

# ศิลปศึกษา : ความคิดสร้างสรรค์

## Art Education : Creative Thinking

สน วัฒนสิน\*

ในคริสต์ศตวรรษได้กล่าวไว้ในพระธรรมปฐมกาลบทที่ 1 ว่ามนุษย์ได้ถือกำเนิดจากการสร้างสรรค์ของพระเจ้า และพระองค์ได้ทรงสร้างมนุษย์ขึ้นตามพระฉายาของพระองค์ หลังจากนั้นมนุษย์ได้อาศัยอยู่ในถ้ำ มีชีวิตที่แวดล้อมไปด้วยธรรมชาติ และเต็มไปด้วยความเรียบง่าย ต่อมามนุษย์เริ่มมีการติดต่อสื่อสารและมีสังคมที่ใหญ่ขึ้น การพัฒนาจึงเกิดขึ้นเป็นเงาตามตัว โดยเกิดจากความพยายามในการคิดค้นประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเองทางร่างกายและจิตใจ การพัฒนาอันเกิดจากมนุษยชาติจึงดำเนินมาเป็นระยะตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน

สำหรับในปัจจุบัน ชีวิตความเป็นอยู่ของมนุษย์ไม่ได้ใกล้ชิดธรรมชาติเหมือนแต่ก่อน มนุษย์เลือกหนทางในการดำเนินชีวิตในแบบที่ต่างจากอดีต แต่มนุษย์ก็ยังคงมีการพัฒนาอันเกิดจากภูมิปัญญา ความคิดของมนุษย์อยู่เหมือนกับในอดีตอยู่ มนุษย์รู้จักใช้เทคโนโลยีต่าง ๆ ในชีวิตประจำวัน ปัจจัยสำคัญที่ทำให้เกิดการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาโดยตลอด คือ **“ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์”**

สำหรับในบทความนี้จะกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์โดยจะเน้นไปที่กิจกรรมทางศิลปะเป็นหลัก รวมทั้งตัวอย่างต่าง ๆ จะเป็นกิจกรรมทางศิลปะ

### 1. ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ (The Definition of Creativity)

สำหรับความหมายของความคิดสร้างสรรค์นั้น ได้มีนักคิด นักการศึกษา นักจิตวิทยา และบุคคลอื่น ๆ ที่สำคัญได้ให้ความหมาย นิยามของคำว่า **“ความคิดสร้างสรรค์”** ไว้หลายความคิด โดยให้ความสำคัญ ดังนี้

กิลฟอร์ด (Guilfort 1950 อ้างในอารี รังสินันท์, 2528) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมอง เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายทิศทาง หรือแบบอเนกนัยและความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น และความคิดที่เป็นของตนเอง โดยเฉพาะคนที่มีลักษณะดังกล่าว จะต้องเป็นคนกล้าคิด ไม่กลัวถูกวิพากษ์วิจารณ์และมีอิสระในการคิด

\*นิสิตปริญญาโท สาขาวิชาศิลปศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1965) ได้กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการประสาทสัมผัสอันจับไวต่อปัญหา ต่อสิ่งที่ขาดตกบกพร่อง ต่อช่องว่างของความรู้ ต่อปัจจัยที่สูญหายไป ต่อสิ่งที่ขาดความกลมกลืน ฯลฯ ความสามารถที่จะแยกแยะสิ่งที่ยุ่งยาก การค้นหาทางแก้ปัญหา การคาดเดาหรือกำหนดสมมติฐานในสิ่งที่บกพร่อง การทดสอบครั้งแล้วครั้งเล่า และท้ายที่สุดสามารถสื่อสารกับผลลัพธ์ที่ปรากฏขึ้น

Haimowitz & Haimowitz (1973) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถที่จะประดิษฐ์คิดค้นสิ่งใหม่ๆ หรือจัดองค์ประกอบแบบที่ไม่มีใครจัดมาก่อน ในวิถีทางที่ทำให้เกิดสิ่งประดิษฐ์หรือแนวคิดที่มีคุณค่าและมีความงาม

วุฒิ วัฒนสิน (2541) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถของบุคคลในการคิดแบบโยงสัมพันธ์ของความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ โดยสิ่งเร้าภายนอกเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิดความคิดใหม่ที่ต่อเนื่องกัน เป็นความคิดแบบอเนกนัยประกอบด้วย ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น และต้องเป็นความคิดริเริ่มของตนเอง ที่จะนำไปสู่กระบวนการคิดประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ รวมไปถึงการคิดและค้นพบวิธีแก้ปัญหา

อารี รังสินันท์ (2528) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่การประดิษฐ์ คิดค้นพบใหม่ๆ ทางเทคโนโลยี ซึ่งเป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกลเน้นถึงปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากการคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ๆ ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

จากนิยามข้างต้น จึงพอสรุปได้ว่า *ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแบบอเนกนัยที่ใช้ในการประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งใหม่ๆ อันประกอบไปด้วยความคิดริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ เกิดจากสิ่งเร้ากระตุ้นภายนอก และสามารถโยงความสัมพันธ์กับความคิดอันแปลกใหม่*

## 2. ปัญหาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

สมศักดิ์ ภูวิภาตววรรณ (2537) ได้กล่าวไว้ว่า ปัญหาที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นจากอิทธิพลของพันธุกรรมหรือสิ่งแวดล้อมนั้น ได้รับการถกเถียงกันอย่างกว้างขวางเช่นเดียวกับปัญหาที่ว่าสติปัญญาเกิดขึ้นจากพันธุกรรมหรือสิ่งแวดล้อม จากการศึกษาพบว่ามีแนวคิดที่สำคัญอยู่ 2 แนวคิด คือ แนวคิดที่ 1 เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องพันธุกรรมและแนวคิดที่ 2 เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของสิ่งแวดล้อม

### 1. แนวคิดเกี่ยวกับพันธุกรรม (Traits Approach)

แนวคิดนี้เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะเฉพาะของบุคคล เป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด บุคคลเกิดมาพร้อมกับความเป็นอัจฉริยะ เช่น อัจฉริยะทางดนตรี ศิลปะ กีฬา เป็นต้น สิ่งแวดล้อมมีความสำคัญในฐานะเป็นสิ่งที่สนับสนุนให้บุคคลอัจฉริยะนั้นสร้างผลงานที่ยิ่งใหญ่ขึ้นมา

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับสิ่งแวดลอม (Learned Behavior Approach)

แนวคิดนี้เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถเรียนรู้ได้ เป็นผลมาจากประสบการณ์ หรือ เป็นผลมาจากการตอบสนองต่อเงื่อนไขรอบตัว และเชื่อว่าคนทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้น บุคคลจึงมีความคิดสร้างสรรค์ไม่เท่ากัน เพราะมีสภาพแวดล้อมที่ต่างกัน

ข้อถกเถียงเกี่ยวกับแนวคิดทั้ง 2 ยังไม่เป็นที่ยุติ แต่ในฐานะครูหรือนักการศึกษา การยึดแนวคิดที่ 2 จะจะมีประโยชน์ต่อการเรียนการสอนมากกว่า เพราะทำให้ครูเห็นศักยภาพของความคิดสร้างสรรค์ในตัวของนักเรียนทุกคน และทำให้เชื่อว่า การเรียนการสอนช่วยสนับสนุนให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ขึ้นมาได้

