห์ หาความสัมพันธ์ความเกี่ยวข้องกันของข้อมูล

3. ขั้นความคิดฟุ้ง

4. ขั้นกำเนิดความคิด

5. ขั้นปรับแต่งและพัฒนาต่อไปใช้ปฏิบัติจะนำเสนอความคิดสู่การวิพากษ์วิจารณ์ เพื่อการปรับแต่ง และพัฒนาความคิดให้เหมาะสมกับสภาพการณ์ที่เป็นจริง

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการคิดที่มีจุดมุ่งหมาย โดยเริ่มจากการค้นพบปัญหาหรือเจอปัญหา การตั้งสมมติฐานในสิ่งที่จะเกิดขึ้นหรือเหตุการณ์ต่าง ๆ ที่จะเกิดขึ้น และผลที่จะได้รับในการหาคำตอบนั้น ๆ ซึ่งจะนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานที่ผ่านกระบวนการคิดสร้างสรรค์ จนเกิดเป็นผลงานหรือสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ ขึ้น

3.5 การพัฒนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ทน เขตกัน (2550) ได้อธิบายไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้อย่างแท้จริงต้องขึ้นอยู่กับเด็กจะต้องมีเสรีภาพอย่างเต็มที่ ต้องทำอะไรเด็กถึงจะมีเสรีภาพในตัวเอง เป็นเรื่องที่ครูต้องตระหนักในเรื่องนี้อย่างมาก ถ้าเด็กมีอิสระมีความพอใจในการทำงานแล้วผลงานจากการแสดงออกของเด็กจะมีค่าน่าทึ่งมากที่สุด ในการพัฒนาแรงจูงใจเพื่อให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ได้จะต้องคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1) ให้เด็กได้เลือกวัสดุด้วยตนเอง ในการทำงานเกี่ยวกับศิลปะต้องให้เด็กมีเสรีภาพในตัวเอง การกำหนดงานที่เจาะจงตายตัวจะเป็นการบังคับจิตใจของเด็ก แม้แต่วัสดุที่จะนำมาสร้างสรรค์ผลงานควรให้เด็กได้มีโอกาสเลือกใช้เองตามใจชอบ และถ้าหากโรงเรียนไม่สามารถจัดหาได้ก็สามารถมอบหมายให้เด็กจัดหาเอง โดยไม่จำกัดว่าควรจะเป็นอย่างไร แต่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานได้ตามวัตถุประสงค์ที่กำหนด เวลาในการสอนครูควรแนะนำวิธีการพอเป็นแนวทาง ส่วนเรื่องการออกแบบ จินตนาการ การตัดสินใจควรให้เป็นเรื่องของเด็ก

2) ไม่ควรช่วยเด็กในการทำงานศิลปะ การช่วยเด็กทำผลงานจะทำให้เด็กเกิดการเปรียบเทียบผลงาน อาจทำให้เด็กเกิดความท้อแท้ ไม่ภูมิใจในผลงานของตนเอง ครูควรให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง และให้คำแนะนำเมื่อเด็กต้องการหรือสังเกตเมื่อเด็กมีปัญหา

3) อาจนำผลงานตัวอย่างให้เด็กดู ในข้อนี้ไม่ได้หมายถึงการให้เด็กดูแบบและลอกผลงานแต่เป็นให้ดูแบบอย่างและอธิบายถึงส่วนต่าง ๆ หรือวิธีการทำต่าง ๆ จนเด็กเกิดความเข้าใจสิ่งนี้จะสามารถทำให้เด็กเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และให้เด็กดัดแปลงผลงานให้มีความแปลกใหม่ไม่เหมือนต้นแบบ

4) ไม่ควรตำหนิผลงานของเด็ก กระบวนการสร้างสรรค์งานศิลปะของเด็กมีได้คำนึงถึงความสวยงาม แต่คำนึงถึงจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก การตำหนิจะทำให้เด็กเกิดความไม่มั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงานเกิดความผิดหวังและขาดกำลังใจ ครูควรเสริมแรงด้วยการชมเชยส่วนที่เป็นจุดเด่นของผลงานและให้ข้อชี้แนะ เพื่อพัฒนาและปรับปรุงให้ดียิ่งขึ้น

5) ควรคิดเสมอว่าผลงานนั้นเป็นผลงานของเด็ก เด็กมีพัฒนาการต่าง ๆ ตามลำดับขั้นของอายุ ครู ผู้ปกครอง ไม่ควรนำผลงานของเด็กเปรียบเทียบกับตนเองหรือคนอื่น ควรเข้าใจในพัฒนาการ ยกย่อง ชมเชยในความพยายามและความสามารถของเด็ก ให้กำลังใจและให้ความช่วยเหลืออย่างใกล้ชิด

6) จัดคู่แข่งที่เป็นอุปสรรคในการสร้างสรรค์ผลงาน ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะเป็นการแสดงออกทางศิลปะอย่างอิสระตามความต้องการและความสนใจของตนเอง ดังนั้น จึงควรปลูกฝังให้เด็กเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ยอมรับในคุณค่าตามความสามารถของตนเอง ไม่นำผลงานของตนไปเปรียบเทียบกับคนอื่น

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า การพัฒนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะของเด็กปฐมวัย ครู ผู้ปกครองจะต้องมีความเข้าใจในพัฒนาการของเด็กไม่เปรียบเทียบและตำหนิในผลงานของเด็ก จะต้องเปิดโอกาสให้เด็กรู้จักสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เปิดโอกาสให้เด็กมีอิสระทางความคิด กล้าแสดงออกทางผลงานศิลปะ นอกจาก ครู ผู้ปกครอง จะต้องเข้าใจในพัฒนาการของเด็กแล้วยังต้องให้การยอมรับ และสนับสนุนในผลงานของเด็กคอยดูแลและให้คำแนะนำที่ดี เพื่อให้เด็กปรับปรุงและพัฒนาได้ดียิ่งขึ้น

3.6 ขั้นตอนการออกแบบความคิดสร้างสรรค์

ดวงเดือน ศาสตรภักดิ์ (2557) ได้อธิบายขั้นตอนในการออกแบบความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. เตรียม (Preparation) เป็นการเตรียมงานที่มุ่งเน้นให้แก้ปัญหาและสำรวจปัญหา
2. ขั้นความคิดกำลังฟักตัว (Incubation) ในกรณีที่ปัญหาอยู่ในจิตใต้สำนึก และไม่มีอะไรที่ปรากฏให้เห็นภายนอก

3. ขั้นรู้สึการู้ (Intimation) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์เกิด “ความรู้สึก” ว่าการแก้ปัญหา กำลังจะแก้ได้แล้ว

4. ขั้นสว่างหรือขั้นการหยั่งรู้ (Illumination or insight) เป็นขั้นที่มองเห็นลู่ทางสร้างสรรค์งานอย่างแจ่มแจ้งและชัดเจน

5. ขั้นตรวจสอบ (Verification) คือ ความคิดได้รับการตรวจสอบ ขยายความและนำไปใช้

นิพนธ์ จิตต์รักดี (2523) ได้อธิบายขั้นตอนในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ 4 ขั้นตอน ดังนี้

1. ขั้นเรียน คือ การรวมข้อมูลต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับความรู้ทั่วไปและความรู้เฉพาะ เพื่อประกอบพิจารณา โดยอาศัยพื้นฐานของกระบวนการต่อไปนี้

1.1 ตรวจสอบด้วยสายตาว่ามุ่งมั่นในสิ่งแปลกใหม่ที่ได้พบเห็นหรือไม่

1.2 จำแนก หมายถึง การแจกแจงข้อมูลจากการสังเกตเป็นหมวดหมู่ เพื่อลำดับขั้นตอนหรือแนวทางได้

1.3 ทดลอง เป็นหลักการสร้างสรรค์เพราะสามารถนำข้อมูลที่ได้ไปส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้

2. ขั้นฝึก คือ การเกิดความคิดโดยไม่รู้ล่วงหน้า

3. ขั้นบันดาลใจ คือ เห็นลู่ทางใหม่

4. ขั้นตรวจสอบ เพื่อให้ได้กฎเกณฑ์ที่แม่นยำ

Taylor (2019) ได้กล่าวว่า ขั้นตอนในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

1. การเตรียมข้อมูลและวัตถุดิบต่าง ๆ (Preparation) หากมีข้อมูลมากก่อนประโยชน์มากหากเป็นนักธุรกิจ ผู้ประกอบการต้องมีชั่วโมงบินในการทำธุรกิจหรือทำการศึกษาโมเดลธุรกิจของคนทั้งที่สำเร็จและไม่สำเร็จ

2. การบ่มเพาะ (Incubation) ต้องทิ้งระยะเพื่อให้แน่ใจ

3. การมองเห็นลู่ (Insight) มีหลายองค์ประกอบที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์

4. การประเมินผล (Evaluation) ประเมินทุกอย่างก่อนลงมือทำ

5. การลงมือทำ (Elaboration) การคิดและลงมือทำก่อให้เกิดความสำเร็จ

จากขั้นตอนในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ทำการสังเคราะห์ได้ดังตาราง ต่อไปนี้

ตารางที่ 1 วิเคราะห์ขั้นตอนในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

ที่มา / หลักการ	Wallas. 1926 อ้างถึง ในดวงเดือน ศาสตรภทร. 2557	นิพนธ์ จิตต์ภักดี. 2523	Taylor, C. 2019
1. ขั้นเตรียม	/	/	/
2. ขั้นออกแบบ	/	/	/
3. ขั้นสร้างผลงาน	/	/	/
4. ขั้นเสนอผลงาน	/	/	

ดังนั้น ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยสามารถสรุปขั้นตอนในการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 : ขั้นเตรียม คือ การนำเด็กเพื่อเข้าสู่การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดอุปสรรค แนะนำวัสดุอุปกรณ์ ที่เป็นลักษณะปลายเปิดที่สามารถนำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองได้อย่างอิสระตามจินตนาการ สามารถเลือกได้หลากหลายประเภทและหลากหลายชิ้น และสามารถเลือก หยิบ จับ เคลื่อนย้าย หรือสร้างได้ตามต้องการภายในเวลาที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 2 : ขั้นออกแบบ เด็กสามารถออกแบบสร้างสรรค์ผลงานของตนเองตามจินตนาการได้ตามอิสระจากการทดลอง หรือหากเด็กไม่สามารถเริ่มต้นลงมือสร้างสรรค์ได้ทันทีที่สามารถออกแบบโดยการวาดภาพผลงานตามความคิดของตนก่อนได้ โดยสามารถออกแบบและสร้างใหม่ได้อย่างหลากหลายวิธี ไม่จำกัดวิธีการสร้างสรรค์

ขั้นที่ 3 : ขั้นสร้างผลงาน เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของตนเองได้จากวัสดุที่ผู้วิจัยจัดเตรียมไว้ได้อย่างอิสระตามความต้องการ โดยสามารถเลือก หยิบ จับ เคลื่อนย้าย หรือสร้างสรรค์ตามความต้องการของตนเอง สามารถเพิ่มหรือลดส่วนประกอบภายในผลงานของตนเองได้อย่างอิสระ

ขั้นที่ 4 : ขั้นนำเสนอผลงาน เด็กออกมานำเสนอผลงานศิลปะที่ตนเองสร้างสรรค์ให้เพื่อนและผู้วิจัยฟัง

3.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์

เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะของความคิดที่ละเอียดอ่อนซับซ้อน ต้องการอิสรภาพทางความคิด หรือโจทย์ปัญหาที่ท้าทายให้ขบคิดหาหนทางแก้ไข ถึงแม้ว่าศักยภาพของคนเราอาจแตกต่างกันในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ แต่หาวิธีการประเมินได้ไม่ง่ายนัก ผู้ประเมินจึงควรใช้การสังเกตจากการตอบสนองต่อเงื่อนไขใหม่ ๆ ดูแนวคิดที่ล้นไหลไม่ติดกรอบ ไม่ซ้ำซาก กับความคิดของ

ผู้อื่น ดูวิธีการแสดงออกในหลาย ๆ สถานการณ์ เพราะเด็กบางคนอาจมีความคิดสร้างสรรค์ต่อเมื่อมีสถานการณ์ที่จะต้องแสดงออก เด็กบางคนที่ไม่แสดงออกนั้นไม่ได้หมายความว่า จะเป็นคนที่ขาดความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงไม่ใช่ความคิดชั่วข้ามคืน แต่เป็นความคิดสร้างสรรค์หรือพรสวรรค์ที่แฝงอยู่ในตัวเด็กทุกคนในระดับต่าง ๆ จึงควรเข้าใจคุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ให้ชัดเจน

- ความคิดสร้างสรรค์มีหลายรูปแบบ
- คนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงอาจไม่ได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ตลอดเวลาหรือแสดงความคิดสร้างสรรค์ออกมาเมื่อได้รับคำสั่ง
- ความคิดสร้างสรรค์อาจเกิดจากแรงบันดาลใจทั้งทางบวกและทางลบได้
- ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่ฝึกฝนได้

ด้วยเหตุนี้การประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนจึงต้องพิจารณาถึงพฤติกรรมที่แสดงออกอย่างต่อเนื่องในหลาย ๆ สถานการณ์ ประดิษฐ์ อุปถัมภ์ และ สมร ทองดี (2551) กล่าวว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ อาจดำเนินการได้ 2 วิธี คือ การวัดโดยไม่ใช้แบบทดสอบ และการวัดโดยใช้แบบทดสอบ ดังนี้

1. การวัดความคิดสร้างสรรค์โดยไม่ใช้แบบทดสอบ บิดามารดา ผู้ปกครองและครูอาจารย์สามารถประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ ดังนี้

- 1.1 การสังเกตพฤติกรรม
- 1.2 การสัมภาษณ์
- 1.3 การใช้แบบสำรวจพฤติกรรม

2. การวัดความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แบบทดสอบ นักการศึกษา นักจิตวิทยาและนักวัดผลได้สร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายชุด และใช้กันอย่างแพร่หลาย อาทิ เช่น

- 2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์
- 2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด
- 2.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ วอลลาและโคแกน
- 2.4 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ เยลเลนและเออร์แบน
- 2.5 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ อาร์รี รังสินันท์และคณะ
- 2.6 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ดิลก ดิลกานนท์
- 2.7 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ไพรัตน์ วงศ์นาม

1) แบบสังเกตพฤติกรรมที่สะท้อนการคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัย 3-6 ปี

Cheung (2014) ได้กล่าวว่า ผู้ใหญ่สามารถสังเกตพฤติกรรมจากคุณลักษณะได้ โดยสามารถแบ่งออกเป็น 3 ด้าน และใช้เป็นแนวทางสนับสนุนให้เด็กแสดงพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่บ่งชี้ การสังเกตพฤติกรรม ทั้ง 3 ด้าน ยังช่วยให้ผู้ใหญ่สามารถปรับวิธีปฏิสัมพันธ์กับเด็กได้อย่างเหมาะสม

การวิเคราะห์พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัย 3-6 ปี

1. E : Exploration (การสำรวจ)

E 1 : สำรวจ เด็กกระตือรือร้นในการสำรวจและแสดงความสนใจในลักษณะ สถานะ หรือการทำงาน วัสดุ อุปกรณ์ เช่น เด็กกดคีย์บอร์ดเล่นเป็นจังหวะทำให้เกิดเสียง ใช้มืออีกข้างหนึ่งกดโน้ตทีละตัว ยิ้ม และมองอย่างตั้งใจ

E 2 : เข้าร่วมในกิจกรรมใหม่ ๆ เด็กสนใจในการเข้าร่วมกิจกรรมและถ่ายทอด ความคิดของตน อาจเป็นกิจกรรมที่เด็กเลือกเองหรือมีเพื่อนหรือผู้ใหญ่ชวนให้เข้าร่วมก็ได้ เช่น เด็กเดินมาเห็นสีหูกเต็มโต๊ะ เด็กเดินไปหยิบกระดาษ A4 จากกล่องวางทับลงบนโต๊ะแล้วลอกกระดาษออกมา จากนั้นใช้นิ้วมือละเลงสีบนกระดาษ

E 3 : รู้ความต้องการของตนเอง เด็กเพเลิดเพลิน สนุกหรือแสดงความสนใจ ใคร่รู้กับกิจกรรมที่เข้าไปร่วมเล่น เช่น เด็กและครู ยืนอยู่บริเวณมุมไม้บล็อก เด็กเลือกท่อนไม้มา 1 ท่อน ถือไว้ในมือแล้วพูดกับครูว่า “หนูจะไปตรงนั้น”

2. I : Involvement and Enjoyment (การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน)

I 1 : ลองผิด ลองถูก เด็กแสดงให้เห็นวิธีใหม่ ๆ ในการมองและวางแผนใช้ความรู้เดิมหรือพยายามหาความรู้ใหม่ในการจินตนาการ หรือ สมมติฐานแสดงให้เห็นความยืดหยุ่นและการริเริ่มของความคิด เช่น เด็กอยู่บริเวณมุมไม้บล็อก หยิบไม้บล็อกรูปครึ่งวงกลมออกมา 3 อัน จากนั้นวาง 2 อัน ต่อกันให้เป็นรูปวงกลมแล้วพูดว่า “เนยแข็ง” จากนั้นใช้เท้ายืนบนไม้บล็อกข้างละอัน แล้วไถไปรอบ ๆ ห้อง ประหนึ่งกำลังเล่นสเก็ต

I 2 : วิเคราะห์ความคิด เด็กแสดงให้เห็นถึงการขบคิด การขังใจ และตัดสินใจเลือก ไม่ว่าจะเกิดจากคำชักชวนหรือทำด้วยตนเองก็ตาม เช่น น้องน้ำ น้องดิน และน้องฟ้า กำลังเล่นสร้างอุโมงค์อยู่ น้องดินและน้องน้ำสร้างกล่องสี่เหลี่ยมขึ้นมา โดยน้องดินหยิบบล็อกขึ้นส่วนหนึ่งขึ้นมาวางไว้ตรงปากทาง จากนั้นน้องฟ้าร้องขึ้นว่า “ไม่ได้ เดียวคนออกมาไม่ได้”

I 3 : ตั้งข้อสงสัย เด็กตั้งข้อสงสัยหรือคำถามที่สัมพันธ์กับกิจกรรมที่กำลังทำ โดยถามกับตัวเอง เพื่อน หรือครู เช่น เด็กอยู่ในสวนสมุนไพรกับครู เด็กชี้ไปที่สมุนไพรแล้วพูดขึ้นว่า “ทำไมมันมีแหลมๆ”

I 4 : เล่นร่วมกับผู้อื่น เด็กร่วมมือกับเพื่อน หรือผู้ใหญ่ในการพัฒนาความคิดหรือกิจกรรม โดยสื่อสารความคิด โน้มน้าว หรือยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น

3. P : Persistence (ความตั้งใจไม่ลดละ)

P 1 : ความแน่วแน่ เด็กมีความสามารถในการรักษาความรู้สึกให้เป็นปกติ อยู่เสมอ และยังคงทำกิจกรรม แม้ว่าจะพบกับความยากลำบาก ทำหาย หรือ ความไม่แน่นอน รวมทั้งมีความอดทนต่อความไม่ชัดเจนของสถานการณ์ที่เผชิญอยู่ เช่น เด็กใช้ท่อตักทรายในกระบะ เพื่อใส่ในกระบะรดตักดินข้าง ๆ แต่ทรายไหลออกจากท่ออีกด้าน เด็กมองทรายแล้วยึดแล้วใช้มือตักทรายใส่ในกระบะรดตักดินแทน

P 2 : ความกล้าเสี่ยง เด็กแสดงให้เห็นถึงความกล้าตัดสินใจลงมือทำ และเรียนรู้จากความผิดพลาด เช่น เด็กกำลังเล่นปั้นดิน และพยายามเติมน้ำใส่ขวด โดยคว่ำขวดลงไปในแก้วที่มีน้ำอยู่เต็มทำให้น้ำล้นหกลงบนโต๊ะ เด็กเปลี่ยนวิธีโดยหยิบแก้วน้ำแล้วเทลงบนดิน

P 3 : ความพยายามทำให้สำเร็จ เด็กรับรู้ความสามารถของตน เชื่อในตนเองและชื่นชอบความสำเร็จ แสดงให้เห็นถึงการตระหนักต่อความคิดของตน เช่น เด็กใช้ปากกาวาดรูปใส่กระดาษในมุมศิลปะ เช่น เด็ก : เสร็จแล้ว (ยิ้ม) ครู : เอ... เด็กพยักหน้าและหยิบดินสอเขียนชื่อของตนเองลงบนกระดาษ

ดังนั้น การเก็บข้อมูลพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในกิจวัตรประจำวัน ครูและผู้ปกครองต้องใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า เพื่อสังเกตเด็กอย่างปราศจากอคติ เก็บข้อมูลฉบับบันทึกพฤติกรรมตลอดจนคำพูดของเด็กในบริบทที่หลากหลาย ทำความเข้าใจพฤติกรรมเด็กซึ่งการคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่ความสามารถที่ติดตัวมาโดยกำเนิด แต่เป็นศักยภาพที่ผู้ใหญ่สามารถส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ ช่วงเวลาสำคัญนี้นับเป็นหน้าต่างแห่งโอกาสในการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งหน้าต่างแห่งโอกาสของเด็กทุกคนจะเปิดออกในช่วง 3-5 ปี (Agree, 2012)

2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ (Torrance Test of Creative Thinking) (สำนักงาน ก.พ, 2559)

ศาสตราจารย์ ดร.อี พอล ทอเรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกาเป็นผู้พัฒนาเครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบ หลายรูปแบบสำหรับแบบทดสอบทอเรนซ์ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษาซึ่งเป็นโปรแกรมการวิจัยระยะยาวที่เน้นเฉพาะในเรื่องประสบการณ์ในห้องเรียน ที่จะสนับสนุนและเร้าให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์

2.1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ แบบ ก (Thinking Creatively With Picture Fugural form A) ประกอบไปด้วย

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures) มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ซึ่งทอแรนซ์ได้กำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่แตกต่างกันในสิ่งเร้าที่กำหนด แบบทดสอบทั้ง 2 แบบ สามารถใช้ได้ในระดับอนุบาล-อุดมศึกษา

ลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ประกอบด้วยแบบสอบย่อย 3 ชุด ซึ่งทอแรนซ์เรียกแบบทดสอบย่อยว่ากิจกรรม แบบทดสอบย่อยจึงประกอบไปด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์ สีเขียวรูปไข่ ให้เด็กต่อเติมให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาดเสร็จสิ้นให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และ น่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจ

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Line) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 30 คู่ เน้นการ ประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพ

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจและวาดภาพจากความคิดของเด็กเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทำข้อสอบกิจกรรม ชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุด จึงใช้เวลา 30 นาที การทดสอบ ผู้ทำการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ตื่นเต้น และคำนึงถึงคะแนนที่ได้

2.2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ข (Thinking Creatively With Picture Fugural form B)

แบบทดสอบนี้มีลักษณะเป็นแบบทดสอบคู่ขนานกับแบบ ก จะแตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดกล่าวคือ ในกิจกรรมชุดที่ 1 ในการวาดภาพ โดยให้เด็กต่อเติมจากกระดาษสติ๊กเกอร์สีส้มเป็นรูปคล้าย ไส้กรอก กิจกรรมชุดที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ โดยให้เด็กต่อเติมจากเส้น

ลักษณะต่าง ๆ ซึ่งต่างกับแบบ ก และกิจกรรมชุดที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่เป็นวงกลมขนาดเดียวกัน จำนวน 30 วงกลม

การทดสอบ ผู้ทำการทดสอบการสร้างความคิดเป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ตื่นเต้น และคำนึงถึงคะแนน การใช้คำพูดกระตุ้นและสร้างแรงจูงใจให้เด็กเป็นสิ่งจำเป็นในการทำแบบทดสอบ

2.3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาเป็นสื่อ (Thinking Creatively With Words)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาเป็นสื่อ มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษามีลักษณะแบบทดสอบเป็นแบบคู่ขนาน เหมาะสำหรับเด็กชั้นประถมศึกษา-อุดมศึกษา

ลักษณะของแบบทดสอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาเป็นสื่อแบบ ข เราให้ผู้สอบแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาในรูปของภาษา ประกอบไปด้วย 7 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การตั้งคำถาม โดยให้นักเรียนตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มากที่สุด เพื่อให้รู้ว่าเกิดอะไรขึ้นมากที่สุด และคำถามที่ตั้งต้องไม่เป็นคำถามที่สามารถตอบได้เพียงแค่เหลือบดูรูปภาพเท่านั้น แต่จะต้องตอบจากความคิด

กิจกรรมชุดที่ 2 การเดาสาเหตุ โดยให้นักเรียนเขียนสาเหตุเกี่ยวกับเหตุการณ์ที่แสดงในรูปภาพให้มากที่สุด (ภาพเดียวกับกิจกรรมชุดที่ 1)

กิจกรรมชุดที่ 3 การเดาผลที่จะเกิดตามมา โดยให้นักเรียนเขียนผลที่อาจเกิดขึ้นอันเนื่องมาจากเหตุการณ์ในภาพที่กำหนดให้ (ภาพเดียวกับกิจกรรมชุดที่ 1)

กิจกรรมชุดที่ 4 ปรับปรุงผลให้ดีขึ้น โดยให้นักเรียนดัดแปลงภาพที่กำหนดให้ และให้บอกหรือเขียนที่สิ่งที่ทำให้มากที่สุดเท่าที่สามารถทำได้

กิจกรรมชุดที่ 5 ประโยชน์ของสิ่งของ โดยให้นักเรียนเขียนรายชื่อหรือบอกรายชื่อของสิ่งของที่ตนเองสนใจ และให้บอกหรือเขียนที่สิ่งที่เลือกให้มากที่สุดเท่าที่สามารถทำได้

กิจกรรมชุดที่ 6 ตั้งคำถามแปลก ๆ โดยให้นักเรียนตั้งคำถามแปลก ๆ เกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองสนใจ

กิจกรรมชุดที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล เช่น สมมติว่าก้อนเมฆมีเชื้อผูกและปลายตรึงกับพื้นดิน อะไรจะเกิดขึ้น... โดยให้นักเรียนเขียนสิ่งที่ตนคิดหรือคาดเดาว่าอะไรจะเกิดขึ้นจากสถานการณ์ที่ไม่น่าจะเป็นไปได้

การตรวจให้คะแนน แบ่งออกเป็น 5 ด้าน ดังนี้ (สำนักงาน ก.พ, 2559)

1) **ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบให้ได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคิดคล่องตัว คือ คะแนนที่ได้จากการวาดภาพที่ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น

- กิจกรรมชุดที่ 1 ความคิดคล่องตัวมีเพียง 1 คะแนน
- กิจกรรมชุดที่ 2 คะแนนความคิดตัวสูงสุด 10 คะแนน
- กิจกรรมชุดที่ 3 คะแนน ความคิดคล่องตัว 30 คะแนน

2) **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับผู้อื่น โดยใช้เกณฑ์คำตอบที่เด็กตอบมากตั้งแต่ 1-5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดแปลกและได้คะแนนมากที่สุด คำตอบที่นักเรียนตอบมากกว่า 5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดธรรมดา ให้คะแนนต่ำตั้งแต่ศูนย์ขึ้นไป

3) **ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)** หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์ แล้วทำให้ภาพชัดเจนและได้ความหมายสมบูรณ์ ดังในภาพที่มีรายละเอียดแต่ละส่วน ให้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน การคิดคะแนนความคิดละเอียดลออเป็นช่วงคะแนน เช่น จาก 1-5 = 1 คะแนน เป็นต้น

4) **ความคิดตั้งชื่อภาพ** หมายถึง ความคิดจินตนาการการตั้งชื่อภาพ ตั้งแต่ตั้งชื่อภาพตรงกับภาพที่วาด จนกระทั่งตั้งชื่อภาพเป็นลักษณะนามธรรม และให้คะแนนความคิดชื่อภาพ (Abstractness of Titles) ดังนี้

- ชื่อที่ตรงกับภาพ เช่น วาดภาพคน แล้วตั้งชื่อคน (0 คะแนน)
- ชื่อภาพที่มีคำขยายแสดงลักษณะชัดเจนขึ้น เช่น คนเศร้า (1 คะแนน)
- ชื่อภาพที่มีคำขยายมากขึ้น มีความชัดเจนและบอกลักษณะแจ่มชัดมากขึ้น เช่น คนร่าเริงและมีความสุข (2 คะแนน)
- ชื่อภาพที่มีการตั้งชื่อเป็นนามธรรม ความรักและความอบอุ่นในครอบครัว เป็นต้น (3 คะแนน)

5) **ความคิดไม่ยอมจำนนต่อปัญหาหรือ การประวิงเวลาตัดสินใจแก้ปัญหาอย่างรอบคอบ (Resistance to Premature Closure)** หมายถึง ความสามารถอดทนไม่ยอมแพ้ต่อปัญหา ไม่เลิกล้มง่าย ไม่ด่วนสรุปในทันที แต่คิดใคร่ครวญ พิจารณารอบคอบ เพื่อนำไปสู่การคิดแก้ไขปัญหได้ การให้คะแนน

- ภาพที่วาดปิดสิ่งเร้าทันที (0 คะแนน)
- ภาพที่วาดปิดสิ่งเร้า แต่มีการต่อเติมเพิ่ม (1 คะแนน)

- ภาพที่วาดปิดสิ่งเร้าแต่มีการเพิ่มเติมมากขึ้น และมีการต่อเติมขยาย (2 คะแนน)

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์มีหลากหลายรูปแบบ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะของความคิดที่ละเอียดและซับซ้อน ดังนั้น จึงควรศึกษาและพิจารณาผู้เรียนในหลาย ๆ สถานการณ์ และระบุช่วงวัยที่ต้องการศึกษาให้ชัดเจน เพื่อให้การวัดและประเมินผลมีประสิทธิภาพและเหมาะสมต่อผู้เรียนมากที่สุด โดยการวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาอาจดำเนินการได้ 2 วิธี คือ การวัดโดยไม่ใช้แบบทดสอบ และการวัดโดยใช้แบบทดสอบ งานวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 5-6 ปี ดังนั้น ผู้วิจัยจึงเลือกวิธีการประเมินโดยไม่ใช้แบบทดสอบ และทำการประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ และการใช้แบบสำรวจพฤติกรรมที่มีผลต่อการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

3.8 ขั้นตอนการสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

กระทรวงศึกษาธิการ (2534) กล่าวถึง การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ดำเนินงานตามขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างและการใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์
2. นำข้อมูลและแนวคิดต่าง ๆ ที่ได้มาสร้างแบบทดสอบ
3. นำแบบทดสอบที่สร้างขึ้น ไปทดลองใช้ (Try Out) เพื่อพิจารณาดูความเหมาะสมของภาษาและแนวทางการตอบแบบทดสอบ
4. ปรับปรุงแบบทดสอบจากผลการทดลองใช้
5. หาคุณภาพของแบบทดสอบ ได้แก่ ความตรง (Validity) ความเชื่อมั่น (Reliability)

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

4. แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

4.1 ความหมายการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

Vecchi (2010) กล่าวว่า จากการสังเกตพฤติกรรมและกระบวนการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ แสดงให้เห็นถึง การแสวงหาความงามและการเรียนรู้ของเด็กในหลากหลายรูปแบบ การแสดงออกถึงความเห็นอกเห็นใจต่อกัน และแสดงออกถึงกระบวนการคิด ไตร่ตรองขณะทำกิจกรรมได้เป็นอย่างดี รวมไปถึงวิธีการแสวงหาความสุนทรีย์ภาพของเด็ก จากผลลัพธ์แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ช่วยปลดปล่อยโอกาสที่เต็มไปด้วยศิลปะของเด็ก เพื่อให้เด็กได้ค้นพบสำรวจ และหาคำตอบด้วยตนเองเป็นกระบวนการพัฒนาการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีโอกาสสร้างและแสดงความเข้าใจอย่างสร้างสรรค์

Smith (2018) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะเปิดโอกาสให้เด็กเล็กได้พัฒนาจินตนาการเป็นช่วงเวลาแห่งความสุข นอกจากนี้ประสบการณ์ทางศิลปะเป็นกระบวนการที่กระตุ้นหรือรื้อฟื้นเติมไปด้วยความเพลิดเพลิน ความก้าวหน้าที่เปิดกว้างตลอดเวลาที่จะช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาการทางอารมณ์ ทักษะการแก้ปัญหา และความภาคภูมิใจของผู้เรียนทุกคน ดังนั้น การนำวัสดุปลายเปิดและแนวทางศิลปะมาใช้สามารถขยายพื้นที่การเรียนรู้เพื่อทำให้เรื่องธรรมดาไม่ธรรมดาและยังเพิ่มคุณภาพการเรียนรู้ของเด็กได้

Brewer (2021) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกิจกรรมที่พัฒนาทักษะทางประสาทสัมผัสและการเคลื่อนไหวที่ดี ส่งเสริมความทักษะการคิดริเริ่มสร้างสรรค์จากการใช้วัสดุที่มีความหลากหลาย

Evans (2022) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สร้างสรรค์ผลงานผ่านการเล่น การใช้ประสาทสัมผัส ได้รับแรงบันดาลใจในการเรียนรู้จากสิ่งของตนเองสร้างสรรค์ ไม่ว่าจะเป็นการนับ การสร้างรูปแบบหรือรูปร่างต่าง ๆ ในแบบของตนเอง รวมทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้เด็กรู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่น การสื่อสาร และกล้าแสดงออกต่อผลงานที่ตนสร้างสรรค์

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้ผ่านประสบการณ์โดยตรง สร้างสรรค์ผลงานของตนเองผ่านการเล่น การใช้ประสาทสัมผัสส่วนต่าง ๆ และการเคลื่อนไหว ทั้งยังกระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ รู้จักคิดแก้ปัญหา จากการใช้วัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย

4.2 หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะ สำหรับเด็กปฐมวัย

การจัดประสบการณ์ศิลปะของเด็กอนุบาลจำเป็นต้องคำนึงถึง 4 ประเด็นหลัก ได้แก่ แนวทางการจัดประสบการณ์ศิลปะ พัฒนาการทางศิลปะเด็ก การประเมินศิลปะเด็ก และระยะเวลาดำเนินกิจกรรม เพื่อให้การจัดประสบการณ์เป็นไปอย่างมีความหมายเกิดประสิทธิภาพและประสิทธิผลในการเรียนรู้ ของเด็ก โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) แนวทางการจัดประสบการณ์ศิลปะ

1.1) เนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับเด็ก

สาระที่ควรเรียนรู้ เป็นการนำเรื่องราวที่เกี่ยวข้องรอบตัวเด็กมาเป็นสื่อกลางในการจัดกิจกรรม โดยไม่เน้นการท่องจำเนื้อหา ผู้สอนสามารถกำหนดรายละเอียดให้สอดคล้องกับวัย ความต้องการ และความสนใจของเด็ก เรียนรู้ผ่านประสบการณ์สำคัญสามารถปรับและยืดหยุ่นเนื้อหาได้ โดยคำนึงถึงประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมในชีวิตจริงของเด็ก ทั้งนี้หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พ.ศ. 2560 ได้ระบุสาระที่ควรเรียนรู้ไว้ 4 สาระ ได้แก่

- เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้ ชื่อ นามกุล รูปร่างหน้าตาอวัยวะต่าง ๆ วิธีระวังรักษาร่างกายให้สะอาดและมีสุขภาพอนามัยที่ดี การรับประทานอาหารที่เป็นประโยชน์การระมัดระวังความปลอดภัยของตนเองจากผู้อื่นและภัยใกล้ตัว รวมทั้งการปฏิบัติต่อผู้อื่นอย่างปลอดภัย การรู้จักประวัติความเป็นมาของตนเอง และครอบครัว การปฏิบัติตนเป็นสมาชิกที่ดี ของครอบครัวและโรงเรียน การเคารพสิทธิของตนเองและผู้อื่น การรู้จักแสดงความคิดเห็นของตนเอง และรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น การกำกับตนเอง การเล่นและทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง ตามลำพังหรือกับผู้อื่น การตระหนักรู้เกี่ยวกับตนเอง ความภาคภูมิใจในตนเอง การสะท้อนการรับรู้อารมณ์และความรู้สึกของตนเองและผู้อื่น การแสดงออกทางอารมณ์และความรู้สึกอย่างเหมาะสม การแสดงมารยาทที่ดี การมีคุณธรรม จริยธรรม
- เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับ ครอบครัว สถานศึกษา ชุมชน และบุคคลต่าง ๆ ที่เด็กต้องเกี่ยวข้องหรือใกล้ชิด และมีปฏิสัมพันธ์ในชีวิตประจำวันสถานที่สำคัญ วันสำคัญ อาชีพของคนในชุมชน ศาสนา แหล่งวัฒนธรรมในชุมชน สัญลักษณ์สำคัญของชาติไทยและการปฏิบัติตามวัฒนธรรมท้องถิ่นและความเป็นไทย หรือแหล่ง เรียนรู้จากภูมิปัญญาท้องถิ่นอื่น ๆ
- ธรรมชาติรอบตัว เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับชื่อ ลักษณะ ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของมนุษย์ สัตว์ พืช ตลอดจนการรู้จักเกี่ยวกับดิน น้ำ ท้องฟ้า สภาพอากาศ ภัยธรรมชาติ แรงและพลังงานในชีวิตประจำวันสิ่งแวดล้อมเด็ก รวมทั้งการอนุรักษ์สิ่งแวดล้อม และการรักษาสาธารณสุข
- สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เด็กควรเรียนรู้เกี่ยวกับการใช้ภาษาเพื่อสื่อความหมายในชีวิตประจำวัน ความรู้พื้นฐานเกี่ยวกับการใช้หนังสือและตัวหนังสือ รู้จักชื่อ ลักษณะ สี ผิวสัมผัส ขนาด รูปร่าง รูปทรง ปริมาตร น้ำหนัก จำนวน ส่วนประกอบ การเปลี่ยนแปลงและความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ รอบตัว เวลา เงิน ประโยชน์ การใช้งาน และการเลือกใช้สิ่งของเครื่องใช้ ยานพาหนะ การคมนาคม เทคโนโลยีและการสื่อสารต่าง ๆ ที่ใช้อยู่ในชีวิตประจำวันอย่างประหยัด ปลอดภัยและรักสิ่งแวดล้อม (สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา, 2560)

1.2) ลักษณะการจัดประสบการณ์ศิลปะ

- กิจกรรมแสดงประสบการณ์ในชีวิตประจำวัน ซึ่งเป็นการนำประสบการณ์เฉพาะตัวมาใช้ในการแสดงออกทางศิลปะ กระตุ้นความรู้สึกนึกคิดในการวาดภาพของเด็กได้อย่างมาก ตามสภาพการรับรู้ และความเข้าใจของเด็กขึ้นอยู่กับศักยภาพในการแสดงออกตามวุฒิการและ พัฒนาการทางด้านการทำงานของเด็กแต่ละคน
- กิจกรรมเสนอจินตนาการ อาจเป็นเรื่องของความเพ้อฝัน การคาดหวังในอนาคต การจินตนาการไปสู่อดีตหรือการรวมพลังความคิดไปสู่สิ่งที่มองไม่เห็น เด็กไม่สามารถ แยกจินตนาการกับชีวิตจริง จึงสามารถพบจินตนาการของเด็กได้จากงานศิลปะ
- กิจกรรมสร้างสรรค์รูปแบบ เป็นการริเริ่มสร้างสรรค์ทางด้านรูปร่าง วัสดุที่ใช้ การผสมผสานงาน 2 และ 3 มิติ ซึ่งช่วยกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี (วิรุณ ตั้งเจริญ(ช), 2526) (วิรุณ ตั้งเจริญ(ช), 2526)

2) พัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็กแต่ละช่วงวัย

วิรุณ ตั้งเจริญ(ช) (2526) ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับพัฒนาการทางศิลปะ คือการกำหนดอายุเมื่อกล่าวถึงระดับขั้นพัฒนาการทางศิลปะเป็นการกำหนดขึ้นโดยประมาณเท่านั้น เพราะเด็กแต่ละคนจะมีพัฒนาการแตกต่างกันช้าหรือเร็วไม่เท่ากัน ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับปัจจัยหลาย ๆ ด้าน เช่น สภาพการเลี้ยงดู สภาพแวดล้อม สภาพพัฒนาการทางร่างกาย โดยสภาพรวมแล้วเด็กปฐมวัยจะสนุกสนานกับกิจกรรมศิลปะ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการเขียนภาพหรือการปั้นดินน้ำมัน ถ้าขาดการสนับสนุนเสริมสร้างพัฒนาการทางศิลปะของเด็กก็จะไม่พัฒนาไปอย่างเต็มที่

Lowenfeld (1947) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาค้นคว้าพัฒนาการทางศิลปะ และ การคิดสร้างสรรค์จากงานผลศิลปะ โดยให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระ ทำการวิเคราะห์จากการเก็บผลงานของเด็กในช่วงวัยต่าง ๆ พบว่าเด็กมีพัฒนาการในการวาด ชีตเขียนเป็น 5 ขั้นดังนี้

1. ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) 2 - 4 ปี
2. ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) 4-7 ปี
3. ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) 7-9 ปี
4. ขั้นวาดภาพของจริง (The Drawing Realism) 9-11 ปี
5. ขั้นการใช้เหตุผล (The Naturalistic Stage) 11-12 ปี
6. ขั้นการตัดสินใจ (The period of decision) 14-16 ปี

ขั้นที่ 1 ขั้นขีดเขียน (Scribbling Stage) เด็กจะมีอายุ 2-4 ปีเป็นเด็กวัยก่อนเรียนที่สนุกอยู่กับการเคลื่อนไหวกล้ามเนื้อ ขั้นนี้แบ่งระยะของพัฒนาการออกได้เป็น 4 ขั้น คือ

1. การขีดเขียนยังเป็นแบบสะเปะสะปะ (Disordered Scribbling) การขีดเขียนที่ไม่เป็นระเบียบ การลากเส้นของเด็กจะยุ่งเหยิงสับสนโดยไม่คำนึงว่าเป็นรูปอะไรทั้งสิ้น แสดงให้เห็นว่าการควบคุมกล้ามเนื้อของเด็กยังไม่แข็งแรงพอ จึงไม่สามารถบังคับให้เป็นไปตามความต้องการได้

2. ขั้นขีดเป็นเส้นยาว (Longitudinal Scribbling) ระยะที่เด็กขีดเขียนเส้นนอนยาว ๆ ได้เป็นขั้นที่พัฒนาขึ้นกว่าขั้นที่ขีดเขียนไม่เป็นระเบียบ

3. ขั้นขีดลากเป็นวงกลม (Circular Scribbling) ระยะนี้การประสานงานของกล้ามเนื้อ (Motor Coordination) และสายตา (Eye hand Coordination) ดีขึ้น เด็กสามารถขีดเขียนเป็นวงกลมและสามารถเคลื่อนไหวได้ทั้งแขนแสดงถึงกล้ามเนื้อที่แข็งแรงขึ้น กล่าวอีกนัยหนึ่งได้ว่าระยะที่ 2-3 ของขั้นขีดเขียนนี้เป็นขั้น การขีดเขียนที่ควบคุมได้ (Controlled Scribbling) ซึ่งเป็นขั้นพัฒนาการที่สำคัญมาก เพราะเป็นสัญญาณให้เห็นว่าเด็กได้ค้นพบ มองเห็น และเริ่มมีการควบคุมการขีดเขียนได้

4. ขั้นให้ชื่อรอยขีดเขียน (Naming Scribbling) เป็นระยะที่เด็กขีดเขียนอะไรลงไปและให้ชื่อหรือให้ความหมายสิ่งนั้น ๆ เด็กเริ่มใช้ความคิดคำนึงในการขีดเขียนภาพวัตถุ คน หรือสัตว์ สิ่งของเด็กแสดงออกอาจจะเป็นรูปเป็นร่างในสายตาผู้ใหญ่ แต่มีความหมายสำหรับเด็กเป็นอย่างมาก เด็กจะพอใจและสนุกสนานกับสิ่งที่เขาเขียนขึ้นและเป็นขั้นที่เป็นหัวเลี้ยวหัวต่อนำไปสู่พัฒนาการขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นเริ่มขีดเขียน (Pre-Schematic Stage) เป็นช่วงที่เด็กมีอายุประมาณ 4-7 ปี เป็นขั้นเริ่มต้นของการแสดงออกอย่างมีความหมาย การขีดเขียนจะปรากฏเป็นรูปร่างขึ้น สัมพันธ์กับความจริงของโลกภายนอกมากขึ้น มีความหมายกับเด็กมากขึ้นซึ่งจะสังเกตได้จาก

1. เด็กจะเขียนภาพคนโดยใช้วงกลมเป็นสัญลักษณ์ของหัว มีเส้นแทนสัญลักษณ์ของส่วนต่าง ๆ คนที่วาด อาจเป็น พ่อ แม่ พี่ น้อง ตุ๊กตาที่รัก ฯลฯ

2. สีที่เด็กใช้มักเป็นสีสะดุดตา ไม่คำนึงถึงความเป็นจริงตามธรรมชาติขึ้นอยู่กับความประทับใจส่วนตัว

3. ช่องไฟ (Space) ภายในภาพยังไม่เป็นระเบียบสิ่งที่เขียนมักกระจัดกระจาย ไม่คำนึงถึงความสัมพันธ์

4. การออกแบบ (Design) เด็กยังไม่เข้าใจเกี่ยวกับการออกแบบภาพจึงไม่แสดงถึงการออกแบบ

ขั้นที่ 3 ขั้นขีดเขียน (Schematic Stage) เป็นช่วงที่เด็กมีอายุประมาณ 7-9 ปี เป็นขั้นที่ขีดเขียนให้คล้ายของจริง และความเป็นจริง จะพิจารณาได้ตามลำดับ ดังนี้

1. คน รูปที่ออกมาจะแสดงพอเป็นสัญลักษณ์ ถ้าวาดรูปคนเราอาจไม่รู้ว่าป็นรูปคน และภาพที่ออกมาเป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น ส่วนใดที่เด็กเห็นว่าสำคัญหรือน่าสนใจก็จะวาดส่วนนั้น

ใหญ่เป็นพิเศษ ส่วนไหนที่ไม่สำคัญอาจตัดทิ้ง ฉะนั้นเราจะเห็นเด็กวัยนี้วาดภาพส่วนต่าง ๆ ขาดหายไป เช่น ลำตัว ขา เท้า ฯลฯ ดังนั้น จึงไม่ใช่เรื่องประหลาด ในบางครั้งอาจเป็นเด็กหัวโต ตาโต แขนโต ฯลฯ แล้วแต่เด็กจะให้ความสำคัญและบางในบางครั้งรูปหนึ่งอาจย่ำหลาย ๆ อย่างภายในภาพ

2. การใช้สี ส่วนมากการใช้สีจะตรงกับความเป็นจริง แต่มักจะเลือกใช้สีเดียวตลอด เช่น พระอาทิตย์สีแดง ท้องฟ้าสีฟ้า ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้ใช้สีได้อย่างถูกต้อง และตรงกับความเป็นจริงมากขึ้น หรือหากไปไม่สุดจะต้องสีเขียว หรือถ้าไปไม่แห้งจะต้องสีน้ำตาล เป็นต้น

3. ช่องว่าง (Space) มีการใช้เส้นฐาน (Based line) และเขียนทุกอย่างสัมพันธ์กันบนเส้นฐาน เช่น วาดรูป คน สุนัข ต้นไม้ บ้าน อยู่บนเส้นเดียวกันภาพที่แสดงออกจะเป็นลำดับเหตุการณ์ ส่วนสูง ขนาด จะยังไม่มีความสัมพันธ์กัน เช่น ดวงอาทิตย์อยู่บนขอบของกระดาษ รูปคนอาจสูงถึงใกล้ขอบกระดาษ เป็นต้น

4. งานออกแบบ ไม่ค่อยดีมากนัก มักเขียนตามลักษณะที่ตนพอใจ

ขั้นที่ 4 ขั้นวาดภาพของจริง (The Drawing Realism) เป็นช่วงที่เด็กมีอายุประมาณ 9-11 ปี เป็นขั้นเริ่มต้นการขีดเขียนอย่างของจริง เนื่องจากระยะนี้ตามหลักจิตวิทยาพัฒนาการเด็กจะเริ่มรวมกลุ่มกัน โดยแยกชาย-หญิง เด็กผู้ชายชอบวาดเครื่องบิน เติบโตทางไกล เด็กผู้หญิงสนใจเครื่องแต่งตัว เพื่อแต่งตัว งานรื่นเริง ฉะนั้นการขีดเขียนจะแสดงออกในทำนองต่อไปนี้ คือ

1. คน เน้นเรื่องเพศด้วยเครื่องแต่งตัว แต่จะมีความกระด้าง
2. สี ใช้สีตามความเป็นจริง แต่อาจเพิ่มความรู้สึก เช่น บ้านคนจนอาจใช้สีมืด ๆ บ้านคนรวยใช้สีสด ๆ มีชีวิตชีวา
3. ช่องว่าง ทุกอย่างในช่องว่างเหลื่อมล้ำกันได้ เช่น ต้นไม้บังฟ้าได้ วาดฟ้าคลุมไปถึงดินเส้นระดับ (Based Line) ค่อยหาย ๆ รูปผู้หญิงมักเน้นสวดลาย เครื่องแต่งกายมีดอกดวง รูปผู้ชายก็ต้องเป็นรูปคาวบอย การจัดวัตถุให้สัมพันธ์กันเป็นเรื่องสำคัญมากในระยะนี้ เนื่องจากเป็นระยะแรกของพัฒนาการทางการรับรู้ทางสายตา ซึ่งจะนำไปสู่การวาดภาพสามมิติได้อีกต่อหนึ่ง
4. การออกแบบ ประสบการณ์ของเด็กจะทำให้การออกแบบดีขึ้น เป็นธรรมชาติมากขึ้น รู้จักการวางหน้าที่ของวัตถุต่าง ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นการใช้เหตุผล (The Naturalistic Stage) เป็นช่วงที่เด็กมีอายุประมาณ 11-12 ปี ขั้นการใช้เหตุผล ระยะเข้าสู่วัยรุ่น เป็นระยะที่เด็กแสดงออกมาอย่างไม่รู้สึกรู้หา เช่น เอาไม้บรรทัดดินสอมาวัดแล้วทำเสียงอย่างเครื่องบิน เป็นต้น เด็กจะทำอย่างเป็นอิสระ และสนุกสนาน ถ้าพิจารณาจากขั้นนี้ จะสังเกตได้ว่า

1. การวาดคน จะเห็นข้อต่อของคน ซึ่งเป็นระยะเด็กเริ่มค้นพบเสื้อผ้ามีรอบปลิวไหว มีรอยยับ รอยพับ คนแก่-เด็กต่างกัน ด้านสัดส่วนมีความใกล้เคียงความจริงมากขึ้น มีรายละเอียดมากขึ้นแต่จะ

เป็นรายละเอียดที่จำเป็นเท่านั้น เน้นส่วนสำคัญที่เกินความจริง ขอบวาดตนเอง แสดงความรู้สึกทางร่างกายมากกว่าคุณลักษณะภายนอก

2. สี แบ่งเป็น 2 ประเภท ประเภทแรกจะใช้สีตามความเป็นจริง (Visually Minded) ประเภทที่ 2 (Non-Visually Minded) มักใช้สีตามอารมณ์ และความรู้สึกตนเอง เช่น ตอนเศร้า ตอนมีความสุข มักแสดงออกโดยเน้นความสัมพันธ์ทางอารมณ์กับโลกภายนอก ซึ่งนับเป็นงานแสดงออกซึ่งการสร้างสรรค์งานศิลปะ

3. ช่องว่าง แบบเป็น 2 ด้าน คือ ด้าน Visually Minded รู้จักการใช้เส้นระดับ รูปเริ่มมีการวาด แบบ 3 มิติ โดยการจัดขนาดวัตถุเล็กลงตามลำดับ ระยะใกล้ไกล ด้าน Non-Visually Minded จะไม่ค่อยใช้รูปประเภท 3 มิติ ขอบวาดภาพคนและมักเขียนโดยใช้ตนเองเป็นผู้แสดง สิ่งแวดล้อมจะเขียนเมื่อจำเป็นหรือเห็นว่าสำคัญเท่านั้น

4. การออกแบบ แบบเป็น 2 ด้าน คือ ด้าน Visually Minded ชอบออกแบบทางสวยงาม ด้าน Non-Visually Minded มองทางประโยชน์ อารมณ์ แต่ทั้งนี้ยังเป็นเพียงการเริ่มต้นเท่านั้น ยังไม่มีความเข้าใจการออกแบบอย่างจริงจัง

ขั้นที่ 6 ขั้นการตัดสินใจ (The period of decision) ช่วงอายุระหว่าง 14-16 ปี ศิลปะในช่วงชีวิตนี้เป็นสิ่งที่ต้องทำหรือทิ้งไว้ตามลำพัง การพัฒนาตามธรรมชาติจะหยุดลงแล้วแต่จะมีการตัดสินใจอย่างมีสติเพื่อพัฒนาทักษะการวาดภาพ นักเรียนตระหนักอย่างยิ่งเกี่ยวกับภาพวาดที่ยังไม่บรรลุคุณภาพ และรู้สึกท้อแท้ได้ง่าย วิธีแก้ปัญหของ Lowenfeld คือ การขยายแนวคิดของศิลปะ ผู้ใหญ่ให้ครอบคลุมถึงศิลปะที่ไม่ใช่ตัวแทนและอาชีพศิลปะนอกเหนือจากการวาดภาพ (สถาปัตยกรรม การออกแบบภายใน งานฝีมือ ฯลฯ)

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า ก่อนการจัดกิจกรรมศิลปะสิ่งที่ครูหรือผู้จัดกิจกรรมต้องทำความเข้าใจเป็นอันดับแรก คือ ธรรมชาติและความแตกต่างของเด็กในแต่ละช่วงวัย ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความต้องการในการจัดกิจกรรมศิลปะหรือการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ดังนั้นการจัดการเรียนรู้จึงจะต้องสอดคล้องไปกับพัฒนาการตามวัยของเด็ก โดยไม่เป็นการบังคับกะเกณฑ์ หากแต่ให้ดำเนินไปด้วยความเป็นธรรมชาติ ความสนุกสนาน การให้กำลังใจ และความผ่อนคลาย เพราะประสบการณ์แรกของการเริ่มต้นการทำการกิจกรรมศิลปะ คือการสร้างประสบการณ์ที่มีคุณค่าและน่าจดจำให้แก่ผู้เรียน อันนำไปสู่ความความประทับใจ และนำไปสู่เจตคติที่ดีในการศึกษาอย่างมีประสิทธิภาพต่อไป

4.3 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

Casey (2021) กล่าวว่า การเล่นเกมลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กทุกคนสามารถส่งเสริมเด็กและเยาวชนได้ตามตัวชี้วัด

Janelle (2023) กล่าวว่า แนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นการเรียนรู้ที่สามารถบูรณาการวิชาได้หลากหลายแขนง และหลากหลายวิธี ตามความสนใจและความต้องการของแต่ละบุคคล ดังนั้น ผู้สอนจึงควรตั้งจุดประสงค์ สังเกตพฤติกรรม รวมไปถึงพื้นที่ในการจัดการเรียนรู้ให้เหมาะสมตามวัย หรือจุดประสงค์ที่ตั้งไว้

Lipp (2020) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและสร้างสรรค์ สามารถสอนได้หลากหลายวิธี ดังนั้น วัสดุอุปกรณ์ ที่ใช้ในการเรียนรู้จึงเป็นรูปแบบปลายเปิดที่เด็กสามารถใช้ได้ทุกเพศ ทุกวัย แต่จะต้องคำนึงถึงขนาด สัดส่วน และจำนวน ของวัสดุอุปกรณ์ ให้มีความเหมาะสมต่อช่วยวัย

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กทุกช่วงวัย ดังนั้น การจัดการกิจกรรมจึงต้องคำนึงถึงอายุ ช่วงวัยของผู้เรียนเป็นหลัก เพื่อให้ผู้สอนตั้งจุดประสงค์ของการเรียนรู้ได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะช่วยให้สามารถจัดการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสมตามวัย และจุดประสงค์ที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ยังช่วยให้ผู้สอนสามารถเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ และสถานที่ได้อย่างเหมาะสมอีกด้วย ดังนั้น จากการศึกษาดังกล่าวข้างต้นผู้วิจัยจึงทำการศึกษาพัฒนาการทางด้านศิลปะของเด็กแต่ละช่วงวัย เพื่อนำมาประยุกต์ใช้กับการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยที่ตั้งไว้

จากการศึกษาและวิเคราะห์ความหมายของการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ หลักการจัดประสบการณ์ศิลปะ สำหรับเด็กปฐมวัย จึงนำไปสู่การเลือกประชากรและกลุ่มตัวอย่างการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยงานวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้เลือกประชากรและกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กปฐมวัย อายุระหว่าง 5-6 ปี จากการศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและวิเคราะห์ข้อมูล ผู้วิจัยได้แบ่งหลักการเลือกและเหตุผลในการเลือกประชากรและกลุ่มเป้าหมายออกเป็น 2 ข้อ ดังนี้

1. พัฒนาการทางด้านศิลปะ

Lowenfeld (1947) นักจิตวิทยาการศึกษาได้ทำการศึกษาพัฒนาการทางศิลปะเด็กในแต่ละช่วงวัย โดยมุ่งนำเสนอถึงปฏิสัมพันธ์ระหว่างเด็กกับศิลปะของเด็ก ทั้งนี้ผู้วิจัยจึงวิเคราะห์และสรุปเป็นตารางพัฒนาการทางด้านศิลปะได้ ดังนี้

ตารางที่ 2 ตารางวิเคราะห์พัฒนาการทางด้านศิลปะและพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กช่วงวัย 0-6 ปี

ช่วงวัย	พัฒนาการทางด้านศิลปะ โดยวิกเตอร์ โลเวนเฟลด์	พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กปฐมวัย
0-2 ปี	ใช้ประสาทสัมผัสรับรู้เกี่ยวกับศิลปะ ด้วยการดู การฟัง การรับรสและสัมผัสกลิ่น	สามารถพัฒนาจินตนาการได้ด้วยการเรียนรู้จากสิ่งรอบตัว เช่น เสียง จังหวะ
2-4 ปี (Scribbling Stage)	ขั้นขีดเขียน เด็กเริ่มเรียนรู้การใช้อุปกรณ์ทางศิลปะ เล่น ขูด เขียน ลาก วาดแบบไม่มีความหมาย และเป็นเพียงแค่การทำเพื่อความสนุกสนาน	เรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์ เริ่มมีความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง มักทำในสิ่งที่เกินความสามารถ ชอบจินตนาการ
4-7 ปี (Pre-schematic Stage)	ขั้นก่อนมีแบบแผนหรือขั้นเริ่มต้นเขียน ภาพที่มีความหมาย เด็กเริ่มวาดให้เข้าใจด้วยการแทนค่าเป็นสัญลักษณ์ บางคนจะสามารถสื่อถึงความหมายได้ โดยการบอกเล่า เด็กจะยึดเอาสิ่งที่ตนเองรู้เป็นหลักทั้งในด้านประสบการณ์และการแสดงออก	เริ่มสนุกสนานกับการวางแผนการเล่นและสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ ขอบทดลอง เล่นบทบาทสมมติและใช้จินตนาการของตนเอง

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า เด็กในช่วงแรกเกิดถึง 2 ปี นั้นเป็นช่วงวัยที่เริ่มเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากการใช้ประสาทสัมผัส การดู และการฟัง ดังนั้น การเรียนรู้ในช่วงวัยนี้จึงควรมุ่งเน้นในการทำกิจกรรมที่让孩子ได้สัมผัสส่วสดต่าง ๆ การฟังเสียงหรือจังหวะที่มีความหลากหลาย เพื่อพัฒนาการเรียนรู้และจินตนาการ และเด็กในช่วงวัยตั้งแต่ 2-4 ปี เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีพัฒนาการที่สามารถมองเห็นได้เป็นรูปธรรมมากขึ้น เด็กเริ่มเรียนรู้การใช้อุปกรณ์ เริ่มเล่นขีด เขียน และเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ จากประสบการณ์ที่ตนเองได้ทำมา และเด็กในช่วงวัยตั้งแต่ 4-7 ปีนั้น เป็นช่วงวัยที่เด็กเริ่มมีความเข้าใจในการสร้างสรรค์สิ่งต่าง ๆ ให้มีความหมายมากยิ่งขึ้น สามารถสื่อสารและอธิบายในสิ่งที่ตนนึกคิดและต้องการที่จะแสดงออก รวมไปถึงเริ่มมีความสามารถในการเชื่อมโยงเหตุการณ์ที่ตนจินตนาการขึ้นได้ และยังเป็นช่วงวัยที่เริ่มมีกระบวนการคิด การวางแผนในการเล่นหรือการทำงาน

นอกจากพัฒนาการทางด้านศิลปะแล้ว สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย (2561) กล่าวว่า เด็กปฐมวัยในช่วงอายุ 3-5 ปี มีสมรรถนะในด้านความปลอดภัยและการช่วยเหลือดูแลตนเองที่จะต้องทำได้ ดังนี้

2. สมรรถนะด้านความปลอดภัยและด้านการช่วยเหลือและดูแลตนเอง

2.1 สมรรถนะด้านความปลอดภัย เด็กสามารถแสดงออกได้ว่าจะมีความเข้าใจเกี่ยวกับความปลอดภัย ประกอบไปด้วย

ช่วงอายุ 3 ปี

- 1) เล่นอย่างปลอดภัยตามคำแนะนำของผู้ใหญ่
- 2) ไม่ลงเล่นน้ำตามลำพัง (เช่น อ่าง สระน้ำ ฯลฯ)
- 3) รู้จักใช้สายตาอย่างเหมาะสม หลีกเลี่ยงการใช้สายตาในที่สว่างจ้าหรือมืดเกินไป (เช่น ไม่อ่านหนังสือกลางแดดหรือที่แสงไม่พอ ไม่ดูโทรทัศน์คอมพิวเตอร์ในระยะใกล้ และนานเกินไป ไม่อ่านหนังสือขณะที่รถแล่น ฯลฯ)
- 4) รู้จักชื่อของแหลมหรือมีคมทุกชนิดอย่างปลอดภัย โดยไม่วิ่ง (เช่น กรรไกร ไม่เสียบลูกชิ้นหรือดินสอแหลม ฯลฯ)
- 5) ไม่ไปกับคนแปลกหน้า
- 6) รู้ว่าเมื่อต้องการความช่วยเหลือจะติดต่อกับใคร

ช่วงอายุ 4 ปี

- 1) บอกได้ว่าสภาพใดเป็นอันตรายต่อตนเอง ไม่เล่นในบริเวณที่เสี่ยงต่ออันตราย
- 2) บอกผู้ใหญ่หรือเพื่อนเมื่อเห็นเหตุการณ์ที่เป็นอันตราย

ช่วงอายุ 5 ปี

- 1) บอกได้ว่าสิ่งใดเป็นอันตรายต่อตนเอง
- 2) เข้าใจเครื่องหมายสัญลักษณ์ที่บอกอันตราย และที่บอกความปลอดภัย
- 3) รู้จักข้ามถนนเฉพาะเมื่อมีผู้ใหญ่อยู่ด้วย และไม่ข้ามถนนตามลำพัง
- 4) บอกเลขหมายโทรศัพท์เมื่อเกิดเหตุฉุกเฉิน
- 5) รู้จักสถานที่ตั้งของบ้านตนเอง
- 6) รู้จักวิธีปฏิบัติตนอย่างปลอดภัยขณะเดินทาง

2.2 สมรรถนะด้านการช่วยเหลือและดูแลตนเอง เด็กสามารถช่วยเหลือและพึ่งพาตนเองได้ในกิจวัตรประจำวันของตนเอง ประกอบไปด้วย

ช่วงอายุ 3 ปี

- 1) แปร่งฟันเองแต่ผู้ใหญ่ยังต้องช่วย
- 2) รู้จักแปร่งฟันด้วยตนเอง
- 3) ทำความสะอาดร่างกายหลังปัสสาวะและอุจจาระ โดยมีคนช่วย

- 4) ทำความสะอาดร่างกายหลังปัสสาวะและอุจจาระ ได้ด้วยตนเอง
- 5) สระผมโดยมีคนช่วย
- 6) รู้จักหวีผม
- 7) บอกได้ว่าต้องการจะถ่ายอุจจาระ
- 8) บอกได้ว่าต้องการจะปัสสาวะ
- 9) ใส่รองเท้าชนิดสวมได้ แต่อาจจะสลับข้าง
- 10) ใส่รองเท้าชนิดสวมได้ถูกข้าง
- 11) ใช้ช้อนตักอาหารกินได้ด้วยตนเอง โดยไม่หก
- 12) กินอาหารและน้ำดื่มที่สะอาด
- 13) ช่วยเก็บที่นอน ของใช้ส่วนตัวไว้ในที่เหมาะสม
- 14) ดื่มน้ำหรือนมจากถ้วยที่ถือยกขึ้นดื่มด้วยตนเองโดยไม่หก

ช่วงอายุ 4 ปี

- 1) อาบน้ำและทำความสะอาดตนเองได้
- 2) สระผมได้เอง
- 3) ตัดกระดุมที่มีรังคัมซึ่งอยู่ด้านหน้าของเสื้อตนเองได้เอง
- 4) ใส่เสื้อได้เอง โดยรู้จักด้านหน้าด้านหลังของเสื้อ
- 5) รู้จักปิดปากเวลาจามหรือไอ
- 6) รู้จักล้างผลไม้ ให้สะอาดก่อนกิน
- 7) ใช้ส้อมเป็นและทำความสะอาดตนเองได้

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ช่วงอายุ 5 ปี

- 1) ใช้ช้อนและส้อมกินอาหารได้
- 2) ล้างมือ/มือที่เปื้อน หลังเข้าห้องส้วม และก่อนกินอาหารได้เองโดยไม่ต้องเตือน

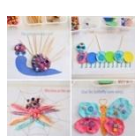
จากการศึกษาข้างต้นสรุปได้ว่า สมรรถนะในด้านความปลอดภัยและการช่วยเหลือดูแลตนเองนั้นเป็นสิ่งที่เด็กจะถูกปลูกฝังและฝึกฝนมาตั้งแต่ช่วงอายุ 3 ปี และมีพัฒนาการที่สูงขึ้นเป็นไปตามลำดับ จนกระทั่งเด็กสามารถดูแลหรือช่วยเหลือตนเองในการประกอบกิจวัตรประจำวันได้ด้วยตนเอง รู้ว่าสิ่งใดควรปฏิบัติหรือสิ่งใดไม่ควรปฏิบัติ มีความเข้าใจสามารถแยกแยะสิ่งที่เป็นอันตรายหรือสัญลักษณ์ต่าง ๆ

ดังนั้น จากการศึกษาพัฒนาการทางด้านศิลปะและสมรรถนะในด้านความปลอดภัยและการช่วยเหลือตนเอง เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างในการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย สรุปได้ว่ากลุ่มเป้าหมายที่อยู่ในช่วงอายุ 5 ปี เป็นช่วงวัยที่มีศักยภาพ ทั้งในด้านพัฒนาการทางด้านศิลปะและสมรรถนะที่สั่งสมมาจากประสบการณ์ จนเริ่มมีความเข้าใจในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะให้มีความหมายและเริ่มเชื่อมโยงกับเหตุการณ์ที่ตนจินตนาการขึ้นได้ สามารถสื่อสารและอธิบายในสิ่งที่ตนนึกคิดและต้องการที่จะแสดงออก เป็นช่วงวัยที่เริ่มมีกระบวนการคิด การวางแผนในการเล่นหรือการทำงาน รวมทั้งเริ่มสามารถดูแลตนเองและช่วยเหลือตนเองได้ในระดับหนึ่ง รู้ว่าสิ่งใดควรปฏิบัติหรือสิ่งใดไม่ควรปฏิบัติ แยกแยะสิ่งที่จะเป็นอันตรายและเลือกสิ่งที่ไม่ปลอดภัยต่อตนเองได้ และยังเริ่มมีความเข้าใจ และความสามารถในการจดจำสัญลักษณ์ต่าง ๆ ตามที่กำหนดให้ ดังนั้น เด็กในช่วงอายุ 5 ปี จึงเป็นช่วงวัยที่เหมาะสมในการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะ เนื่องจากศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมศิลปะที่เด็กจะต้องเลือกใช้วัสดุที่มีความหลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงาน เด็กจะต้องแยกแยะและจัดการกับวัสดุได้ด้วยตนเองอย่างปลอดภัย ใช้กระบวนการคิดการวางแผนในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ดังนั้นจึงเป็นช่วงวัยที่มีความเหมาะสมในการพัฒนาการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างปลอดภัยและมีประสิทธิภาพ

4.4 วิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยได้ทำการวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ โดยมีเกณฑ์ในการเลือก 3 เกณฑ์ ดังนี้ 1. เป็นกิจกรรมศิลปะแบบปลายเปิด ที่ให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเรียนรู้ 2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีความหลากหลาย 3. มีลักษณะการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ คือ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้จะต้องสามารถรีด ถอน หรือสร้างใหม่ได้ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์มาวิเคราะห์จำนวน 20 กิจกรรม ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 3 วิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ชื่อกิจกรรม	หน่วยกิจกรรม										วัสดุ										ทักษะที่พัฒนา	รูปภาพ
	ธรรมชาติ	ทะเล	อวกาศ	สัตว์	ร่างกาย	บุคคล	อาชีพ	เทศกาล	ฤดู	อื่นๆ	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	ดินเผา	อาหาร	อื่นๆ	
1. Under The Sea Sculpture		/									/			/	/	/	/	/			- เลือกหอย - มอสสีต่าง ๆ - กริดเดอร์ - การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - ความอยากรู้อยากเห็น - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	
2. Coral Reef Sculptures		/									/			/	/	/	/	/			- เลือกหอย - การใส่ใจจดจ่อ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	
3. Fairy Garden Play Dough	/										/	/	/	/	/	/	/	/			- การใส่ใจจดจ่อ - ความอยากรู้อยากเห็น - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	
4. Beautiful Bugs Play Dough Mats			/								/	/	/	/	/	/	/	/			- เลือกหอย - การใส่ใจจดจ่อ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	
5. People Play Dough Mats				/							/	/	/	/	/	/	/	/			- ขนสัตว์ - แม่พิมพ์คูกี้ - ไม้คลึงแป้ง - การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - ความอยากรู้อยากเห็น - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	

ชื่อกิจกรรม	หน่วยกิจกรรม										วัสดุ										ทักษะที่พัฒนา	รูปภาพ			
	ธรรมชาติ	ทะเล	อวกาศ	สัตว์	ร่างกาย	บุคคล	อาชีพ	เทศกาล	ฤดู	อื่นๆ	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	ตุ๊กตา	อาหาร			อื่นๆ		
6. Super Cool Space Play Dough Activity			/							/	/			/			/	/				- แม่พิมพ์ คุกกี้			
7. The Lion, The Mouse and Loose Parts			/							/	/	/	/	/	/	/	/	/				- ผ้ากันเปื้อน - ถาด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ผลงาน - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - รูปภาพแบบสิ่งใดและหนู	- การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้		
8. Ocean Theme Transient Art Activity		/												/	/			/				- กรอบรูป	- การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - การประสานมือและตา - การควบคุมเหตุและผล		
9. The Rainbow Fish Play Dough Activity			/							/			/									- หนังสือนิทาน	9. The Rainbow Fish Play Dough Activity		
10. Christmas Sensor y Fine Motor Bin							/			/	/		/	/	/							- การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - การประสานมือและตา			
11. Valentine's Day Play Dough Kit							/			/	/		/	/				/	/			- แม่พิมพ์ คุกกี้	- การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - การประสานมือและตา		

