

การสอนศิลปะกับนักเรียนในชีวิตการเป็นครูศิลปะ

กนกรัศม์ เพ็ชรพันธุ์

บทนำ

เนื่องจากผู้เขียนได้มีโอกาสรับราชการครูครั้งแรกที่โรงเรียนบ้านราโอมง อำเภอบาง จังหวัดยะลา ซึ่งเป็นเขตพื้นที่เสี่ยงภัยใน 3 จังหวัดชายแดนใต้ สถาบันแห่งนี้ มีการจัดการเรียนการสอนที่ค่อนข้างแตกต่างไปจากสถาบันอื่นในบ้านเมืองของเราอยู่บ้าง จึงขอนำประสบการณ์ที่ได้รับมาเผยแพร่ดังนี้

สถาบันแห่งนี้เป็นสถาบันที่เก่าแก่แห่งหนึ่งในอำเภอบาง มีการจัดการศึกษาระดับปฐมวัย ระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาตอนต้น เพื่อให้เด็กวัยเรียนระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและการศึกษาภาคบังคับทุกคน ทั้งเด็กปกติและเด็กที่มีบกพร่องด้านต่างๆ เด็กด้อยโอกาสในเขตบริการของโรงเรียนได้รับการศึกษาขั้นพื้นฐานอย่างทั่วถึง โรงเรียนได้พัฒนาการเรียนการสอนอิสลามศึกษา โดยสอนตามนโยบาย 1 โรงเรียน 2 ระบบ ในปีการศึกษา 2549 เมื่อผู้เขียนได้เข้ามาบรรจุเป็นครูวันแรก ผู้เขียนรู้สึกว่าเป็นโรงเรียนเล็กๆ ที่น่ารักแห่งหนึ่ง นักเรียนที่นี่จะเป็นมุสลิมเกือบ 100% แต่สิ่งที่ผู้เขียนประทับใจนั้น คือ ความสามารถในการรับรู้ทางด้านศิลปะของพวกเขา การแสดงออกทางศิลปะเป็นการแสดงออกถึงความต้องการภายในและระบายความปรารถนาในจิตใจของตนออกมา สิ่งที่เขาต้องการ คือ ความสันติ ยุติการรบราฆ่าฟัน ความขัดแย้ง การแก่งแย่ง ล้วนเป็นสิ่งที่พวกเขาไม่ต้องการและสิ่งที่ต้องการมากที่สุดคือ ความเข้าใจในวิถีการดำเนินชีวิตในรูปแบบชาวมุสลิม เมื่อนักเรียนได้ถ่ายทอดความรู้สึกซ่อนเร้นภายในออกมาเป็นผลงานศิลปะ ทำให้ผู้เขียนได้ทราบว่านักเรียนได้สร้างโลกใหม่ โลกที่ฝันเฟื่องขึ้นมาเป็นเพราะพวกเขามีความต้องการในส่วนลึกของจิตใจที่ไม่อาจตอบสนองได้ในชีวิตจริง ด้วยเหตุนี้การจัดการเรียนการสอนศิลปะสำหรับนักเรียน ในเขตพื้นที่เสี่ยงภัยตามธรรมชาติของผู้เขียนคิดว่า ควรให้ผู้เรียนได้ใช้อารมณ์สร้างสรรค์ ตามที่ผู้เรียนถนัดและสนใจอย่างเต็มศักยภาพ โดยมอบโอกาสในการเรียนรู้ จาก ครูผู้ศิษย์ ปู่แนวทางสำหรับชีวิต และอนาคตของผู้เรียน เป็นกิจกรรมที่มีคุณค่าอย่างยิ่ง (โรงเรียนบ้านราโอมง นิทรรศการศิลปะนักเรียน , 2552) การเรียนศิลปะเป็นการให้ผู้เรียนได้รู้จักพัฒนาตนเอง กิจกรรมในชั้นเรียนไม่ใช่กิจกรรมการ