ลีฟรานคอยส์ (Lefrancois, 1979) ได้แสดงทัศนะว่า ความคิดสร้างสรรค์เปรียบเสมือนเส้นยาง (Elastic) ทุกคนเกิดมาพร้อมกับเส้นยางนี้ แต่ความยาวของเส้นยางในแต่ละคนอาจจะไม่เท่ากัน เส้นยางนี้สามารถยืดออกได้ยาวกว่าความยาวเดิมหลายเท่า สิ่งแวดล้อมเป็นตัวช่วยยืดแผ่นยางนี้ออก เมื่อวัยเด็กแผ่นยางนี้มีความอ่อนยืดได้ง่าย แต่เมื่อแก่ตัวลงการยืดแผ่นยางนี้ออกจะยากขึ้น จากทัศนะเช่นนี้จะเห็นได้ว่าเป็นการพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นสิ่งที่ติดตัวมาแต่กำเนิด และขณะเดียวกัน สิ่งแวดล้อมก็มีส่วนช่วยในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เช่นเดียวกัน

## 3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ (Theory of Creativity)

เดวิส (Davis, G.A. 1973 อ้างในกรมวิชาการ 2535) ได้รวบรวมแนวความคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยา เป็นทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 4 กลุ่ม คือ

- 1) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ (Psychology Analysis Theory)
- 2) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม (Behaviorism Theory)
- 3) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม (Humanism Theory)
- 4) ทฤษฎี AUTA (AUTA Theory)

### 1) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์

ฟรอยด์ (Freud) นักจิตวิทยาชาวเวียนนามีความคิดเห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความขัดแย้งระหว่างแรงขับทางเพศซึ่งถูกผลักดันออกมาโดยจิตสำนึก กับความรู้สึกผิดชอบชั่วดีทางสังคม ดังนั้นเพื่อให้แรงขับทางเพศได้แสดงออกมารูปแบบ หรือพฤติกรรมที่สังคมยอมรับได้ จึงเปลี่ยนเป็นความคิดสร้างสรรค์

### 2) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม

นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือ สถานการณ์ นอกจากนั้นยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือ การโยงสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งต่างๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

**3) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม**

มาสโลว์ (Maslow) และโรเจอร์ส (Rogers) มีแนวความคิดว่า ผู้มีความคิดสร้างสรรค์เป็นผู้ที่รู้จักตนเองตรงตามสภาพที่เป็นจริง เข้าใจตนเอง ยอมรับตนเองทั้งในส่วนบกพร่องและส่วนดี รู้ทั้งจุดอ่อนและตระหนักในความสามารถของตน พึ่งตนเอง ริเริ่มและนำตนเองได้ สามารถพัฒนาศักยภาพของตนได้อย่างเต็มที่ มีอิสระทางความคิด ตัดสินใจเลือกทำสิ่งต่างๆ โดยไม่ให้ตนเอง และผู้อื่นเดือดร้อน มองเห็นศักดิ์ศรีและคุณค่าของตนเอง และสามารถสร้างสรรค์ตนเอง และสังคมให้เกิดประโยชน์สูงสุด

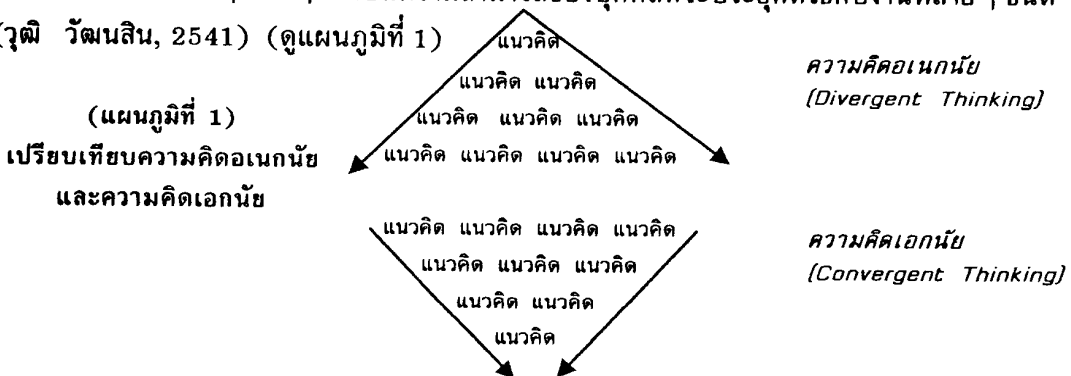
**4) ทฤษฎี AUTA**

เดวิส (Davis) และซัลท์ลิแวน (Sultlivan) มีแนวความคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมืออยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

1. การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเองและสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต
2. ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
3. เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคล และเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน
4. การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่างๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเองและการมีความยึดหยุ่นกับทุกรูปแบบของชีวิต

**4. คุณลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ (Characteristics of Creative Behavior)**

กิลฟอร์ด (Guilford) ได้ให้นิยามความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าเป็นความคิดแบบออกเนกนัย (Divergent Thinking) เป็นความคิดสร้างสรรค์ซึ่งหมายถึงความสามารถของบุคคลที่ใช้ในการแก้ปัญหา เป็นความคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งต่างๆ ใหม่ ๆ เป็นความสามารถของบุคคลที่จะประยุกต์ใช้กับงานหลายๆ ชนิด (วุฒิ วัฒนสิน, 2541) (ดูแผนภูมิที่ 1)



ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคำที่มักจะมีพบมากในกิจกรรมทางศิลปะ และมีนักจิตวิทยานามทอร์เรนซ์ (Torrance) ผู้มีความสำคัญและเชี่ยวชาญในเรื่องความคิดสร้างสรรค์และจากการศึกษาและวิจัยของทอร์เรนซ์ (Torrance) นั้น ได้สรุปว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยคุณลักษณะดังต่อไปนี้

- 1) ความคล่องในการคิด (Fluency)
- 2) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
- 3) ความคิดริเริ่ม (Originality)
- 4) ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

1) ความคล่องในการคิด (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีคำตอบในปริมาณที่มากในเวลาจำกัด ยกตัวอย่างกิจกรรม เช่น กิจกรรมการสอนในวิชาวาดเส้น โดยเนื้อหาเป็นเรื่องเกี่ยวกับการวาดสิ่งของที่มีในธรรมชาติ และครูผู้สอนให้ผู้เรียนได้คิดรายชื่อสิ่งของที่มาจากธรรมชาติให้ได้มากที่สุดในเวลาจำกัด เช่น 1 นาที เป็นต้น เมื่อครบเวลาแล้วผู้เรียนที่สามารถคิดรายชื่อได้มากที่สุด ผู้นั้นแสดงว่ามีความคล่องในการคิดในระดับสูง ส่วนผู้ที่หารายชื่อได้น้อย ก็จะมี ความคล่องในการคิดต่ำ

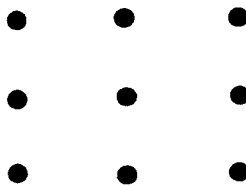
2) ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทาง แบ่งออกเป็น

1. ความยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายอย่าง อย่างอิสระ

2. ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive Flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลาย และสามารถดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้ (วุฒิ วัฒนสิน, 2541)