ชื่อกิจกรรม	หน่วยกิจกรรม										วัสดุ										ทักษะที่พัฒนา	รูปภาพ	
	ธรรมชาติ	ทะเล	อวกาศ	สัตว์	ร่างกาย	บุคคล	อาชีพ	เทศกาล	ฤดู	อื่นๆ	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	กระดาษ	อาหาร			อื่นๆ
12. Robot Play Dough										ชุดกลิ้ง -		/			/			/				- การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - ความยากง่ายยากเห็น - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - การประสานมือและตา	
13. Construction Site Play Dough Invitation										ใบเสกกระดาษ -	/	/			/			/	/	/	- หนังสือนิทาน - การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้		
14. Zoo Themed Stem Activity			/								/	/	/					/	/	การ์ดสัตว์ (เล่นคู่กัน)	- การใส่ใจจดจ่อ - การจดจำและนำมาใช้ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - การควบคุมเหตุและผล		
15. Community Helpers: Invitation To Play					/						/	/	/	/				/	/		- การใส่ใจจดจ่อ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้		
16. Jungle Play Dough	/										/	/			/			/		หญ้า	- การใส่ใจจดจ่อ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การยืดหยุ่นทางความคิด - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ไขปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้		

ชื่อกิจกรรม	หน่วยกิจกรรม										วัสดุ										ทักษะที่พัฒนา	รูปภาพ		
	ธรรมชาติ	ทะเล	อวกาศ	สัตว์	ร่างกาย	บุคคล	อาชีพ	เทศกาล	ฤดู	อื่นๆ	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	หิน	แก้ว	โลหะ	ดินเผา	อาหาร			อื่นๆ	
17. Dinosaur Play Dough Kit				/								/	/		/	/				/		นิทาน	- การใส่ใจจดจ่อ - ความอยากรู้อยากเห็น - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	
18. Princess Play Dough Kit					/							/	/		/	/						ไม้ขีด พิมพ์ คุกกี้ นิทาน	- การใส่ใจจดจ่อ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้	
19. Arctic Invitation To Play												/	/		/	/				/		นิทาน การ์ด (เล่นคู่กัน)		
20. Sunflower STEAM Activity with Homemade Playdough	/									อธิบายประโยชน์		/	/	/	/	/	/	/	/				- การใส่ใจจดจ่อ - การริเริ่มสร้างสรรค์และลงมือทำ - การวางแผนและการจัดระบบดำเนินการ - การแก้ปัญหา - ความพยายามในการบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้ - การประสานมือและตา	

☐ เสนอแนวทางการจัดกิจกรรม แต่ยังไม่ได้นำทดลองใช้กับนักเรียน

จากตารางวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต โดยมีเกณฑ์ในการเลือก 3 เกณฑ์ ดังนี้ 1. เป็นกิจกรรมศิลปะแบบปลายเปิด ที่ให้อิสระแก่ผู้เรียนในการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ในการเรียนรู้ 2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะมีความหลากหลาย 3. มีลักษณะการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ต คือ วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้จะต้องสามารถรีด ถอน หรือ สร้างใหม่ได้ โดยผู้วิจัยได้คัดเลือกรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตมาวิเคราะห์จำนวน 20 กิจกรรม สามารถจำแนกวิธีการจัดกิจกรรมได้ดังนี้ ขึ้นกำหนดหัวข้อในการเรียนรู้ ขึ้นเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความสอดคล้องกับเนื้อหาหรือหัวข้อที่กำหนด แนะนำวัสดุอุปกรณ์และวิธีการใช้เบื้องต้น เด็กลงมือปฏิบัติกิจกรรม เด็กนำเสนอผลงานของตนเอง ขึ้นสุดท้ายครูผู้สอนหรือผู้ปกครองประเมินสิ่งที่เด็กได้รับจากการทำกิจกรรม ได้ดังนี้

ตารางที่ 4 ขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรม

ขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรม					
กำหนดหัวข้อการเรียนรู้	เตรียมวัสดุอุปกรณ์	แนะนำวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการใช้	ดำเนินกิจกรรม	เด็กนำเสนอผลงาน	ประเมินสิ่งที่เด็กได้รับจากการทำกิจกรรม
การกำหนดหัวข้อการเรียนรู้ ที่มีความสอดคล้องและเหมาะสมต่อการเรียนรู้ของเด็กแต่ละช่วงวัยอย่างเหมาะสม	การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ สำหรับการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต จำเป็นจะต้องมีความหลากหลาย โดยใช้วัสดุที่แตกต่างกัน อย่างน้อย 7 ประเภท และจะต้องคำนึงถึงจำนวนให้พร้อมต่อการเรียนรู้	การแนะนำวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการใช้ ก่อนเริ่มทำกิจกรรม เพื่อเป็นแนวทางในการเลือกใช้ สำหรับเด็กได้ อย่างหลากหลาย และปลอดภัย	เปิดโอกาสให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระ สามารถริ้วสร้าง เคลื่อนย้ายได้ตามความต้องการ และให้คำแนะนำหรือความช่วยเหลือเมื่อจำเป็นเท่านั้น	เมื่อสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง เป็นที่เรียบร้อย แล้ว เปิดโอกาสให้เด็กได้นำเสนอผลงานของตนเอง บอกเล่าเรื่องราวหรือสิ่งที่ได้ทำแก่เพื่อน หรือผู้สอน	เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ผู้สอนจำเป็นต้องมีการประเมินสิ่งที่เด็กได้รับจากการทำกิจกรรม เพื่อบันทึกพัฒนาการทักษะต่าง ๆ และปรับเปลี่ยนการเรียนรู้ครั้งต่อไปให้มีความเหมาะสมกับสิ่งที่เด็กควรจะได้รับ

จากตารางขั้นตอนวิธีการจัดกิจกรรม สรุปได้ว่ารูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต สำหรับเด็กปฐมวัย สามารถแบ่งได้ 6 ขั้นตอน โดยเป็นการกำหนดขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ เพื่อให้ผู้ดำเนินกิจกรรมมีความพร้อมในการจัดกิจกรรม และเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความรู้และประสบการณ์ที่ได้อย่างมีประสิทธิภาพมากที่สุด โดยได้อธิบายตั้งแต่ขั้นตอนการกำหนดหัวข้อการเรียนรู้ให้มีความเหมาะสมกับช่วงวัยที่ผู้เรียนจะต้องเรียนรู้ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมและมีประสิทธิภาพในการเรียนรู้ได้อย่างครบถ้วนตามวัย **ขั้นเตรียมวัสดุอุปกรณ์** โดยการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตจะต้องมีวัสดุที่หลากหลายและแตกต่างกันไม่น้อยกว่า 7 ประเภท ดังนั้น จึงจำเป็นที่จะต้องคำนึงถึงวัสดุอุปกรณ์ที่เลือกใช้จะต้องมีความปลอดภัย และมีจำนวนที่เพียงพอต่อการเรียนรู้ของผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนดำเนินการเรียนรู้ของตนเองได้อย่างราบรื่น ซึ่งเป็นส่วนสำคัญของการเสริมสร้างทักษะการคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน **ขั้นการแนะนำวัสดุอุปกรณ์ และวิธีการใช้** เป็นการแนะนำวัสดุอุปกรณ์ที่มีความหลากหลายให้แก่ผู้เรียน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถเลือกหยิบใช้วัสดุอุปกรณ์ ได้อย่างถูกต้องตามความต้องการ และยังป้องกันอันตรายที่อาจเกิดขึ้นจากการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์อีกด้วย **ขั้นดำเนินการกิจกรรม** เปิดโอกาสให้ผู้เรียนลงมือปฏิบัติกิจกรรมอย่างอิสระตามความต้องการของตนเอง สามารถสร้าง รื้อ ถอน หรือเคลื่อนย้ายตามความต้องการของตนเอง และให้ความช่วยเหลือเมื่อผู้เรียนร้องขอหรือเมื่อมีความจำเป็นเท่านั้น **ขั้นนำเสนอผลงาน** เปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้นำเสนอสิ่งที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น อาจจะเป็นวิธีการในการสร้างเรื่องราวภายในผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น หรืออุปสรรคต่าง ๆ ที่เจอขณะทำงาน เพื่อบอกเล่าประสบการณ์ที่ได้พบเจอจากการทำกิจกรรม และแลกเปลี่ยนความคิดเห็นแก่เพื่อนหรือผู้สอน **ขั้นสุดท้ายประเมินสิ่งที่เด็กได้รับจากการทำกิจกรรม** เพื่อเป็นการบันทึกสิ่งที่ผู้เรียนได้รับจากการทำกิจกรรมทั้งด้านพัฒนาการทักษะต่าง ๆ และนำข้อมูลมาปรับปรุงแก้ไขกิจกรรมให้มีความเหมาะสมแก่ผู้เรียนต่อไป

ตารางที่ 5 ตารางวิเคราะห์วัสดุอุปกรณ์ที่ได้จากการศึกษา

วิเคราะห์ วัสดุอุปกรณ์ที่ได้จากการศึกษา										
กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	แก้ว	โลหะ	ตุ๊กตา	อาหาร	หิน	อื่น ๆ
- กระดาษโปสเตอร์สี	-	- บล็อกไม้	- เศษผ้า	- ไม้ลูกโป่ง	-	- ลวด	ตุ๊กตา	- ข้าวบาร์เลย์	- หินแม่น้ำ	- ไม้ค้ำ
- กระดาษฟอยล์	-	- กิ่งไม้	- ผ้า	- ลูกบิด	- ลูกแก้ว	- ก้ามหอย	หรือของเล่น	- ถั่วขาว		- แม่พิมพ์
- กระดาษลั่ง	-	- แผ่นไม้	- กระสอบ	- หลอด	- ทรงกลม	- น็อต	ตามหมวด	- เส้นพลาสต้า		- คุกกี้
- ถ้วยกระดาษ	-	- ไม้จิ้มฟัน	- ปอม	- กระดุม	- แทปปลอม	- แบน	การเรียนรู้	- เปลือกไข่		- การ์ด
- แกนทิชชู	-	- เศษไม้	- ไหม	- อัญมณี	- พลาสติก					- นิทาน
		- ไม้ไอศกรีม								

จากตารางวิเคราะห์ วัสดุอุปกรณ์ที่ได้จากการศึกษา พบว่า มีวัสดุอุปกรณ์ ทั้งหมด 10 ประเภท โดยประเภทกระดาษ ไม้ ผ้า และพลาสติก นิยมเลือกใช้วัสดุที่สามารถหาได้ง่ายหรือจำพวกกระดาษรีไซเคิลมาใช้ในการทำกิจกรรม ประเภทดินเป็นวัสดุที่นำมาใช้ในการสร้าง ยืด ต่อ รวมทั้งยังสามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการสร้างสรรค์เป็นงานประติมากรรมได้อีกด้วย โดยดินที่ใช้ส่วนใหญ่เป็นดินที่ผสมขึ้นเอง และผสมสีตามความต้องการ หรือเรียกอีกอย่างว่าแป้งโดว์ ประเภทแก้วส่วนใหญ่มักใช้เป็นลูกแก้วทรงกลมแบน เนื่องจากทรงแบนนั้นจะไม่สามารถลึงได้ขนาดของลูกแก้วจะใหญ่กว่าลูกแก้วทรงกลมเล็กน้อย ประเภทโลหะวัสดุที่นิยมใช้ คือ ลวดก้ามหอยเนื่องจากมีหลากหลายให้เลือกและสามารถดัดเป็นรูปทรงต่าง ๆ หลากหลายรูปแบบ ประเภทตุ๊กตามักเลือกใช้ตุ๊กตาที่มีความสอดคล้องกับหัวข้อการเรียนรู้ โดยตุ๊กตาจะเป็นวัสดุพลาสติกแข็งที่แข็งแรงสามารถโดนน้ำได้ประเภทอาหาร เลือกใช้เป็นอาหารแห้งและมีการย้อมสีตามหัวข้อการเรียนรู้ ประเภทหิน นิยมใช้หินหรือกรวดแม่น้ำขนาดต่าง ๆ และอาจมีสีที่แตกต่างกัน และประเภทสุดท้ายอื่น ๆ ส่วนใหญ่มักเลือกใช้เพื่อเป็นสื่อการสอนที่เพิ่มเติมเข้ามาในกิจกรรม อาทิ การ์ด หรือนิทาน หรือบางครั้งอาจเป็นอุปกรณ์ที่เพิ่มเติมเข้ามาในกิจกรรม เช่น ไม้ค้ำแป้ง แม่พิมพ์คุกกี้ เป็นต้น

จากการศึกษาวิเคราะห์และสังเคราะห์ ผู้วิจัยจึงนำข้อมูลที่ได้จากการวิเคราะห์และสังเคราะห์มาทำการออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยได้ ดังนี้

Flannigan (2017) กล่าวว่า การส่งเสริมทักษะการคิดนั้น ควรเป็นกิจกรรมหรือกระบวนการที่เด็กได้เป็นผู้ริเริ่ม หรือกำหนดด้วยตนเองอย่างอิสระผ่านการเล่น และจากการศึกษา พบว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นหนึ่งในกิจกรรมประจำวันของเด็กปฐมวัย ที่ให้เด็กได้มีโอกาสในการเล่นอย่างต่อเนื่องเป็นเวลา 40-60 นาที ดังนั้น จึงควรให้เด็กได้เล่นลูสพาร์ตส์ ผ่านกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เนื่องจากลูสพาร์ตส์ (Loose Parts) เป็นการส่งเสริมให้เด็กเล่นกับวัสดุปลายเปิด (Open - ended

materials) ที่อยู่รอบตัวเด็ก เป็นสิ่งที่เกิดขึ้นเองตามธรรมชาติ หรือสิ่งที่มนุษย์สร้างขึ้น Casey (2019) หรือวัสดุที่มีความหลากหลาย มีความยืดหยุ่น ไม่มีโครงสร้าง ที่เด็กสามารถออกแบบ เคลื่อนย้าย เปลี่ยนแปลงหรือต่อเติมได้อย่างอิสระตามความต้องการ โดย Duncan (2018) Casey (2019) และ Ronnie's Preschool (2021) ได้จำแนกวัสดุต่าง ๆ อันได้แก่ วัสดุที่เป็นไม้ วัสดุที่เป็นพลาสติก วัสดุที่เป็นโลหะ วัสดุที่เป็นเซรามิกหรือแก้ว วัสดุที่เป็นผ้า วัสดุที่เป็นบรรจุภัณฑ์ และวัสดุธรรมชาติ นำไปสู่การพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์อย่างอิสระ รู้จักการแก้ปัญหา หรือการตัดสินใจ

ดังนั้น การวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยมีความต้องการในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยจึงนำเสนอการนำวัสดุธรรมชาติจากท้องถิ่นตามภูมิภาคมาใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ เช่น กระดาษสา ก้านไม้หวาย ดินไทย ลูกเต๋อยหิน เกี๊ยวปลา รังไหม หรือเมล็ดลูกยาง มาให้เด็กเล่นผ่านกิจกรรมศิลปะจากวัสดุท้องถิ่นรูปแบบต่าง ๆ ทั้งแบบอิสระ แบบชี้แนะ และแบบมีโครงสร้าง เช่น นำลูกโอ๊กมาต่อเติมให้เป็นดวงตาของสัตว์ นำเปลือกหอยแครงมาสร้างเป็นปีกนางฟ้า Daly (2015) อีกทั้งลูสฟาร์ตส์เป็นวัสดุที่สามารถหาได้จากท้องถิ่นทั่วทุกภูมิภาคของประเทศ โดยคณะกรรมการ ภูมิศาสตร์แห่งชาติแบ่งประเทศไทยออกเป็น 6 ภาค (เอี่ยมหน่อและคณะ, 2561) ซึ่งในแต่ละภูมิภาคต่างมีสภาพแวดล้อม วิธีการดำเนินชีวิต รวมทั้งวัสดุท้องถิ่นที่อยู่รอบตัวเด็กแตกต่างกัน เช่น ภาคเหนืออุดมไปด้วยป่าตองตึงและป่าสัก ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ มีรังไหม ดินเหนียว และต้นข้าว เป็นส่วนใหญ่ ภาคตะวันตกล้วนเต็มไปด้วยหินและดินเหนียวที่อุดมสมบูรณ์ ภาคกลางเป็นเขตร้อนชื้น ทั่วไปจึงพบต้นไผ่จำนวนมาก ภาคตะวันออกมีเปลือกหอย และใบจากเป็นวัสดุท้องถิ่นขึ้นชื่อ ส่วนภาคใต้มีกาบ เลาชะโอน ยางพารา และกะลามะพร้าว เป็นต้น (นวลลอ ทินานนท์, 2543) แต่อย่างไรก็ดีแม้การเล่นลูสฟาร์ตส์จะเป็นการเล่นกับวัสดุที่เด็กคุ้นชิน แต่ยังคงพึงระวังความปลอดภัยของเด็กเป็นสำคัญ โดยการเลือกวัสดุต่าง ๆ มาให้เด็กเล่นจะต้องมีเส้นผ่านศูนย์กลาง 3.2 เซนติเมตร ขึ้นไป และมีความยาว 6 เซนติเมตรขึ้นไป รวมทั้งไม่แหลมคม หรือมีเสี้ยนหนามเพื่อป้องกันอันตรายที่ไม่คาดคิด (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2562) ด้วยความแตกต่างของวัสดุแต่ละท้องถิ่นทำให้การเล่นลูสฟาร์ตส์ผ่านกิจกรรมศิลปะมีความเหมาะสมกับเด็กปฐมวัยในแต่ละบริบท อีกทั้งยังสอดคล้องกับยุทธศาสตร์ 5 ที่กำหนดว่าการจัดการศึกษาเพื่อสร้างเสริมคุณภาพชีวิตที่เป็นมิตรกับสิ่งแวดล้อมตามแผนการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2560–2579 มุ่งให้เด็กถ่ายทอดความสามารถทางสติปัญญาจากนามธรรมไปสู่รูปธรรม เสริมสร้างการคิดสร้างสรรค์ การคิดรวบยอด การคิดเชิงเหตุผล การคิดแก้ปัญหาและการตัดสินใจ เพื่อให้เด็กเป็นบุคคลที่คิดได้ คิดเป็น และเรียนรู้ที่จะคิดด้วยตนเอง พร้อมก้าวเข้าสู่สังคมแห่งการเรียนรู้ โดยแนวคิดการนำวัสดุธรรมชาติมาใช้ในกิจกรรมศิลปะนั้น สามารถเชื่อมโยงได้กับแนวคิดการเรียนรู้การสอนแบบวอลดอร์ฟ ที่มีความเชื่อว่าการศึกษาคือการช่วยให้ดำเนินวิถีชีวิตแห่งตนได้อย่างถูกต้องตามธรรมชาติ ด้วยการให้เด็กทำกิจกรรมตามที่ตน

สนใจโดยมีครูและผู้ปกครองเป็นผู้ป้องกันเด็กจากการรบกวนของโลกสมัยใหม่และเทคโนโลยี เน้นการเรียนรู้แบบธรรมชาติ จัดสภาพแวดล้อมทั้งภายในห้องเรียนและนอกห้องเรียนให้สวยงามตามธรรมชาติทั้งเรื่องของแสงและเสียง ภายในห้องเรียนจะมีข้าวของที่ทำจากธรรมชาติให้เด็กได้ประดิษฐ์ดัดแปลง เช่น ผ้าหลากสี ท่อนไม้ เปลือกไม้ ลูกสน เป็นต้น ทุกอย่างจะถูกกำหนดให้สามารถดัดแปลงได้ตามความคิด ความต้องการของเด็ก เช่น การวาดรูปด้วยสีน้ำ ปั้นดินเหนียว ปลุกผัก ปลุกต้นไม้ ทำอาหาร งานฝีมือ เป็นต้น ซึ่งจะช่วยให้เด็กเติบโตเป็นมนุษย์ที่มีบุคลิกภาพสมดุลกลมกลืนกับโลกและสิ่งแวดล้อม ให้เด็กได้พัฒนาทั้งร่างกายและจิตวิญญาณควบคู่กันไปเด็กจะพัฒนาถึงศักยภาพสูงสุดของตนได้

ทั้งนี้ ผู้วิจัยจึงมีความต้องการนำเสนอตัวอย่างประเพณีวัฒนธรรมชาติในท้องถิ่น 6 ภูมิภาคของประเทศไทย เพื่อใช้ในการเล่นและสร้างสรรค์ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ดังนี้

1. ภาคเหนือ นิยมใช้กระสา ผ้าฝ้ายสาหลู ผ้าสีขอ นิยมปลูกทองติ่ง สัก ปอกระสา จั้ว กากาแฟ เปลือกและเมล็ดข้าวโพดเป็นส่วนใหญ่ ทั้งยังพบดินเหนียวบริเวณแม่น้ำสายต่าง ๆ
2. ภาคใต้ นิยมปลูกยางพารา กากาแฟ มะพร้าว ใบกะพ้อ กระจูด และเมล็ดลูกยาง เป็นพื้นที่ที่ติดกับทะเล และอ่าวอันดามัน จึงพบเปลือกหอย ปะการัง สัตว์ทะเล และหินทะเลเป็นจำนวนมาก นอกจากนี้ยังมีศิลปะการแสดงประจำถิ่นอย่างหนังตะลุงจึงสามารถหาวัสดุหนังสัตว์ได้จากภาคนี้
3. ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ นิยมปลูกข้าวและมันสำปะหลัง เลี้ยงไหม จึงพบผ้าไหม และรังไหม รวมทั้งมีลูกยางนาอยู่มาก พบดินเหนียวได้ง่าย ทั้งยังมีของประดับตกแต่งอย่างตุ้มยมมูม ซึ่งเป็นสัญลักษณ์และความเชื่อของชาวอีสาน
4. ภาคตะวันออก พื้นที่ส่วนใหญ่ติดกับอ่าวไทย จึงทำให้มีสัตว์ทะเล หินทะเล และทรายเป็นจำนวนมาก ดังนั้น วัสดุในธรรมชาติที่สามารถพบได้จึงเป็นจำพวก เปลือกหอย ปะการัง หินทะเลต่าง ๆ เป็นต้น
5. ภาคตะวันตก นิยมปลูกปาล์มน้ำมัน ถั่วเหลือง ถั่วเขียว และถั่วลิสง อีกทั้งมีพื้นที่บางส่วนติดกับอ่าวไทยเช่นเดียวกับภาคตะวันออก จึงมีสัตว์ทะเล หินทะเล และทรายในบางพื้นที่ ดังนั้น วัสดุในธรรมชาติที่สามารถพบได้จึงเป็นจำพวก เปลือกหอย ปะการัง หินทะเลต่าง ๆ ผลปาล์ม เมล็ดถั่วต่าง ๆ และยังพบดินเหนียวได้ในภาคนี้อีกด้วย
6. ภาคกลาง นิยมปลูกต้นโสน ข้าวฟ่าง หวาย ไม้ รวมทั้งพบผักตบชวาในภาคกลาง และเศษหินภูเขาเป็นวัสดุที่หาได้ง่าย เป็นต้น

นอกจากนี้ยังมีวัสดุในธรรมชาติที่สามารถพบเจอในทุกภูมิภาค ดังนี้ ไม้ หวาย เกล็ดปลา มะพร้าว กะลามะพร้าว ใบลาน ใบตอง ไม้ชนิดต่าง ๆ ทั้งเนื้ออ่อน เนื้อแข็ง และเนื้อแกร่ง รวมถึงดินประเภทต่าง ๆ ทั้งดินเหนียว ดินทนไฟ ดินขาว เป็นต้น

จากตัวอย่างประเภทวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น 6 ภูมิภาคของประเทศไทย สามารถแบ่งได้ 7 ประเภท ดังนี้

ตารางที่ 6 ตารางประเภทวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น 6 ภูมิภาคของประเทศไทย

ภูมิภาค	วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น						
	กระดาส	ดิน	ไม้	ผ้า	ลูกปัด (ไม้, แก้ว, หิน, พืช)	สัตว์	พืช ผัก
ภาคเหนือ	- กระดาส	- ดินเหนียว	- เส้นตอกไม้ ไผ่ - ใบลาน - ไผ่หวาน	- ผ้าสาหล - ปอม ปอม - ลีซอ	- ลูกปัดไม้ - ลูกเดือยหิน		- ใบตองดิ่ง - ใบสัก - ผลหรือดอก ปอกระสา - นุ่น - เมล็ดกาแฟ - เปลือกหรือ เมล็ดข้าวโพด - ผักตบชวา
ภาคใต้		- ดินทราย	- ใบกะพ้อ - ใบจาก		- หินทะเล - ลูกปัดหิน	- ปะการัง - เปลือกหอย ทะเล - ซากสัตว์เล็ก จากทะเล - เศษหนังวัว - เศษหนัง ควาย	- เศษยางพารา - เมล็ดกาแฟ - กะลามะพร้าว - กาบเหลา ชะโอน - เมล็ดลูกยาง
ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ		- ดินเหนียว		- ตุงโยแมงมุม	- ลูกปัดแก้ว	- รังไหม - ขนไก่ - ขนเป็ด	- ฟางข้าว - ข้าวเปลือก จากต้นข้าว - ลำต้นและ หัวมันสำปะหลัง - ลูกยางนา
ภาคตะวันออก		- ดินทราย			- หินทะเล	- เปลือกหอย - ปะการัง	
ภาคตะวันตก		- ดินทราย - ดินเหนียว			- หินทะเล - หินน้ำตก	- เปลือกหอย - ปะการัง	- ผลปาล์ม - เมล็ดถั่วต่าง ๆ
ภาคกลาง			- ก้านไม้ - ก้านไม้ หวาย		- หินภูเขา		- ดอกช่อหรือ เมล็ดข้าวฟ่าง - ใบหวาย - บ้องไม้ไผ่ - ผักตบชวา - เปลือก ข้าวโพด - เยื่อกล้วย
พบได้ทุกภูมิภาค	- กระดาส - กระดาส - กระดาส - กระดาส	- ดินเหนียว - ดินทราย - ดินทอไฟ - ดินขาว	- ไม้ชนิดต่าง ๆ - ไผ่ - หวาย				- กะลามะพร้าว - ใบตอง

ภูมิภาค	วัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น						
	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	ลูกปัด (ไม้, แก้ว, หิน, พืช)	สัตว์	พืช ผัก
	ฟาง - กระดาษ ฟอลซ์ - กระดาษย่น						

จากการศึกษา พบว่า วัสดุธรรมชาติในแต่ละท้องถิ่น ทั้งภาคเหนือ ภาคใต้ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก และภาคกลาง ล้วนเป็นวัสดุที่พบเจอได้ง่าย ในธรรมชาติตามภูมิภาคนั้น ๆ ภูมิปัญญาท้องถิ่นถือเป็นองค์ความรู้สำคัญที่ทำให้ชุมชนนั้นดำรงอยู่ ได้อย่างมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง และยังเป็นตัวบ่งบอกถึงความเป็นมาของประวัติศาสตร์การดำรงชีวิตได้เป็นอย่างดี ซึ่งภูมิปัญญาท้องถิ่นมีความสำคัญต่อชาวบ้าน ครอบครัว และชุมชน การนำวัสดุธรรมชาติในแต่ละท้องถิ่นมาประยุกต์และปรับใช้ในงานศิลปะช่วงส่งเสริมให้ผู้เรียนค้นพบคุณค่าของ ภูมิปัญญาที่มีในท้องถิ่น และสามารถประยุกต์ใช้ได้อย่างไม่มีที่สิ้นสุดลดค่าใช้จ่ายในการซื้อวัสดุ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้เด็กได้ฝึกคิด เลือก ตัดสินใจ และแก้ปัญหาด้วยตนเอง ตลอดจนทักษะแห่ง ศตวรรษที่ 21 เพื่อตอบสนองตามยุทธศาสตร์ชาติ 20 ปี ที่มุ่งเน้นให้เด็กมีความสามารถในการคิด และสามารถพัฒนาตนเองได้ตลอดชีวิต เพื่อให้เป็นไปตามคุณลักษณะที่พึงประสงค์ของหลักสูตร การศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560 ที่ต้องการให้เด็กมีความสามารถในการคิดรวบยอด การคิดเชิง เหตุผล และการคิดแก้ปัญหาและตัดสินใจ และการคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กเป็นบุคคลที่คิดได้ คิด เป็น และรู้จักที่จะคิดด้วยตนเอง อันจะเป็นรากฐานสำคัญในการเรียนรู้ต่อไป

ตารางที่ 7 ตารางเปรียบเทียบวัสดุที่ได้จากการศึกษาและวัสดุในท้องถิ่น

จากการศึกษา	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	แก้ว	โลหะ	ตุ๊กตา	อาหาร	หิน
	- กระดาษโปสเตอร์สี - กระดาษพอยล์ - กระดาษลิ่ง - ถ้วยกระดาษ - แก้วพิกชู	- แป้งโดว์	- บล็อกไม้ - กิ่งไม้ - แผ่นไม้ - ไม้จิ้มฟัน - เศษไม้ - ไม้ไอศกรีม	- เศษผ้า - ผ้ากระสอบ - ปอม - ปอมไหมพรม	- ไม้ลูกโป่ง - ลูกปัด - หลอด - กระดุม - ตาปลอม - อัญมณี - พลาสติก	- ลูกแก้ว - ทรงกลมแบน	- ลวด - กำมะหยี่ - นี้อต	- ตุ๊กตาหรือของเล่นตามหมวดการเรียนรู้	- ข้าวบาร์เลย์ - ถั่วขาว - เส้นพาสต้า - เปลือกไข่	- หินแม่น้ำ - หินภูเขา
วัสดุในท้องถิ่น	กระดาษ	ดิน	ไม้	ผ้า	พลาสติก	แก้ว	โลหะ	ตุ๊กตา	อาหาร	หิน
	- กระดาษสา - กระดาษแก้ว/ไส - กระดาษฟาง - กระดาษพอยล์ - กระดาษย่น	- ดินไทย	- ก้านไม้ - ก้านไม้หาง/ด้านไม้ - หวาย - เส้นดอกไม้นี้ - ไม้หวาน - ใบจาก	- ผ้าฝ้ายสา - ปอม ปอม	- ไม้ลูกโป่ง - ลูกปัด - หลอด - กระดุม - ตาปลอม - อัญมณี - พลาสติก	- ลูกแก้ว - ทรงกลมแบน	- ลวด - กำมะหยี่ - นี้อต	- ตุ๊กตาหรือของเล่นตามหมวดการเรียนรู้	- ข้าวบาร์เลย์ - ถั่วขาว - เส้นพาสต้า - เปลือกไข่	- หินแม่น้ำ - หินภูเขา

จากตารางเปรียบเทียบวัสดุที่ได้จากการศึกษาและวัสดุในท้องถิ่น พบว่า วัสดุที่ใช้นั้นเป็นวัสดุปลายเปิดที่สามารถเคลื่อนย้าย ออกแบบ ต่อเติมหรือเปลี่ยนแปลงได้หลากหลายวิธีอย่างอิสระ โดยการนำวัสดุประเภทต่าง ๆ มาให้เด็กเลือกสร้างสรรค์ผลงาน ได้แก่ วัสดุประเภทกระดาษ วัสดุที่เป็นไม้ วัสดุที่เป็นพลาสติก วัสดุที่เป็นโลหะ วัสดุที่เป็นแก้วหรือวัสดุที่เป็นผ้า รวมถึงวัสดุประเภทอาหาร ทั้งนี้ วัสดุจากธรรมชาติเป็นวัสดุที่หาได้จากท้องถิ่น โดยทุกภูมิภาคของประเทศไทยจะมีวัสดุธรรมชาติในแต่

ละท้องถิ่นที่แตกต่างกัน ทั้งภาคเหนือ ภาคกลาง ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคตะวันออก ภาคตะวันตก และภาคใต้ ล้วนเป็นวัสดุที่พบเจอได้ง่ายในธรรมชาติตามภูมิภาคนั้น ๆ ซึ่งวัสดุเหล่านี้สามารถนำมาให้เด็กใช้เล่นผ่านกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ได้โดยไม่สิ้นเปลืองงบประมาณในการซื้อ เปิดโอกาสให้เด็กฝึกคิด เลือก และตัดสินใจ หรือแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง และยังส่งเสริมให้เห็นคุณค่าของวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่น

4.5 วิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และกระบวนการที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

จากการศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ การพัฒนาการสร้างสรรค์ทางศิลปะ และรูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ พบว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกระบวนการจัดการเรียนรู้แบบปลายเปิดที่ให้อิสระในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะแก่ผู้เรียน ซึ่งเป็นส่วนในการส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงจัดทำตารางวิเคราะห์โดยแบ่งเป็น 2 ประเด็น คือ 1. กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และ 2. กระบวนการที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ ดังตารางต่อไปนี้

ตารางที่ 8 วิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์และกระบวนการที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์	กระบวนการที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์
1. ผู้เรียนมีความเป็นอิสระ	1. ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้
2. ไม่มีรูปแบบตายตัว	2. บรรยายภาคในชั้นเรียนอิสระ เสรี
3. สามารถใช้ได้ในทุกโอกาส	3. นำความรู้มาสร้างสรรค์และนำไปสู่การนำไปใช้จริง
4. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง	4. การลงมือปฏิบัติซ้ำ ๆ จนเกิดเป็นความคงทนในการเรียนรู้
5. มีการบูรณาการด้วยตนเอง	5. ผู้เรียนสร้างความรู้ด้วยตนเอง
6. มีความยืดหยุ่น	6. ผู้เรียนได้รับความรู้ผ่านสื่อและทักษะหลากหลายด้าน โดยใช้ประสาทสัมผัสหรือความรู้ที่มาจากประสบการณ์
7. เปิดโอกาสให้ผู้เรียนหาคำตอบที่หลากหลายด้วยตนเอง	7. ผู้เรียนกำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้ รู้จักประเมินการทำงานของตนเอง โดยใช้เหตุผล

กระบวนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต	กระบวนการที่ทำให้เกิดการคิดสร้างสรรค์
8. ผู้เรียนสร้างชิ้นงาน ผลงาน สิ่งประดิษฐ์ที่มีความแปลกใหม่เป็นรูปธรรม	8. ส่งเสริมให้เกิดกระบวนการคิดที่หลากหลาย คิดยืดหยุ่น คิดแปลกใหม่
9. เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอนจากง่ายไปยาก	9. การตั้งคำถามเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิด แก้ไขปัญหา และค้นหาคำตอบ
10. สามารถนำไปประยุกต์ใช้กับการเรียนรู้ในรูปแบบต่าง ๆ ได้	10. สนับสนุนให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง การชื่นชม การให้กำลังใจ และการให้รางวัล

จากตารางวิเคราะห์กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต และกระบวนการที่ทำให้เกิด การคิดสร้างสรรค์ พบว่า กระบวนการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่ไม่มีรูปแบบตายตัวส่งผลให้ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ ผู้เรียนสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ เรียนรู้วิธีการสร้างสรรค์ การแก้ปัญหา การทดลอง และการลองผิด ลองถูก จนเกิดเป็นผลงานศิลปะในรูปแบบใหม่ ๆ ที่ไม่ซ้ำใคร ซึ่งเกิดจากการใช้ความคิดและจินตนาการของตนเองนำมาสร้างสรรค์อย่างเป็นขั้นเป็นตอนจากง่ายไปยาก เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งผลทำให้ผู้เรียนเกิดการคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดจากการที่ผู้เรียนมีอิสระในการเรียนรู้ เรียนรู้กระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเองจากการลงมือปฏิบัติ การประสาทสัมผัสต่าง ๆ หรือความรู้จากประสบการณ์ที่สั่งสมนำมาสร้างสรรค์เป็นผลงานที่มีความแปลกใหม่ รวมทั้งการให้ผู้เรียนได้คิด แก้ไขปัญหา และค้นหาคำตอบด้วยตนเองยังเป็นส่วนสำคัญในการเสริมสร้างให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอีกด้วย