แข่งขัน แต่เป็นกิจกรรมเพื่อการพัฒนา งานชิ้นแรกและงานชิ้นสุดท้ายของแต่ละคนเป็นสิ่งที่นำมา
มองศักยภาพการพัฒนาได้ดี การสอนศิลปะไม่ใช่ต้องการชิ้นงานเพื่อประเมินผลอย่างเดียว

(ราชภัฏวิชาการ นิทรรศการศิลปะคนเรียนครู, 2544) “ถ้าจะให้เด็กเขียนดอกกุหลาบ มิได้มอง
เพียงดอกกุหลาบในกระดาษ แต่ควรมองถึงดอกกุหลาบที่เกิดขึ้นในจิตใจของเด็กด้วย” ซึ่งในการ
ประเมินผลงานทางศิลปะ ครูไม่ควรนำผลงานของนักเรียนมาเปรียบเทียบกัน แต่ควรประเมิน
พัฒนาการตามวัตถุประสงค์ของกิจกรรมของเด็กแต่ละคน ครูควรมองผลงานของเด็กเป็นสิ่งที่
มีชีวิต การพัฒนาคือการเคลื่อนไหว ศักยภาพของเด็กแต่ละคนไม่เหมือนกัน เด็กที่ลากเส้นตรงได้ตรง
จะมีความมั่นใจในอารมณ์และศักยภาพทางร่างกายดีกว่าเด็กที่ลากเส้นไม่ตรงเข้าไปเข้ามา เพราะขาด
ความมั่นใจในตนเอง ซึ่งอาจจะเกี่ยวกับศักยภาพทางร่างกายที่ไม่ดีและอาจจะเกี่ยวข้องกับการเลี้ยงดู
ของครอบครัวด้วย

การถ่ายทอดศิลปะเป็นการสะท้อนการรับรู้จากสิ่งเร้าที่เกิดจากประสาทสัมผัส โดยอารมณ์
และความคิดเห็นเป็นตัวปรุงแต่ง สิ่งเร้าสิ่งเดียวกันแต่คนจะมีความรู้สึกไม่เหมือนกัน ทั้งนี้แล้วแต่
ประสบการณ์ของแต่ละคน (กมลรัตน์ หลักสุวรรณ, 2528 : 31-34) บางคนจะถ่ายทอดสิ่งที่เห็นแทนค่า
ด้วยสัญลักษณ์ ด้วยทัศนธาตุ สิ่งเหล่านี้ครูไม่ควรมองข้าม กระบวนการเรียนการสอนในโรงเรียน
ไม่ใช่การทำงานที่โรงงาน ที่จะได้ผลผลิตเหมือนกันหรือคล้ายกัน ครูศิลปะจะมีกระบวนการให้
ผู้เรียนเกิดพัฒนาสร้างสรรค์อย่างไรและนักเรียนจะเป็นผลผลิตในแบบที่ครูต้องการหรือไม่ ผู้ที่ทำ
หน้าที่ครู จึงควรมีวิธีการแสวงหาศักยภาพที่ดีที่สุดของนักเรียน เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์และนักเรียน
จะเป็นผลผลิตในแบบที่ครูต้องการหรือไม่ ผู้ที่ทำหน้าที่ครู จึงควรมีวิธีการแสวงหาศักยภาพที่ดี
ที่สุดของผู้เรียน เพื่อพัฒนาสร้างสรรค์ หล่อหลอมจิตใจ ให้มีความอ่อนโยน ปลูกฝังสิ่งที่ดีงามให้
เกิดขึ้นในจิตใจของผู้เรียนและสิ่งเหล่านี้จะนำพานักเรียนในเขตพื้นที่เสี่ยงภัย พบกับความสันติสุขได้
เพราะ “ความรักและความสุขในการดำรงชีวิตร่วมกัน” ด้วยความประทับใจในการเป็นครูครั้งแรก
ของผู้เขียน ทำให้มีความต้องการค้นคว้าและศึกษาเพิ่มเติมและได้รับแรงบันดาลใจสู่การศึกษาความ
เป็นมาและความสำคัญของปัญหาการวิจัยในปัจจุบัน