ยกตัวอย่าง กิจกรรมที่สนับสนุนความยืดหยุ่นในการคิด เช่น การลากเส้นผ่านจุด 9 จุด โดยกำหนดให้ลากเส้นตรงเชื่อมโยงจุดทั้ง 9 จุดเข้าด้วยกัน (ให้ดูแผนภูมิที่ 2) โดยเมื่อลากเส้นตรง 4 เส้นเชื่อมโยงแล้วจะมีเส้นตรง 4 เส้น และขณะที่ลากเส้นตรงเชื่อมโยงนั้นต้องลากอย่างต่อเนื่อง กล่าวคือท่านสามารถลากเส้นตรงผ่านจุดแต่ละจุดได้เพียงครั้งเดียว และห้ามยกปากกาขึ้นจากกระดาษ กิจกรรมนี้จะเป็นกิจกรรมที่ช่วยฝึกให้เกิดความยืดหยุ่นในการคิดมากขึ้น คุณสมบัติอย่างหนึ่งที่ควรมีเป็นอย่างยิ่งในเรื่องความยืดหยุ่นในการคิด คือ การคิดแบบนอกกรอบ

(แผนภูมิที่ 2) การแก้ปัญหา จุด 9 จุด



ดูเฉลยท้ายบทความ

3) **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดา ความคิดริเริ่มเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เกิดจากความกล้าคิด กล้าทำ ความคิดริเริ่มเป็นผลมาจากความคล่องในการคิดและความยืดหยุ่นในการคิด ดังตัวอย่างกระบวนการ ดังต่อไปนี้

1. คิตรายชื่อสิ่งของที่มีในธรรมชาติเท่าที่จะหาได้มากที่สุด ภายใน 1 นาที  
(ความคล่องในการคิด)
2. จำแนกหัวข้อจากรายชื่อทั้งหมดที่คิดได้ เช่น หัวข้อเกี่ยวกับคุณสมบัติที่มองเห็นคล้าย ๆ กัน (มีเดือยปาก, มีลวดลาย เป็นต้น), พบที่ไหนหรือสถานที่ที่ตั้ง เป็นต้น  
(ความยืดหยุ่นในการคิด)
3. ขยายความคิดจากการหัวข้อที่ถูกจำแนก จากรายชื่อสิ่งที่มีในธรรมชาติเท่าที่หาได้ และจากหัวข้ออื่น ๆ (ความคล่องในการคิดและความยืดหยุ่นในการคิด)
4. จัดลำดับหัวข้อและสิ่งของจากสิ่งปกติไปหาสิ่งที่มีผิดปกติ
5. เลือกสิ่งของ 3 ชิ้นที่พบว่าผิดปกติ แล้วนำมาเป็นเนื้อหา (Subject matter) ในการวาดภาพ  
(ความคิดริเริ่ม)

นอกจากนั้น จากการศึกษาวิจัยลักษณะพฤติกรรมของเด็ก พบว่าเด็กที่มีความคิดริเริ่มสูงมักเป็นคนที่อารมณ์ขัน มีความเป็นอิสระ มีความรู้สึกไว ช่างสังเกต มีความคิดแปลกใหม่ ชอบทดลอง ชอบผจญภัย อยากรู้อยากเห็น ใฝ่รู้อยู่เสมอ ไม่คล้อยตามความคิดของผู้อื่นง่ายนัก

4) **ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)** เป็นความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น ความคิดละเอียดลออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นยิ่งในการสร้างผลงานที่มีความแปลกใหม่ให้สำเร็จ

**พัฒนาการของความคิดละเอียดลออนั้นขึ้นอยู่กับ**

1. อายุ เด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กที่มีอายุน้อย
2. เพศ เด็กหญิงจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กชาย
3. ความสังเกต เด็กที่มีความสามารถด้านการสังเกตสูงจะมีความสามารถด้านความคิด

ละเอียดลออสูง

(วุฒิ วัฒนสิน, 2541)

ความคิดละเอียดลออ คือการนำเอาความคิดมารวมกันแล้วทำการสังเคราะห์ ในขณะที่หากผู้เรียนมีความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดริเริ่ม แต่ขาดความละเอียดลออแล้ว ผู้เรียนจะไม่สามารถที่จะประสบความสำเร็จในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ ดังนั้นเราจึงควรสนับสนุนผู้เรียนให้มีความคิดละเอียดลอออีกด้วย

พอสรุปได้ว่า **ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถแบบอเนกนัย อันประกอบไปด้วยความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ ทั้งหมดมีความสัมพันธ์และสนับสนุนซึ่งกันและกัน**

## 5. ลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์

คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นจำเป็นต้องเป็นคนที่มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ต้องเป็นคนที่มีความไว ต่อปัญหา ความต้องการ เจตคติ และความรู้สึกของผู้อื่น
2. มีความคล่องในการคิด สามารถที่จะพัฒนาความคิดไปได้อย่างต่อเนื่อง โดยเอาความรู้เดิมเป็นฐานนำไปสู่ความรู้ในขั้นต่อไป
3. มีความยืดหยุ่นในการคิด สามารถปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่างๆ ได้ สามารถใช้ประโยชน์จากสิ่งที่ไม่เคยเห็นมาก่อน
4. มีความริเริ่ม สำรวจด้วยตนเอง
5. มีทักษะ และความสามารถที่จะนิยามใหม่ ใช้ความคิดใหม่ในทิศทางแบบใหม่
6. ความสามารถในทางนามธรรม เป็นทักษะในการวิเคราะห์เนื้อหาโครงการ ความสัมพันธ์ของส่วนประกอบต่างๆ
7. มีความสามารถที่จะสังเคราะห์ คือ รวมทุกอย่างเข้าเป็นเรื่องเดียวกัน
8. สามารถที่จะปะติดปะต่อเรื่องราวต่างๆ โดยการใช้เหตุผลและสามารถแสดงความคิดนี้ออกมาได้

## 6. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Development of Creativity)

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวทุกคนและสามารถส่งเสริมให้พัฒนาสูงขึ้นได้ ดังที่ ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1965) สนับสนุนว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน ฝึกฝนและฝึกการปฏิบัติที่ถูกต้องวิธีและเสนอแนะว่า ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยได้เท่าใด ก็ยิ่งจะเป็นผลดีเท่านั้น เฉพาะในช่วงก่อนวัยเรียน หรือช่วง 6 ขวบแรกของชีวิต เป็นระยะที่เด็กมีจินตนาการสูง ศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์กำลังพัฒนา ดังนั้นหากช่วงวัยนี้เด็กได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่เหมาะสมและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ก็นับเป็นการเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก เท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่อมา และวัยผู้ใหญ่ ซึ่งช่วงเวลาพัฒนาการด้านนี้สอดคล้องกับกับพัฒนาการด้านอื่นๆ ของเด็ก รวมทั้งสติปัญญา อารมณ์ สังคม บุคลิกภาพ

ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ที่เป็นประโยชน์ให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้าต่อไป

## 7. ชั้นแห่งพัฒนาการของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ (Stages of Creative Development)

ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล (2533) ได้ให้คำอธิบาย และแบ่งระดับของชั้นแห่งพัฒนาการของความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ โดยเน้นการแสดงออกในกิจกรรมทางศิลปะ ดังต่อไปนี้

1. ชั้นลองผิดลองถูก (Manipulative Stage) อายุ 2-5 ปี.
2. ชั้นก่อนสัญลักษณ์ (Pre Symbolic Stage) อายุ 5-7 ปี.
3. ชั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) อายุ 7-9 ปี.
4. ชั้นเริ่มต้นเหมือนจริง (Inceptive Realism Stage) อายุ 9-11 ปี.
5. ชั้นเหมือนจริงเชิงวิเคราะห์ (Analytical Realism Stage) อายุ 11-13 ปี.
6. ชั้นเหมือนจริง (Project Realism Stage) อายุ 13-15 ปี.
7. ชั้นค้นพบตัวเอง (Renascense Stage) อายุ 15 ปีขึ้นไป.