4.6. หลักการประเมินผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

สรวงพร กุศลส่ง (2553) กล่าวว่า ในการที่จะทำการประเมินผลงานศิลปะเด็กควรมีการกำหนดจุดมุ่งหมายที่ชัดเจน เลือกรูปแบบการประเมินที่เหมาะสมกับวัยของเด็กมีการวางแผนประกอบกิจกรรมที่ใช้ในการประเมิน โดยจัดทำอย่างต่อเนื่องเป็นกระบวนการนับเป็นส่วนหนึ่งในการพัฒนา กิจกรรมการเรียนการสอน

- 1) ประเมินด้านความสามารถทางการรับรู้และความเข้าใจ
- 2) ประเมินความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
- 3) มีการกำหนดแบบแผนในการประเมินที่ชัดเจน โดยการประเมินเด็กเป็นรายบุคคลอย่างสม่ำเสมอ และต่อเนื่องตลอดปีการศึกษา
- 4) ยึดหลักองค์ประกอบศิลป์ในการประเมินผลงานเด็ก
- 5) ประเมินพฤติกรรมจากการมีส่วนร่วมในการทำงานร่วมกับผู้อื่น
- 6) วางแผนการประเมินเด็กให้ครบทั้ง 4 ด้าน

7) แสดงหลักฐานการประเมินที่เป็นรูปธรรม มีกระบวนการประเมินที่เป็นระบบมีเกณฑ์มาตรฐานที่ชัดเจนมีการวางแผนและเลือกใช้เครื่องมืออย่างเหมาะสม

8) ในการจัดกิจกรรม 1 ครั้ง สามารถประเมินได้หลายวิธี

9) ควรเก็บรวบรวมข้อมูลจากหลาย ๆ ด้าน แต่ไม่ควรใช้แบบทดสอบในการประเมิน โดยควรมีการวางแผนและใช้เกณฑ์ในการประเมินที่ชัดเจนและเป็นเป็นมาตรฐาน

สิริพรรณ ดันติรัตน์ไพศาล (2545) กล่าวว่า ในความเป็นจริงแล้วศิลปะไม่จำเป็นต้องสวยงาม และทำตามแบบได้ถูกต้อง เพราะศิลปะไม่มีคำตอบที่ถูกหรือผิดเหมือนการเรียนรู้ด้านอื่น ๆ จึงเป็นการยากสำหรับครูที่จะวางมาตรฐานทางศิลปะ โดยใช้ความต้องการหรือรสนิยมของครูเป็นหลัก เนื่องจากมาตรฐานของครูไม่เป็นเกณฑ์ในการแสดงออกของเด็กเล็ก ๆ การประเมินผลทางศิลปะแยกการจัดออกเป็น 2 ส่วน คือ ส่วนที่เป็นผลงาน และส่วนที่เป็นพฤติกรรม

1) การประเมินผลด้านผลงาน

การประเมินผลงานของเด็กจากการสังเกต และการจดบันทึก หรือการทำตารางบันทึกด้วยวิธีต่าง ๆ ดังนี้

1.1) สังเกตจากความสำเร็จของงานมีมากน้อยเพียงใด

1.2) สังเกตพัฒนาการและความก้าวหน้าในการทำงานว่าพัฒนาขึ้นหรือไม่ เช่น ทักษะที่ต้องมี การใช้มือ และการใช้เครื่องมือ สังเกตการเปลี่ยนแปลงจากข้อบกพร่องที่เคยมีในการสร้างผลงานครั้งก่อน ๆ

1.3) สังเกตความคิดริเริ่มสร้างสรรค์เพียงใด จากทักษะในการวาดและระบายสีภาพที่ได้วาด มีลายเส้นมั่นคง ความราบรื่น ความต่อเนื่องของเส้นที่วาด

ข้อควรระวังในการประเมินด้านผลงาน คือ ไม่ควรนำเอาผลงานของเด็กแต่ละคนมาเปรียบเทียบกันแต่จะเป็นการนำเอาผลงานของเด็กคนเดียวที่ทำไว้ในแต่ละครั้งมาเปรียบเทียบกันว่ามีพัฒนาการดีขึ้นหรือไม่อย่างไร ครูจึงจำเป็นต้องมีการบันทึกอย่างละเอียด โดยระบุชื่อเด็ก วัน เดือน ปี ที่เด็กทำงานลงในผลงานของเด็กทุกครั้ง

2) การประเมินด้านพฤติกรรม

เป็นการประเมินผลพฤติกรรมของเด็ก โดยสามารถประเมินได้จากการสังเกตจากพฤติกรรมด้านต่าง ๆ อย่างละเอียดและสม่ำเสมอ ดังนี้

2.1) พัฒนาการทางร่างกาย สังเกตจากความสามารถในการปฏิบัติงาน สามารถใช้เครื่องมือ อุปกรณ์ได้อย่างคล่องแคล่ว มั่นคง ให้ความสนใจในกิจกรรมยาวนานเพียงใด สามารถทำงานที่ได้รับมอบหมายได้สำเร็จตามเวลาหรือไม่

2.2) พัฒนาการด้านอารมณ์ สังเกตการแสดงออกจากความพึงพอใจต่องานที่ตนได้ทำมีความรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินเมื่อได้ลงมือทำงาน สามารถทำงานได้อย่างมั่นใจ

2.3) พัฒนาการทางสังคม สืบเนื่องจากความสามารถในการทำงานกลุ่มร่วมกับเพื่อน สามารถปรับตัวให้เข้ากับหมู่คณะได้ดี สามารถรับผิดชอบต่องานได้ดีรู้หน้าที่ในการเก็บทำความสะอาดรักษาเครื่องมืออุปกรณ์หลังปฏิบัติงานเสร็จเรียบร้อยแล้ว

2.4) พัฒนาการทางการสร้างสรรค์ สามารถแสดงความคิดได้แตกต่างแปลกใหม่ โดยไม่ลอกเลียนแบบงานของผู้อื่น สามารถแก้ปัญหาและแสดงความเชื่อมั่นในความคิดของตนได้

จากการศึกษาข้างต้น สรุปได้ว่า เด็กแต่ละคนมีความสามารถที่ต่างกันหากครูผู้สอนเปิดโอกาสให้เด็กได้ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอ เด็กจะมีพัฒนาการที่ดีเป็นไปตามลำดับขั้น ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับภาวะทางอารมณ์ ความพร้อมและโอกาสของเด็กแต่ละคนด้วย การร่วมมือกันของทางบ้านและโรงเรียนก็เป็นอีกหนทางหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นให้เด็กเกิดทักษะที่จะนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เมื่อครูเข้าใจหลักการประเมินผลงานศิลปะของเด็กปฐมวัยแล้วจะทำให้เกิดการพัฒนาเด็กได้อย่างครอบคลุมทั้ง 4 ด้านอย่างสมดุล ได้แก่ 1. ร่างกาย 2. อารมณ์ 3. สังคม 4. ความงาม

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับลูสพาร์ตส์

พัทธ์ สุทธิบุญ (2564) ศึกษาเกี่ยวกับผลการจัดกิจกรรมการเล่นแบบชี้แนะร่วมกับลูสพาร์ตส์นอกห้องเรียนที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือรวมพลังของเด็กอนุบาล วัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเล่นแบบชี้แนะร่วมกับลูสพาร์ตส์นอกห้องเรียนที่มีต่อพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือรวมพลังของเด็กอนุบาล ได้แก่ การแบ่งปัน การเจรจาต่อรอง และการทำตามกฎกติกา และเปรียบเทียบผลของการจัดกิจกรรมการเล่นแบบชี้แนะ ร่วมกับลูสพาร์ตส์นอกห้องเรียนกับการจัดกิจกรรมกลางแจ้งแบบปกติมีต่อพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือรวมพลังของเด็กอนุบาล กลุ่มตัวอย่างคือ นักเรียนอนุบาล 2 ภาคเรียนที่ 2 จำนวน 48 คน แบ่งกลุ่มทดลองเป็น 2 กลุ่ม โดยใช้วิธีการเลือกกลุ่มควบคุมและกลุ่มทดลองโดยการจับฉลาก เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ แบบวัดพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือรวมพลัง ผลการวิจัย พบว่า 1. หลังการทดลองเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบชี้แนะร่วมกับลูสพาร์ตส์ มีพฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือรวมพลัง ด้านการแบ่งปัน การเจรจาต่อรอง และการทำตามกฎกติกาที่เพิ่มขึ้นกว่าก่อนทดลอง 2. หลังการทดลองเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดกิจกรรมการเล่นแบบชี้แนะร่วมกับลูสพาร์ตส์ ด้านการแบ่งปัน การเจรจาต่อรอง และการทำตามกฎกติกาที่เพิ่มขึ้นกว่าเด็กอนุบาลที่ได้รับการจัดกิจกรรมกลางแจ้งแบบปกติ

McClintic (2014) ศึกษาเกี่ยวกับ ลูสพาร์ตส์วัสดุที่เพิ่มคุณภาพให้กับสภาพแวดล้อมกลางแจ้งของเด็ก พบว่า การเล่นลูสพาร์ตส์สามารถช่วยให้เด็กเปลี่ยนแปลงรูปแบบการเล่นได้อย่างอิสระ การเล่นลูสพาร์ตส์ในสถานที่กลางแจ้งจะช่วยพัฒนาให้เด็กมีความสมบูรณ์ทางด้านร่างกายมากยิ่งขึ้น เด็กสามารถเลือกใช้วัสดุลูสพาร์ตส์ได้หลากหลายวิธี และเปลี่ยนแปลงการเล่นได้อย่าง

อิสระลูสพารตส์จึงเป็นกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ช่วยส่งเสริมทักษะในด้านต่าง ๆ อย่างครบถ้วน และมีประสิทธิภาพมากกว่าการเล่นกับของเล่นทั่วไปในปัจจุบัน

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมศิลปะ

สุธิดา ฮวดศรี และคณะ (2560) ศึกษาเกี่ยวกับ การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 วัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาและหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมศิลปะตามการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามการจัดการเรียนรู้แบบเน้นประสบการณ์ เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนต่อการเรียนด้วยชุดกิจกรรม โดยในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยชุดกิจกรรม ทั้งหมด 5 ชุด ได้แก่ หนูน้อยน่ารัก บ้าน ผลไม้ สัตว์ และของเล่นของใช้ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนอนุบาล 1 จำนวน 20 คน รูปแบบการทดลองแบบกลุ่มเดียวมีการทดสอบก่อนและหลังการทดลอง โดยใช้วิธีการเลือกแบบกลุ่ม เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ ชุดกิจกรรมศิลปะ แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรม ผลการวิจัย พบว่า 1. ชุดกิจกรรมมีประสิทธิภาพต่อการเรียนรู้ของเด็ก 2. ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเพิ่มขึ้นหลังการทดลอง 3. นักเรียนมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมการสอน

สุภาภรณ์ ปั่นกล้า (2558) ศึกษาเกี่ยวกับ ผลการใช้กิจกรรมศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ที่ส่งเสริมความสุขและทักษะทางศิลปะในเด็กปฐมวัย วัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความสุขของเด็กปฐมวัย โดยการใช้กิจกรรมศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ ผลการศึกษาทักษะทางศิลปะของเด็กปฐมวัย และผลการศึกษาความพึงพอใจของเด็กปฐมวัยต่อรูปแบบกิจกรรมศิลปะ เพื่อส่งเสริมความสุขและทักษะทางศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนอนุบาล 3 จำนวน 50 คน ทดลองสัปดาห์ละ 2 ครั้ง ครั้งละ 50 นาที ระยะเวลา 8 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ ได้แก่ กิจกรรมศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ แบบประเมินความสุขก่อนและหลังทดลอง แบบประเมินทักษะศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย และแบบสอบถามความพึงพอใจสำหรับเด็กปฐมวัย โดยชุดกิจกรรมทั้งหมด 10 แผนการจัดการเรียนรู้ ประกอบไปด้วย กิจกรรมลูกเต๋าบอกรารมณ์ กิจกรรมต่อเติมรูปภาพชุมชนน่าอยู่ กิจกรรมมาเป็น Chef นักปั้น ก้นเถาะ กิจกรรม Step your Step ภาพพิมพ์รอยเท้าเข้าจังหวะ กิจกรรมมหัศจรรย์รูปทรง 3 มิติ กิจกรรมดนตรีสายรุ้ง กิจกรรมต้นไม้หลากสี หลายฤดู กิจกรรมภาพพิมพ์ใบไม้ กิจกรรมบันไดงูหรรษา และกิจกรรมหุ่นเงา เล่านิทาน ผลการวิจัย พบว่า ความสุขของเด็กและทักษะศิลปะของเด็กหลังการเข้าร่วมกิจกรรมเพิ่มสูงขึ้น รวมไปถึงเด็กมีความพึงพอใจต่อกิจกรรมศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของ โฮเวิร์ด การ์ดเนอร์

Zeynep (2019) ได้ศึกษาผลของการใช้เกมการศึกษา เพื่อเสริมสร้างพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ในสถานศึกษาปฐมวัย ทั้งโรงเรียนอนุบาลและศูนย์เด็กเล็ก โดยมีนักเรียนทั้งหมด 184 คน เป็นเด็กชาย 96 คน เด็กหญิง 88 คน พบว่า แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ที่ใช้ในการวัดก่อนและหลังกิจกรรมเด็กที่เข้าร่วมในแผนการฝึกโดยใช้เกมการศึกษามีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลองมากกว่าก่อนการทดลอง

Wojciehowski (2018) ได้ศึกษาผลของ การจัดบรรยากาศที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย การวิจัย พบว่า การจัดบรรยากาศมีผลต่อระดับความคิดสร้างสรรค์โดยเด็กในโรงเรียนปฐมวัยที่เข้าร่วมมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าเด็กที่ไม่เข้าร่วม

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

Smith (2018) ศึกษาเกี่ยวกับศิลปะกับการเล่นลูสพาร์ตส์ และการพูดคุยเป็นการเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการระหว่างศิลปะกับลูสพาร์ตส์ พบว่า ลูสพาร์ตส์เป็นการเล่นแบบปลายเปิดที่เน้นกระบวนการ และทักษะการคิด การบูรณาการแนวทางการใช้ศิลปะจะช่วยให้เด็กสามารถแสดงออกทางความคิดผ่านผลงาน และยังสามารถทำให้เด็กสื่อสารต่อสิ่งที่ตนสร้างสรรค์ออกมาได้ดีมากยิ่งขึ้น เด็กมีทักษะในการสื่อสาร อธิบายในสิ่งที่ตนทำหรือสิ่งที่ตนเรียนรู้และถ่ายทอดผ่านผลงานของตนเอง

Janice (2015) จัดกิจกรรมศิลปะลูสพาร์ตส์ในหัวข้อ มหาสมุทร โดยเลือกใช้วัสดุปลายเปิดที่มีสีเข้ากับหัวข้อที่กำหนดไว้ เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น อัญมณี สีฟ้า สีขาว และสีเขียว เปลือกหอยหลากสีและอุปกรณ์อื่น ๆ ที่สามารถหาได้ง่ายในชีวิตประจำวัน เช่น กระดุม กระดาษสีต่าง ๆ รูปแบบกิจกรรมเป็นรูปแบบที่เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ สามารถจัดวางในรูปแบบไหนก็ได้ตามจินตนาการสามารถร้อยถอนและทำใหม่ได้ตามความต้องการของตนเอง รวมไปถึงกิจกรรมนี้สามารถนำนิทานมาประกอบการเรียนรู้โดยนิทานจะต้องมีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อที่สอน เพื่อให้เด็กเกิดจินตนาการสร้างเรื่องราวบทบาทสมมติ ฉาก หรือตัวละคร ดังนั้น กิจกรรมศิลปะลูสพาร์ตส์จึงเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสในการเรียนรู้จากการลงมือทำ ลองผิดลองถูก รู้จักแก้ไขปัญหา เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการ พัฒนาทักษะด้านการสื่อสาร และทักษะการประสานสัมพันธ์กันระหว่างกล้ามเนื้อและตา

สรุปแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในมุมมองของผู้วิจัย

เด็กปฐมวัยช่วงอายุระหว่าง 3-6 ปี เป็นช่วงวัยที่สำคัญในการเจริญเติบโตทั้งด้านร่างกาย อารมณ์ จิตใจ สังคม และสติปัญญา โดยเฉพาะสมองซึ่งเป็นอวัยวะที่สำคัญมากที่สุดในการควบคุม และมีผลต่อการเรียนรู้ ความคิด จินตนาการ ความฉลาด และพัฒนาการทุกด้าน การพัฒนาของสมองจะทำให้เด็กสามารถเรียนรู้สิ่งต่าง ๆ ได้อย่างรวดเร็ว ซึ่งพัฒนาการของสมองจะเกิดขึ้นได้หากได้รับ

การกระตุ้น ยิ่งสมองได้รับการกระตุ้นมากเท่าใด ยิ่งทำให้สมองมีความสามารถในการเรียนรู้ที่รวดเร็ว และจดจำได้มากขึ้น โดยการกระตุ้นสำหรับเด็กปฐมวัยจะเกิดขึ้นได้หากได้เรียนรู้จากประสบการณ์ตรงจากการปฏิบัติด้วยตนเอง ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้งห้า โดยมีเนื้อหาการเรียนรู้ที่เกี่ยวข้องและสัมพันธ์กับชีวิตประจำวัน ซึ่งจะส่งผลให้เกิดการเรียนรู้และทักษะต่าง ๆ

กิจกรรมศิลปะเป็นอีกกิจกรรมหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานผ่านการลงมือทำด้วยตนเองตั้งศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ นอกจากกิจกรรมศิลปะแล้วทฤษฎีการเล่นตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นอีกหนึ่งกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการเล่นในรูปแบบปลายเปิดจากวัสดุที่มีความแตกต่างและหลากหลายสร้างโอกาสให้เด็กได้สำรวจสิ่งต่าง ๆ รอบตัว กระตุ้นความสนใจใคร่รู้ตามธรรมชาติของวัย ให้เด็กได้คิด ลงมือทำ และสร้างสรรค์ตามความต้องการของตนเอง อีกทั้งยังค้นพบสิ่งใหม่ ๆ จากการลองผิด ลองถูก ซึ่งจะช่วยพัฒนาการสมองและทักษะต่าง ๆ กระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ รวมทั้งยังทำให้เด็กรู้สึกสนุกสนานเพลิดเพลินจากการได้เล่น ได้ทดลอง ค้นพบ และประดิษฐ์ด้วยตนเอง

จากการศึกษาทฤษฎีตลอดจนงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยจึงต้องการนำแนวทางที่ได้ศึกษามาพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์ผ่านกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เด็กเป็นศูนย์กลางของการเรียนรู้มุ่งให้เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือทำผ่านประสบการณ์โดยตรง จัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ของเด็กอย่างแท้จริง ลดการซ้ำซ้อนของเนื้อหาเพิ่มเนื้อหาเรื่องราวในมุมมองใหม่ ๆ เพื่อส่งเสริมการเรียนรู้ เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กเป็นผู้ริเริ่มในการเลือกและตัดสินใจทำกิจกรรมและใช้เครื่องมือต่าง ๆ ตามความสนใจของตนเอง ได้ทดลอง ลองผิดลองถูก และเรียนรู้คิดแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงานศิลปะจากวัสดุธรรมชาติในท้องถิ่นที่มีความแตกต่างและหลากหลาย เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดกระบวนการคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน ก่อให้เกิดกระบวนการคิดในรูปแบบใหม่ และพัฒนาจนเกิดเป็นทักษะการคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นทักษะสำคัญต่อการดำรงชีวิตในอนาคต การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย เป็นการเรียนรู้ศิลปะในรูปแบบบูรณาการผ่านการเล่นซึ่งเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่เหมาะสมสำหรับเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี เป็นกิจกรรมที่สามารถทำได้ทุกโอกาส สามารถทำได้ทั้งที่บ้านและโรงเรียน เป็นกิจกรรมที่สามารถปรับกระบวนการสอนให้มีความเหมาะสมแก่เด็กแต่ละบุคคลได้ และคาดว่าจะการวิจัยในครั้งนี้จะเป็นแนวทางในการศึกษาและพัฒนาต่อยอดสำหรับผู้สนใจ รวมทั้งเป็นประโยชน์แก่ครู ผู้ปกครอง และผู้ที่เกี่ยวข้อง ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ต่อไป

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ที่พัฒนาขึ้น โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษารวบรวมข้อมูล และการออกแบบการจัดการเรียนรู้

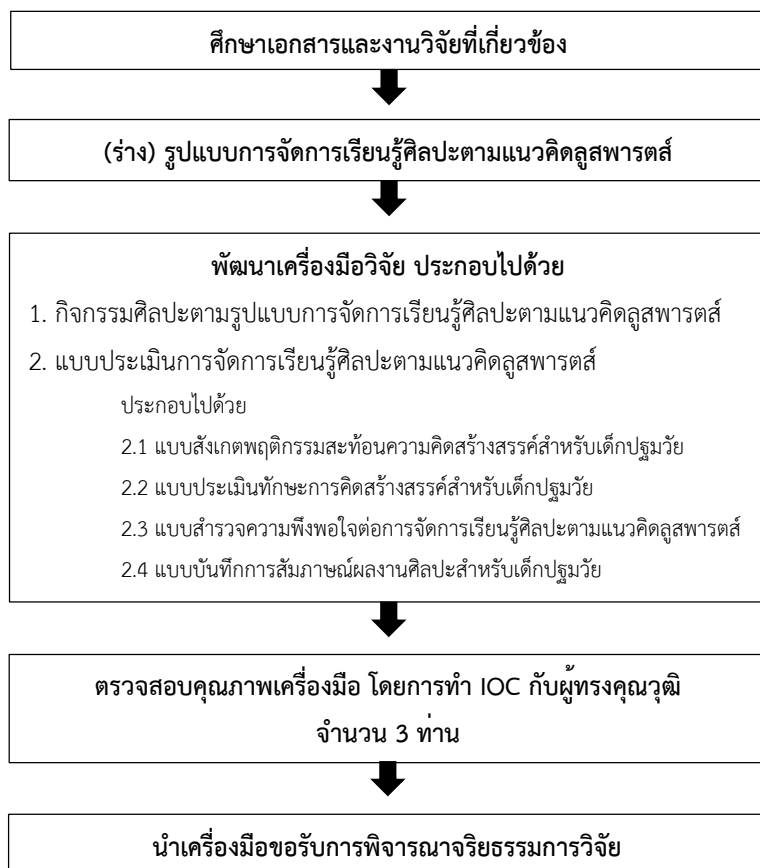
1. ศึกษาสภาพปัญหา ค้นคว้าข้อมูลเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
2. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
3. ศึกษาและวิเคราะห์รูปแบบการเรียนรู้จากข้อมูลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ
4. วางแผนและออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์
5. ตรวจสอบชุดกิจกรรมที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์
6. ปรับปรุงตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ

ระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์

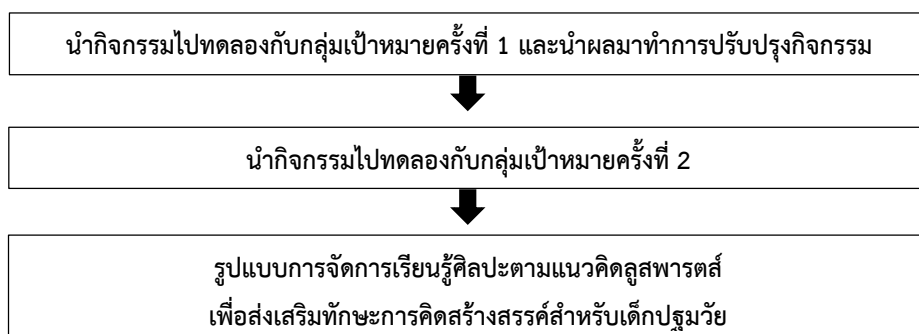
1. ทดลองใช้กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง (Try out) และปรับแก้ตามความเหมาะสม
2. ทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์กับกลุ่มเป้าหมาย
3. วิเคราะห์ผลการทดลอง สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

กระบวนการดำเนินงานวิจัย

การวิจัยระยะที่ 1 การศึกษารวบรวมข้อมูล และการออกแบบการจัดการเรียนรู้



การวิจัยระยะที่ 2 ทดลองใช้การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ที่พัฒนาขึ้น



ประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษารวบรวมข้อมูล และการออกแบบการจัดการเรียนรู้

การวิจัยระยะที่ 1 เป็นการศึกษาแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย โดยพัฒนาขึ้นจากการศึกษาสภาพปัญหา การค้นคว้าข้อมูลเอกสาร ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งมีการตรวจสอบคุณภาพและความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ จากผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 8 ท่าน ใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) แบ่งออกเป็น 2 กลุ่ม ได้แก่

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ที่มีคุณสมบัติ 2 ใน 3 ข้อ ดังนี้

- 1.1) มีประสบการณ์ด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 1.2) มีความเชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เป็นระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 1.3) มีผลงานที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ ในรูปแบบวิจัย บทความวิจัย บทความวิชาการ หรือหนังสือ

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน โดยมีเกณฑ์การคัดเลือกผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะ ที่มีคุณสมบัติ 2 ใน 3 ข้อ ดังนี้

- 2.1) มีประสบการณ์ด้านการจัดกิจกรรมศิลปะในเด็กปฐมวัย ระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 2.2) มีประสบการณ์ด้านการวางแผนในการจัดกิจกรรมศิลปะในเด็กปฐมวัย ระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี
- 2.3) มีความเชี่ยวชาญในการสอนหรือจัดกิจกรรมศิลปะในเด็กปฐมวัย ระยะเวลาไม่ต่ำกว่า 5 ปี

3) ผู้ทรงคุณวุฒิ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบคุณภาพของเครื่องมือด้วยการทำ IOC ก่อนเข้ารับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย

เกณฑ์การพิจารณาให้ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยออกจากโครงการ ในกรณีที่ผู้ให้สัมภาษณ์ตอบไม่ตรงคำถาม และไม่สามารถนำข้อมูลไปวิเคราะห์ได้ ผู้วิจัยขอพิจารณาให้ออกจากโครงการ และจะดำเนินการหาตัวแทนเข้ามาใหม่ตามเกณฑ์การคัดเลือกผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย

วิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ส่งจดหมายรับรองจากมหาวิทยาลัยเพื่อทำการติดต่อนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่ในการให้ข้อมูลตามความสะดวกของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นทำการนัดหมายเพื่อดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ และหากผู้ให้สัมภาษณ์ไม่สะดวกให้การสัมภาษณ์แบบเจอตัว จะใช้วิธีการสัมภาษณ์ช่องทางออนไลน์แทน เช่น Zoom

ระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์

การวิจัยระยะที่ 2 เป็นการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ที่ผู้วิจัยพัฒนาขึ้นโดยเริ่มทดลองใช้กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกลุ่มตัวอย่าง (Try Out) จากนั้นจึงปรับแก้ตามความเหมาะสม และจึงนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ไปทดลองใช้กับกลุ่มเป้าหมาย จำนวน 15 คน ระยะเวลาดำเนินการวิจัย สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 45-60 นาที รวม 10 ครั้ง โดยมีรายละเอียด ดังนี้

1) การกำหนดกลุ่มประชากรและกลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการทดลองรูปแบบการจัดการเรียนรู้

ประชากร คือ เด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี

กลุ่มตัวอย่าง คือ เด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี โดยเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน เนื่องจากเป็นโรงเรียนที่มีความพร้อมทั้งคุณครูผู้สอน สถานที่ สภาพแวดล้อม นอกจากนี้ยังเป็นโรงเรียนที่ไม่เคยมีการทดลองใช้ชุดกิจกรรมที่เกี่ยวกับศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ที่ใช้วัสดุธรรมชาติ จึงมีความเหมาะสมต่อการเรียนรู้ โดยลักษณะของชุดกิจกรรมเป็นกิจกรรมศิลปะรูปแบบเปิดที่ให้อิสระแก่เด็กในการสร้างสรรค์ผลงาน และใช้วัสดุที่ธรรมชาติในพื้นที่ภาคกลาง เช่น ชะเอม ผักตบชวาตากแห้ง มะตูมแห้ง เปลือกข้าวโพด เป็นต้น ซึ่งเป็นวัสดุที่เด็กไม่เคยใช้มาก่อนจึงช่วยส่งเสริมเรื่องการสำรวจความอยากรู้ อยากทดลอง และความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ยังเป็นช่วงวัยที่เริ่มมีความเข้าใจและเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งต่าง ๆ รอบตัว มีพัฒนาการทางด้านต่าง ๆ ทักษะในการคิดจินตนาการ และสร้างสรรค์

เกณฑ์การเลือกกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

- 1.1) เป็นเด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี
- 1.2) เด็กที่ผู้ปกครองมีความสนใจและยินยอมให้เข้าร่วมกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์
- 1.3) เป็นเด็กปกติ ที่ไม่มีความบกพร่อง

ผู้ช่วยในการเก็บรวบรวมข้อมูลการวิจัย ประกอบไปด้วย นักศึกษาระดับปริญญาโทสาขาศิลปศึกษา หรือนักศึกษาระดับปริญญาโทสาขาศิลปกรรม โดยได้มีการอบรมวิธีการใช้ชุดกิจกรรมก่อนดำเนินการกิจกรรม

เกณฑ์การพิจารณาให้ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยออกจากโครงการ ในกรณีที่ผู้เข้าร่วมไม่สามารถเข้าร่วมได้เกิน 2 ครั้ง จากกิจกรรมทั้งหมด 10 ครั้ง ผู้วิจัยจะไม่นำข้อมูลของผู้เข้าร่วมมาทำการวิเคราะห์ แต่ผู้เข้าร่วมจะยังสามารถทำกิจกรรมอยู่ในการวิจัยจนแล้วเสร็จได้ และผู้เข้าร่วมสามารถออกจากโครงการได้ทันที หากรู้สึกไม่สะดวกในการเข้าร่วมการทดลอง โดยสามารถแจ้งให้ทราบล่วงหน้าได้

วิธีการเข้าถึงผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ส่งจดหมายรับรองจากมหาวิทยาลัย เพื่อทำการติดต่อนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่กับทางโรงเรียน จากนั้นจึงทำการนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่กับครูประจำชั้นเพื่อดำเนินการจัดกิจกรรม

วิธีพิทักษ์สิทธิ ป้องกันความเสี่ยง และรักษาความลับของผู้มีส่วนร่วมและกลุ่มตัวอย่าง ข้อมูลที่ได้จากผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะถูกเก็บรักษาไว้ไม่เปิดเผยต่อสาธารณะเป็นรายบุคคล แต่จะรายงานผลการวิจัยเป็นภาพรวม ผู้มีสิทธิเข้าถึงข้อมูลของผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยจะมีเฉพาะผู้ที่เกี่ยวข้องกับงานวิจัยนี้ และคณะกรรมการจริยธรรมการวิจัยในคนเท่านั้น และในกรณีที่ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยรู้สึกอึดอัด หรือรู้สึกไม่สบายใจกับการเข้าร่วมการวิจัย ผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยมีสิทธิที่จะไม่เข้าร่วมได้ รวมถึงมีสิทธิถอนตัวออกจากโครงการนี้ได้โดยไม่ต้องแจ้งให้ทราบล่วงหน้า และการไม่เข้าร่วมวิจัยหรือถอนตัวออกจากโครงการวิจัยนี้จะไม่ส่งผลกระทบต่อผู้มีส่วนร่วมในการวิจัยแต่อย่างใด

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

การพัฒนาารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย มีเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย 2 ระยะ ดังนี้

ระยะที่ 1 การศึกษารวบรวมข้อมูล และการออกแบบการจัดการเรียนรู้

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย เพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ประกอบไปด้วย

1. ตารางวิเคราะห์รูปแบบการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย
3. แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

ระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
เครื่องมือในการเก็บข้อมูลจากผู้เข้าร่วมกิจกรรม เพื่อประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ประกอบไปด้วย

1. แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
2. แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
3. แบบสำรวจความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
4. แบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
5. ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
6. แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
7. ชุดกิจกรรมการเรียนรู้

การพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ประกอบไปด้วยแบบสัมภาษณ์ แบบสังเกต และแบบประเมิน โดยมีวิธีการสร้างและพัฒนาเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ดังนี้

1. ศึกษาทฤษฎี เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับกรอบแนวคิดในการวิจัย เพื่อนำไปใช้ในการสร้างเครื่องมือแบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ โดยกำหนดจุดมุ่งหมายและรูปแบบของเครื่องมือ
2. สร้างแบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกต ตามกรอบแนวคิดที่ใช้ในการวิจัย นำแบบสัมภาษณ์ และแบบสังเกตที่สร้างขึ้นเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์
3. นำเครื่องมือที่สร้างขึ้นตรวจสอบและแก้ไข โดยอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อปรับปรุงให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
4. นำเครื่องมือที่ผ่านการแก้ไข ไปเสนอผู้ทรงคุณวุฒิ 3 ท่าน เพื่อพิจารณาตรวจสอบความครอบคลุมของเนื้อหา (Content-Validity) เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น โดยกำหนดค่า IOC ตั้งแต่ 0.5 ขึ้นไป จะถือว่าผ่านเกณฑ์ และสามารถนำไปใช้เพื่อเก็บข้อมูลได้
5. นำเครื่องมือที่ผ่านการพิจารณาไปใช้เพื่อเก็บข้อมูลกับผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย และด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
6. นำข้อมูลที่ได้มาทำการออกแบบชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
7. นำเครื่องมือขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
8. นำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ไปทดลองใช้กับกลุ่มใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try Out) และปรับแก้ตามความเหมาะสม

9. นำชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ ไปใช้กับกลุ่มเป้าหมายกับเด็กอนุบาลชั้นปีที่ 3 อายุระหว่าง 5-6 ปี โดยการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling) จากโรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวน 15 คน ประกอบไปด้วยกิจกรรมทั้งหมดจำนวน 10 ครั้ง แบ่งเป็น แบบเดี่ยว 5 ครั้ง และแบบกลุ่ม 5 ครั้ง

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การวิจัยระยะที่ 1 ระยะการศึกษาข้อมูลจากเอกสาร งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง และเก็บรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อประยุกต์ออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

1. เก็บข้อมูลเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในประเด็น ดังนี้

- 1.1 หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560
- 1.2 ทฤษฎีการเล่นสุนทรียศาสตร์
- 1.3 การสร้างสรรค์งานศิลปะ
- 1.4 แนวทางการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์
- 1.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

นำข้อมูลจากการศึกษามาวิเคราะห์และสังเคราะห์ เพื่อหารูปแบบเบื้องต้นในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

2. เก็บรวบรวมข้อมูลจากผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ สำหรับเด็กปฐมวัย และผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนศิลปะเด็กสำหรับปฐมวัย โดยใช้วิธีการสัมภาษณ์

1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน

2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน

เลือกผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ที่มีคุณสมบัติตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้ แล้วส่งจดหมายรับรองจากมหาวิทยาลัย เพื่อทำการติดต่อนัดหมายวันที่ เวลา และสถานที่ในการให้ข้อมูลตามความสะดวกของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นทำการนัดหมายเพื่อดำเนินการสัมภาษณ์ด้วยการใช้แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ

แล้วนำแบบสัมภาษณ์แต่ละท่านมาสรุป วิเคราะห์ เพื่อนำมาใช้ออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

3. นำข้อมูลที่ได้จากการศึกษา มาทำการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

- 1) แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
- 2) แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
- 3) แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
- 4) แบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
- 5) ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
- 6) แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
- 7) ชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

4. นำเครื่องมือการวิจัยขอรับการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน

การวิจัยระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

1. ทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ กับกลุ่มที่ใกล้เคียงกับกลุ่มตัวอย่าง (Try out)
2. ปรับปรุงรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ให้สมบูรณ์ยิ่งขึ้น
3. นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย ที่พัฒนาขึ้นใช้กับกลุ่มเป้าหมาย คือ เด็กอายุระหว่าง 5-6 ปี โดยใช้วิธีการเลือกแบบเฉพาะเจาะจง (Purposive Sampling)
4. วิเคราะห์ผลการทดลอง สรุปและอภิปรายผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยนี้มีข้อมูล 3 ประเภท คือ ข้อมูลเชิงปริมาณ ข้อมูลเชิงคุณภาพ และการประเมินผลด้วยสถิติ Signed Rank Test มีรายละเอียด ดังนี้

1. ข้อมูลเชิงคุณภาพ ที่ได้จากการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญ การสังเกตพฤติกรรมผู้เรียน และการสนทนากลุ่มของผู้เรียนมาวิเคราะห์เชิงเนื้อหา
2. ข้อมูลเชิงปริมาณ ที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการดำเนินการทดลองมาวิเคราะห์ โดยใช้โปรแกรมวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติสำเร็จรูป (Statistics

Package for the Social Science: SPSS) โดยสถิติที่ใช้ ในการวิจัย คือ ค่าเฉลี่ย ค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้ ค่าความ เบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) และหาค่าร้อยละ โดยมีรายละเอียด ดังนี้

3. การประเมินผลด้วย Signed Rank Test ที่ได้จากการทดลองใช้ชุดกิจกรรม ผู้วิจัยได้นำข้อมูลจากการดำเนินการทดลองมาวิเคราะห์ เปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างสองกลุ่มที่สัมพันธ์กัน

1. หาค่าเฉลี่ย

สูตร	$\bar{X} = \frac{\sum X}{N}$
เมื่อ $\bar{X}$	แทน คะแนนเฉลี่ย
$\sum X$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
N	แทน จำนวนข้อมูล

2. หาค่าดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับจุดประสงค์การเรียนรู้

สูตร	$IOC = \frac{\sum R}{N}$
เมื่อ IOC	แทน ดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามกับลักษณะ
พฤติกรรม	
$\sum R$	แทน ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญด้าน
เนื้อหาทั้งหมด	
N	แทน จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3. หาค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.)