ซึ่งจากการจัดการเรียนการสอนปัจจุบันมีจุดมุ่งหมายเพื่อพัฒนาให้นักเรียนเกิดทักษะการวาดภาพขั้นพื้นฐานและการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีความสำคัญ เพื่อให้ในการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะในระดับสูงต่อไป ผู้เขียนในฐานะของผู้วิจัยและเป็นครูผู้สอนจึงตั้งใจที่จะนำความรู้ทางด้านศิลปะที่ได้เรียนมาในระดับต่างๆ มาสอนนักเรียนและสร้างนักธุรกิจรุ่นเยาว์ให้เป็นโมเดลตัวอย่างของประเทศไทย โดยการใช้นวัตกรรมใหม่ที่ผู้วิจัยได้ประดิษฐ์ขึ้น เพื่อทดลองใช้กับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะเชิงพาณิชย์ให้กับนักเรียนและการวาดภาพต้นแบบความคิดด้วยการต่อเติมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพื่อนำไปใช้พัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะให้มีคุณภาพมากขึ้น

ผลการศึกษาวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยให้นักเรียนนำความรู้ที่ครูสอนในวิชาศิลปะมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์จริง เริ่มตั้งแต่กระบวนการก่อนการประดิษฐ์จากการร่างภาพต้นแบบและออกมาเป็นชิ้นงานบูรณาการในรูปแบบต่างๆ นำเอาไอเดียความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนพัฒนาในระดับที่สูงขึ้นให้กลายเป็นผลิตภัณฑ์ศิลปะและนำผลการวิจัยในครั้งนี้ใช้เป็นประโยชน์สำหรับผู้วิจัยเพื่อให้ได้ข้อมูลไปปรับปรุงสำหรับการเขียนโครงการ “นักธุรกิจรุ่นเยาว์” ของโรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรี ต่อไป

วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อศึกษาพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรี
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรี

แนวคิด ทฤษฎีและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

พฤติกรรม (Behavior) ความถึง การแสดงและกิริยาท่าทางซึ่งสิ่งมีชีวิต ระบบหรืออัตลักษณ์ ประดิษฐ์ที่เกิดร่วมกันกับสิ่งแวดล้อม ซึ่งรวมระบบอื่นหรือสิ่งมีชีวิตโดยรวมเช่นเดียวกับสิ่งแวดล้อมทางกายภาพ พฤติกรรมเป็นการตอบสนองของระบบหรือสิ่งมีชีวิตต่อสิ่งเร้าหรือการรับเข้าทั้งหลายไม่ว่าจะเป็นภายในหรือภายนอก มีสติหรือไม่มีสติระลึก ชัดเจนหรือแอบแฝง และโดยตั้งใจหรือไม่ตั้งใจ

การสร้างสรรค์ (Creativity) หมายถึงการสร้างสิ่งใหม่ๆ ที่มีคุณค่า โดยสิ่งใหม่ที่เกิดขึ้นอาจมีการอ้างอิงบุคคลผู้สร้างสรรค์ หรือสังคมหรือขอบเขตภายในที่ได้สร้างสรรค์สิ่งแปลกใหม่ขึ้นมา ซึ่ง

การวัดคุณค่าดังกล่าวอาจใช้ได้หลายวิธี สำหรับด้านวิชาการนั้น ต่างให้ความสนใจเกี่ยวกับการสร้างสรรค์กันอย่างแพร่หลาย: ทั้งทางจิตและกระบวนการทางระบบประสาทที่เกี่ยวข้องกับกิจกรรมสร้างสรรค์, ความสัมพันธ์ระหว่างลักษณะทางบุคลิกภาพและความสามารถในการสร้างสรรค์, ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์และสติปัญญา, การเรียนรู้และสุขภาพจิต ตลอดจนวิธีการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ผ่านการฝึกอบรมและเทคโนโลยีเข้าช่วย