1. ชั้นลองผิดลองถูก (Manipulative Stage) ตามหลักโดยทั่วไปเด็กจะทำงานเพื่อทักษะการควบคุมการใช้วัสดุอุปกรณ์ ควบคุมสิ่งแวดล้อมและควบคุมตนเอง การควบคุม การจับ การถือ การกำ การฉวย การคว่ำ จะปรากฏให้เห็นในช่วงแรก และต่อมากสามารถควบคุมหรือสั่งการการใช้วัสดุเครื่องมือได้คือ หลักชัยอันแรกที่สำคัญที่สุดของเด็ก ดังนั้นกิจกรรมที่เด็กเล็กควรจะแสดงออกมาได้ คือ ความพยายามที่จะถือช้อนกินข้าว ถือแปรง-พู่กันทาสี ถือดินสอขีดเขียน ปั้นดินเล่นของเล่น ฯลฯ การแสดงออกทางศิลปะที่ควรจะเป็น คือ การขีดเขียน ในช่วงแรกยังไม่สามารถควบคุมรอยขีดเขียน และต่อมาควบคุมได้ดีขึ้นเป็นลำดับ นักการศึกษาส่วนใหญ่กำหนดพัฒนาการขั้นนี้ว่า "ชั้นแห่งการขีดเขียน (Scribbling Stage)"

2. ชั้นก่อนสัญลักษณ์ (Presymbolic Stage) เด็กยังคงสนใจและหมกมุ่นกับความพยายามควบคุมการใช้วัสดุและเครื่องมือทุกสิ่งทุกอย่างขึ้นเรื่อย ๆ ในไม่ช้าเด็กก็สามารถขีดเขียนเป็นรูปร่างตามความคิดของเขาได้ ถึงแม้ว่าผู้ใหญ่จะดูไม่ค่อยออกก็ตาม เช่น รูปร่างกลมแสดงแทนศีรษะ เส้นขีดตามนอนแทนแขนและเส้นลากตามแนวตั้งแสดงแทนขา เด็ก ๆ มักจะใช้ในสิ่งที่เขาสร้างสรรค์เหล่านั้น ความสำเร็จในขั้นต้นของเด็กนี้สำคัญมาก เพราะจะตอบสนองความเชื่อมั่นต่อตัวเอง (Ego) ต่อจากนั้นเด็กจะแสวงหาและแสดงความพยายามที่มีความหมายเพื่อแสดงถึงความรู้และความรู้สึกของเขาต่อไป เด็กในวัยนี้ยังไม่สามารถจะค้นหาวลีการ หรือ แบบอย่างเฉพาะ (Specific Formula) ในการขีดเขียนดังเช่นผู้ใหญ่

3. ชั้นสัญลักษณ์ (Symbolic Stage) สัญลักษณ์เป็นสิ่งทดแทนสิ่งบางอย่างอาจจะเป็นความคิด บุคคล ที่อยู่อาศัย ต้นไม้ ฯลฯ สัญลักษณ์มีรูปร่างเฉพาะซึ่งแสดงตนเองให้เห็นและถ่ายทอดเฉพาะสิ่ง ดังนั้นรูปร่างของสัญลักษณ์จึงปรากฏแตกต่างกันมากมาย เด็กปกติทั่วไปอายุประมาณ 7 ปี (หรืออ่อนกว่านั้นในบางกรณี) ประสบความสำเร็จในการแสดงออกทางความคิดเป็นสัญลักษณ์ ซึ่งสัญลักษณ์เหล่านี้แสดงตัวเองให้เห็นว่าสอดคล้องเกี่ยวพันกับความคิดรวบยอดของคนและสิ่งแวดล้อมได้ ผลงานศิลปะของเด็กในชั้นสัญลักษณ์จะแตกต่างกันในส่วนรายละเอียด แต่ไม่แตกต่างกันในชนิดของสัญลักษณ์ เพราะสัญลักษณ์เหล่านี้มีส่วนสัมพันธ์กับพัฒนาการด้านต่าง ๆ ของเด็ก



4. **ขั้นเริ่มต้นเหมือนจริง (Inceptive Realism Stage)** การใช้สัญลักษณ์เป็นสิ่งที่เด็กพึงพอใจอยู่ แต่เด็กเริ่มจะสังเกตสิ่งแวดล้อมและรับรู้ได้ดีขึ้น ซึ่งทำให้รูปร่างสัญลักษณ์ที่เป็นเหลี่ยมๆ หรือกลมๆ จึงดูปราศจากชีวิตชีวา และไม่แสดงความหมายตามความรู้สึกและความต้องการของเด็กได้มากพอ ดังนั้น การแสดงออกทางศิลปะจึงเริ่มมีแนวโน้มที่จะไปสู่การมองเห็นสภาพแวดล้อมที่เป็นจริง และเป็นธรรมชาติมากขึ้น เด็กจะพยายามถ่ายทอดสิ่งต่างๆ ตามที่ตาเห็น ถ่ายทอดความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ ความรับรู้เริ่มละเอียดละบางมากขึ้น การใช้เส้นฐานไม่เพียงแต่จะแสดงว่าเป็นเส้นขอบฟ้าว่ามีพื้นที่กับฟ้า แต่เริ่มแสดงถึงการเชื่อมลำทับซ้อนบังกัน สีที่ใช้ก็ไม่เพียงแต่แสดงออกทางอารมณ์ แต่เริ่มใช้สีที่สังเกตเห็นจากสิ่งแวดล้อม

5. **ขั้นเหมือนจริงเชิงวิเคราะห์ (Analytical Realism Stage)** พลังความสามารถในการมองเห็น ในการสังเกตทำให้เด็กสามารถแยกแยะลักษณะของสิ่งของและสิ่งแวดล้อมต่างๆ การทำงานศิลปะเริ่มพัฒนาเข้าสู่การเขียนแบบเหมือนจริงมากขึ้น การใช้สี รูปร่าง ช่องไฟ พื้นผิว จะพิถีพิถันมากขึ้นจนเป็นข้อสังเกตในการเปลี่ยนแปลงจากขั้นก่อนอย่างเป็นได้ชัด เช่น มีการสร้างบรรยากาศทึบ มัวสลัว แจ่มใส พบโค้งงอ ขั้นพัฒนาการขั้นนี้ถือว่ามีความสำคัญมาก ซึ่งต้องได้รับการดูแลเอาใจใส่และความเข้าใจของครูอย่างมาก ผลงานศิลปะของเด็กจะเน้นที่คุณค่าทางความงามตามแบบศิลปะ ซึ่งสิ่งที่เด็กต้องการควบคุมกันไปคือ คำแนะนำที่จะมุ่งสู่แนวทางการแสดงออกที่ยิ่งใหญ่ต่อไป