สูตร	$S.D. = \sqrt{\frac{N(\sum X) - (\sum X^2)}{N(N-1)}}$
เมื่อ S.D.	แทน ความเบี่ยงเบนมาตรฐาน
$\sum X$	แทน ผลรวมของคะแนนทั้งหมด
$\sum X^2$	แทน ผลรวมของกำลังสองของคะแนนทั้งหมด
N	แทน จำนวนข้อมูล

4. หาค่าร้อยละ

	สูตร	P	=	$\frac{F \times 100}{N}$
เมื่อ	P	คือ	ร้อยละ	
	F	คือ	ความถี่ที่ต้องการแปลค่าให้เป็นร้อยละ	
	N	คือ	จำนวนความถี่ทั้งหมด	



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

งานวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย และเพื่อศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธที่พัฒนาขึ้น โดยได้แบ่งการวิเคราะห์ข้อมูลเป็น 2 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 1 ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

1) ผลการสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน

1.1) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลัทธิพุทธสำหรับเด็กปฐมวัย

จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

กิจกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมที่มีความหลากหลายบูรณาการรูปแบบต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจ โดยเนื้อหาจะต้องเริ่มจากเรื่องใกล้ตัวเด็กและขยายองค์ความรู้ไปยังไกลตัว ครูเป็นเพียงผู้สอน ผู้ชี้แนะ และคอยสนับสนุนเด็กเท่านั้น สิ่งสำคัญของการจัดกิจกรรม คือ คำนึงถึงความปลอดภัยของเด็กเป็นสำคัญ

การจัดสภาพแวดล้อม ควรจัดพื้นที่ในการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก มีพื้นที่ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่คล่องตัวให้อิสระแก่เด็กอย่างเต็มที่แต่ยังคงอยู่ในขอบเขตที่ครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมสามารถดูแลและเข้าถึงได้เป็นพื้นที่ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เด็กในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดความอยากรู้ อยากเห็น เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังต้องใส่ใจเรื่องความสะดวกและความปลอดภัย

สื่อการเรียนรู้ แบ่งเป็น 2 ประเภท คือ

- สื่อวัสดุอุปกรณ์ มีความหลากหลายและมีความแตกต่างกัน ทั้งประเภทของวัสดุ ขนาด สี พื้นผิว วิธีการใช้ และสอดคล้องกับเรื่องที่เด็กเรียน

- สื่อการสอน สำหรับกิจกรรมศิลปะสื่อการสอนที่มีความเหมาะสม คือ ตัวอย่าง ผลงานที่เด็กสามารถมองผลงานในส่วนต่าง ๆ ได้อย่างชัดเจน

ขั้นตอนการจัดกิจกรรม สามารถปรับเปลี่ยนได้ตามความเหมาะสมของกิจกรรมนั้น ๆ โดยจะต้องคำนึงถึงเนื้อหาสาระและวัตถุประสงค์ของการเรียนรู้ โดยอาจเรียงขั้นตอนการจัดกิจกรรม ได้ ดังนี้ 1) แนะนำเนื้อหาการเรียนด้วยการกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน อาจกระตุ้นด้วยสื่อการสอน เพลง หรือนิทาน 2) สาธิตวิธีการทำกิจกรรมหรือยกตัวอย่างผลงาน 3) เปิดโอกาสให้เด็กทำกิจกรรม อย่างอิสระด้วยตนเองภายใต้การดูแลของครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรม 4) สังเกต ช่วยเหลือ ชี้แนะ ตามความเหมาะสม 5) เปิดโอกาสให้เด็กนำเสนอผลงาน อธิบายสิ่งที่ตนเองได้ทำ และ 6) ประเมินสิ่งที่เด็กได้รับการสังเกต หรือสัมภาษณ์

การส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และเล่นกับของเล่น แบบปลายเปิด จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความหลากหลาย ทั้งเรื่องขนาด สี สัน และพื้นผิว สามารถ สร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบ สอดแทรกปัญหาให้เกิดกระบวนการคิด การตั้งคำถาม และนำไปสู่ การแก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเอง

การวัดและประเมินผล ในการทำงานศิลปะ เพื่อดูทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ สามารถแบ่งเป็น 2 ประเภท ได้แก่

- การสังเกตพฤติกรรม สังเกตด้านวิธีการในการสร้างสรรค์ผลงาน ขั้นตอนการ สร้างสรรค์ผลงาน การปัญหาได้อย่างสร้างสรรค์ รวมถึงพัฒนาการในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

- การพูดคุย เด็กสามารถอธิบายหรือเล่าถึงสิ่งที่ตนเองทำได้ว่า ใช้วัสดุอุปกรณ์ ใดบ้าง สร้างเป็นอะไรบ้าง การคำถามคำถามปลายเปิดเพื่อให้เด็กเกิดกระบวนการคิดหาคำตอบ

1.2) ผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จากการสัมภาษณ์สามารถสรุปผลการศึกษาได้ดังนี้

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ จะต้องมีความครอบคลุมเรื่องที่เด็กควรเรียนรู้ใน แต่ละช่วงวัย หรืออาจเลือกตามความสนใจของผู้เรียน

วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อการสอน วัสดุ อุปกรณ์ จะต้องมีความหลากหลาย สามารถจับ ต้องได้ควรมีการอธิบายถึงวิธีการใช้วัสดุ อุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มีความชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียนสามารถ เลือกใช้ได้อย่างถูกต้องและปลอดภัย นอกจากนี้สื่อการสอนเป็นสิ่งสำคัญซึ่งจะเป็นสื่อกลางให้ผู้เรียน และคุณครูมีความเข้าใจที่ตรงกันในการทำกิจกรรม

เครื่องมือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยการวัดและประเมินควรเป็นการวัดพัฒนาการของแต่ละบุคคล อาจใช้ด้วยวิธีการสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ พูดคุย บันทึกบทสนทนา บันทึกผลงานเพื่อให้เห็นถึงพัฒนาการได้อย่างชัดเจน

กระบวนการจัดการเรียนรู้ สำหรับเด็กปฐมวัยกระบวนการจัดการเรียนรู้สามารถทำได้หลากหลายวิธี แต่จะต้องเป็นเนื้อหาที่เด็กควรรู้หรือสนใจเรียน ได้ลงมือปฏิบัติผ่านประสบการณ์จริง ได้เลือกกิจกรรมที่ตนเองสนใจ กระบวนการจัดกิจกรรมจะต้องมีความสม่ำเสมอ เพื่อให้เด็กคุ้นชิน จนสามารถทำได้ด้วยตนเอง ระยะเวลาของการทำกิจกรรมโดยประมาณ 30-45 นาที หรือระยะเวลาที่ไม่นานจนเกินไป นอกจากนี้ครูผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจในพัฒนาการของเด็กแต่ละบุคคล และให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้พูดคุย แลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกัน

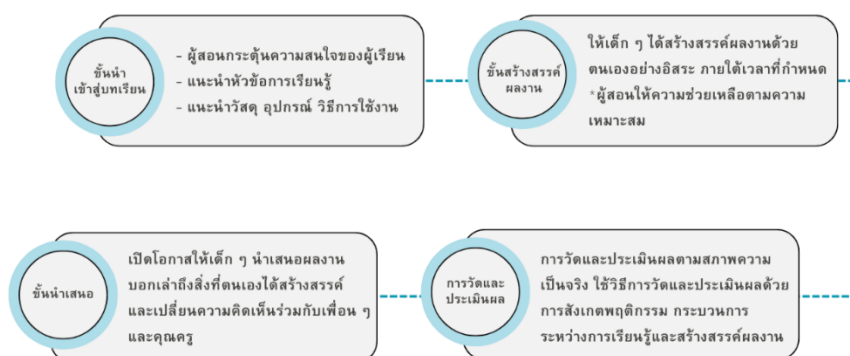
2) แนวทางการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลู่สพารตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

2.1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน เป็นการแนะนำหัวข้อการเรียนรู้ประกอบกับสื่อการสอนที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจและแรงบันดาลใจให้แก่เด็ก ๆ ในการสร้างสรรค์ผลงาน เช่น วิดีโอสื่อการสอน การ์ตูน นิทาน เกมการศึกษา ฯลฯ จากนั้นจึงเริ่มแนะนำวัสดุอุปกรณ์ โดยจะต้องนำเสนอวัสดุอุปกรณ์ให้ชัดเจน อาจทำการสาธิตให้ดู มีภาพตัวอย่างการใช้งาน หรือตัวอย่างผลงานเมื่อเสร็จสิ้นแล้ว เพื่อให้เด็กเกิดความเข้าใจต่อการใช้งานและเกิดความปลอดภัยต่อผู้เรียน

2.2) ชี้นำสร้างสรรค์ผลงาน เปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้เลือกวัสดุอุปกรณ์ในการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดสร้างสรรค์ และจินตนาการของตนเอง ภายในเวลาที่กำหนด ครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมมีหน้าที่ในการสังเกตการ ดูแล และให้ความช่วยเหลือได้ตามความเหมาะสม เมื่อเสร็จสิ้นกิจกรรม ครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมนำเด็ก ๆ

2.3) ชี้นำเสนอ เพื่อให้เด็ก ๆ ได้บอกเล่าถึงสิ่งที่ตนเลือกทำ วิธีการเลือกและจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ แก่เพื่อน ๆ และคุณครู โดยคุณครูหรือผู้จัดกิจกรรมอาจใช้เวลาในช่วงนี้บันทึกสิ่งที่เด็กบอกเล่า เพื่อเป็นการประเมินพัฒนาการของเด็กแต่ละบุคคล ไม่ว่าจะเป็นวิธีการสร้างสรรค์ การแก้ไขปัญหา รวมไปถึงความสามารถในการจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ จากนั้นจึงช่วยกันเก็บวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ร่วมกัน

2.4) การวัดและประเมินผล ตามสภาพความเป็นจริง ใช้วิธีการวัดและประเมินผลด้วยการสังเกตพฤติกรรม กระบวนการระหว่างการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงาน



ภาพที่ 4 แนวทางการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

ทั้งนี้ กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เป็นกิจกรรมที่มีวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลายซึ่งจะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้เป็นอย่างดี ให้เด็กได้รู้จักคิดแก้ไขปัญหาจากวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย โดยครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมอาจส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นได้ด้วยการเพิ่มโจทย์ในการทำงาน เพิ่มวัสดุที่มีความแปลกใหม่ที่เด็กไม่เคยได้ลองใช้เพื่อช่วยให้เด็กได้เกิดกระบวนการคิดแก้ไขปัญหา ซึ่งนำไปสู่กระบวนการของการคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นต่อไป

2) ผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย และเครื่องมือการประเมินสำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยได้นำผลจากการสัมภาษณ์จากผู้เชี่ยวชาญทั้ง 2 ด้าน มาทำการออกแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย โดยแบ่งออกเป็น 10 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 ใบหน้าของฉัน (All about me self-portrait art)

กิจกรรมที่ 2 บ้านสวยเราสร้างได้ (Build My House)

กิจกรรมที่ 3 เมนูโปรด (Foodie Favorites)

กิจกรรมที่ 4 การเดินทางแสนสนุก (My Journey)

กิจกรรมที่ 5 ของเล่นมหัศจรรย์ (Special Times)

กิจกรรมที่ 6 สัตว์เลี้ยงในฝัน (Create My Pet)

กิจกรรมที่ 7 สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ (Nature's Wonders)

กิจกรรมที่ 8 หนูน้อยรักธรรมชาติ (My Tiny Garden)

กิจกรรมที่ 9 สัตว์ใต้ทะเล (Ocean Animals)

กิจกรรมที่ 10 โลกใต้ทะเล (Under the sea)

โดยกิจกรรมทั้ง 10 กิจกรรม แบ่งตามสาระการเรียนรู้ 4 สาระ ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก บุคคลและสถานที่แวดล้อม ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก เป็นกิจกรรมศิลปะที่ใช้วิธีการประกอบ เล่น สร้าง ที่ใช้วัสดุธรรมชาติในพื้นที่ภาคกลางในการสร้างสรรค์ผลงาน มีวิธีการที่ง่ายและไม่ซับซ้อน ใช้ระยะเวลาเพียง 45-60 นาที และในทุกครั้งที่ดำเนินกิจกรรมครั้งถัดไปจะทำการเพิ่มวัสดุอุปกรณ์ 1-2 ชนิด เพื่อให้เด็กได้ฝึกกระบวนการคิด การตั้งคำถาม การสังเกตสิ่งแวดล้อมรอบตัว ให้เด็กได้เรียนรู้และสัมผัสกับวัสดุรอบตัว และนำมาสู่การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ส่งเสริมการเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อม ด้วยการนำวัสดุธรรมชาติรอบตัวมาต่อยอดให้เกิดคุณค่า ส่งเสริมทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ จินตนาการและความคิดสร้างสรรค์

ผลการประเมินคุณภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ต เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย จากผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน สามารถนำเสนอผลการตรวจรับรอง ได้ดังนี้

การกำหนดค่าน้ำหนักของคะแนน

3	หมายถึง เหมาะสมมาก
2	หมายถึง เหมาะปานกลาง
1	หมายถึง เหมาะสมน้อย

เกณฑ์สำหรับแปลผลคะแนนเฉลี่ยระดับความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ กำหนดไว้ดังนี้

13 – 18	หมายถึง เหมาะสมมาก
7 – 12	หมายถึง เหมาะปานกลาง
0 – 6	หมายถึง เหมาะสมน้อย

CHULALONGKORN UNIVERSITY

ตารางที่ 9 สรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความเหมาะสม
กิจกรรมที่ 1 ใบหน้าของฉัน (All about me self-portrait art)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความเหมาะสม
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 2 บ้านสวยเราสร้างได้ (Build My House)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 3 เมนูโปรด (Foodie Favorites)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความเหมาะสม
กิจกรรมที่ 4 การเดินทางแสนสนุก (My Journey)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 5 ของเล่นมหัศจรรย์ (Special Times)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 6 สัตว์เลี้ยงในฝัน (Create My Pet)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความเหมาะสม
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 7 สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ (Nature's Wonders)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 8 หนูน้อยรักธรรมชาติ (My Tiny Garden)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก

หัวข้อ	ค่าเฉลี่ย ($\bar{X}$)	S.D.	ระดับความเหมาะสม
กิจกรรมที่ 9 สัตว์ใต้ทะเล (Ocean Animals)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก
กิจกรรมที่ 10 โลกใต้ทะเล (Under the Sea)			
หน่วยการเรียนรู้	3	0	มาก
วัตถุประสงค์	2.67	0.58	มาก
สาระการเรียนรู้	3	0	มาก
กิจกรรมการเรียนรู้	2.67	0.58	มาก
สื่อการสอน	3	0	มาก
เกณฑ์การประเมินผลงาน	3	0	มาก
รวม	17.33	1.15	มาก

จากตารางสรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ฯ พบว่า ทั้ง 10 กิจกรรม มีความเหมาะสมในระดับมาก โดยประกอบไปด้วยด้านสาระการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านสื่อการสอน และด้านเกณฑ์การประเมินผลงาน

ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมจากความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิทั้ง 3 ท่าน พบว่า ด้านข้อคำถาม ข้อคำถามบางข้อที่มีความใกล้เคียงกันสามารถปรับให้เหลือเพียง 1 ข้อ เพื่อลดความซ้ำซ้อนของการประเมิน ข้อคำถามสำหรับเด็กควรใส่สรุพนามเข้าไป เช่น ฉันทน์ เป็นต้น ด้านการนำเข้าสู่บทเรียนควรมีความหลากหลาย เช่น การเล่านิทาน เกมทายภาพ เกมใบ้คำ การร้องเพลงที่มีเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อการเรียนรู้ เป็นต้น นอกจากนี้ กิจกรรมควรมีรูปภาพประกอบเพื่อให้เด็กและครุมีความเข้าใจต่อกิจกรรมที่ตรงกัน และให้มีการสลับการทำกิจกรรมแบบกลุ่มและแบบเดี่ยว หรืออาจทำแบบเดี่ยวและนำมาประกอบเป็นผลงานร่วมกันเป็นผลงานชิ้นใหญ่ จากตารางสรุปความคิดเห็นของผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบความเหมาะสมของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ตอนที่ 2 ผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ผลการทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง

โดยการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ไปทดลองใช้กับกลุ่มตัวอย่าง ได้แก่ เด็กปฐมวัยระดับชั้นปีที่ 3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 15 คน สามารถสรุปผลแบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย และแบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ โดยมีรายละเอียดดังนี้

ตารางที่ 10 ข้อมูลจากแบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดศิลปะเพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์

แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์										
ครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
การสำรวจ (Exploration)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	4.67	5.40	6.07	6.93	7.67	8.07	8.47	8.53	8.73	8.87
S.D.	0.82	0.91	1.22	1.03	1.05	1.03	0.64	0.74	0.46	0.35
ความตั้งใจไม่ลดละ (Persistence)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	4.60	5.27	5.80	6.93	7.87	8.13	8.47	8.53	8.73	8.80
S.D.	0.74	0.80	0.77	0.88	0.83	0.64	0.52	0.52	0.46	0.41
การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน (Involvement and Enjoyment)										

แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	9.60	11.47	13.33	14.73	15.93	16.80	17.20	17.40	17.67	17.87
S.D.	1.35	1.25	1.11	1.28	1.22	1.08	0.86	0.83	0.49	0.35
การสะท้อน (Reflection)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	4.60	5.20	6.13	7.00	7.53	8.07	8.47	8.67	8.73	8.87
S.D.	0.74	0.56	0.74	0.76	0.83	0.88	0.74	0.62	0.46	0.35
รวม										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	5.87	6.84	7.83	8.90	9.75	10.27	10.65	10.78	10.97	11.10
S.D.	3.65	3.52	3.84	3.95	3.93	3.63	2.76	2.71	1.87	1.46
แปลผล	ระดับน้อยที่สุด		ระดับน้อย		ระดับปานกลาง		ระดับมาก		ระดับมากที่สุด	

จากตารางที่ 10 แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย หลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ จำนวน 15 คน พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง ตั้งแต่ระดับน้อยที่สุดไปจนถึงระดับมากที่สุดในทุก ๆ ด้าน โดยสามารถจำแนกเป็นรายด้านได้ ดังนี้ การสำรวจ (Exploration) ความตั้งใจไม่ลดละ (Persistence) การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน (Involvement and Enjoyment) และการสะท้อน (Reflection) โดยสามารถสรุปผลพัฒนาการได้ ดังนี้ การทดลองครั้งที่ 1-2 ระดับน้อยสุด ($\bar{X} = 5.87$) และ ($\bar{X} = 6.84$) การทดลองครั้งที่ 3-4 ระดับน้อย ($\bar{X} = 7.83$) และ ($\bar{X} = 8.90$) การทดลองครั้งที่ 5-6 ระดับปานกลาง ($\bar{X} = 9.75$) และ ($\bar{X} = 10.27$) ครั้งที่ 7-8 ระดับมาก ($\bar{X} = 10.65$) และ ($\bar{X} = 10.78$) และครั้งที่ 9-10 ระดับมากที่สุด ($\bar{X} = 10.97$) และ ($\bar{X} = 11.10$)

ตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย จากการทำกิจกรรมในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10

พฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์	ครั้งที่ 1 $\bar{X} \pm S.D.$	ครั้งที่ 5 $\bar{X} \pm S.D.$	ครั้งที่ 10 $\bar{X} \pm S.D.$
1. การสำรวจ (Exploration)	4.67 $\pm$ 0.82	7.67 $\pm$ 1.05	8.87 $\pm$ 0.35
2. ความตั้งใจไม่ลดละ (Persistence)	4.60 $\pm$ 0.74	7.87 $\pm$ 0.83	8.80 $\pm$ 0.41
3. การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน (Involvement and Enjoyment)	9.60 $\pm$ 1.35	15.93 $\pm$ 1.22	17.87 $\pm$ 0.35
4. การสะท้อนคิด (Reflection)	4.60 $\pm$ 0.74	7.53 $\pm$ 0.83	8.87 $\pm$ 0.35

จากตารางที่ 11 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน โดยแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 เมื่อวิเคราะห์ด้วยการใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 มีข้อค้นพบ ดังนี้ **ด้านการสำรวจ (Exploration)** ของเด็กปฐมวัยมีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่อง โดยครั้งที่ 1 มีค่าเฉลี่ยเพิ่ม 4.67 ± 0.82 ครั้งที่ 5 เพิ่มขึ้นเป็น 7.67 ± 1.05 และ ครั้งที่ 10 เป็น 8.87 ± 0.35 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างพบว่า ค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมด้านการสำรวจในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 แตกต่างจากครั้งที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) **ด้านความตั้งใจไม่ลดละ (Persistence)** พบว่า ค่าเฉลี่ยมีการเพิ่มขึ้นจาก 4.60 ± 0.74 เป็น 7.87 ± 0.83 ในครั้งที่ 5 และเป็น 8.80 ± 0.41 ในครั้งที่ 10 ผลการทดสอบทางสถิติแสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมด้านความตั้งใจไม่ลดละในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากครั้งที่ 1 ($p < 0.05$) **ด้านการมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน (Involvement and Enjoyment)** พบว่า มีค่าเฉลี่ยเพิ่มจาก 9.60 ± 1.35 ในครั้งที่ 1 เป็น 15.93 ± 1.22 ในครั้งที่ 5 และ 17.87 ± 0.35 ในครั้งที่ 10 ซึ่งการเปรียบเทียบทางสถิติยืนยันว่าค่าเฉลี่ยในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากครั้งที่ 1 ($p < 0.05$) **ด้านการสะท้อนคิด (Reflection)** พบว่า ค่าเฉลี่ยมีการเพิ่มขึ้นจาก 4.60 ± 0.74 ในครั้งที่ 1 เป็น 7.53 ± 0.83 ในครั้งที่ 5 และ 8.87 ± 0.35 ในครั้งที่ 10 เช่นเดียวกับด้านอื่น ๆ ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่าค่าเฉลี่ยของพฤติกรรมด้านการสะท้อนคิดในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากครั้งที่ 1 ($p < 0.05$)

ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์มีผลต่อการพัฒนาพฤติกรรมที่สะท้อนความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจนอย่างมีนัยสำคัญที่ ($p < 0.05$) ในทุกด้าน ได้แก่ ด้านการสำรวจ (Exploration), ความตั้งใจไม่ลดละ (Persistence), การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน (Involvement and Enjoyment) และการสะท้อนคิด (Reflection) โดยมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากครั้งที่ 1 ไปยังครั้งที่ 5 ถึงครั้งที่ 10 แสดงให้เห็นว่าแนวคิดการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้อย่างชัดเจน

ตารางที่ 12 ข้อมูลจากแบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยหลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย										
ครั้งที่	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	6.80	8.27	9.80	10.40	11.27	12.60	13.60	14.07	14.40	14.87
S.D.	2.01	1.83	2.37	2.10	1.91	1.80	1.45	1.16	0.83	0.35
ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	5.27	5.67	6.47	7.00	7.33	8.07	8.53	8.80	8.93	8.93
S.D.	1.22	1.11	0.99	1.20	1.11	0.88	0.74	0.56	0.26	0.26
ความคิดริเริ่ม (Originality)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	6.67	7.27	7.87	8.73	9.53	10.40	11.07	11.60	11.60	11.93
S.D.	1.50	1.49	1.60	1.83	1.68	1.18	1.03	0.63	0.83	0.26
ความละเอียดลออ (Elaboration)										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	8.40	9.67	10.87	12.33	13.93	15.00	15.93	16.80	17.47	17.87
S.D.	2.85	2.82	2.42	2.06	2.71	2.14	1.44	0.94	0.74	0.35
รวม										
ค่าเฉลี่ย $\bar{X}$	6.79	7.72	8.75	9.62	10.52	11.52	12.28	12.82	13.10	13.40
S.D.	7.58	7.25	7.38	7.19	7.41	6	4.66	3.29	2.66	1.22
แปลผล	ระดับน้อยที่สุด		ระดับน้อย		ระดับปานกลาง		ระดับมาก		ระดับมากที่สุด	

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY

จากตารางที่ 11 แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย หลังการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ จำนวน 15 คน พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นในทุก ๆ ด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) และความละเอียดลออ (Elaboration) โดยมีพัฒนาการระดับมาก ตั้งแต่การทดลองครั้งที่ 5 ($\bar{X} = 10.52$ ไปจนถึง 11.52) และพัฒนาไปถึงระดับมากที่สุด ตั้งแต่การทดลองครั้งที่ 7 เป็นต้นไป ($\bar{X} = 12.28$ ไปจนถึง 13.40)

ตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย จากการทำกิจกรรมในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10

ทักษะการคิดสร้างสรรค์	ครั้งที่ 1 $\bar{X} \pm S.D.$	ครั้งที่ 5 $\bar{X} \pm S.D.$	ครั้งที่ 10 $\bar{X} \pm S.D.$
1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)	6.80 $\pm$ 2.01	11.27 $\pm$ 1.91	14.87 $\pm$ 0.35
2. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	5.27 $\pm$ 1.22	7.33 $\pm$ 1.11	8.93 $\pm$ 0.26
3. ความคิดริเริ่ม (Originality)	6.67 $\pm$ 1.50	9.53 $\pm$ 1.68	11.93 $\pm$ 0.26
4. ความละเอียดลออ (Elaboration)	8.40 $\pm$ 2.85	13.93 $\pm$ 2.71	17.87 $\pm$ 0.35

จากตารางที่ 13 แสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานของทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยทั้ง 4 ด้าน โดยแสดงค่าเฉลี่ยและส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานในครั้งที่ 1 ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 เมื่อวิเคราะห์ด้วยการใช้สถิติ Wilcoxon Signed Rank Test ที่ระดับนัยสำคัญ 0.05 มีข้อค้นพบ ดังนี้ **ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** ของเด็กปฐมวัย พบว่า มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจาก 6.80 $\pm$ 2.01 ในครั้งที่ 1 เป็น 11.27 $\pm$ 1.91 ในครั้งที่ 5 และ 14.87 $\pm$ 0.35 ในครั้งที่ 10 เมื่อเปรียบเทียบความแตกต่างพบว่า ค่าเฉลี่ยของความคิดคล่องแคล่วใน ครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 แตกต่างจากครั้งที่ 1 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ($p < 0.05$) **ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)** พบว่า ค่าเฉลี่ยมีการเพิ่มขึ้นจาก 5.27 $\pm$ 1.22 ในครั้งที่ 1 เป็น 7.33 $\pm$ 1.11 ในครั้งที่ 5 และเพิ่มขึ้นเป็น 8.93 $\pm$ 0.26 ในครั้งที่ 10 ผลการทดสอบทางสถิติแสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของความคิดยืดหยุ่นในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากครั้งที่ 1 ($p < 0.05$) **ความคิดริเริ่ม (Originality)** พบว่า มีค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 6.67 $\pm$ 1.50 ในครั้งที่ 1 เป็น 9.53 $\pm$ 1.68 ในครั้งที่ 5 และ 11.93 $\pm$ 0.26 ในครั้งที่ 10 ซึ่งการเปรียบเทียบทางสถิติยืนยันว่า ค่าเฉลี่ยในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 มีความแตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากครั้งที่ 1 ($p < 0.05$) **ความละเอียดลออ (Elaboration)** พบว่า ค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นจาก 8.40 $\pm$ 2.85 ในครั้งที่ 1 เป็น 13.93 $\pm$ 2.71 ในครั้งที่ 5 และ 17.87 $\pm$ 0.35 ใน

ครั้งที่ 10 เช่นเดียวกับด้านอื่น ๆ ผลการวิเคราะห์แสดงให้เห็นว่า ค่าเฉลี่ยของความคิดละเอียดลออในครั้งที่ 5 และครั้งที่ 10 แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติจากครั้งที่ 1 ($p < 0.05$)

ผลการวิเคราะห์ดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์มีผลต่อการพัฒนาทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัยอย่างมีนัยสำคัญที่ ($p < 0.05$) ในทุกด้าน ได้แก่ ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) โดยมีพัฒนาการเพิ่มขึ้นอย่างต่อเนื่องจากครั้งที่ 1 ไปยังครั้งที่ 5 ถึงครั้งที่ 10 แสดงให้เห็นว่ากระบวนการ และกิจกรรมที่ใช้ในการส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้เป็นอย่างดี

ตารางที่ 14 ข้อมูลจากแบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ด้านอารมณ์และความรู้สึกของตนเองต่อกิจกรรม และความรู้สึกในการทำกิจกรรมในครั้งนี้

คำถาม	อันดับอารมณ์ และความรู้สึกต่อกิจกรรม		
	1	2	3
1. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อได้ใช้วัสดุที่แปลกใหม่ ไม่เคยใช้มาก่อน	ดีใจ ($\bar{X} = 7.67$)	รัก ($\bar{X} = 6.56$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.17$)
2. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อได้ทำความเข้าใจวัสดุต่าง ๆ	ดีใจ ($\bar{X} = 7.89$)	รัก ($\bar{X} = 6.56$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.25$)
3. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อได้ทดลองวัสดุและอุปกรณ์	ดีใจ ($\bar{X} = 7.22$)	รัก ($\bar{X} = 7$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.4$)
4. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อฉันได้เลือกวัสดุและอุปกรณ์ด้วยตนเอง	ดีใจ ($\bar{X} = 8.22$)	รัก ($\bar{X} = 6.33$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.33$)
5. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อฉันได้ลงมือทำงานศิลปะ	ดีใจ ($\bar{X} = 7.44$)	รัก ($\bar{X} = 7.11$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 2.5$)
6. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อฉันจัดการกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ตนเองเลือกได้	ดีใจ ($\bar{X} = 7.67$)	รัก ($\bar{X} = 7$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.5$)
7. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อฉันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้	รัก ($\bar{X} = 7.67$)	ดีใจ ($\bar{X} = 6.89$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.33$)
8. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อฉันได้เล่าถึงผลงานที่ตนเองได้ทำ	รัก ($\bar{X} = 6.89$)	ดีใจ ($\bar{X} = 7.67$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.33$)
9. อารมณ์และความรู้สึก เมื่อฉันคิดและตอบคำถามในผลงานของตนเองได้	รัก ($\bar{X} = 8$)	ดีใจ ($\bar{X} = 6.78$)	ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1$)

จากตารางที่ 14 แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ด้านอารมณ์และความรู้สึกของตนเองต่อกิจกรรม พบว่า จากการทดลองใช้วัสดุที่แปลก

ใหม่ ไม่เคยใช้มาก่อน พบว่า **อารมณ์ความรู้สึกในการทำกิจกรรมเมื่อได้ใช้วัสดุที่แปลกใหม่ และไม่เคยใช้มาก่อน** อันดับที่ 1 ดีใจ ($\bar{X} = 7.67$) อันดับที่ 2 รัก ($\bar{X} = 6.56$) อันดับที่ 3 ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.17$) แสดงให้เห็นการใช้วัสดุที่หลากหลาย กระตุ้นความสนใจ และแรงจูงใจภายในของเด็กได้อย่างมีประสิทธิภาพ **ความรู้สึกจากการได้ทำความเข้าใจวัสดุต่าง ๆ** พบว่า อารมณ์ความรู้สึกในการทำกิจกรรมที่พบมากที่สุด คือ ดีใจ ($\bar{X} = 7.89$) รองลงมา คือ รัก ($\bar{X} = 6.56$) และประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.25$) ตามลำดับ สะท้อนถึงการเรียนรู้เชิงสำรวจที่ส่งผลต่อพัฒนาการด้านความคิดและการเรียนรู้ด้วยตนเอง **ความรู้สึกจากการได้ทดลองวัสดุและอุปกรณ์** พบว่า เด็กรู้สึกดีใจมากที่สุด ($\bar{X} = 7.22$) รองลงมา คือ รัก ($\bar{X} = 7$) และประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.4$) ตามลำดับ **ความรู้สึกจากการได้เลือกวัสดุและอุปกรณ์ได้ด้วยตนเอง** พบว่า เด็กรู้สึกดีใจมากที่สุด ($\bar{X} = 8.22$) รองลงมา คือ รัก ($\bar{X} = 6.33$) และประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.33$) ตามลำดับ โดยผลความรู้สึกจากการได้ทดลองวัสดุและอุปกรณ์ และความรู้สึกจากการได้เลือกวัสดุและอุปกรณ์ได้ด้วยตนเอง แสดงถึงการพัฒนาทักษะการคิดอย่างอิสระ การตัดสินใจ และความมั่นใจในตนเอง ซึ่งสอดคล้องกับแนวทางการจัดการเรียนรู้แบบผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง **ความรู้สึกจากการได้ลงมือทำงานศิลปะ** พบว่า เด็กรู้สึกดีใจมากที่สุด ($\bar{X} = 7.44$) รองลงมา คือ รัก ($\bar{X} = 7.11$) และประหลาดใจ ($\bar{X} = 2.5$) ตามลำดับ แสดงให้เห็นว่าการที่เด็กได้ลงมือทำกิจกรรมศิลปะด้วยตนเอง ช่วยเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกทางอารมณ์ และความคิดผ่านสื่อศิลปะ ซึ่งเป็นผลเชิงบวกต่อประสบการณ์การเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี **ความรู้สึกจากการได้จัดการกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ตนเองเลือกได้** พบว่า เด็กรู้สึกดีใจมากที่สุด ($\bar{X} = 7.67$) รองลงมา คือ รัก ($\bar{X} = 7$) และประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.5$) ตามลำดับ **ความรู้สึกจากการได้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น** พบว่า เด็กรู้สึกรักมากที่สุด ($\bar{X} = 7.67$) รองลงมา คือ ดีใจ ($\bar{X} = 6.89$) อันดับที่ 3 ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.33$) ตามลำดับ โดยผลความรู้สึกจากการได้จัดการกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ตนเองเลือกได้ และความรู้สึกจากการได้แก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้น แสดงให้เห็นถึงความสามารถในการจัดการกับวัสดุอุปกรณ์ที่มีอยู่ได้อย่างมีประสิทธิภาพ และความสามารถในการควบคุมกระบวนการเรียนรู้ของตนเองได้ สามารถคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหาได้ด้วยตนเองอย่างเหมาะสม **ความรู้สึกจากการได้เล่าถึงผลงานที่ตนเองได้ทำ** พบว่า เด็กรู้สึกรักมากที่สุด ($\bar{X} = 6.89$) รองลงมา คือ ดีใจ ($\bar{X} = 7.67$) อันดับที่ 3 ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1.33$) ตามลำดับ **ความรู้สึกจากการได้คิดและตอบคำถามในผลงานของตนเองได้** พบว่า เด็กรู้สึกรักมากที่สุด ($\bar{X} = 8$) รองลงมา คือ ดีใจ ($\bar{X} = 6.78$) อันดับที่ 3 ประหลาดใจ ($\bar{X} = 1$) ตามลำดับ โดยผลความรู้สึกจากการได้เล่าถึงผลงานที่ตนเองได้ทำ และความรู้สึกจากการได้คิดและตอบคำถามในผลงานของตนเองได้ สะท้อนถึงทักษะการสื่อสารและความเข้าใจตนเองในขั้นพื้นฐาน มีความกล้าคิด กล้าแสดงออกได้อย่างอิสระ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากแบบสำรวจความพึงพอใจในด้านอารมณ์และรู้สึกต่อกิจกรรม แสดงให้เห็นว่า เด็กมีระดับความพึงพอใจอยู่ในเกณฑ์ดีถึงดีมาก โดยเฉพาะในประเด็นที่เกี่ยวข้องกับ

การมีอิสระในการเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ การทำความเข้าใจและจัดการกับวัสดุได้ด้วยตนเอง รวมไปถึง การเปิดพื้นที่ให้เด็กได้แสดงความคิดเห็น แสดงออกถึงอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อผลงานของตนเอง สิ่งเหล่านี้ช่วยพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างอิสระ การตัดสินใจ ความมั่นใจในตนเอง และทักษะ การสื่อสาร และสะท้อนให้เห็นถึงการมีส่วนร่วมที่แท้จริงของเด็กในกระบวนการเรียนรู้ ดังนั้น การนำ ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ไปใช้นั้น จึงควรเปิดโอกาสให้เด็กเลือกและ ควบคุมวัสดุด้วยตนเอง การให้เด็กได้ลงมือทดลองสัมผัสวัสดุหลากหลาย และเปิดพื้นที่อิสระให้แก่เด็ก ได้เรียนรู้จะส่งผลให้เด็กเกิดความสุข สนุกสนาน และมีแรงจูงใจภายใน ซึ่งเป็นพื้นฐานที่ดีของการ เรียนรู้ในระยะยาว



บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยเรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย มีวัตถุประสงค์ในการวิจัย 1. เพื่อออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย 2. เพื่อศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่พัฒนาขึ้น โดยมีขั้นตอนในการดำเนินการวิจัย 2 ระยะ ดังนี้ ระยะที่ 1 การศึกษารวบรวมข้อมูล และการออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ระยะที่ 2 ระยะทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย สามารถสรุปผลการวิจัยได้ ดังนี้

สรุปผลการวิจัย

ตอนที่ 1 สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

1.1 สรุปผลการศึกษาแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

จากการศึกษาแนวคิด ทฤษฎี เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง การสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด 8 ท่าน ประกอบไปด้วยผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 3 ท่าน และผู้เชี่ยวชาญด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย จำนวน 5 ท่าน สามารถสรุปแนวทางการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ได้ดังนี้

แนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์
เปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้และเล่นกับของเล่นแบบปลายเปิด จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความหลากหลาย ทั้งเรื่องขนาด สี สัน และพื้นผิว สามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายรูปแบบ สอดแทรกปัญหาให้เกิดกระบวนการคิด การทดลอง การตั้งคำถาม และนำไปสู่การแก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง

การกำหนดวัตถุประสงค์ กำหนดให้มีความครอบคลุมที่มุ่งเน้นให้เด็กสามารถนำความรู้ที่ได้ศึกษาไปต่อยอดในชีวิตประจำวันได้ เรียนรู้จากการลงมือทำผ่านประสบการณ์โดยตรง

กิจกรรมการเรียนรู้ จัดกิจกรรมที่มีความหลากหลาย บูรณาการเนื้อหาสาระต่าง ๆ ให้มีความน่าสนใจ โดยอาจจัดเป็นกิจกรรมเดี่ยวหรือกลุ่ม เปิดโอกาสให้เด็กได้มีส่วนร่วมในการเรียนรู้ ได้เรียนรู้ด้วยตัวเอง เรียนรู้จากเรื่องของตนเองไปสู่เรื่องสิ่งแวดล้อมรอบตัว โดยสามารถแบ่งออกเป็น

4 สารระ คือ 1) เรื่องราวเกี่ยวกับเด็ก 2) บุคคลและสถานที่แวดล้อม 3) ธรรมชาติรอบตัวเด็ก 4) สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก รวมไปถึงเปิดโอกาสให้เด็กเรียนรู้ในสิ่งที่ตนเองสนใจเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อมรอบตัว เป็นกิจกรรมเชิงปฏิบัติที่เน้นให้เด็กได้ลงมือทำด้วยตนเอง เมื่อได้หัวข้อการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้สอนหรือผู้ปกครองสามารถกำหนดรายละเอียดให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์หรือสิ่งที่ต้องการจะพัฒนาและส่งเสริม อาจกำหนดจากการสังเกตความสนใจของเด็ก ๆ หรือการพูดคุย สอบถามสิ่งที่เด็กสนใจ และปรับตามความเหมาะสม

การจัดสภาพแวดล้อม ควรจัดพื้นที่ในการเรียนรู้ให้เหมาะสมและสอดคล้องกับพัฒนาการการเรียนรู้ของเด็ก มีพื้นที่ในการทำกิจกรรมต่าง ๆ ที่คล่องตัวให้อิสระแก่เด็กอย่างเต็มที่แต่ยังคงอยู่ในขอบเขตที่ครูผู้สอนหรือผู้จัดกิจกรรมสามารถดูแลและเข้าถึงได้เป็นพื้นที่ที่ช่วยสร้างแรงบันดาลใจให้แก่เด็กในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กเกิดความอยากรู้ อยากรู้อยากเห็น เรียนรู้ได้อย่างสนุกสนาน อีกทั้งยังต้องใส่ใจเรื่องความสะดวกและความปลอดภัย

สื่อการเรียนรู้ เป็นสิ่งที่อยู่รอบ ๆ ตัวเด็ก อีกทั้งยังเป็นสื่อกลางในการส่งเสริมการเรียนรู้และพัฒนาการ เสริมสร้างความคิด และจินตนาการ ผ่านการใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 โดยสามารถแบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ 1. วัสดุอุปกรณ์ เป็นสิ่งที่สามารถหยิบ จับ สัมผัสได้ สามารถเรียนรู้ได้ด้วยตนเอง เน้นวิธีการคิด การสร้างสรรค์ มีความหลากหลายและแตกต่างกัน ทั้งประเภทของวัสดุ ขนาด สี พื้นผิว วิธีการใช้ และจะต้องมีความสอดคล้องกับเรื่องที่เด็กเรียนรู้ โดยชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์จะต้องมีวัสดุที่แตกต่างกันตั้งแต่ 7 ประเภทขึ้นไป ได้แก่ กระดาษ ดิน ไม้ ผ้า พลาสติก หิน แก้ว โลหะ ดูกตา อาหาร และประเภทอื่น ๆ ทั้งนี้การจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์จะต้องเพียงพอต่อการสร้างสรรค์ผลงาน เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานเป็นไปอย่างต่อเนื่อง คำนึงความปลอดภัยของเด็กเป็นสำคัญ มีขนาดที่เหมาะสมไม่เล็กจนเกินไป และไม่มีขอบมุมแหลมคมที่เป็นอันตราย และ 2. สื่อการสอน เป็นสื่อกลางในการเรียนรู้ของเด็กปฐมวัย กระตุ้นความสนใจ ความอยากรู้ให้แก่เด็ก การให้เด็กได้เห็นภาพหรือตัวอย่างผลงานนั้น สามารถช่วยให้เด็กเกิดกระบวนการคิดที่ตรงกันระหว่างครูผู้สอนกับนักเรียน

เครื่องมือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ แบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

1.2 สรุปผลการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

จากแนวทางในการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า มีทั้งหมด 6 องค์ประกอบ ได้แก่ 1) แนวคิดการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ 2) การกำหนดวัตถุประสงค์ 3) กิจกรรมการเรียนรู้ 4) การจัดสภาพแวดล้อม 5) สื่อการเรียนรู้ และ 6) เครื่องมือการวัดและประเมินผลการเรียนรู้ สามารถสรุปการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ได้ดังนี้ 1) ครูผู้สอนกำหนดวัตถุประสงค์การเรียนรู้ และจึงกำหนดหัวข้อการเรียนรู้ตามความสนใจ ความต้องการและพัฒนาการของเด็ก โดยเริ่มจากเรื่องใกล้ตัวสู่เรื่องไกลตัว ซึ่งประกอบไปด้วย แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ ทั้งหมด 10 ครั้ง โดยแบ่งเป็น ประเภทยานุเคราะห์ 5 ครั้ง และประเภทยานุเคราะห์ 5 ครั้ง ใช้เวลาในการทำกิจกรรมครั้งละประมาณ 45-60 นาที (ทั้งนี้ก่อนเริ่มดำเนินกิจกรรมครูผู้สอนจะต้องมีความเข้าใจถึงความแตกต่างระหว่างการจัดกิจกรรมศิลปะกับการจัดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์) (โดยขั้นตอนนี้นั้นเป็นการดำเนินการองค์ประกอบที่ 1) 2) และ 3)) 2) ครูผู้สอนจัดสภาพแวดล้อมและจัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ ให้สะอาดปลอดภัย เสริมสร้างแรงบันดาลใจในการเรียนรู้ จัดวัสดุอุปกรณ์ต่าง ๆ ให้มองเห็นได้อย่างชัดเจน สะดวกต่อการใช้งาน มีสีสันสดใสเพื่อดึงดูดความสนใจและการเรียนรู้ของเด็ก (โดยขั้นตอนนี้นั้นเป็นการดำเนินการองค์ประกอบที่ 4)) 3) วัสดุ อุปกรณ์ และสื่อการสอน จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความแตกต่างกันอย่างน้อย 7 ประเภทขึ้นไป เช่น ดิน ไม้ หิน พลาสติก โลหะ แก้ว และผ้า เป็นต้น เป็นวัสดุที่สามารถ หยิบ จับ เคลื่อนย้าย หรือประกอบขึ้นใหม่ได้ และมีความสอดคล้องกับกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการสอน ประกอบไปด้วย แฟลชการ์ด และตัวอย่างผลงานศิลปะ (โดยขั้นตอนนี้นั้นเป็นการดำเนินการองค์ประกอบที่ 5)) 4) การวัดและประเมินผลการเรียนรู้ โดยใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมและประเมินตามพัฒนาการที่เกิดขึ้นขณะเด็กทำกิจกรรม นอกจากนี้ยังใช้วิธีการสัมภาษณ์ถึงผลงานที่เด็กได้สร้างสรรค์ขึ้น (โดยขั้นตอนนี้นั้นเป็นการดำเนินการองค์ประกอบที่ 6))

1.3 สรุปผลการตรวจประเมินรับรองการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ส่งตรวจประเมินรับรอง โดยผู้ทรงคุณวุฒิทั้งหมด 3 ท่าน สามารถสรุปผลการตรวจรับรอง ออกเป็น 3 ด้านได้ดังนี้

ด้านที่ 1 คุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ มีคุณภาพที่อยู่ในระดับดีมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้ เนื้อหาและกิจกรรมมีความเหมาะสมกับช่วงวัยหรือระดับชั้นของผู้เรียน มีความสมบูรณ์ของเนื้อหาสาระการเรียนรู้ สามารถพัฒนาทักษะได้ตรงตามวัตถุประสงค์

และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมายที่ได้กำหนดไว้ มีขั้นตอนการจัดกิจกรรมที่สะดวก ง่าย และไม่ซับซ้อน เหมาะสมกับการใช้งาน สื่อ วัสดุ อุปกรณ์ มีความน่าสนใจ สีสันสดใส เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก สามารถนำไปใช้งานได้จริง และสามารถนำไปประยุกต์ใช้กับสภาพบริบทได้อย่างหลากหลาย มีการออกแบบ สีสัน รูปภาพ ที่สดใส สวยงาม กระตุ้น และดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี นอกจากนี้ชุดกิจกรรมยังมีการนำมาพัฒนา และต่อยอดจากแนวคิด หรือสิ่งที่มีอยู่เดิมได้ในระดับดีมาก

ด้านที่ 2 คุณภาพของเครื่องมือในการประเมินผลการเรียนรู้ ได้แก่ แบบสังเกตพฤติกรรม สะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย และแบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย มีคุณภาพที่อยู่ในระดับดีมาก โดยมีรายละเอียดดังนี้ ข้อคำถามสำหรับแบบประเมินผลการเรียนรู้ มีความเหมาะสมตามวัตถุประสงค์ ภาษาที่ใช้เข้าใจง่าย สามารถใช้ประเมินกิจกรรมที่ใช้เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ ทั้งด้านพฤติกรรมและทักษะได้อย่างครบถ้วน

ด้านที่ 3 คุณภาพของแบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ มีคุณภาพที่อยู่ในระดับดี โดยมีรายละเอียดดังนี้ เนื้อหาของข้อคำถามใช้ภาษาที่กระชับ เข้าใจง่าย มีความเหมาะสมกับช่วงวัย จำนวนของข้อคำถามมีความเหมาะสม มีขั้นตอนการใช้ที่ง่าย และไม่ซับซ้อนเหมาะสมกับช่วงวัย สามารถนำมาใช้งานได้จริง การออกแบบมีความน่าสนใจ รูปภาพสีสันสดใส สามารถดึงดูดความสนใจของผู้เรียนได้เป็นอย่างดี

จากการตรวจสอบประเมินรับรองรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ผ่านการตรวจสอบประเมินรับรอง มีความเหมาะสมและสามารถนำไปใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้จริง

ตอนที่ 2 สรุปผลการทดลองใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยได้นำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นอนุบาลปีที่ 3 โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์ จังหวัดกรุงเทพมหานคร จำนวนทั้งหมด 15 คน ทั้งหมด 10 กิจกรรม สามารถนำเสนอผลสรุปได้ ดังนี้

1.4 สรุปผลการสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ผลสรุปจากแบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ พบว่า พัฒนาการด้านพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ในครั้งแรกนั้นผลโดยรวมและรายด้านทุกด้านอยู่ในระดับน้อยที่สุด และมี

พัฒนาการที่เพิ่มขึ้นเป็นระดับมากจนถึงดีมากอย่างเป็นลำดับหลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ครบทั้ง 10 ครั้ง แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์มีประสิทธิภาพในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยอย่างชัดเจน โดย **ด้านการสำรวจ (Exploration)** ที่มีผลค่าเฉลี่ยเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าการเปิดโอกาสให้เด็กได้เรียนรู้แบบลงมือปฏิบัติจริง ได้หยิบจับและดัดแปลงวัสดุอุปกรณ์ และสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการของตนเอง เป็นส่วนหนึ่งของการส่งเสริมและพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ผ่านประสบการณ์โดยตรง **ด้านความตั้งใจไม่ลดละ (Persistence)** มีผลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าเด็กมีความอดทน ตั้งใจ และจดจ่อในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้เป็นอย่างดี แม้จะเจอปัญหาหรืออุปสรรคขณะทำกิจกรรม ซึ่งเกิดจากกระบวนการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกทำในสิ่งที่ตนเองสนใจอย่างแท้จริง ส่งผลให้เด็กเกิดแรงจูงใจในการเรียนรู้จากภายในและการเรียนรู้ที่ยั่งยืนต่อไปในระยะยาวได้ **ด้านการมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน (Involvement and Enjoyment)** มีผลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่า กิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่มีรูปแบบกระบวนการเรียนรู้ที่ยืดหยุ่นและเน้นการเล่นเพื่อการเรียนรู้ สามารถกระตุ้นความสนุกและส่งเสริมการมีส่วนร่วมของเด็กได้เป็นอย่างดี **ด้านการสะท้อนคิด (Reflection)** มีผลที่พัฒนาอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่เปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกวัสดุและสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างอิสระนั้น สามารถทำให้เด็กเชื่อมโยงประสบการณ์จากการเรียนรู้กับวัสดุต่าง ๆ รวมกับความคิดในการสร้างสรรค์ผลงาน สามารถถ่ายทอดความคิด และวิธีการของตนเองได้เป็นอย่างดี ซึ่งสะท้อนถึงกระบวนการเรียนรู้ที่พัฒนาสูงขึ้น เนื่องจากการคิดวิเคราะห์และประเมินผลตนเอง

1.5 สรุปผลการประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ผลสรุปจากแบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ พบว่า พัฒนาการด้านทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย มีพัฒนาการที่เพิ่มขึ้นเป็นลำดับขั้นเช่นเดียวกับพัฒนาการด้านพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ โดยพัฒนาจากระดับน้อยที่สุดไปจนถึงระดับปานกลาง และเพิ่มไปถึงระดับขั้นดีมากในการทำกิจกรรมครั้งสุดท้าย ทั้งนี้เนื่องจากการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นกิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งประกอบไปด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความละเอียดลออ ดังนั้น ผู้วิจัยจึงได้ทำการออกแบบชุดกิจกรรมทั้งหมด จำนวน 10 ครั้ง ประกอบไปด้วย 4 หน่วยการเรียนรู้ ได้แก่ เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก และธรรมชาติรอบตัวเด็ก โดยกิจกรรมจะเริ่มจากหัวข้อเรื่องราวที่ใกล้ตัวเด็กไปสู่เรื่องที่ไกลตัวเด็ก นอกจากนี้ วัสดุในชุดกิจกรรมผู้วิจัยยังได้เลือกวัสดุที่มีความหลากหลายและแตกต่างกันให้เด็กได้เรียนรู้ตามความคิดและจินตนาการ

มีกระบวนการสอนที่อิสระ เปิดโอกาสให้เด็กสร้างสรรค์ด้วยตนเองโดยไม่มีกฎไม่มีผิด ให้เด็กรู้จักแก้ไขปัญหาได้อย่างหลากหลาย และสร้างผลงานที่แปลกใหม่ในแบบของตนเองอย่างภาคภูมิใจ และเมื่อดูผลรายด้านหลังการทดลอง พบว่า **ด้านความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** มีผลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สามารถทำให้เด็กคิดสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลายและต่อเนื่อง ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานของความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมศิลปะที่มีกระบวนการที่ไม่กำหนดกรอบตายตัว ซึ่งทำให้เด็กสามารถเสนอแนวทางหรือแนวคิดในการสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างอิสระ **ด้านความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)** มีผลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สามารถทำให้เด็กสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างหลากหลายวิธี ปรับเปลี่ยนความคิด มุมมองต่าง ๆ ซึ่งเกิดจากการเปิดโอกาสให้เด็กได้ลองใช้วัสดุที่หลากหลาย และไม่มีการกำหนดวิธีการที่ตายตัวจึงช่วยเปิดพื้นที่ความคิดให้กว้างขึ้น **ด้านความคิดริเริ่ม (Originality)** มีผลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ แสดงให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สามารถทำให้เด็กเกิดกระบวนการคิดริเริ่มสร้างสรรค์ได้ โดยเห็นได้จากการที่เด็กสามารถตีความหรือสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ได้ตามจินตนาการ และความเข้าใจของตน **ด้านความละเอียดลออ (Elaboration)** มีผลที่เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญ โดยเห็นได้จากผลงานของเด็ก ๆ ที่สะท้อนถึงรายละเอียดและความซับซ้อนที่เพิ่มขึ้นในแต่ละครั้ง มีการเติมแต่งและขยายแนวความคิดทางด้านศิลปะที่สมบูรณ์ นอกจากนี้หลังการทำกิจกรรมยังเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้แลกเปลี่ยนความคิด บอกเล่าเรื่องราวในงานของตนเอง ซึ่งเป็นกระบวนการส่งเสริมการพูด การแสดงผลงาน การสะท้อนคิดในกิจกรรม

ดังนั้น ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ จึงทำให้เด็กเกิดกระบวนการเรียนรู้และสร้างสรรค์ผลงานตามจินตนาการ ซึ่งถือว่าเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น การเรียนรู้จึงควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกวัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรม เพื่อให้เกิดผลงานที่แปลกใหม่หลากหลาย และเมื่อได้ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอจะเกิดเป็นความละเอียดลออและความคล่องแคล่วในการทำงาน ให้เด็กรู้จักการสังเกต การวางแผน การตัดสินใจ จนเกิดเป็นจินตนาการ กระบวนการเหล่านี้จะช่วยพัฒนาให้เด็กเกิดกระบวนการคิดสร้างสรรค์ต่อไปได้อย่างยั่งยืน

1.6 สรุปผลการสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

ผลสรุปจากแบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ พบว่า อารมณ์และความรู้สึกของผู้เรียนในการทำกิจกรรม แบ่งได้ออกเป็น 3 อันดับ ได้แก่ อารมณ์และความรู้สึกดีใจ อารมณ์และความรู้สึกรัก และอารมณ์และความรู้สึกประหลาดใจ โดยข้อคำถามที่ 1. ด้านวัสดุแปลกใหม่ ไม่เคยใช้มาก่อน 2. ฉันทำความเข้าใจวัสดุต่าง ๆ 3. ฉันได้ทดลองวัสดุและอุปกรณ์ 4. ฉันเลือกวัสดุและอุปกรณ์ได้ด้วยตนเอง 5. ฉันได้ลงมือทำงานศิลปะ 6. ฉันจัดการกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ตนเองเลือกได้ พบว่า อารมณ์และความรู้สึกของผู้เรียนในการทำกิจกรรม อันดับที่ 1

อารมณ์และความรู้สึกดีใจ อันดับที่ 2 อารมณ์และความรู้สึกรัก และอันดับที่ 3 อารมณ์และความรู้สึกประหลาดใจ และข้อคำถามที่ 7. ฉันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้ 8. ฉันได้เล่าถึงผลงานที่ตนเองได้ทำ และ 9. ฉันคิดและตอบคำถามในผลงานของตนเองได้ พบว่า อารมณ์และความรู้สึกของผู้เรียนในการทำกิจกรรม อันดับที่ 1 พบว่า อารมณ์และความรู้สึกรัก อันดับที่ 2 อารมณ์และความรู้สึกดีใจและอันดับที่ 3 อารมณ์และความรู้สึกประหลาดใจ นอกจากนี้ พบว่า ความรู้สึกของผู้เรียนในการทำกิจกรรม ตั้งแต่ครั้งแรกจนเสร็จสิ้นกิจกรรม ผลโดยรวมผู้เรียนทุกคนมีความชอบและสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

อภิปรายผล

1. การออกแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า เป็นกระบวนการจัดกิจกรรมในรูปแบบปลายเปิด บูรณาการการเล่นและกิจกรรมศิลปะ โดยมีจุดประสงค์เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย ซึ่งแนวคิดลูสพาร์ตส์นั้นเป็นการส่งเสริมการคิดสร้างสรรค์แก่เด็กปฐมวัย สร้างโอกาสให้เด็กได้สำรวจกระตุ้นความสนใจต่อสิ่งรอบตัว เรียนรู้จากการเล่นกับวัสดุต่าง ๆ (สาขาวิชาการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์, 2564) โดยลักษณะการจัดการเรียนรู้เป็นรูปแบบกิจกรรมที่让孩子ได้ลงมือปฏิบัติ เปิดโอกาสให้เด็กได้ทดลองในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองอย่างอิสระ จากวัสดุอุปกรณ์ที่แตกต่าง กัน สามารถจัดวาง เรียง บั่น ต่อ ได้ตามจินตนาการ โดยจุดเด่นของกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ คือ เด็ก สามารถหยิบจับ เคลื่อนย้าย ตลอดจนนำมาผสมผสาน ประยุกต์ หรือออกแบบใหม่ เพื่อใช้ในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้อย่างไร้ขีดจำกัด ดังนั้น การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ จึงเป็นการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมให้เด็กได้ลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ ส่งเสริมพัฒนาการ และทักษะในด้านต่าง ๆ (Janice, 2015) โดยจัดกิจกรรมผ่านสาระการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จากเรื่องที่เกี่ยวข้องกับตัวเด็กเป็นลำดับแรก แล้วจึงขยายไปสู่เรื่องที่อยู่ใกล้ตัวเด็กเพื่อนำไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน ประกอบด้วย เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเด็ก เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก ธรรมชาติรอบตัว และสิ่งต่าง ๆ รอบตัว (กระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ผ่านวัสดุอุปกรณ์ที่หลากหลาย มีความยืดหยุ่น ไม่มีโครงสร้าง สามารถเคลื่อนย้าย ออกแบบจัดวางหรือแยกออกจากกันได้หลากหลายวิธี ประกอบด้วยวัสดุ 7 ประเภท (Ronnie's Preschool, 2021) ซึ่งองค์ประกอบเหล่านี้ช่วยให้เด็กรู้จักการเชื่อมโยงการกระทำต่าง ๆ เรียนรู้ในเรื่องของความสัมพันธ์ มีโอกาสในการแก้ปัญหามากขึ้น เน้นให้เด็กใช้ประสาทสัมผัสทั้ง 5 ในการเรียนรู้ เพื่อให้เด็กคุ้นเคยกับวัตถุและนำไปสู่การเรียนรู้เรื่องความสัมพันธ์ และความเกี่ยวข้องของวัตถุนั้นได้ด้วยตัวเอง โดยมีครูผู้สอน หรือผู้จัดกิจกรรมเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ให้มีความเหมาะสมกับช่วงอายุของเด็ก ทั้งขนาด สี รูปร่าง รูปทรง และผิวสัมผัส เมื่อใช้วัสดุอุปกรณ์เสร็จควรสอนให้เด็ก ๆ จัดเก็บด้วยตนเองให้เรียบร้อย เพื่อให้ง่ายต่อการใช้งาน และเปิดโอกาสให้เด็ก ๆ ได้สร้างสรรค์

ผลงานด้วยตนเองอย่างอิสระ ภายใต้เวลาที่กำหนด โดยมีครูผู้สอนหรือผู้จัดการกิจกรรมคอยสนับสนุน ชี้แนะ ให้คำแนะนำตามความเหมาะสม (ทน เขตกัน, 2550) ควรคิดเสมอว่าผลงานนั้นเป็นผลงานของเด็ก เด็กมีพัฒนาการต่าง ๆ ตามลำดับขั้นของอายุ ครู ผู้ปกครอง ไม่ควรนำผลงานของเด็ก เปรียบเทียบกับตนเองหรือคนอื่น เมื่อเด็กทำกิจกรรมเสร็จสิ้นเปิดโอกาสให้เด็กได้นำเสนอผลงานของตนเอง บอกเล่าเรื่องราวสิ่งที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น แลกเปลี่ยนความคิด เพื่อให้เด็กเกิดความมั่นใจ กล้าแสดงออก และภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง กระบวนการสุดท้ายครูจะทำการประเมินเด็ก ๆ จากการสังเกตพฤติกรรมต่าง ๆ ที่เกี่ยวกับการคิดสร้างสรรค์ไม่ว่าจะเป็นวิธีการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ หรือการใช้แบบสำรวจ (ประดินันท์ อุปรมัย และ สมร ทองดี, 2551) ดังนั้น ชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย จึงเป็น ชุดกิจกรรมที่จะได้ลงมือสร้างสรรค์ด้วยตนเอง ช่วยส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย กระตุ้นให้เกิดกระบวนการคิดวิเคราะห์ และแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง รู้จักสังเกตสิ่งของรอบตัวและนำไปประยุกต์ใช้ในงานของตนเองได้อย่างสร้างสรรค์ สอนให้เด็กมีทักษะและการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 รู้จักคิดหาแนวทางในการแก้ไขปัญหาอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้

2. การศึกษาคุณภาพของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่พัฒนาขึ้น
พบว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย มีรูปแบบของกิจกรรมที่ช่วยกระตุ้นกระบวนการคิด วิเคราะห์ แก้ไขปัญหา เพื่อนำไปสู่ทักษะการคิดสร้างสรรค์ นอกจากนี้ยังช่วยให้ผู้เรียนเกิดความผ่อนคลาย สนุกสนาน โดยรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ มีวิธีการจัดที่ง่าย ไม่ซับซ้อน ซึ่งทำให้ครูผู้จัดสามารถใช้งานได้ อย่างชัดเจน โดยในการทำกิจกรรมแต่ละครั้งครูผู้สอนจะทำข้อตกลงกับผู้เรียน เพื่อให้เกิดความเข้าใจ ที่ตรงกัน และมีการควบคุมดูแลระหว่างการดำเนินกิจกรรมอย่างเหมาะสม เช่น การจัดการกับวัสดุ ความปลอดภัย เป็นต้น

จากการนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย ไปทดลองใช้ จำนวน 10 ครั้ง พบว่า ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานจาก วัสดุธรรมชาติที่มีความแตกต่างกันถึง 7 ชนิดได้เป็นอย่างดี สามารถจัดการกับวัสดุที่มีความแปลกใหม่ และไม่คุ้นชินได้อย่างคล่องแคล่ว มีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ ชื่นชอบและให้ความสนใจกับการ ทำกิจกรรมเป็นอย่างมาก สามารถปฏิบัติกิจกรรมได้ตรงตามโจทย์ที่ให้ไว้ และจากการสนทนากับ ผู้เรียนแสดงให้เห็นถึงความเข้าใจ กระบวนการทำงาน วิธีการคิดและแก้ไขปัญหา การจัดการกับวัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลายและแปลกใหม่ในการนำมาทำกิจกรรมศิลปะในแต่ละหัวข้อได้อย่างไม่สิ้นเปลือง หลังจากการใช้ชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ พบว่า ผู้เรียนสามารถ สร้างสรรค์ผลงานผ่านการทำกิจกรรมได้เป็นอย่างดี มีความชื่นชอบและความสนใจในการเรียนรู้ มีความเข้าใจในการทำกิจกรรมศิลปะแบบลูสพาร์ตส์ สามารถเลือกใช้วัสดุธรรมชาติที่มีความ

หลากหลายในการสร้างสรรค์ผลงานได้เป็นอย่างดี และรู้จักคิดแก้ไขปัญหาที่ตนเลือก สอดคล้องกับ หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย 2560 (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2560) ที่กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์เป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ และแก้ปัญหา ขณะเล่น ซึ่งผู้เรียนจะได้ค้นพบวิธีการแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง เปิดโอกาสให้ผู้เรียนเรียนรู้ และยืดหยุ่นความคิดได้อย่างอิสระ นอกจากนี้เนื้อหาการเรียนรู้อยู่ในชุดกิจกรรมที่มีความ หลากหลาย ยังสอดคล้องกับหลักสูตรการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัยและพัฒนาการของผู้เรียน โดย ผู้วิจัยได้ออกแบบเนื้อหาในกิจกรรมที่จะช่วยส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย โดยเลือก เนื้อหาเรื่องราวที่เกี่ยวข้องหรือใกล้ตัวผู้เรียน ซึ่งจะทำให้ผู้เรียนเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี และใช้วิธีนำเสนอ ประเด็นในมุมมองใหม่ ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้มากยิ่งขึ้น การให้ผู้เรียนมีประสบการณ์ตรงกับคน สิ่งของ เหตุการณ์ และความคิด เป็นการส่งเสริมทักษะการคิดซึ่งจะนำไปสู่การเสริมสร้างและพัฒนาทักษะ การคิดสร้างสรรค์ในการทำงานศิลปะ ซึ่งนับว่าเป็นทักษะที่สำคัญในโลกยุคสมัยนี้เป็นอย่างยิ่ง สอดคล้องกับแผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560-2579 ยุทธศาสตร์ที่ 3 การพัฒนาศักยภาพคนทุกช่วง วัยและการสร้างสังคมแห่งการเรียนรู้ โดยได้กำหนดเป้าหมายการจัดการเรียนรู้ให้มีคุณภาพและ มาตรฐานที่สูงขึ้น การจัดกิจกรรมจะต้องจัดให้มีความสอดคล้องกับหลักสูตรปฐมวัย และสมรรถนะ ของเด็กที่เชื่อมโยงกับมาตรฐานคุณภาพเด็กปฐมวัย ที่มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพและศักยภาพตาม มาตรฐานการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา, 2560) และยัง สอดคล้องกับภาวิณี โตสาธิต และ ญัฐทิยาภรณ์ การะเกด (2565) ที่กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ นับเป็นความสามารถที่สำคัญอย่างหนึ่งของมนุษย์ซึ่งมีคุณภาพมากกว่าความสามารถด้านอื่น ๆ และ เป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความก้าวหน้าของประเทศชาติ ประเทศใดก็ตามที่สามารถ แสวงหา พัฒนาและ ดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของประชากรในประเทศออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ มากเท่าใด ยังมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น นอกจากนี้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ ศิลปะตามแนวคิดดูลสพาร์ตส์ ยังเป็นชุดกิจกรรมที่มีความยืดหยุ่นและหลากหลาย เพื่อให้ผู้เรียน สร้างสรรค์และทำกิจกรรมได้อย่างเต็มที่ มีอิสระในการแสดงความคิดและจินตนาการ โดยเน้นผู้เรียน เป็นสำคัญและครูผู้สอนควรให้คำแนะนำ ความช่วยเหลือตามโอกาสและความเหมาะสม มิควรไป ช่วยเหลือและตัดสินใจในความคิด จินตนาการหรือผลงานของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิดการจัดการ เรียนรู้ของ(ทิตินา แคมมี, 2561) ที่กล่าวว่า กระบวนการเรียนรู้ที่มีผู้เรียนเป็นสำคัญ เป็นการจัดการ เรียนการสอนที่ยึดผู้เรียนเป็นตัวตั้ง โดยคำนึงถึงความเหมาะสมกับผู้เรียนและประโยชน์สูงสุดที่ผู้เรียน ควรจะได้รับ และมีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เปิดโอกาสให้ผู้เรียนมีบทบาทสำคัญในการเรียนรู้ ได้มี ส่วนร่วมในกิจกรรมการเรียนรู้อย่างตื่นตัวและได้ใช้กระบวนการเรียนรู้ต่าง ๆ อันจะนำผู้เรียนไปสู่การ เกิดการเรียนรู้ และยังสอดคล้องกับ (สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล, 2545) ได้กล่าวว่า ผลงานศิลปะของ เด็กปฐมวัยนั้นมียาจิตประเมินได้ด้วยความสะดวก แต่เป็นการวัดประเมินจากการสังเกตพฤติกรรม

ที่เด็กแสดงออกขณะสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นกระบวนการคิด ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน วิธีการเลือกใช้วัสดุอุปกรณ์ วิธีการแก้ไขปัญหาเกี่ยวกับวัสดุอุปกรณ์ นอกจากการสังเกตพฤติกรรมของเด็กแล้ว ภาษาจากเด็กเป็นสิ่งสำคัญในการวัดและประเมินได้เป็นอย่างดี เนื่องจากภาษาของเด็กนั้นเป็นสิ่งที่เด็กสะท้อนจากประสบการณ์ ความคิด ความเข้าใจของเด็กออกมาเป็นคำพูด ซึ่งเด็กมักจะเล่าถึงสิ่งที่ตนเองกำลังทำว่า ทำอะไรหรือสร้างอะไรภายในผลงาน เมื่อเด็กมีอิสระในการใช้ภาษาในการสื่อความคิด เด็กจะรู้จักรับฟังความคิดเห็นของผู้อื่น และมีความเชื่อมั่นในตนเองมากขึ้น ครูหรือผู้จัดกิจกรรมเป็นเพียงผู้สนับสนุนและชี้แนะ คอยรับฟังและส่งเสริมให้เด็กคิดทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองและเป็นผู้สร้างสรรค์ห้องเรียน เพื่อให้เด็กได้พบกับประสบการณ์สำคัญมากมายในชีวิตประจำวันอย่างเป็นธรรมชาติ การให้เด็กมีประสบการณ์ตรงกับคน สิ่งของ เหตุการณ์ และความคิดนั้น นับเป็นทักษะที่สำคัญในยุคสมัยนี้เป็นอย่างยิ่ง

โดยหลังจากการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย พบว่า รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ สามารถส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยได้ โดยแบ่งออกเป็นพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ ทักษะการคิดสร้างสรรค์ และผลความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ พบว่า ผู้เรียนมีพัฒนาการที่ดีขึ้นอย่างเป็นลำดับขั้น ทั้งด้านพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ที่มีพัฒนาการในระดับน้อยที่สุดไปจนถึงระดับมากที่สุด และทักษะการคิดสร้างสรรค์ในระดับน้อยที่สุดไปจนถึงระดับมากที่สุด นอกจากนั้นผลโดยรวมของผู้เรียนทุกคน ตั้งแต่ครั้งแรกจนเสร็จสิ้นกิจกรรมมีความชื่นชอบและสนุกสนานไปกับการทำกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เป็นอย่างมาก

ข้อเสนอแนะ

ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1. รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ที่ได้จากการวิจัยครั้งนี้ควรนำไปใช้เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมศิลปะในระดับปฐมวัย เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ของเด็กอย่างเป็นระบบ
2. ครูปฐมวัย สามารถประยุกต์ใช้รูปแบบที่พัฒนาขึ้นนี้ในการจัดการเรียนรู้อาชีพหรือกิจกรรมรายวัน โดยคำนึงถึงความยืดหยุ่น ความหลากหลายของวัสดุ (Loose parts) และการเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดและสร้างสรรค์ด้วยตนเอง
3. ผู้ปกครอง ควรได้รับการเผยแพร่ความรู้เกี่ยวกับแนวคิดลูสพาร์ตส์และบทบาทในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ผ่านกิจกรรมในบ้าน เพื่อเสริมสร้างการเรียนรู้ต่อเนื่องระหว่างบ้านและโรงเรียน

4. หน่วยงานที่เกี่ยวข้องด้านการศึกษาปฐมวัย เช่น ศูนย์พัฒนาเด็กเล็ก โรงเรียนอนุบาล หรือหน่วยงานกำหนดนโยบาย ควรส่งเสริมให้มีการอบรมเชิงปฏิบัติการเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์อย่างต่อเนื่อง

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาประสิทธิผลของรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ในด้านอื่น ๆ เพิ่มเติม เช่น ด้านพัฒนาการทางอารมณ์ พฤติกรรมทางสังคม หรือทักษะการสื่อสารของเด็กปฐมวัย

2. ควรทดลองใช้รูปแบบกับกลุ่มตัวอย่างที่หลากหลายมากขึ้น ทั้งในแง่ของบริบทสถานศึกษา ระดับอายุของเด็ก และภูมิหลังทางสังคมวัฒนธรรม เพื่อให้ได้ข้อสรุปที่ครอบคลุมมากขึ้น

3. ควรศึกษาบทบาทของครูและผู้ปกครองในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการใช้กิจกรรมลัทธิสุนทรียศาสตร์ ว่ามีผลต่อความต่อเนื่องของพัฒนาการเด็กอย่างไร

4. ควรพัฒนาเครื่องมือหรือแนวทางประเมินผลที่สามารถวัดพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้อย่างเหมาะสมกับบริบทของการเรียนรู้ผ่านศิลปะในระดับปฐมวัย

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



บรรณานุกรม

ภาษาไทย

Thaikids. (2008). การศึกษาตามแนวทางเรกจิโอเอมีเลีย: แนวคิดและกระบวนการสอน.