ความพึงพอใจของนักเรียน (*Student Satisfaction*) หมายถึง ความรู้สึกชื่นชมและประทับใจในการสร้างสรรค์ผลงานของตนเอง นักเรียนสนุกกับการวาดเส้นและระบายสีภาพ มีความรู้สึกในทางบวกสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยไอเดียของตนเองเป็นผลงานศิลปะที่ให้ความรู้สึกแปลกใหม่ น่าสนใจและประเมินผลงานศิลปะของตนเองได้ว่า สวยงามหรือต้องปรับปรุง

การสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ (*Prototyping Process*) การสร้างต้นแบบจะไม่พัฒนาทั้งระบบทีเดียวทั้งหมด แต่จะพัฒนาโดยใช้ต้นแบบ ซึ่งประกอบด้วยส่วนต่างๆ ของระบบในในแต่ละจำลองให้มีขนาดเล็กเพื่อให้ผู้ใช้ได้ทดลองใช้ก่อน และให้ข้อเสนอแนะเพื่อใช้ในการปรับปรุงต้นแบบนี้ให้เหมาะสมต่อไป กระบวนการนี้จะปฏิบัติการซ้ำๆ จนกระทั่งผู้ใช้ยอมรับระบบ จึงจะนำต้นแบบนั้นไปพัฒนาให้เต็มรูปแบบต่อไป

วิธีดำเนินการวิจัย

ซึ่งทางผู้วิจัยได้ใช้สถิติการหาโดยใช้ค่าความถี่ (*Frequency*) และค่าร้อยละ (*Percentage*) ใช้สถิติวิเคราะห์ *Chi-Square Test* ในการทดสอบแจกแจงความถี่ของข้อมูล ความเป็นอิสระกันของตัวแปร กลุ่มตัวอย่างในการศึกษา คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรีจำนวน 80 คน การทดสอบคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย โดยการวิเคราะห์หาค่าความตรงของเนื้อหา (*Content Validity*) และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม โดยการนำข้อเสนอแนะจากอาจารย์ที่ปรึกษาประจำกลุ่มและข้อเสนอแนะจากผู้เชี่ยวชาญในโรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรี มาปรับปรุงแก้ไขข้อความ เพื่อให้มีความถูกต้องของภาษา ความตรงและความครอบคลุมเนื้อหา จนแบบสอบถามมีความสมบูรณ์เพียงพอที่จะนำไปใช้ การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงพรรณนา (*Descriptive Statistics*) ใช้อธิบายข้อมูล และลักษณะข้อมูลทั่วไปที่รวบรวมจากกลุ่มประชากร โดยนำเสนอในรูปแบบของตารางแจกแจงความถี่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน การวิเคราะห์ข้อมูลเชิงอนุมาน (*Inferential Statistics*) เป็นการศึกษาข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างโดยใช้

โปรแกรมสำเร็จรูปทางสถิติ ในการทดสอบสมมุติฐาน (Hypothesis Testing) โดยใช้เครื่องมือในการวิเคราะห์ผลทางสถิติ ด้วยวิธี Chi-Square เพื่อทดสอบความเป็นอิสระต่อกันของตัวแปร

กำหนดช่วงเวลาในการเก็บรวบรวมข้อมูล ระหว่างเดือนพฤศจิกายน – กุมภาพันธ์ 2561 โดยแบบสอบถามเป็นแบบตอบด้วยตนเอง (Self-Administered Questionnaire) โดยข้อมูลแบบสอบถามแบ่งเป็น 3 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 ข้อมูลส่วนบุคคล

ส่วนที่ 2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะเชิงพาณิชย์ได้

ส่วนที่ 3 ความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเอง

สรุปผลการวิจัย

1. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล

ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 80 คน มีข้อมูลดังนี้

1.1 ด้านเพศ พบว่าเพศชาย มีจำนวน 35 คน คิดเป็นร้อยละ 43.80 และเพศหญิง มีจำนวน 45 คน คิดเป็นร้อยละ 56.30