6. **ขั้นเหมือนจริง (Projective Realism Stage)** ขั้นพัฒนาการขั้นนี้เป็นขั้นวิกฤติของพัฒนาการในชีวิต เพราะเหตุว่าสภาวะที่ไม่ปกติทางสรีระและอารมณ์ที่กำลังผันแปรอย่างเข้าสู่วัยรุ่น เป็นผลกระทบให้ความคิดสร้างสรรค์ในวิกฤติไปด้วย อะไรก็ตามแต่ที่อยู่ในช่วงหัวเลี้ยวหัวต่อก็เหมือนกับการซัดเซตอาอนาคต ดังนั้นคำแนะนำของครูจะมีผลต่อการสร้างหรือทำลายความคิดสร้างสรรค์อย่างมาก เด็กวัยนี้รู้จักการวิจารณ์วิเคราะห์มีความระแวดระวังต่อสิ่งแวดล้อมมากอย่างไม่เคยเป็นมาก่อนเด็กสามารถดูงานออก ดูผลงานศิลปะได้เข้าใจธรรมชาติมากขึ้น แสดงออกได้ดี ถ่ายทอดได้ตามความต้องการช่วงนี้ครูจะต้องฉลาดในการให้คำแนะนำไปพร้อมๆ กับให้กำลังใจเด็กให้มีความคิดที่ถูกต้องและมีความเข้มแข็งสร้างความเป็นตัวของตัวเอง

7. **ขั้นค้นพบตัวเอง (Renascence Stage)** ขั้นนี้เด็กได้รวบรวมเอาปัญหาอุปสรรคและประสบการณ์ต่างๆ ที่พบในช่วงวัยรุ่นตอนต้นเพื่อเป็นฐานนำไปสู่การค้นพบตัวเอง การสร้างผลงานดูมีพลังแบบใหม่ เด็กที่ได้รับการแนะนำที่ถูกต้องในขั้นตอนที่ผ่านมาจะเป็นเด็กที่มีประสิทธิภาพทางศิลปะค่อนข้างสูง ทำงานศิลปะเก่ง ช่วงนี้ถือเป็นช่วงมงคลของชีวิต เปรียบเสมือนกับการเกิดใหม่ที่เป็นตัวของตัวเอง ความสามารถในด้านต่างๆ เริ่มสมบูรณ์เป็นผู้ใหญ่ เด็กควรจะได้รับ การสนับสนุนให้สร้างสรรค์ผลงานออกมาให้สมกับคำว่า *"มนุษย์ที่มีคุณภาพ"*

## 8. กลยุทธ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (Strategies to Promote Creativity)

“ความคิดสร้างสรรค์” ไม่สามารถอธิบายได้ด้วยพฤติกรรมเดียวเท่านั้น แต่ประกอบไปด้วยพฤติกรรมดังต่อไปนี้ คือ ความคล่องในการคิด, ความยืดหยุ่นในการคิด, ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ พฤติกรรมเหล่านี้สามารถที่จะสอนกันได้ ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เราจะเน้นไปที่ทางด้านความสามารถทางสมองมากกว่าการสร้างผลงานศิลปะ สนับสนุนพัฒนาทักษะการคิดในการแก้ปัญหาของผู้เรียน โดยนำเสนอการแสดงออกทางการมองเห็น ซึ่งเราสามารถทำได้ตั้งแต่ในระดับอนุบาลและระดับสูงขึ้นไปตามพัฒนาการ เพื่อพัฒนาทางความสามารถทางสมอง การใช้มือ และความสามารถในการแสดงออก สำหรับเรื่องกลยุทธ์สำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ใคร่อยากเสนอวิธีการที่จะนำมาใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะอย่างพอสังเขป ดังต่อไปนี้

1. การใช้สื่อกิจกรรมทางศิลปะ
2. การใช้คำถามแบบปลายเปิด
3. การระดมสมอง
4. การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเพื่อพัฒนาทักษะการคิด

### 1) การใช้สื่อกิจกรรมทางศิลปะ (Use of Art Media)

กิจกรรมทางศิลปะที่เอื้ออำนวยต่อความคล่องในการคิด, ความยืดหยุ่นในการคิด, ความคิดริเริ่ม และ ความคิดละเอียดลออ จะช่วยในการส่งเสริมพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ การใช้สื่อทางศิลปะในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้น ได้แก่ กิจกรรมทางศิลปะที่เน้นแนวทางในการจัดกิจกรรมด้านต่าง ๆ ดังต่อไปนี้

#### - ความคล่องในการคิด (Fluency)

ผู้เรียนศิลปะมีแนวโน้มในการวาดภาพอย่างเป็นธรรมชาติและตรงไปตรงมา พวกเขาไม่ต้องการวาดภาพจินตนาการด้วยปากกา ก่อนเริ่มระบายสี พวกเขาไม่ได้เตรียมวางแผนในการร่างภาพ ก่อนที่จะสร้างงาน แต่พวกเขาใช้วิธีคิดแบบหลายทิศทาง และเลือกในสิ่งที่ดีที่สุดในการสร้างสรรค์งานให้สำเร็จ ขั้นตอนขึ้นอยู่กับ การแสดงออกง่าย ๆ ในเด็กอนุบาลนั้น เด็กสามารถวาดภาพได้ 6 หรือ 7 ชั้น ภายในเวลาช่วงเดียวหรือคาบเดียว และเด็กมักแสดงลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งก็คือ ความคล่องในการคิด โดยควรกระตุ้นให้ผู้เรียนใช้เรื่องราวที่เหมาะสมกับวัยและง่ายต่อการสำรวจ จะสามารถส่งเสริมการแสดงความคิดสร้างสรรค์โดยธรรมชาติ

#### - ความคิดยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)

ความคิดยืดหยุ่นหรือความสามารถในการเพิ่มจำนวนของหนทางในการคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาโดยตรงด้วยการใช้อุปกรณ์และกระบวนการ เช่น วาดจิตรกรรมสีน้ำมัน ไม่จำเป็นต้องวาดด้วยพู่กันก็ได้ แต่อาจใช้มือ หรืออุปกรณ์อื่น ๆ ที่สามารถสร้างสรรค์งานศิลปะได้ กระบวนการที่ใช้ อาจจะคิดหากระบวนการที่หลากหลายขึ้น ไม่จำกัดตายตัวเหมือนเดิม เป็นต้น กิจกรรมเหล่านี้จะช่วยในการสนับสนุนความยืดหยุ่นในการคิด

### - ความคิดริเริ่ม (Originality)

เพื่อพัฒนาความคิดริเริ่ม พวกเขาต้องสนับสนุนผู้เรียนเพื่อสร้างความคิดในตัวเอง ซึ่งไม่ใช่ความคิดที่ยืมคนอื่นมา มิได้จำมาจากโฆษณาตามทีวี หรือจากที่อื่น ๆ รวมทั้งลอกมาจากงานของศิลปินอื่น ๆ วิธีที่จะสนับสนุนความคิดริเริ่ม คือ การวางปัญหาไว้ในความคิด โดยผู้เรียนสามารถตีความไปสู่หนทางของการแสดงออกส่วนบุคคลได้