<https://www.thaikids.org/reggioemilia>

กรรภัสสร อินทรบำรุง. (2563). ความคิดสร้างสรรค์ : ส่งเสริมอย่างไรในวัยอนุบาล. วารสารศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศิลปากร, 18(1), 9-30.

กรมวิชาการ. (2535). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.

กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). หลักสูตรการศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.

กระทรวงศึกษาธิการ, ก. (2534). การสร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์.

กันต์ณพัชญ์ อยู่อำไพ. (2563). ลูสพาร์ทส์เพลย์กับการศึกษาปฐมวัย: จากยุค 1970 สู่ความนิยมในศตวรรษที่ 21. วารสารการจัดการทางการศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยสวนดุสิต, 3(2), 56-64.

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์. (2564). ความคิดสร้างสรรค์.

ดวงเดือน ศาสตรภัทร. (2557). การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย.

เดือน หงาวดี. (2556). การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางทัศนศิลป์ของนักเรียนระดับประถมศึกษา.

ทน เขตกัน. (2550). นวัตกรรมการศึกษาชุด เทคนิค “สอนศิลปะอย่างสร้างสรรค์” โดยเน้น ผู้เรียนเป็นสำคัญ.

ทวีเดช จีวบาง. (2549). ศิลปศึกษา: แนวทางการจัดและการสอน.

ทศพล ศิลลา. (2553). การพัฒนาความสามารถด้านการคิดสร้างสรรค์.

ทอรุ่ง ศิริรัชยา. (2559). แนวการศึกษาออลดอร์ฟกับการพัฒนาเด็กปฐมวัย.

http://sirattaya.com/wp-content/uploads/2019/05/torung01_Sep59.pdf

ทิตนา แคมมี. (2561). ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (22 ed.).

ธิดา พัทธสินสุข และสุจินดา ขจรรุ่งศิลป์. (2550). การเรียนรู้ของเด็กปฐมวัยไทย: ตามแนวคิดเรกจิโอเอมีเลีย.

นวลลออ ทินานนท์. (2543). ศิลปศึกษากับพัฒนาการเด็ก.

นิพนธ์ จิตต์ภักดี. (2523). จิตวิทยาสำหรับครู.

ประดินันท์ อุปรมัย และ สมร ทองดี. (2551). แนวคิดเกี่ยวกับทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการให้การ

ปรึกษา.

ในทฤษฎีและแนวปฏิบัติในการให้การปรึกษา หน่วยที่ 1-8.

ปิ่นทอง นันทะลาด. (2560). ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.

<https://portal5.udru.ac.th/ebook/pdf/upload/209B55aQ0111F5O94n42.pdf>

พรพิไล เลิศวิชา. (2557). ศิลปะเพื่อพัฒนาเด็กปฐมวัย.

พัทธ์ สุทธิบุญ. (2564). ผลการจัดกิจกรรมการเล่นแบบชี้แนะร่วมกับลูสพาร์ตส์นอกห้องเรียนที่มีต่อ

พฤติกรรมการเล่นแบบร่วมมือรวมพลังของเด็กอนุบาล จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย].

วรภรณ์ รักวิจัย. (2535). การอบรมเลี้ยงดูเด็กปฐมวัย.

วิรุณ ตั้งเจริญ(ข). (2526). การสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยด้านศิลปะ : ในเอกสารการสอนชุด

วิชาการสร้างเสริมลักษณะนิสัยเด็กปฐมวัยศึกษา หน่วยที่ 1-7.

วีณา ประชากุล. (2549). การวิจัยทางการศึกษา หลักการและแนวทางการปฏิบัติ. วารสารวิชาการ,

9(3), 68-70.

วีณา ประชากุล(ข). (2547). ความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย.

สรวงพร กุศลส่ง. (2553). การจัดประสบการณ์ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.

สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์. (2564). คู่มือสื่อ เล่น สร้าง เพื่อพัฒนาการคิดของ

เด็กปฐมวัย. กรุงเทพฯ: บริษัท กู๊ดเฮด พรินท์ติ้ง แอนด์ แพคเกจจิ้ง กรุ๊ป จำกัด.

สาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย คณะครุศาสตร์จุฬาลงกรณ์. (2564). คู่มือสื่อ เล่น สร้าง เพื่อพัฒนาการคิด

ของเด็กปฐมวัย.

สำนักงาน ก.พ. (2559). แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์แรนซ์ (*Torrance Test of Creative*

Thinking).

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2560). หลักสูตรการศึกษาศึกษาปฐมวัย พุทธศักราช 2560.

สำนักงานเลขาธิการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2556). การดูแลและการศึกษาศึกษาเด็กปฐมวัย.

<https://preschool.or.th/content/documents/1233-file.pdf>

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2562). แนวทางการจัดประสบการณ์การเรียนรู้เพื่อส่งเสริม

พัฒนาการ

เด็กปฐมวัย.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา. (2565). รายงานสถานภาพการจัดการศึกษาศึกษาปฐมวัยของประเทศ

ไทย ประจำปี 2565.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2562). การพัฒนาเด็กปฐมวัย: การลงทุนที่

คัมค่า.

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา องค์การทุนเพื่อเด็กแห่งสหประชาชาติ (ยูนิเซฟ) ประเทศไทย.

(2561). แนวแนะวิธีการเลี้ยงดู ดูแล และพัฒนาเด็กปฐมวัย ตามสมรรถนะเพื่อเพิ่มคุณภาพเด็กตามวัย 0-5 ปี.

สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา. (2560). การเรียนรู้พื้นฐานในชีวิตประจำวันของเด็ก.

http://academic.obec.go.th/images/document/1590998426_d_1.pdf

สิริพรรณ ตันติรัตน์ไพศาล. (2545). ศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย.

สุชาติ เกาทอง. (2536). จิตวิทยากับการพัฒนาความสามารถพิเศษ

สุทัศน์ ภูมิภาค. (2562). *Active Learning* คืออะไร? สอนยังไงให้เป็น *Active Learning*?

<https://kruupdate.com/6998/>

สุธิดา ฮวดศรี และคณะ. (2560). การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามการจัดการเรียนรู้แบบเน้น

ประสบการณ์เพื่อเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 1 มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม].

สุภาภรณ์ ปั่นกล้า. (2558). ผลการใช้กิจกรรมศิลปะเชิงพหุปัญญาตามแนวคิดของโฮเวิร์ด การ์ดเนอร์ที่ส่งเสริมความสุขและทักษะทางศิลปะในเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ, 8(2), 1906-3431.

อารี พันธุ์มณี. (2537). ความคิดสร้างสรรค์.

อารี พันธุ์มณี. (2545). ฝึกคิดให้เป็น คิดให้สร้างสรรค์.

เอี่ยมหน่อและคณะ, อ. (2561). ภูมิศาสตร์ประเทศไทย.

ภาษาอังกฤษ

Agree, R., & Welch, M (2012). Encouraging creative thinking in early childhood:

Observation and opportunity. *Journal of Early Childhood Development*, 10(2), 150-163.

Albrecht, K. (1980). *Brain power: Learn to improve your thinking skills*.

Biondo, B. (2014). *Once upon a playground: A celebration of classic American playgrounds, 1920-1975*.

Brewer, S. (2021). *Art activities in the context of loose parts: Developing sensory and movement skills*.

Brosterman, N. (1997). *Inventing kindergarten*.

Bundy, A. C., Luckett, T., Tranter, P. J., Naughton, G. A., Wyver, S. R., Ragen, J., and Spies, G (2009). The risk is that there is 'no risk': A simple, innovative intervention to

- increase children's activity levels *International Journal of Early Years Education*, 17(1), 33–45.
- Casey, T., & Robertson, J, . (2021). *Loose parts play: A guide to movable parts*.
- Casey, T., and Robertson, J (2019). *Loose parts play: A toolkit. Inspiring Scotland*
<https://rb.gy/9fmaja>
- Casey, T. a. R., J (2017). *Resources for playing - providing loose parts to support children's play. play Australia* <https://rb.gy/ghxwcv>
- Cheung, R. H. P., & Leung, C. H, . (2014). Encouraging creative thinking in children: Observing and supporting behavioral traits. *Journal of Creativity in Education*, 5(3), 45-58
- Daly, L., & Beloglovsky, M, . (2015). *Loose parts: Inspiring play in young children*. Redleaf Press. Davis J. (2015). <https://www.learning4kids.net/2015/11/24/ocean-theme-transient-art-activity/>
- Duncan, S., Martin, J., & Haughey, S (2018). *Through a child's eyes: How classroom design inspires learning and wonder*.
- Early Excellence Inspirational Learning. (2022). *Transient Art and Loose Parts Play*
<https://earlyexcellence.com/practice-and-pedagogy/transient-art-and-loose-parts-play/>
- Educational Testing Service. (2007). *Digital transformation: A framework for ICT literacy*. Princeton, NJ: ETS
https://www.ets.org/Media/Tests/Information_and_Communication_Technology_Literacy/ictreport.pdf
- Evans, S. (2022). *Loose parts art activities: Fostering creativity and collaboration in children*.
- Fix, A. (2021). *Loose Parts Art Activity for Preschoolers*.
<https://www.howweelearn.com/loose-parts-art-activity-for-preschoolers/>
- Flannigan, L., & Dietze, B (2017). Children, outdoor play and loose parts *Journal of Childhood Studies*, 42(4), 53-60.
- Frost, J. L. (1992). *Play and Playscapes*
- Gibson, J. L., Cornell, M., and Gill, T (2017). A Systematic review of Research into the

- Impact of loose parts play on children's cognitive, Social and Emotional Development. *School Mental Health*, 9, 295-309.
<https://doi.org/https://doi.org/10.1007/s12310-017-9220-9>
- Gull, C., Bogunovich, J., Goldstein, S. L., and Rosengarten, T (2019). Definitions of loose parts in early childhood outdoor classrooms: A scoping review. *The International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(3), 37-52.
- Houser, N. E., Roach, L., Stone, M. R., Turner, J., & Kirk, S. F. L (2016). Let the children play: Scoping review on the implementation and use of loose parts for promoting physical activity participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781-799
- Hunter, B. (2011). *Skills for the 21st century: A foundation for the future workforce*
- Hyndman, B., Benson, A., Ullah, S. and Telford, A. (2014). Evaluating the effects of the Lunchtime Enjoyment Activity and Play (LEAP) school playground intervention on children's quality of life, enjoyment and participation in physical activity. *BMC Public Health*, 14(1), 164.
- Janelle. (2023). *Loose Parts Play*. <https://shorturl.at/5Qtsa>
- Janice, D. (2015). Ocean Theme Transient Art Activity
<https://www.learning4kids.net/2015/11/24/ocean-theme-transient-art-activity/>
- Lipp, M. (2020). *Loose Parts Sensory Play*
<https://www.fantasticfunandlearning.com/author/mlipp>
- Lowenfeld, V. a. B., W. (1947). *Creative and mental growth*
<https://ia801204.us.archive.org/3/items/creativementalgr00/creativementalgr00.pdf>
- Lowenfeld, V. a. B., W. (1987). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan
- McClintic, S. (2014). *Loose parts: Inspiring environments for young children*
- Mitchell, G. W., Skinner, L. B., & White, B. J (2010). Essential soft skills for success in the twenty-first century workforce as perceived by business educators. *Delta Pi Epsilon Journal* 52 (1), 43-53
- Natalie E. Houser, L. R., Michelle R. Stone, Joan Turner and Sara F.L. Kirk (2016). Let the children play: Scoping review on the Implementation and Use of Loose Parts for Promoting Physical Activity Participation. *AIMS Public Health*, 3(4), 781-799.
- Neill, P. (2013). Open-Ended Materials Belong Outside Too! High scope. 27(2), 1-8

- Nicholson, S. (1971). How not to cheat children: The theory of loose parts. *Landscape Architecture*, 62, 30-34.
- North Central Regional Educational Laboratory & Metiri Group. (2023). *enGauge 21st century skills: Literacy in the digital age*. Naperville, IL: NCREL & Metiri Group. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED480035.pdf>
- Partnership for 21st Century Skills. (2006). *21st century skills: What students need to learn to succeed in today's global economy*. DC: P21
- Play Wales. (2017). *Loose parts play: A toolkit*. Play Wales. <https://www.playwales.org.uk/eng/publications/loosepartstoolkit>
- Reggio Emilia Approach. (2007). *The Reggio Emilia approach to early childhood education* <https://www.reggioemiliaapproach.com>
- Richard, C. S. a. N., S (1997). *Educational Psychology: A Developmental Approach*
- Ronnie's Preschool. (2021). *A guide and inventory of loose parts* https://www.childdev.com/Media/Edmonton/Documents/Loose_Parts_Guide_ebook-1.pdf
- Smith, G. (2018). The Arts, Loose Parts and Conversations. *Journal of the Canadian Association for Curriculum Studies (JCACS)*, 16(1), 90-103. <https://shorturl.at/YqxcE>
- Solomon, S. G. (2005). *American Playgrounds: Revitalizing Community Space*.
- Sutton, M. J. (2011). In the Hand and Mind: The Intersection of Loose Parts and Imagination Evocative Settings for Young Children. *Children, Youth and Environments* 21(2), 408-424.
- Suzanna, L., and Morgan, L. S (2015). Loose part manual. Alberta Council for Environmental Education. <https://www.popupadventureplay.org/wp-content/uploads/2019/08/Loose-Parts-Manual.pdf>
- Taylor, M. (2019). *The creative thinking handbook: Your step-by-step guide to problem solving in business*.
- Teresa M. Amabile. (1998). *How to kill creativity*. <https://hbr.org/1998/09/how-to-kill-creativity>
- Vecchi, V. (2010). *The new play in education: Learning through loose parts*.
- Wojciehowski, M., and Julie Ernst (2018). *Creative by Nature: Investigating the Impact of*

Nature Preschools on Young Children's Creative Thinking. *International Journal of Early Childhood Environmental Education*, 6(pp), 3-20

Young, J. W. (1941). *A technique for producing ideas*

Zeynep, D. (2019). Investigating the Creativity of Children in Early Childhood Education Institutions. *Universal Journal of Educational Research*, 7(3), 652-658



ภาคผนวก

- ก. รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- ข. รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้
- ค. เครื่องมือวิจัย
- ง. ใบรับรองโครงการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคนกลุ่มสถาบัน
ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์
- จ. ตัวอย่างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
- ฉ. การจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์





รายนามผู้ทรงคุณวุฒิประเมินความตรงเชิงเนื้อหาของเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. อาจารย์ ดร.ศิริก้อย ชูตาทวิสวัสดิ์

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

2. อาจารย์ ดร.สริตา เจือศรีกุล

อาจารย์ประจำสาขาวิชาศิลปศึกษา ภาควิชาศิลปะ ดนตรี และนาฏศิลป์ศึกษา
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

3. อาจารย์ ดร. ณชนก หล่อสมบูรณ์





รายนามผู้เชี่ยวชาญในการวิจัยครั้งนี้

ประกอบไปด้วย 2 กลุ่ม ดังนี้

1. ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดอุปสรรคสำหรับเด็กปฐมวัย

- 1) รองศาสตราจารย์ ดร.ศศิลักษณ์ ขยันกิจ
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 2) ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ปณัฐชนัน จารุชัยนิวัฒน์
อาจารย์ประจำสาขาวิชาการศึกษาศึกษาปฐมวัย ภาควิชาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- 3) นางสาวภัสราณัฐ โพธิ์อาสน์
ครูผู้จัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดอุปสรรคสำหรับเด็กปฐมวัย
โรงเรียนประเสริฐอิสลาม

2. แบบสัมภาษณ์ทางด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

- 1) นางสาวกาญจนา ศรีนาม
ครูสอนศิลปะ และผู้ดูแลเด็กปฐมวัยศูนย์พัฒนาเด็กเล็กเทศบาล ตำบลโพทะเล
- 2) นางสาววีรณัฐ กรำรักษา
ครูฝ่ายปฐมวัย โรงเรียนพระหฤทัยคอนแวนต์
- 3) นางสาวนิชนันท์ รอดสุวรรณ
ครูฝ่ายปฐมวัย โรงเรียนวัดประดู่เรียม
- 4) นางสาวชลลดา เจริญลาภกุล
ครูโรงเรียนอนุบาลนานาชาติติเออร์ลีเลนนิ่งเซนต์เตอร์
- 5) นางสาวฐิติรัตน์ ตั้งวิฑูรย์ แม็คไบรด์
ครูโรงเรียนนานาชาติ เซนต์ แอนดรูวส์ สามัคคี



เครื่องมือวิจัย

ประกอบไปด้วย

- 1) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยเพื่อศึกษารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
 - 1.1 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
- 2) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
 - 1.1 แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.2 แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.3 แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
 - 1.4 แบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.5 ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.6 แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.7 สื่อการสอนสำหรับแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
 - 1.8 วัสดุสำหรับแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

**แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
สำหรับเด็กปฐมวัย**

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อแนวทางในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ประกอบไปด้วย

- ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
- ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล (นาย/นาง/นางสาว)

วุฒิการศึกษาสูงสุดสถาบัน/สาขาที่สำเร็จการศึกษา

ประสบการณ์สอน.....ปี ประสบการณ์ในด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ปี

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

1. จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ท่านมีมุมมองหรือแนวคิดเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์อย่างไรบ้าง

.....

2. จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์สำหรับเด็ก 5-6 ปี มีอะไรบ้าง

.....

3. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรมีรูปแบบวิธีการ หรือขั้นตอนอย่างไรจึงจะเหมาะสม

.....

4. ท่านมีแนวทางในการออกแบบและพัฒนาการจัดการเรียนรู้ตามแนวคิดลูสพาร์ตส์อย่างไร

5. จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ท่านมีเคล็ดลับ หรือวิธีการสอนอย่างไร

6. หากต้องการจัดกิจกรรมตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรจัดอย่างไร

ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

1. ท่านคิดว่าการนำกิจกรรมศิลปะมาบูรณาการร่วมกับกิจกรรมตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ควรมีแนวทางการจัดกิจกรรมอย่างไรบ้าง จึงจะมีความเหมาะสมแก่เด็ก 5-6 ปี

2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ควรกำหนดหัวข้อหรือเนื้อหาของการเรียนรู้หรือไม่

3. ท่านคิดว่าการนำสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ในห้องเรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะ ดังตัวอย่างในวิดีโอข้างต้นมีความเหมาะสมหรือไม่ ควรเพิ่มเติมหรือปรับเปลี่ยนวัสดุแบบใด

4. การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ในครั้งนี้ ใช้เวลาโดยประมาณ 45-60 นาที โดยแบ่งเป็นขั้นเริ่ม 5-10 นาที ขั้นสร้างสรรค์ 30-40 นาที และขั้นนำเสนอ 10 นาที ท่านคิดว่า ระยะเวลาดังกล่าวเหมาะสมหรือไม่ หรือควรใช้ระยะเวลาเท่าใด

5. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ มีข้อระวัง หรือข้อจำกัดอะไรบ้าง

6. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพควรมีลักษณะอย่างไร (สำหรับเด็ก 5-6 ปี)

7. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็ก 5-6 ปี ควรมีวิธีการวัดประเมินผลอย่างไรจึงจะมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมมากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ชื่อนิสิต.....วันที่บันทึกการสัมภาษณ์.....



แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านการศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

เรื่อง การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง แบบสัมภาษณ์มีวัตถุประสงค์ เพื่อศึกษาความคิดเห็นต่อแนวทางในการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย (5-6 ปี) แบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย

- ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย (5-6 ปี)
- ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ตอนที่ 1 ข้อมูลทั่วไปของผู้ตอบแบบสัมภาษณ์

ชื่อ-นามสกุล (นาย/นาง/นางสาว)

วุฒิการศึกษาสูงสุดสถาบัน/สาขาที่สำเร็จการศึกษา

ประสบการณ์สอน.....ปี ประสบการณ์ในการจัดการประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านการศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (5-6 ปี)ปี

ตอนที่ 2 แบบสัมภาษณ์ผู้เชี่ยวชาญทางด้านการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย

ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย (5-6 ปี)

1. ท่านคิดว่ารูปแบบในการจัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย (5-6 ปี) ที่ดี และมีประสิทธิภาพ ควรมีลักษณะอย่างไร

.....

2. ท่านมีแนวทางในการออกแบบและจัดการเรียนการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย (5-6 ปี) อย่างไรบ้าง

.....

3. จากประสบการณ์ที่ผ่านมา ท่านคิดว่าปัญหาและอุปสรรคในการสอนศิลปะเด็กปฐมวัย (5-6 ปี) มีอะไรบ้าง และมีสิ่งที่จะต้องคำนึงหรือข้อควรระวังอย่างไรบ้าง เพราะเหตุใด

.....

4. จากประสบการณ์การจัดกิจกรรมสำหรับเด็กปฐมวัย ท่านมีเคล็ดลับหรือวิธีการสอนอย่างไร

.....

5. การจัดกิจกรรมศิลปะท่านใช้เครื่องมือใดบ้าง และท่านมีวิธีการวัดประเมินผลเด็กปฐมวัยอย่างไรให้ทั่วถึงทุกคน

ข้อมูลความคิดเห็นเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ และการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

1. ท่านคิดว่าการนำกิจกรรมศิลปะมาบูรณาการร่วมกับกิจกรรมตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ควรมีแนวทางการจัดกิจกรรมอย่างไรบ้าง จึงจะมีความเหมาะสมแก่เด็ก 5-6 ปี

2. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ ควรกำหนดหัวข้อหรือเนื้อหาของการเรียนรู้หรือไม่

3. การจัดการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้วัสดุ อุปกรณ์ที่หลากหลาย ท่านคิดว่าควรมีวิธีการจัดการหรือข้อควรระวังใดบ้างหรือไม่

4. ท่านคิดว่าการนำสื่อ วัสดุ อุปกรณ์ในห้องเรียนมาประยุกต์ใช้ในการทำกิจกรรมศิลปะ ดังตัวอย่างในวิดีโอข้างต้นมีความเหมาะสมหรือไม่ ควรเพิ่มเติมหรือปรับเปลี่ยนวัสดุแบบใด

5. การวิจัยเรื่องการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ในครั้งนี้ ใช้เวลาโดยมาณ 45-60 นาที โดยแบ่งเป็นขั้นเริ่ม 5-10 นาที ขั้นสร้างสรรค์ 30-40 นาที และขั้นนำเสนอ 10 นาที ท่านคิดว่าระยะเวลาดังกล่าวเหมาะสมหรือไม่ หรือควรใช้ระยะเวลาเท่าใด

6. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ มีข้อระวัง หรือข้อจำกัดอะไรบ้าง

7. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ที่สามารถส่งเสริมและพัฒนาทักษะทางความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมีประสิทธิภาพควรมีลักษณะอย่างไร (สำหรับเด็ก 5-6 ปี)

8. ท่านคิดว่าการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (สำหรับเด็ก 5-6 ปี) ควรมีวิธีการวัดประเมินผลอย่างไรจึงจะมีประสิทธิภาพ และเหมาะสมมากที่สุด

ตอนที่ 3 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

แบบสังเกตพฤติกรรมสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง ผู้ประเมินกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน และทำเครื่องหมาย “/” ลงในช่องคะแนนที่ตรงกับพฤติกรรมที่เป็นจริงของเด็ก โดยระดับคะแนนของตัวบ่งชี้ กำหนดคุณภาพไว้ 4 ระดับ ดังต่อไปนี้

- 3 คะแนน คือ เด็กแสดงพฤติกรรมอย่างสม่ำเสมอด้วยตนเอง โดยมีความถี่ตั้งแต่ 5 ครั้งขึ้นไป
 2 คะแนน คือ เด็กแสดงพฤติกรรมด้วยตนเองเมื่อถูกกระตุ้นหรือชี้แนะ โดยมีความถี่ตั้งแต่ 3-4 ครั้ง
 1 คะแนน คือ เด็กแสดงพฤติกรรมเมื่อได้รับความช่วยเหลือ โดยมีความถี่ตั้งแต่ 1-2 ครั้ง
 0 คะแนน คือ เด็กไม่แสดงพฤติกรรมนั้นเลยแม้ได้รับการกระตุ้น

ชื่อ-นามสกุล ชื่อเล่น อายุ ปี
 แผนการจัดประสบการณ์ วันที่/...../..... เวลา น.
 ชื่อ-นามสกุล ผู้บันทึก ☐ ผู้วิจัย ☐ อื่น ๆ

พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์		ความถี่	คะแนน				บันทึกการสังเกต
ขั้นเริ่ม	E : Exploration (การสำรวจ) หมายถึง เด็กใช้ประสาทสัมผัสช่องทางต่างๆ ในการทำความเข้าใจ หรือ ความคุ้นเคยกับกิจกรรม สื่อ วัสดุอุปกรณ์ ประกอบด้วย สำรวจ เข้าร่วมในกิจกรรมใหม่ๆ และรู้ความต้องการตนเอง		3	2	1	0	
	E1 สำรวจ เด็กสามารถใช้ประสาทสัมผัสต่าง ๆ ในการสำรวจสื่อ สามารถแสดงความสนใจในสื่อ วัสดุ อุปกรณ์						
	E2 เข้าร่วมในกิจกรรมใหม่ ๆ เด็กมีความสนใจร่วมกิจกรรม อาจโดยการชักชวน หรือเข้าร่วมเอง						
	E3 รู้ความต้องการของตนเอง เด็กแสดงความสนใจใคร่รู้กับกิจกรรมที่เข้าร่วม รวมถึงบอกความต้องการของตนเอง						
ขั้นสร้างสรรค์	P : Persistence (ความตั้งใจไม่ถอย) หมายถึง เด็กมีความอดทน อดกลั้น ไม่ละความเพียรพยายามในการ เล่น เพื่อบรรลุตามที่ตั้งใจไว้ โดยดำรงไว้ซึ่งอารมณ์ที่ผ่อนคลายเบิกบาน		3	2	1	0	
	P1 ความแน่วแน่ เด็กไม่เลิกทำแม้ว่าจะพบกับความท้อแท้ หรือความไม่แน่นอน อดทนกระทำ ในสิ่งที่ตั้งใจจนสำเร็จ						
	P2 ความกล้าเสี่ยง เด็กกล้าตัดสินใจในสิ่งที่คาดผลลัพธ์ไม่ได้ และเรียนรู้จากความผิดพลาด						
	P3 ความพยายามทำให้สำเร็จ เด็กเชื่อมั่นในความสามารถของตนเอง ยืนหยัดความสำเร็จ โดยแสดงออกผ่าน ท่าทางหรือคำพูด						



เลขที่โครงการวิจัย 670125
 วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
 วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์		ความถี่	คะแนน				บันทึกการสังเกต
ขั้นสร้างสรรค์	I : Involvement and Enjoyment (การมีส่วนร่วมและความเพลิดเพลิน) หมายถึง เด็กเข้าสู่สภาวะ สันทนาการ เล่น เป็นหนึ่งเดียวกับกิจกรรมที่กำลังทำ มีความจดจ่อ สมาธิ ความเพลิดเพลิน นำไปสู่ความ พยายามในการเล่นให้บรรลุความตั้งใจ		3	2	1	0	
	I1 ลองคิด ลองถูก เด็กสามารถปรับเปลี่ยนวิธีการสร้างสรรค์ผลงานในแบบใหม่ ๆ หรือเสนอความคิดใหม่ ๆ ในการสร้างสรรค์						
	I2 วิเคราะห์ความคิด เด็กแสดงอาการขบคิด ซึ้งใจ ประเมิน และตัดสินใจ ในการเลือกใช้วัสดุในการสร้างสรรค์ผลงาน เด็กสามารถบูรณาการองค์ประกอบต่าง ๆ เข้าด้วยกันเป็นรูปแบบใหม่						
	I3 ตั้งข้อสงสัย เด็กถามคำถามที่สัมพันธ์กับกิจกรรมที่กำลังทำ อาจถามตัวเอง เพื่อน หรือครู						
	I4 เล่นร่วมกับผู้อื่น เด็กสามารถเล่นแบบร่วมมือกับเพื่อนหรือผู้ใหญ่ สามารถสื่อสารความคิด โน้มน้าว หรือยอมรับความคิดเห็นผู้อื่น						
	I5 เพลิดเพลิน เด็กสามารถมองเห็นปัญหา และแก้ไขปัญหได้ด้วยความสนุกสนานและ เพลิดเพลิน						
	ขั้นนำเสนอ	R : Reflection (การสะท้อน) หมายถึง เด็กมีความเข้าใจในความคิดของตนเอง สามารถพิจารณาทบทวน ประเมินความคิดของตนเองและสะท้อนความคิดของตนเองให้แก่ผู้อื่นได้		3	2	1	
R1 การแสดงออก เด็กสามารถเล่าถึงผลงานหรือบอกเหตุผลในการสร้างสรรค์ชิ้นงาน ได้อย่างมั่นใจ กล่าวพูด กล่าวแสดงออก เด็กสามารถคิดและตอบคำถามในผลงานของตนเองได้							
R2 การยอมรับ เด็กยอมรับความคิดเห็น และเข้าใจความแตกต่างของผู้อื่น							
คะแนนรวมเชิงปริมาณ		รวม.....คะแนน					
คะแนนรวมเชิงคุณภาพ							
เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย		ระดับดีมาก	37-45 คะแนน				
		ระดับดี	28-36 คะแนน				
		ระดับปานกลาง	19-27 คะแนน				
		ระดับพอใช้	10-18 คะแนน				
		ระดับปรับปรุง	≤ 9 คะแนน				
ทั้งหมด จำนวน 15 ข้อ							



ลงชื่อ

ผู้บันทึก

เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

โดย ผู้ใช้ทั่วไป

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:00:23

O : Originality (ความคิดริเริ่ม) หมายถึง ความสามารถในการค้นหาแนวทางใหม่ ๆ หรือการคิดแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม		3 ดีมาก	2 ดี	1 พอใช้	0 ปรับปรุง	
O1	ความคิดริเริ่ม เด็กแสดงการคิดที่แปลกใหม่ไปจากเดิม หรือเป็นสิ่งใหม่ที่ไม่เคยทำมาก่อน					
O2	การสร้างสรรค์ผลงาน เด็กสร้างสรรค์ผลงานจากวัสดุที่หลากหลายได้แปลกใหม่หรือแตกต่างไปจากเดิม โดยอาจใช้วิธีการดัดแปลงหรือประยุกต์จากรูปแบบปกติทั่วไป					
O3	การวิเคราะห์ผลงานของเพื่อน เด็กแสดงความรู้สึกสนใจเมื่อได้พบเห็นสิ่งที่เพื่อนได้สร้างสรรค์ขึ้น เด็กสามารถบอกความคิดของตนเองต่อผลงานของเพื่อนได้ อาจแตกต่างไปจากความคิดของเพื่อนหรือแตกต่างไปจากเดิม					
E : Elaboration (ความละเอียดลออ) หมายถึง การคิดตกแต่งในรายละเอียด หรือการขยายความคิดหลักให้มีความสมบูรณ์		3 ดีมาก	2 ดี	1 พอใช้	0 ปรับปรุง	
E1	ความคิดละเอียดลออ เด็กเชื่อมโยงความสัมพันธ์ระหว่างผลงานกับสิ่งต่าง ๆ หรือความคิดได้อย่างครบถ้วน					
E2	การสร้างสรรค์ผลงาน เด็กรู้จักสังเกตวัสดุ อุปกรณ์ และเลือกใช้ได้อย่างหลากหลาย เด็กสามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างเป็นขั้นเป็นตอน เด็กไม่กลัวความผิดพลาด มีความอดทนในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเองจนสำเร็จลุล่วง					
E3	อธิบาย หรือวิเคราะห์ผลงานของตนเอง เด็กสามารถอธิบายรายละเอียดภายในผลงานได้อย่างละเอียด เป็นขั้นตอน ขยายความคิดในครั้งแรกให้สมบูรณ์ขึ้น และอธิบายให้เห็นเป็นภาพได้อย่างชัดเจน					
E4	การวิเคราะห์ผลงานของเพื่อน เด็กสามารถมองเห็นรายละเอียดที่คนอื่นมองไม่เห็นในผลงานของเพื่อน					
คะแนนรวมเชิงปริมาณ		รวม.....คะแนน				
คะแนนรวมเชิงคุณภาพ						
เกณฑ์การประเมินพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย		ระดับดีมาก	49-60 คะแนน			
		ระดับดี	37-48 คะแนน			
		ระดับปานกลาง	25-36 คะแนน			
		ระดับพอใช้	13-24 คะแนน			
ทั้งหมด จำนวน 20 ข้อ		ระดับปรับปรุง	≤ 12 คะแนน			