1.2 ด้านอายุ นักเรียนส่วนใหญ่อยู่ในช่วงอายุ 11 ปี จำนวน 77 คน คิดเป็นร้อยละ 96.25 และมีนักเรียนในช่วงอายุ 10 ปี จำนวน 3 คน คิดเป็นร้อยละ 3.75

1.3 ด้านการศึกษา พบว่าประถมศึกษาปีที่ 5/3 จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00, ประถมศึกษาปีที่ 5/4 จำนวน 40 คน คิดเป็นร้อยละ 50.00

1.4 ด้านอาชีพของผู้ปกครอง พบว่ามีอาชีพธุรกิจส่วนตัว จำนวน 30 คนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 37.50, รองลงมาคืออาชีพ พนักงานบริษัท จำนวน 16 คน และอาชีพข้าราชการ/รัฐวิสาหกิจ จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 20.00

1.5 ด้านรายได้ต่อเดือนของผู้ปกครอง พบว่ามีรายได้ 10,001-20,000 บาท จำนวน 22 คนมากที่สุด คิดเป็นร้อยละ 27.50 และรองลงมาคือรายได้ 20,001-30,000 บาท จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 26.30

2. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 80 คน มีข้อมูลดังนี้

2.1 เหตุผลที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะ

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่สนุกกับการเรียนศิลปะในโรงเรียนมากที่สุด ร้อยละ 51.30
รองลงมาคือความพึงพอใจในผลงานศิลปะของตนเอง ร้อยละ 32.50

2.2 ช่องทางการรับข้อมูลการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะมากที่สุด

ผู้ตอบแบบสอบถามส่วนใหญ่ได้รับข้อมูลจากครูศิลปะหรือครูในโรงเรียนมากที่สุด ร้อยละ
65.00 รองลงมาคือ Social Media (Facebook , Line) ร้อยละ 15.00

2.3 บุคคลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะเชิงพาณิชย์มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าครูศิลปะหรือครูในโรงเรียนมีอิทธิพลมากที่สุด ร้อยละ 41.30
รองลงมาคือบุคคลในครอบครัว ร้อยละ 23.80 ตนเอง

2.4 ช่วงวันที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะ การพิมพ์ และศิลปะการพิมพ์

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่าช่วงวันเสาร์ – วันอาทิตย์ หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์มากที่สุด ร้อยละ
77.50 และช่วงวันจันทร์ - วันศุกร์ ร้อยละ 22.50

2.5 ความถี่ของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะได้

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลความถี่ของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะได้
มากที่สุด 1 – 2 ครั้ง/เดือน ร้อยละ 47.50, รองลงมาคือ 3 – 5 ครั้ง/เดือน

2.6 การนำความคิดสร้างสรรค์ไปสร้างเป็นธุรกิจของครอบครัว

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลทำได้ จำนวน 71 คน ร้อยละ 88.80, ไม่แน่ใจ จำนวน 7 คน ร้อยละ 8.80
และทำไม่ได้ จำนวน 2 คน ร้อยละ 2.50

3. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ
ของตนเอง

ผลการศึกษาพบว่าผู้ตอบแบบสอบถามทั้งหมด 80 คน มีข้อมูลดังนี้

3.1 ด้านความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ

นักเรียนมีความพึงพอใจมีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 21.63
ได้แก่ สนุกกับการวาดเส้นง่ายๆ อย่างอิสระมากที่สุด(ค่าเฉลี่ย 4.49) รองลงมาคือพึงพอใจกับการ
ระบายสีและเข้าใจเทคนิคการระบายสีดินสอบนกระดาษ(ค่าเฉลี่ย 4.48)

3.1 ด้านความพึงพอใจในการใช้เทคนิคศิลปะและวิธีการนำเสนอด้วยสื่อการสอนผลิตภัณฑ์
ต้นแบบของครู