*ตัวอย่างในกิจกรรมทางศิลปะ* เช่น สั่งผู้เรียนให้วาดภาพสัตว์กับลวดลาย เช่น เสือ เป็นต้น นำเสนอความคิด หัวข้อ แล้วสมมติสถานการณ์ว่า “คุณกำลังไปทัศนศึกษาเป็นครั้งแรกที่สวนสัตว์ ได้ยินเสียงลิงกำลังร้องเจี๊ยก ๆ นกกำลังร้องเสียงดัง แมวน้ำกำลังดำขึ้นลงในน้ำอย่างมีความสุข ทุกอย่างดูเหมือนจะไปด้วยดี แต่ทันทีทันใดนั้น ที่มุมสายตา คุณก็ได้เห็น ..... (เติมภาพเหตุการณ์ลงในช่องว่าง)”

### - ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

เมื่อพิจารณาจากงานวาดเส้นของเด็ก จะค้นพบความคิดสร้างสรรค์ในตัวผู้เรียน เด็กจะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จากขั้นพัฒนาการเดิมที่เป็นอยู่ เด็กก่อนวัยเรียนมักจะใช้เส้น 4 เส้นในการนำเสนอ แขนและขา จินตนาการได้สร้างขึ้นโดยเด็กก่อนวัยเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง บางทีอาจเหมือนกับวัฏจักรของเส้น 4 เส้น ที่เป็นแบบเดิม ๆ เด็กได้พัฒนาจากเดิม โดยมีการวาดวงกลม และเส้น เป็นมือ, เท้า, หู, และผม ความสามารถเหล่านี้เป็นเรื่องของความละเอียดลออของเด็ก ความคิดละเอียดลออขึ้นอยู่กับ เพศ วัย อายุ เป็นต้น และคุณสามารถพัฒนาได้หลายทาง ตามความสามารถและศักยภาพของผู้สอน

## 2) คำถามแบบปลายเปิด (Open-Ended Assignments)

เป็นวิธีการหนึ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เป็นการตั้งคำถามแบบปลายเปิดและเป็นคำถามที่ยั่ว และเร้าต่อความรู้สึกนึกคิดให้ชวนคิดชวนค้นคว้า เพื่อให้ได้ความหมายที่ลึกซึ้งสมบูรณ์ที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ คำถามลักษณะเช่นนี้จะสามารถตอบได้ถูกมากกว่าหนึ่งข้อ หรือไม่มีคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่มีหลาย ๆ คำตอบ โอกาสที่นักเรียนจะตอบได้ถูกมีมากกว่าหนึ่งคำตอบ ซึ่งจะเป็นการส่งเสริมความกล้าให้นักเรียนตอบ กล้าคิด และเชื่อว่าตนจะไม่ถูกหัวเราะเยาะแน่นอน

สำหรับการนำคำถามแบบปลายเปิดมาใช้กับการสร้างสรรค์งานศิลปะ เกณฑ์ในการเลือกวิธีในการนำไปใช้เพื่อให้สอดคล้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในศิลปะ จำเป็นต้องระมัดระวัง คำถามที่นำมาใช้ควรเป็นตัวกระตุ้นชี้ทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ที่สำคัญต้องคำนึงถึงความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด ความคิดริเริ่ม และความละเอียดลออ ในการตั้งคำถามแบบปลายเปิดขึ้นมา

### 3) เทคนิคการระดมสมอง (Brainstorming)

เทคนิคการระดมสมองเป็นเทคนิคในการแก้ปัญหา เป็นกิจกรรมที่ใช้เวลาไม่มาก เป็นการรวบรวมความคิดแต่ละคนเข้าด้วยกัน เน้นให้มีการพิจารณาตัดสินใจและวิพากษ์วิจารณ์ได้อย่างเสรี นอกจากนี้ยังได้แลกเปลี่ยนประสบการณ์กัน ทำให้มีความมั่นใจและคิดได้แตกฉาน

ครูผู้สอนหลายคนได้ใช้เทคนิคการระดมสมองที่หลากหลาย และเทคนิคการระดมสมองเป็นกลยุทธ์หนึ่งในการหาคำตอบของคำถามแบบปลายเปิด เทคนิคการระดมสมองทำได้โดยการสนทนากันในชั้น กระบวนการเขียน และการนำเสนอแนวคิดจากการพิจารณาด้วยสื่อที่เป็น 2 หรือ 3 มิติ

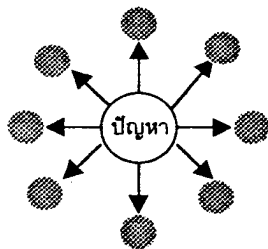
ทักษะทางสมองของผู้เรียนและความรู้จะสามารถหาคำตอบได้หลากหลายด้วยกลวิธีการระดมสมอง เทคนิคการระดมสมองจะปรับปรุงได้จากการทำกิจกรรมในห้องของทุกคนในชั้น แบบฝึกหัดในกลุ่มเล็ก และการทำงานส่วนบุคคล สิ่งสำคัญสำหรับวิธีการแก้ปัญหาโดยการระดมสมอง คือ วิธีการนี้จะต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่จำเป็นต่อความคิดสร้างสรรค์ คือ ความคล่องในการคิด การคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ และความคิดอ่อนน้อม

### 4) การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเพื่อพัฒนาทักษะความคิด (Webs to Develop Thinking Skills)

การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเพื่อพัฒนาทักษะความคิด เป็นวิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการที่ช่วยในกระบวนการคิดให้ง่ายขึ้น โดยเฉพาะอย่างยิ่งเป็นประโยชน์ต่อครูศิลปะ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ชนิดด้วยกัน คือ หัวข้อ, การลำดับขั้นตอน และการเปรียบเทียบให้เห็นความเหมือนและความแตกต่าง

#### 4.1) การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยหัวข้อ (Thematic Web)

วิธีการนี้ใช้ในกิจกรรมการระดมสมองเพื่อพัฒนาความคล่องและยืดหยุ่นในการคิด โดยตรงกลางของภาพเป็นปัญหา แล้วพยายามหาวิธีแก้ปัญหาในวิธีต่างๆ ที่เป็นไปได้ ส่วนรังสีหรือลูกศรที่กระจายออกจากจุดศูนย์กลาง คือ วิธีการต่างๆ ที่นำมาแก้ปัญหา ดังแผนภูมิที่ 3

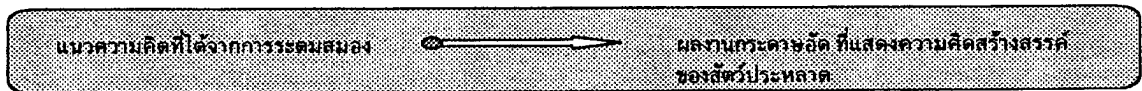


(แผนภูมิที่ 3) ตัวอย่างการจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยหัวข้อ