ผู้บันทึก
เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิพุทธ

ฉันชื่อ

คำชี้แจง : ให้เด็ก ๆ ทำเครื่องหมาย “✓” หรือ ติดสติ๊กเกอร์ลงบนภาพอารมณ์ที่ตนเองรู้สึก

คำถาม	อารมณ์ความรู้สึกของฉัน
1. วัสดุแปลกใหม่ ไม่เคยใช้มาก่อน	     
2. ฉันได้ทำความเข้าใจวัสดุต่าง ๆ	     
3. ฉันได้ทดลองวัสดุและอุปกรณ์	     
4. ฉันเลือกวัสดุและอุปกรณ์ได้ด้วยตนเอง	     
5. ฉันได้ลงมือทำงานศิลปะ	     
6. ฉันจัดการกับวัสดุและอุปกรณ์ที่ตนเองเลือกได้	     
7. ฉันแก้ไขปัญหาที่เกิดขึ้นได้	     



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

8. ฉันได้เล่าถึงผลงานที่ตนเองได้ทำ	     
9. ฉันคิดและตอบคำถามในผลงานของตนเองได้	     

ความรู้สึกต่อกิจกรรมในครั้งนี้



ชอบ สหุ ก



เฉย ๆ



น่าเบื่อ



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

แบบบันทึกการสัมภาษณ์ผลงานศิลปะสำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง ผู้บันทึกกรอกข้อมูลให้ครบถ้วน และบันทึกข้อมูลจากสิ่งที่เด็กอธิบาย หรือเล่าต่อผลงานที่ตนเองสร้างขึ้น

ชื่อ-นามสกุล ชื่อเล่น อายุ ปี
 แผนการจัดประสบการณ์ วันที่ / / เวลา น.
 ชื่อ-นามสกุล ผู้บันทึก ☐ ผู้วิจัย ☐ อื่น ๆ



ปะภาพผลงาน

ชื่อผลงาน ประเภทงาน ☐ 2 มิติ ☐ 3 มิติ

สิ่งที่เด็กเล่า

สิ่งที่ครูสังเกตได้จากเด็ก ๆ (เช่น พัฒนาการ, แสดงความชอบ)



เลขที่โครงการวิจัย 670125
 วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
 วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

ตารางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดสุนทรพจน์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

คำชี้แจง ผู้สอนวางแผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดสุนทรพจน์ ตามตารางที่กำหนด และทำเครื่องหมาย ✓ ในข้อที่ได้ทำแล้ว

กิจกรรมสุนทรพจน์	กิจกรรมศิลปะ	กิจกรรมศิลปะตามแนวคิดสุนทรพจน์	✓
การกำหนดหัวข้อการเรียนรู้			
สนับสนุนการเล่นแบบปลายเปิดจากวัสดุอุปกรณ์ที่ผู้สอนจัดเตรียมไว้ให้ อย่างรอบคอบและปลอดภัย	กำหนดหัวข้อกิจกรรมจากสิ่งที่เด็กสนใจ หรือสิ่งที่เด็กควรรู้ ผ่านการทำกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วย การปั้น การฉีก ตัด ปะ การพับกระดาษ การประดิษฐ์ การพิมพ์ภาพ	ผู้เรียนมีอิสระต่อการเรียนรู้ สามารถกำหนดจุดประสงค์ของการเรียนรู้ได้ด้วยตนเองหรือร่วมกับครูผู้สอนได้ (หัวข้อการจัดการเรียนรู้มีความยืดหยุ่น)	
สามารถเล่นได้ทั้งในห้องเรียนและกลางแจ้ง	สร้างสรรค์ผลงานได้ทั้งภายในห้องเรียนและกลางแจ้ง	บรรยายภาคภายในชั้นเรียนมีความเป็นอิสระ โดยจัดให้เหมาะสมกับการเรียนรู้ของเด็กในแต่ละหัวข้อการเรียนรู้	
วัสดุอุปกรณ์			
สนับสนุนการเล่นกับวัสดุแตกต่างกัน อย่างน้อย 7 ชนิด ทั้งวัสดุทางธรรมชาติและที่มนุษย์สร้างขึ้น	วัสดุในการทำกิจกรรมศิลปะมีความหลากหลาย และสอดคล้องกับหัวข้อการเรียนรู้	วัสดุธรรมชาติภายในห้องเรียนที่เด็กอาศัยอยู่ โดยวัสดุจะต้องมีความแตกต่างและหลากหลาย ทั้งด้านขนาด รูปร่าง สี และผิวสัมผัส ทั้งนี้ครูผู้สอนจะต้องจัดให้สอดคล้องกับหัวข้อการเรียนรู้จากง่ายไปยากตามลำดับขั้นหรือพัฒนาการ	
ดำเนินกิจกรรม			
เด็กเรียนรู้ และสามารถสร้างความรู้ผ่านการเล่น จากประสบการณ์โดยตรง	เด็กเรียนรู้ผ่านการลงมือทำกิจกรรม และสามารถสร้างสรรค์ผลงานได้ตามจินตนาการของตนเอง	เด็กเรียนรู้จากการลงมือปฏิบัติกิจกรรมด้วยตนเอง สามารถสร้างสรรค์ผลงานจากนามธรรมสู่รูปธรรมได้	
ชิ้นงานสามารถเคลื่อนย้าย ประกอบ และสร้างใหม่ได้	ได้ผลงานที่เสร็จสมบูรณ์เป็นรูปธรรม (ไม่สามารถเคลื่อนย้าย ประกอบใหม่ได้)	ผลงานสามารถเคลื่อนย้าย ประกอบ หรือสร้างสรรค์ใหม่ได้ ในกิจกรรมครั้งต่อไป (กระบวนการสร้างสรรค์)	
สามารถปรับเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ได้จากผลงานชิ้นเดิม	สามารถปรับเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานชิ้นใหม่ในครั้งต่อไป	เด็กสามารถสร้างสรรค์ผลงาน ปรับเปลี่ยนความคิดใหม่ ๆ ได้จากผลงานชิ้นเดิม (กระบวนการคิด)	
ประเมินสิ่งที่เด็กได้รับ			
การมองเห็นสิ่งที่จะเป็นไปได้ เช่น กำแพงอิฐที่ใช้กันเขตแดน เด็กอาจมองเป็นที่นั่งเล่น หรือที่ใช้เดิน	สร้างสรรค์ผลงานของตนเองได้ตามจินตนาการ โดยไม่ซ้ำแบบใคร	สร้างสรรค์ผลงานที่เปลี่ยนแปลงไปจากเดิม สามารถเลือกใช้วัสดุ และแก้ปัญหาจากการใช้วัสดุ อุปกรณ์ได้อย่างหลายหลาย	
เด็กสามารถค้นพบสิ่งใหม่ ๆ จากการทดลอง ลองผิดลองถูก	เด็กเรียนรู้สิ่งใหม่จากการใช้วัสดุที่หลากหลายภายในงานศิลปะ	รู้จักสังเกตวัสดุ อุปกรณ์ และเลือกใช้ได้อย่างเหมาะสม สามารถสร้างผลงานจากวัสดุที่หลากหลายได้แปลกใหม่ หรือแตกต่างไปจากเดิม โดยตัดแปลงหรือประยุกต์จากรูปปกติทั่วไปได้อย่างหลากหลาย	
เด็กสามารถบอกถึงแนวคิดการเล่น การจัดลำดับความสำคัญ และโอกาสจากข้อมูลที่ได้เก็บรวบรวมไว้	เด็กสามารถเล่าหรืออธิบายถึงสิ่งที่ตนสร้างสรรค์ขึ้นได้	เพิ่มเติมรายละเอียดของผลงานจากวัสดุที่หลากหลายและเชื่อมโยงสัมพันธ์กันสิ่งต่าง ๆ ทางความคิดได้อย่างเป็นลำดับและครบถ้วน	



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

แผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสุพารส์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย
เรื่อง “ สร้างสรรค์ร่วมกัน (Our Creation) ”

วัน/เดือน/ปี ครั้งที่ 6/10 ครั้งที่ คน
ครูผู้สอน เด็กปฐมวัยอายุระหว่าง 5-6 ปี จำนวน คน

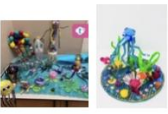
วัตถุประสงค์	สาระการเรียนรู้	กิจกรรม	สื่อการสอน	ประเมินผล
1. เพื่อให้เด็กสามารถถ่ายทอดความคิดและจินตนาการออกมาเป็นผลงานศิลปะร่วมกับผู้อื่นได้ 2. เพื่อให้เด็กสามารถเลือกใช้วัสดุและอุปกรณ์ร่วมกับเพื่อนได้อย่างหลากหลายและอย่างเป็นระบบ 3. เพื่อให้เด็กสามารถแสดงความคิดเห็นเห็นร่วมกันได้ 4. เพื่อให้เด็กสามารถบอกขั้นตอนหรือนำเสนอผลงานที่ได้สร้างสรรค์ขึ้นร่วมกับผู้อื่นได้ 5. เพื่อให้เด็กมีพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดจากการทำงานร่วมกับผู้อื่น	- การรู้ความต้องการของตนเอง - การวางแผนการทำงานได้อย่างเป็นระบบ - การจัดการต่อวัสดุและอุปกรณ์ที่หลากหลายได้อย่างปลอดภัย - สร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบใหม่ ๆ - การมองเห็นปัญหา และสามารถแก้ไขปัญหาดังกล่าวที่เกิดขึ้นได้ - การถ่ายทอดเรื่องราวเกี่ยวกับสิ่งที่ตนเองได้สร้างสรรค์ขึ้น - สร้างสรรค์ผลงานภายใต้เวลาที่จำกัด - การทำงานร่วมกับผู้อื่น	ขั้นเริ่ม (5-10 นาที) 1. ครูกระตุ้นความสนใจของเด็ก ๆ โดยการเล่านิทาน เล่นเกม ที่เกี่ยวกับกิจกรรมในวันนี้ 2. ครูแบ่งกลุ่มเด็กเป็น 4 กลุ่ม โดยมีจำนวนเด็กเท่า ๆ กัน ครูมอบหมายหัวข้อการทำงานให้เด็กแต่ละกลุ่ม พร้อมอธิบายว่าผลงานของแต่ละกลุ่มจะมีจำนวน 1 ชิ้น โดยทุกคนจะต้องมีส่วนร่วมในการทำงาน 3. แนะนำวัสดุ อุปกรณ์ วิธีการใช้ และข้อควรระวัง 4. ในครั้งที่ 6 ครูอธิบายวิธีการทำงานร่วมกับผู้อื่น ในครั้งที่ 8-10 ครูแนะนำวัสดุใหม่ และพูดคุยเกี่ยวกับประสบการณ์ในการทำกิจกรรมในครั้งนี้ ก่อน ขั้นสร้างสรรค์ (30-40 นาที) 1. เด็กเลือกการหัวข้อที่ตนเองสนใจ ในการสร้างสรรค์ผลงานในครั้งนี้ 2. เด็กวางแผน และทำการเลือกวัสดุ อุปกรณ์ที่ตนเองสนใจในการสร้างสรรค์ผลงาน 3. เด็กลงมือสร้างสรรค์ผลงาน โดยสามารถปรับปรุง เปลี่ยนแปลง และแก้ไขได้ตามความต้องการ ภายในระยะเวลาที่กำหนด (30 นาที) 4. ครูใช้คำถาม เพื่อให้เด็กมีส่วนร่วมในการแลกเปลี่ยนผลงานที่จะสร้างสรรค์ คอยให้คำปรึกษา ถามคำถามเชิงสร้างสรรค์เพื่อให้เด็กเกิดกระบวนการคิดต่อยอดมากยิ่งขึ้น และให้ความช่วยเหลือตามความเหมาะสม ขั้นนำเสนอ (10 นาที) 1. ครูให้เด็กช่วยกันกับวัสดุ อุปกรณ์ และทำความสะดวก 2. เด็กนำเสนอผลงานและแลกเปลี่ยนความคิดเห็นร่วมกับเพื่อนและคุณครู 3. ครูให้เด็กประเมินความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสุพารส์	1. การค้นคว้าการเรียนรู้ต่าง ๆ จำนวน 10 กิจกรรม 2. วัสดุ อุปกรณ์ 3. ตัวอย่างผลงาน	1. แบบสังเกตพฤติกรรมการสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย 2. แบบประเมินทักษะการคิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย 3. แบบสำรวจความพึงพอใจต่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสุพารส์
 ***ข้อมูลนี้อาจใช้เพื่อประโยชน์ในการวิจัยในชั้นเรียน*** เลขที่โครงการวิจัย 670125 วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567 วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568				

**สื่อการสอนสำหรับแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดสุนทรพจน์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย**

กิจกรรมที่	หน่วยการเรียนรู้	ชื่อกิจกรรม	การ์ด	ตัวอย่างผลงาน
1	เรื่องราวเกี่ยวกับตัวเอง	ใบหน้าของฉัน (All About Me Self Portrait Art)		
2	เรื่องราวเกี่ยวกับบุคคลและสถานที่แวดล้อมเด็ก	บ้านสวยที่เราสร้างได้ (Build My House)		
3	สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก	เมนูโปรด (Foodie Favorites)		
4	สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก	การเดินทางแสนสนุก (My Journey)		
5	สิ่งต่าง ๆ รอบตัวเด็ก	ของเล่นมหัศจรรย์ (Special Times)		



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

กิจกรรมที่	หน่วยการเรียนรู้	ชื่อกิจกรรม	การ์ด	ตัวอย่างผลงาน
6	ธรรมชาติรอบตัว	สัตว์เลี้ยงในฝัน (Create My Pet)		
7	ธรรมชาติรอบตัว	สิ่งมีชีวิตในธรรมชาติ (Nature's Wonders)		
8	ธรรมชาติรอบตัว	หนูน้อยรักธรรมชาติ (My Tiny Garden)		
9	ธรรมชาติรอบตัว	สัตว์ใต้ทะเล (Ocean Animals)		
10	ธรรมชาติรอบตัว	โลกใต้ทะเล (Under the sea)		



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

วัสดุสำหรับแผนการจัดประสบการณ์การเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์
เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย

ประเภทของวัสดุ		วัสดุ			
1	ประเภทไม้				
		ก้านไม้จริง	ก้านไม้หวาย	เส้นดอกไม้ไผ่	ลูกปัดกะลา
2	ประเภทกระดาษ				
		ลูกตีนเป็ด	อบเชย		
3	ประเภทดิน				
		ดินไทย	ดินเหนียวธรรมชาติ		



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568

ประเภทของวัสดุ		วัสดุ			
4	ประเภทหิน				
		หินแม่น้ำ	กรวด		
5	ประเภทพืช ผัก				
		เปลือกข้าวโพด	ผักตบชวาตากแห้ง	เยือกกล้วย	ไยบวบ
					
		ฝักถั่วดาวอินคา	มะตูมแห้ง		
6	ประเภทผ้า				
		ใยุ่น	ปอมปอม		
7	ประเภทสัตว์				
		เกล็ดปลา	ทรายจากเปลือกหอยแมลงภู่		



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันที่หมดอายุ 23 พ.ค. 2568



ภาคผนวก ง

ใบรับรองโครงการวิจัย จากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน
กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และศิลปกรรมศาสตร์

จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
CHULALONGKORN UNIVERSITY



คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์
และศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
อาคารจามจุรี 1 ชั้น 1 ห้อง 114 ถนนพญาไท แขวงวังใหม่ เขตปทุมวัน กรุงเทพมหานคร 10330
โทรศัพท์: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 234/67

ใบรับรองโครงการวิจัย

โครงการวิจัยที่ 670125 การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ เพื่อส่งเสริมทักษะการ
คิดสร้างสรรค์ สำหรับเด็กปฐมวัย

ผู้วิจัยหลัก นางสาว จันทนา ชัยโอภาณนท์

หน่วยงาน คณะครุศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

คณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยในคน กลุ่มสหสถาบัน ชุดที่ 2 สังคมศาสตร์ มนุษยศาสตร์ และ
ศิลปกรรมศาสตร์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย พิจารณาจริยธรรมการวิจัยโดยยึดหลัก ของ Declaration of Helsinki,
the Belmont report, CIOMS guidelines และ The international conference on harmonization
Good clinical practice (ICH-GCP) อนุมัติให้ดำเนินการศึกษาวิจัยเรื่องดังกล่าวได้

ลงนาม

(รองศาสตราจารย์ ดร. นวนน้อย ตรีรัตน์)

ประธานคณะกรรมการ

ลงนาม

(อาจารย์ ดร. ศยามล เจริญรัตน์)

กรรมการและเลขานุการ

รูปแบบการพิจารณาทบทวน: แบบเต็มขั้นตอน

วันที่รับรอง: 24 พฤษภาคม 2567

วันหมดอายุ: 23 พฤษภาคม 2568

เอกสารที่คณะกรรมการรับรอง

1. เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย
2. หนังสือยินยอมสำหรับผู้ปกครอง (ถ้ามี)
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เงื่อนไข

1. ผู้วิจัยให้ทราบว่าเป็นการวิจัยจริยธรรม หากดำเนินการกับข้อมูลการวิจัยก่อนได้รับการอนุมัติจากคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัย
2. หากใบรับรองโครงการวิจัยหมดอายุ การดำเนินการวิจัยต้องยุติ เมื่อต้องการต่ออายุต้องขออนุมัติใหม่ล่วงหน้าไม่น้อยกว่า 1 เดือน พร้อมส่งรายงานความก้าวหน้าการวิจัย
3. ต้องดำเนินการวิจัยตามที่ระบุไว้ในโครงการวิจัยอย่างเคร่งครัด
4. ให้เอกสารข้อมูลสำหรับกลุ่มตัวอย่างผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย ใบยินยอมของกลุ่มตัวอย่างหรือผู้มีส่วนร่วมในการวิจัย และเอกสารเชิญเข้าร่วมวิจัย (ถ้ามี) เฉพาะที่ประทับตราคณะกรรมการเท่านั้น
5. หากเกิดเหตุการณ์ไม่พึงประสงค์ร้ายแรงในสถานที่เก็บข้อมูลหรือข้อมูลจากคณะกรรมการ ต้องรายงานคณะกรรมการภายใน 5 วันทำการ
6. หากมีการเปลี่ยนแปลงการดำเนินการวิจัย ให้ส่งคณะกรรมการพิจารณาจริยธรรมการวิจัยก่อนดำเนินการ
7. โครงการวิจัยไม่เกิน 1 ปี สลับเบรจงานสิ้นสุดโครงการวิจัย (AF 03-13) และบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น สำหรับโครงการวิจัยที่เป็นวิทยานิพนธ์ให้ส่งบทคัดย่อผลการวิจัยภายใน 30 วัน เมื่อโครงการวิจัยเสร็จสิ้น ทั้งนี้เพื่อเป็นหลักฐานในการปิดโครงการ
8. โครงการวิจัยที่ได้รับการอนุมัติโครงการโดยการพิจารณาทบทวนแบบกรณีเว้น (Exemption review) ปฏิบัติตามเงื่อนไขข้อ 1, 6 และ 7 เท่านั้น



เลขที่โครงการวิจัย 670125
วันที่รับรอง 24 พ.ค. 2567
วันหมดอายุ 23 พ.ค. 2568

Digital Certificate

โดย ผู้ใช้ทั่วไป

ดาวนโหลดเมื่อ 15/12/2568 15:00:23



**Office of the Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects:
The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts**

Chamchuri 1 Building, Room 114, Phyathai Rd., Wang Mai, Pathumwan, Bangkok

Telephone: 02-218-3210 Email: curec2.ch1@chula.ac.th

COA No. 234/67

Certificate of Research Approval

Research Project Number 670125 DEVELOPMENT OF ART LEARNING MANAGEMENT MODEL
BASED ON LOOSE PARTS CONCEPT TO PROMOTE CREATIVE THINKING SKILLS FOR
PRESCHOOLERS

Principal Researcher Ms. Jantana Chaioapanon

Office Faculty of Education, Chulalongkorn University

The Research Ethics Review Committee for Research Involving Human Subjects: The Second Allied Academic Group in Social Sciences, Humanities and Fine and Applied Arts at Chulalongkorn University, based on Declaration of Helsinki, the Belmont report, CIOMS guidelines and the Principle of the international conference on harmonization – Good clinical practice (ICH-GCP) has approved the execution of the aforementioned research project.

Signature

(Associate Prof. Dr. Nualnoi Treerat)

Chair

Signature

(Lecturer Dr. Sayamol Charoenratana)

Secretary

Research Project Review Categories: Full Board

Date of approval: 24 May 2024

Expiry date: 23 May 2025

Documents approved by the Committee

1. Information Sheet for the Research Participants
2. Consent to take part in Research for Parents and Guardians
3. Research tools

Conditions

1. The researcher has acknowledged that it is unethical if he/she collects information for the research before the application for an ethics review has been approved by the Research Ethics Review Committee.
2. If the certificate of the research project expires, the research execution must come to a halt. If the researcher wishes to reapply for approval, he/she has to submit an application for a new certificate at least one month in advance, together with a research progress report.
3. The researcher must conduct the research strictly in accordance with what is specified in the research project.
4. The researcher must only use documents that provide information for the research sampling population/participants, their letters of consent and the letters inviting them to take part in the research (if any) that have been endorsed with the seal of the Committee.
5. If any seriously untoward incident happens to the place where the research information, which has requested the approval of the Committee, is kept, the researcher must report this to the Committee within five working days.
6. If there is any change in the research procedure, the researcher must submit the change for review by the Committee before he/she can continue with his/her research.
7. For a research project of less than one year the researcher must submit a report of research termination (AF 03-13) and an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. For a research project which is a thesis, the researcher must submit an abstract of the research outcome within thirty days of the research being completed. This is to be used as evidence of the termination of the project.
8. A research project which has passed the Exemption Review, must observe only the conditions in 1, 6 and 7



Digital Certificate

Project Number 670125

Date of approval 24 May 2024

Expiry date 23 May 2025

โดย ผู้ใช้ทั่วไป

ดาวน์โหลดเมื่อ 15/12/2568 15:00:23



ตัวอย่างชุดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์

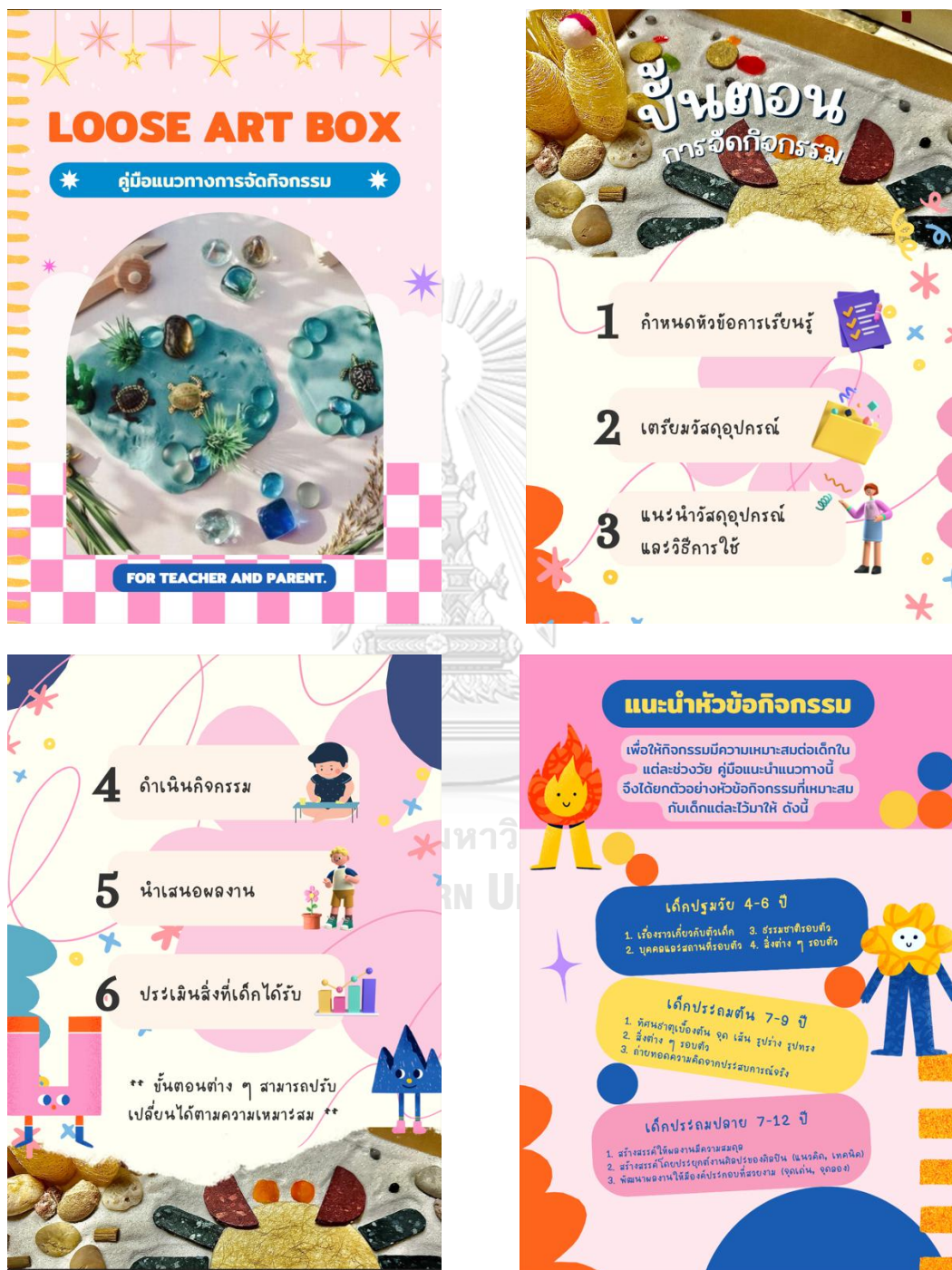


ภาพที่ 5 ชุดกิจกรรมศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (Loose Art Box)



ภาพที่ 6 คู่มือแนะนำการใช้งานภายในกล่อง

คู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์



ภาพที่ 7 คู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์



ภาพที่ 8 คู่มือแนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนรู้



ตัวอย่างผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ (แบบเดี่ยว)



ภาพที่ 9 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลัทธิสุนทรียศาสตร์ (แบบเดี่ยว)



ภาพที่ 10 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว)



ภาพที่ 11 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว)



ภาพที่ 12 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบเดี่ยว)

ตัวอย่างผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์ (แบบกลุ่ม)



ภาพที่ 13 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดลูสพาร์ตส์





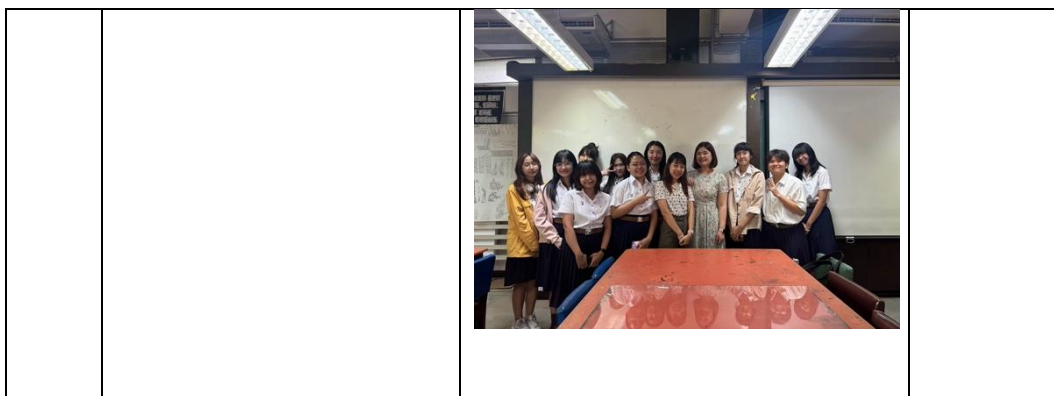
ภาพที่ 15 ผลงานจากการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดดูสพาร์ตส์ (แบบกลุ่ม)



การเผยแพร่นวัตกรรม

ลำดับ	รายละเอียดผลงาน	ภาพประกอบ	ปีที่ ดำเนินการ
1.	ได้รับรางวัลเหรียญทองในการ ประกวดผลงานนวัตกรรมสาย อุดมศึกษา (The Event Thailand Research Expo 2023)		2566
2.	ได้รับรางวัลจากโครงการ ประกวดสิ่งประดิษฐ์และ นวัตกรรม (Thailand New Gen Inventors Award 2024) จัดโดยสำนักงานการ วิจัยแห่งชาติ (วช.)		2567

3.	ได้รับรางวัลในงานประกวดนวัตกรรม “The 17th International Inventions and Innovations Show” (INTARG® 2024) Pearl Sand: Pearlescent Sand from Mussel Shells for Sustainable Art Applications ทรายมุก: ทรายประกายมุกจากเปลือกหอยแมลงภู่ สำหรับงานศิลปะเพื่อความยั่งยืน ในวันที่ 21-23 พฤษภาคม 2567 เมืองคาโตไวช์ สาธารณรัฐโปแลนด์	 	2567
4.	วิทยาการสอนในหัวข้อ การเล่น เพื่อพัฒนาการเรียนรู้สำหรับเด็กปฐมวัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรยายในวันที่ 15 มีนาคม 2567		2567
5.	วิทยาการสอนในหัวข้อ Loose Parts จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย บรรยายในวันที่ 14 มีนาคม 2568		2568



ประวัติผู้เขียน

ชื่อ-สกุล	นางสาวจันทนา ชัยโอภาณนธ์
วัน เดือน ปี เกิด	
สถานที่เกิด	128/1 ตรอกพระยาสุนทร แขวงรองเมือง เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
วุฒิการศึกษา	สำเร็จการศึกษาระดับปริญญาบัณฑิต ศิลปกรรมศาสตรบัณฑิต (ศป.บ.) Bachelor of Fine and Applied Arts (B.F.A.) (เกียรตินิยมอันดับ 2) สาขาทัศนศิลป์ (Visual Arts) เอกศิลปะการถ่ายภาพ คณะศิลปกรรม จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
ที่อยู่ปัจจุบัน	128/1 ตรอกพระยาสุนทร แขวงรองเมือง เขตปทุมวัน กรุงเทพฯ 10330
ผลงานตีพิมพ์	1) จันทนา ชัยโอภาณนธ์ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2567). การวิเคราะห์รูปแบบการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ DEC Journal (Online) คณะมัณฑนศิลป์ มหาวิทยาลัยศิลปากร. (มกราคม - เมษายน). 3(1), 36-56. 2) จันทนา ชัยโอภาณนธ์ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2567). แนวทางการจัดการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารวิชาการ ครุศาสตร์สวนสุนันทา (TCI 2). (กรกฎาคม - ธันวาคม). 8(2), 119-129. 3) จันทนา ชัยโอภาณนธ์ และ โสมฉาย บุญญานันต์. (2567). การออกแบบชุดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะตามแนวคิดทฤษฎีการสร้างสรรค์ เพื่อส่งเสริมทักษะการคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. วารสารร้อยแก่นสาร Journal of Roi Kaensarn Academi (TCI 1). (เดือนธันวาคม). 9(12), 1373-1385.
รางวัลที่ได้รับ	พ.ศ. 2566 - รางวัลศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม และแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม ระดับปริญญาโท จัดแสดงในวันที่ 4 พฤษภาคม-27 มิถุนายน 2566 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ พ.ศ. 2567 รางวัลศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม และแสดงผลงานในนิทรรศการศิลปะนิพนธ์ยอดเยี่ยม ระดับปริญญาโท จัดแสดงในวันที่ 5 พฤษภาคม-28 มิถุนายน 2567 ณ หอศิลป์สมเด็จพระนางเจ้าสิริกิติ์ฯ โดยได้รับทุนจากโครงการผลิตภัณฑน์นวัตกรรมจากเปลือกหอยแมลงภู่น้ำ พ.ศ. 2566 - รางวัลเหรียญทองในการประกวดผลงานนวัตกรรมสาย

อุดมศึกษา (The Event Thailand Research Expo 2023) จัดโดย
สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

พ.ศ. 2567 - รางวัลเหรียญทองจากโครงการประกวดสิ่งประดิษฐ์และ
นวัตกรรม (Thailand New Gen Inventors Award 2024) จัดโดย
สำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

พ.ศ. 2567 - รางวัลเหรียญทองในงานประกวดการออกแบบแฟชั่นอย่าง
ยั่งยืน SUSFUTURE 2024 "From Tradition to Future - A Journey of
Sustainable Fashion" International Design Exhibition Title of
Artwork: "NATUREWELRING" The exhibition was held at THE
JARDIN * IEGO ART (Taipei) and HSING WU UNIVERSITY (New
Taipei) from 3 to 23 June 2024.

พ.ศ. 2567 - รางวัลเหรียญทองในงานประกวดนวัตกรรม “The 17th
International Inventions and Innovations Show” (INTARG® 2024)
Pearl Sand: Pearlescent Sand from Mussel Shells for Sustainable
Art Applications ทราียมุก: ทราียมุกจากเปลือกหอยแมลงภู่
สำหรับงานศิลปะเพื่อความยั่งยืน ในวันที่ 21-23 พฤษภาคม 2567 เมืองคา
โตไวซ์ สาธารณรัฐโปแลนด์

พ.ศ. 2568 - รางวัลรองชนะเลิศอันดับที่ 2 และรางวัลเหรียญทองในงาน
ประกวดนวัตกรรมโครงการประกวดสิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม
(Thailand New Gen Inventors Award 2025) ระดับอุดมศึกษา ด้านการ
ท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Sand Story: กิจกรรมประดิษฐ์ของที่
ระลึกเพื่อการเรียนรู้แหล่ง โบราณสถานในการท่องเที่ยวเชิงสร้างสรรค์ จัด
โดยสำนักงานการวิจัยแห่งชาติ (วช.)

พ.ศ. 2568 - รางวัลเหรียญเงินในงานประกวดนวัตกรรม โครงการประกวด
สิ่งประดิษฐ์และนวัตกรรม (Thailand New Gen Inventors Award 2025)
ระดับอุดมศึกษา ด้านการท่องเที่ยวและเศรษฐกิจสร้างสรรค์ Aquakey:
กิจกรรมเพื่อส่งเสริมการอนุรักษ์สัตว์ทะเล
เพื่อการท่องเที่ยวเชิงอนุรักษ์และสร้างสรรค์จัดโดยสำนักงานการวิจัย
แห่งชาติ (วช.)