นักเรียนมีความพึงพอใจในการใช้เทคนิคศิลปะและวิธีการนำเสนอด้วยสื่อการสอนผลิตภัณฑ์ต้นแบบของครุมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 21.88 ได้แก่ สนุกกับการใช้เทคนิคศิลปะการวาดเส้นอิสระของครุมากที่สุด(ค่าเฉลี่ย 4.50) รองลงมาคือ สื่อการสอนศิลปะของครุให้ความรู้สึที่น่าสนใจ เพราะแปลกใหม่และไม่เคยเห็นมาก่อน(ค่าเฉลี่ย 4.49)

3.2 ด้านความพึงพอใจในเทคนิคการใช้สีดินสอพ่นกระดาษและวิธี *Contour Drawing* วาดภาพต้นแบบ

นักเรียนมีความพึงพอใจในเทคนิคการใช้สีดินสอพ่นกระดาษและวิธี *Contour Drawing* วาดภาพต้นแบบมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 22.06 ได้แก่ พึงพอใจในการใช้เทคนิคสีดินสอพ่นกระดาษมากที่สุด(ค่าเฉลี่ย 4.54) รองลงมาคือ สนุกสนานกับการใช้เทคนิคสีดินสอพ่นกระดาษและวิธี *Contour Drawing* วาดภาพต้นแบบ(ค่าเฉลี่ย 4.48)

3.3 ด้านความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ศิลปะต้นแบบเหมือนจริง

นักเรียนมีความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ศิลปะต้นแบบเหมือนจริงมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 22.25 ได้แก่ พึงพอใจกับการวาดเส้นง่ายๆอย่างอิสระมากที่สุด(ค่าเฉลี่ย 4.54) รองลงมาคือ พึงพอใจกับภาพต้นแบบที่ให้ความรู้สึกสวยงามน่าสนใจและแปลกตา(ค่าเฉลี่ย 4.50)

3.4 ด้านความพึงพอใจในการนวัตกรรมใหม่ คือ บล็อกสกรีน ล้างได้ *Block Screen Innovation* สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะจากต้นแบบเหมือนจริง

นักเรียนมีความพึงพอใจในการนวัตกรรมใหม่ คือ บล็อกสกรีน ล้างได้ *Block Screen Innovation* สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะจากต้นแบบเหมือนจริงมีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 22.09 ได้แก่ พึงพอใจกับตัวอย่างผลิตภัณฑ์ศิลปะต้นแบบเหมือนจริงของครุมากที่สุด(ค่าเฉลี่ย 4.61) รองลงมาคือ ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองสามารถสร้างผลิตภัณฑ์ต้นแบบได้หลายชิ้น(ค่าเฉลี่ย 4.40)

3.5 ด้านความพึงพอใจสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะสู่เชิงพาณิชย์และเป็นธุรกิจของครอบครัวได้

นักเรียนมีความพึงพอใจสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะสู่เชิงพาณิชย์และเป็นธุรกิจของครอบครัวได้มีค่าเฉลี่ยรวมเท่ากับ 22.79 ได้แก่ เป็นแนวทางในการประดิษฐ์สร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นมากที่สุด (ค่าเฉลี่ย 4.54) รองลงมาคือ สนุกสนานกับการนำความรู้ศิลปะในห้องเรียนมาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์สู่เชิงพาณิชย์(ค่าเฉลี่ย 4.46)

4. ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเพื่อทดสอบสมมติฐาน

สมมติฐานที่ 1: ปัจจัยส่วนบุคคลของนักเรียนต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเองแตกต่างกัน เพื่ออธิบายผลต่อความพึงพอใจ สามารถเขียนเป็นสมมติฐานทางสถิติได้ดังนี้

สมมติฐานข้อที่ 1.1 เพศไม่มีผลต่อการทดสอบความสัมพันธ์ระหว่าง ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตัวเองกับเพศ พบว่า เพศไม่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเอง

สมมติฐานข้อที่ 1.2 ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตัวเองกับอายุ พบว่า อายุไม่สามารถหาค่าได้

สมมติฐานข้อที่ 1.3 ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตัวเองกับการศึกษา พบว่า การศึกษาไม่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเอง

สมมติฐานข้อที่ 1.4 ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตัวเองกับอาชีพของผู้ปกครอง พบว่า อาชีพของผู้ปกครองไม่มีความสัมพันธ์กับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเอง

สมมติฐานข้อที่ 1.5 ความสัมพันธ์ระหว่างความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตัวเอง กับรายได้ต่อเดือนของผู้ปกครอง พบว่า รายได้ต่อเดือนของผู้ปกครองไม่มีผลต่อความพึงพอใจกับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเอง

สมมติฐานที่ 2: พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะได้

2.1 เหตุผลที่สร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะไม่มีความสัมพันธ์กับสมมติฐาน

2.2 ความพึงพอใจไม่มีความสัมพันธ์กับเหตุผลที่สร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะ

2.3 ความพึงพอใจไม่มีความสัมพันธ์กับช่องทางการรับข้อมูลการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะมากที่สุด

2.4 ความพึงพอใจไม่มีความสัมพันธ์กับบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะ

2.5 ความพึงพอใจไม่มีความสัมพันธ์กับช่วงวันที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะการปั้นส์ และศิลปะการพิมพ์

2.6 ความพึงพอใจไม่มีความสัมพันธ์กับความถี่ของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสร้างผลิตภัณฑ์ศิลปะได้

2.7 ความพึงพอใจมีความสัมพันธ์กับการนำความคิดสร้างสรรค์ไปสร้างเป็นธุรกิจของครอบครัว

5. อภิปรายผลการวิจัย

1. ข้อมูลเกี่ยวกับปัจจัยส่วนบุคคล

จากการศึกษาพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรีพบว่า ส่วนใหญ่เป็นเพศหญิงและมีอายุเท่ากับ 11 ปี ผู้ปกครองของนักเรียนมีอาชีพธุรกิจส่วนตัวมากที่สุด และอาชีพค้าขายน้อยที่สุด โดยส่วนใหญ่ผู้ปกครองมีรายได้ต่อเดือนอยู่ในช่วง 10,001-20,000 บาท

2. ข้อมูลเกี่ยวกับพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

จากการศึกษาพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสุพรรณภูมิ จังหวัดสุพรรณบุรี พบว่า เหตุผลที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะ ส่วนใหญ่สนุกกับการเรียนศิลปะในโรงเรียน และได้รับแรงบันดาลใจจากครอบครัว และเป็นธุรกิจของครอบครัวหรือขายในช่องทางออนไลน์น้อยที่สุด ช่องทางการรับข้อมูลการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะมากที่สุดและบุคคลที่มีอิทธิพลต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะเชิงพาณิชย์มากที่สุดคือจากครูศิลปะหรือครูในโรงเรียน ช่วงวันที่สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะ การพันส์ และศิลปะการพิมพ์ ในช่วงวันเสาร์ – วันอาทิตย์ หรือวันหยุดนักขัตฤกษ์มากที่สุด จำนวน 1 – 2 ครั้ง/เดือน และส่วนใหญ่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ไปสร้างเป็นธุรกิจของครอบครัวได้

3. ข้อมูลเกี่ยวกับความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบของตนเอง

จากการศึกษาพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่มีผลต่อความพึงพอใจของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนมีต่อการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ต้นแบบ ได้แก่ สนุกกับการวาดเส้นง่ายๆ อย่างอิสระอยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจในการใช้เทคนิคศิลปะและวิธีการนำเสนอด้วยสื่อการสอนผลิตภัณฑ์ต้นแบบของครูในระดับมากที่สุด ด้านความพึงพอใจในเทคนิคการใช้ดินสอบนกระดาษและวิธี *Contour Drawing* วาดภาพต้นแบบคือมีความพึงพอใจในการใช้เทคนิคใช้ดินสอบนกระดาษอยู่ในระดับมากที่สุด ความพึงพอใจในผลิตภัณฑ์ศิลปะต้นแบบเหมือนจริง คือพึงพอใจกับการวาดเส้นง่ายๆอย่างอิสระอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึงพอใจในนวัตกรรมใหม่คือบล็อกสกรีน ล้างได้ *Block Screen Innovation* สร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะจากต้นแบบเหมือนจริงคือพึงพอใจกับตัวอย่างผลิตภัณฑ์ศิลปะต้นแบบเหมือนจริงของครูอยู่ในระดับมากที่สุด และความพึง

พอใจสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะสู่เชิงพาณิชย์และเป็นธุรกิจของครอบครัวได้คือ เป็นแนวทางในการประดิษฐ์สร้างสรรค์สิ่งใหม่ให้เกิดขึ้นอยู่ในระดับมากที่สุด

ข้อเสนอแนะการวิจัย

1. ผลงานผลิตภัณฑ์ศิลปะเชิงพาณิชย์สามารถนำไปสร้างรายได้ให้กับครอบครัวของนักเรียนได้

2. ผลิตภัณฑ์ศิลปะทำให้นักเรียนเกิดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะในสาขาอื่นๆ

3. การฝึกปฏิบัติและการทำงานในห้องเรียน อาจไม่มีเวลาเพียงพอกับความพิถีพิถัน ตลอดจนความเรียบร้อยของผลงาน ฉะนั้นผู้ฝึกต้องหาเวลานอกเหนือจากในชั่วโมง เพื่อผลงานที่สวยงามและให้สอดคล้องต่อความพึงพอใจของผู้ผลิตและผู้ซื้อ

4. ผู้ปกครองของนักเรียนมีความชื่นชมและส่งเสริมความสามารถของนักเรียนมากขึ้นสามารถนำไปสร้างเป็นแนวทางพัฒนาสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะสู่เชิงพาณิชย์ และเป็นธุรกิจของครอบครัวได้

ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

1. จัดกิจกรรมค่ายศิลปะและให้นักเรียนได้ปฏิบัติจริงทุกชั้นตอน

2. ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์ศิลปะสู่เชิงพาณิชย์

บรรณานุกรม

- กนกรัตน์ เพ็ชรพันธุ์. (2551). ครอบรอบ 73 ปี คุณงามความดีโรงเรียนบ้านราโอมง. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2560 จาก นิตยสารศิลปหัตถกรรมนักเรียน โรงเรียนบ้านราโอมง 20 มีนาคม 2551 : บ้านพักครูร่มเย็น, พิมพ์ครั้งที่ 1
- มหาวิทยาลัยศิลปากร.(2537). การประกวดศิลปหัตถกรรม “นำสิ่งที่ดีสู่ชีวิต” ครั้งที่ 6 ปีพุทธศักราช 2537 : อมรินทร์พริ้นติ้ง แอนด์พับลิชชิ่ง จำกัด. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2560 จาก นิตยสารศิลปหัตถกรรมนักเรียน โรงเรียนบ้านราโอมง 20 มีนาคม 2551
- ประภัสสร นิยมธรรม. (2522). ศิลปะเด็กในเชิงจิตวิทยา. หน่วยงานนิเทศก์. กรมการฝึกหัดครู. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2560 จาก นิตยสารศิลปหัตถกรรมนักเรียน โรงเรียนบ้านราโอมง 20 มีนาคม 2551
- โปรแกรมวิชาศิลปศึกษา. (2544). ราชภัฏวิชาการ นิตยสารศิลปะคนเรียนครู. คณะครุศาสตร์ สถาบันราชภัฏนครศรีธรรมราช : โรงพิมพ์ไทม์พริ้นติ้ง. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2560 จาก นิตยสารศิลปหัตถกรรมนักเรียน โรงเรียนบ้านราโอมง 20 มีนาคม 2551
- วุฒิ วัฒนสิน. (2541). ศิลปะระดับมัธยม. แผนกศิลปศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี : ฝ่ายเทคโนโลยีการศึกษา มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี. สืบค้นเมื่อ 1 ธันวาคม 2560 จาก นิตยสารศิลปหัตถกรรมนักเรียน โรงเรียนบ้านราโอมง 20 มีนาคม 2551