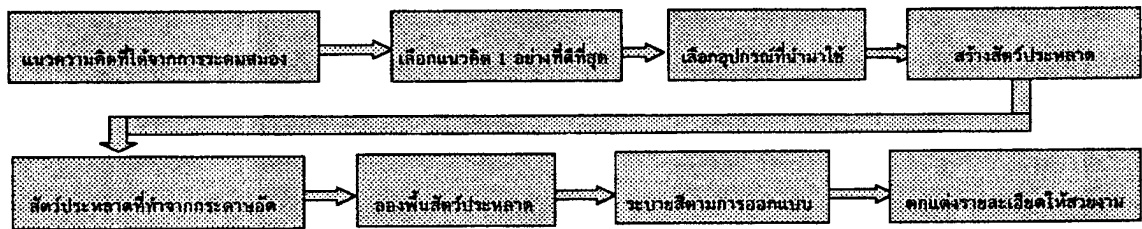
ยกตัวอย่าง เช่น ให้สร้างสัตว์ประหลาดในจินตนาการจากรองเท้ากีฬาที่เหลื่อใช้ด้วยเทคนิคกระดาษอัดเป็นต้น ปัญหาที่อยู่ตรงกลางของวงกลมในภาพ ก็คือ กิจกรรมที่ให้สร้างสัตว์ประหลาดจากรองเท้ากีฬาด้วยเทคนิคกระดาษอัด ส่วนรังสีหรือลูกศรที่แยกแวกออกจากวงกลมหรือปัญหาก็คือ วิธีการต่าง ๆ ในการแก้ปัญหาที่คิดว่าเป็นไปได้ ซึ่งกิจกรรมนี้จะช่วยพัฒนาความคล่องและยืดหยุ่นในการคิด

4.2) การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการลำดับขั้นตอน (Sequential Web)

การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยหัวข้อ เป็นความคิดแบบอเนกนัย หรือคิดได้หลายทิศทาง ส่วนการจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการลำดับขั้นตอน เป็นการคิดแบบตรง ๆ ไปหาจุดหมาย



เป็นการหาโครงสร้างในการแก้ปัญหาเป็นลำดับขั้นตอน เพื่อสนับสนุนผู้เรียนในการแก้ปัญหา ครูสามารถสั่งให้จัดลำดับในวิธีที่ดีที่สุดที่สื่อสู่จุดหมายในกระบวนการสร้างสรรค์ (ให้ดูตัวอย่างจากแผนภูมิที่ 4)



(แผนภูมิที่ 4) ตัวอย่างการจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการลำดับขั้นตอน

เราสามารถหาขั้นตอนในการแก้ปัญหาเหล่านี้โดยกระบวนการคิด เพื่อให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาทางด้านสมอง และด้านความเป็นศิลปิน เราสามารถที่จะสนับสนุนพัฒนาการส่วนบุคคลได้จากกิจกรรมการจัดลำดับขั้นตอน โดยเฉพาะกับผู้เรียนที่ไม่มีพิมพ์เขียวหรือแปลนโครงสร้างความคิดไว้ใจ กิจกรรมการจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการลำดับขั้นตอนสามารถช่วยผู้เรียนให้สามารถทำงานศิลปะได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

4.3) การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง (Compare - and - Contrast Web)

การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เป็นโครงสร้างที่นำมาจากศาสตร์ทางคณิตศาสตร์และตรรกะ ที่เรียกกันว่า "Venn diagram" โดยมีจุดมุ่งหมาย คือ การพัฒนาความคิดด้วยการวิเคราะห์สิ่งๆ ที่เหมือนและแตกต่างระหว่าง 2 สิ่ง วิเคราะห์กระบวนการ หรือวิเคราะห์หัวข้อที่มีลักษณะปกติที่เหมือนๆ กัน ซึ่งสามารถแสดงออกได้ด้วยรูปวงกลม 2 วงที่มีส่วนซ้อนทับกันตรงกลาง (ดูแผนภูมิที่ 5 ประกอบ) วิธีการนี้มีประโยชน์อย่างยิ่งในการสนับสนุนผู้เรียนในการหาคำตอบในการคิดแบบสร้างสรรค์ในกิจกรรมทางศิลปะ

ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของสิ่ง 1

ลักษณะปกติของทั้ง 2 สิ่ง

ลักษณะที่เป็นเอกลักษณ์ของสิ่ง 2

(แผนภูมิที่ 5) ตัวอย่างการจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นด้วยการเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง

จากข้างต้นจึงพอสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะที่มีอยู่ในทุก ๆ คน และสามารถส่งเสริมให้พัฒนาได้ โดยเฉพาะอย่างยิ่งควรสนับสนุน การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่ในวัยเด็กเป็นสำคัญ กลยุทธ์ในการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ที่ดีสามารถช่วย พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี สำหรับในศิลปศึกษา ควรใช้กลยุทธ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้ คือ 1. การใช้สื่อกิจกรรมทางศิลปะ 2. คำถามปลายเปิด 3. การระดมสมอง และ 4. การจัดการเกี่ยวกับสิ่งที่มองเห็นเพื่อพัฒนาทักษะความคิด กลยุทธ์เหล่านี้จะได้ผลดีหรือไม่ขึ้นอยู่กับกรอบแบบและจัดประสบการณ์ที่มีความเหมาะสมกับวัย หากสามารถปฏิบัติได้เหมาะสมแล้วนั้น ผู้เรียนก็จะได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และเติบโตเป็นผู้มีความรู้ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์อย่างมีระบบระเบียบ

## 9. ศิลปศึกษากับความคิดสร้างสรรค์

วุฒิ วัฒนสิน (2541) ได้กล่าวไว้ว่า ศิลปศึกษาเป็นวิชาที่มีบทบาทสำคัญในการพัฒนาคน ซึ่งนักการศึกษา นักจิตวิทยา ครู-อาจารย์ทางศิลปศึกษา ตลอดจนนักการศึกษาต่างประเทศต่างมีความคิดเห็นสอดคล้องกันว่าศิลปศึกษามีคุณค่าในด้านการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นประการสำคัญ ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์กับศิลปศึกษาในโรงเรียนจึงเป็นของคู่กัน การจัดการเรียนการสอนศิลปศึกษาในโรงเรียนครูจะต้องตระหนักว่า ศิลปศึกษาเป็นวิชาที่มีความสำคัญที่สุดในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ทุกกิจกรรมที่ครูจะสอนให้นักเรียนปฏิบัติจะต้องเน้นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์เป็นหัวใจของการสอน

สมศักดิ์ ภูวิภาตาวรรณ (2537) ได้เสนอ ขั้นตอนของการสอนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตามแนวของชเลซิงเจอร์ (Shlesinger) ดำเนินตาม 5 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นระบุปัญหา (Identification)
2. ขั้นสร้างพื้นฐาน (Foundation)
3. ขั้นเก็บรวบรวมข้อมูล (Data)
4. ขั้นการใช้จินตนาการ (Imagination)
5. ขั้นการหาข้อจำกัด (Limitations)

จากขั้นตอนของ *ชเลซิงเจอร์* ครูควรมีแนวทางในการสอนศิลปศึกษาที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 ครูจะต้องให้ผู้เรียนได้มีโอกาสเสาะแสวงหาปัญหาด้วยตนเอง ให้ผู้เรียนได้รับการฝึกให้รับฟังคำร้องเรียนหรือคำบ่นของบุคคลจากที่ต่าง ๆ ให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ว่าสิ่งใดหรือสภาพการณ์ใด ผิดปกติหรือไม่อำนวยความสะดวก และต้องเล็งเห็นว่าสิ่งใดอาจทำให้ผู้คนได้รับอันตรายหรือบาดเจ็บ หรือทำให้สิ่งของเกิดการเสียหายและควรได้รับการแก้ไข

ขั้นที่ 2 ครูให้ผู้เรียนสร้างพื้นฐานสำหรับการสร้างสรรค์ กล่าวคือ ศึกษาประวัติความเป็นมาของปัญหา จำแนกประเภทของปัญหาว่าอยู่ในประเภทใด สัมพันธ์กับสิ่งอื่น ๆ อย่างไรบ้าง และจากความสัมพันธ์นั้นผู้เรียนคาดว่าจะเป็นอะไรจะเกิดขึ้นในอนาคต

ขั้นที่ 3 ครูควรจะให้ผู้เรียนได้รับการฝึกให้มีความละเอียดลออในการสังเกตและตั้งคำถามในสิ่งที่คนส่วนมากไม่ค่อยนึกถึง

ขั้นที่ 4 ครูจะใช้เทคนิคต่าง ๆ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนเกิดจินตนาการอย่างกว้างไกลที่เกี่ยวข้องกับปัญหาที่ผู้เรียนกำลังคิดหาคำตอบอยู่

ขั้นที่ 5 ในขั้นสุดท้ายครูควรให้ผู้เรียนศึกษาข้อจำกัดต่าง ๆ ที่ต้องนำมาเกี่ยวข้องในการสร้างสรรค์ผลงานของตน ทั้งนี้เพื่อให้ผลงานสามารถนำไปปฏิบัติหรือใช้ได้จริง

การสอนศิลปะเพื่อให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ ครูศิลปะ คือผู้ที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นตัวจักรสำคัญตามแนวคิดของโรลีย์และเลวิส (Reilly & Lewis 1983 อ้างถึงใน สมศักดิ์ ภูวิภาตววรรณ, 2537)

ควรอย่างยิ่งที่จะคำนึงถึงสิ่งต่อไปนี้

1. ครูศิลปะอย่าให้คุณค่าแก่แบบแผนที่เคยปฏิบัติสืบต่อกันมามากเกินไป
2. ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนศิลปะ ต้องยอมเสียเวลาบ้างในบางโอกาส ควรมีความยืดหยุ่นในเรื่องของกำหนดเวลา เพราะการไม่ยอมเสียเวลาบ้าง จะมีผลเสียต่อความคิดสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ
3. ควรสนับสนุนให้นักเรียนใช้ความคิดและตั้งคำถามที่แปลก ๆ กระตุ้นให้มองเห็นและคิดในแง่มุมต่าง ๆ ที่แปลกออกไป
4. ครูศิลปะไม่ควรสรุปคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงคำตอบเดียวในการอภิปรายในชั้น เพื่อเป็นการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์
5. ควรเคารพในความคิดเห็นของนักเรียนทุกคน

6. งานศิลปะหรือกิจกรรมทางศิลปะต่าง ๆ ที่ครูศิลปะมอบหมาย ควรให้มีความหลากหลายในชนิดและรูปแบบ
7. ควรหลีกเลี่ยงการให้ตัวอย่างงานศิลปะที่ดีเลิศ เพราะการมองเห็นผลงานศิลปะที่สมบูรณ์แบบไม่มีที่ติแล้ว นักเรียนจะได้ไม่รู้สึกท้อแท้ซึ่งเป็นอุปสรรคต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แต่ครูควรแสดงให้นักเรียนเห็นว่าบุคคลเหล่านั้นเป็นคนธรรมดาที่ไม่เคยคิดว่างานของตนเป็นงานที่สมบูรณ์แบบที่สุด ดังนั้น แทนที่ครูจะให้ตัวอย่างภาพวาดที่วิเศษสุด เช่น ภาพวาดของไมเคิลแองเจโล (Michelangelo) ครูควรเน้นความสนุกสนานและคุณค่าที่เกิดจากการช่วยกันวาดภาพฝาผนังในอาคารปฏิบัติการศิลปะหรือตามห้องเรียนในความคิดของตน
8. ควรสร้างบรรยากาศที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์
9. ครูศิลปะต้องมีความอดทนต่อความไม่กระจำหรือความสับสน
10. ครูศิลปะควรให้คำวิจารณ์ที่สร้างสรรค์ต่องานศิลปะแก่นักเรียน
11. ครูศิลปะควรสนับสนุนให้นักเรียนได้เรียนจากความสนใจของตนเอง

ส่วนข้อที่ครูศิลปะควรหลีกเลี่ยง ที่จะมีผลต่อการหยุดยั้งความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสามารถทำได้โดยส่วนการกระทำดังต่อไปนี้

1. บังคับให้ทุกคนทำอะไรเหมือน ๆ กัน
2. ทั้งครูและนักเรียนให้ความรู้สึกว่ามีอำนาจเหนือนักเรียน
3. ครูศิลปะมีบุคลิกภาพที่เข้มงวด
4. ครูศิลปะชอบเยาะเย้ยเสียดสี
5. ครูศิลปะเน้นการวัดผลมากเกินไป
6. ครูศิลปะพยายามอย่างยิ่งเพื่อให้นักเรียนค้นหาข้อสรุปให้ได้
7. ครูศิลปะแสดงความไม่เห็นด้วยต่อความคิดแบบนอกขนาน (Divergent Thinking)
8. การเรียนการสอนเน้นแต่เรื่องความสำเร็จ
9. ครูศิลปะทนไม่ได้ต่อบรรยากาศเป็นกันเอง

การหลีกเลี่ยงการกระทำทั้ง 9 ข้อ จะช่วยให้นักเรียนได้มีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี อย่างไรก็ตามในการจัดการเรียนการสอนศิลปะที่ตื้นนั้น ครูจะต้องคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการสอนว่ามุ่งเน้นพัฒนานักเรียนไปในด้านใด ถ้าต้องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นสำคัญ ข้อเสนอแนะดังกล่าวจะใช้ได้อย่างดี แต่การจัดการเรียนการสอนสำหรับบทเรียนบางบท การปฏิบัติตามกฎระเบียบนับได้ว่าเป็นสิ่งจำเป็น ดังนั้นจึงขึ้นอยู่กับ การตัดสินใจของครูศิลปะในการเลือกจัดสภาพการเรียนการสอนให้นักเรียน ทั้งนี้ควรคำนึงถึงวัตถุประสงค์ของการสอนเป็นสำคัญ



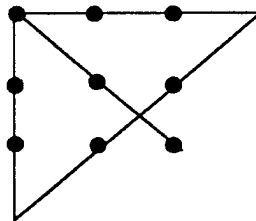
## บทสรุป

ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดแบบอเนกนัย อันประกอบไปด้วยความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความคิดละเอียดลออ เกิดจากสิ่งเร้ากระตุ้นภายนอก และสามารถโยงความสัมพันธ์กับความคิดอันแปลกใหม่

มีนักวิชาการได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้มากมาย โดยได้แบ่งกลุ่มทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 4 กลุ่มใหญ่ ๆ คือ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงวิเคราะห์ ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม และทฤษฎี AUTA ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่จำเป็นต้องได้รับการส่งเสริมและพัฒนาเพื่อให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเติบโตขึ้นเป็นผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ที่เป็นประโยชน์ให้ประเทศชาติเจริญก้าวหน้าต่อไป สำหรับในการสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์ควรคำนึงถึงพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เหมาะสมกับช่วงพัฒนาการในวัยนั้น ๆ ซึ่งกลยุทธ์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในกิจกรรมศิลปะนั้น ควรใช้กลยุทธ์ดังต่อไปนี้ การใช้สื่อกิจกรรมทางศิลปะ การใช้คำถามปลายเปิด เทคนิคการระดมสมอง และการจัดการทางทัศนะเพื่อพัฒนาทักษะการคิด

ส่วนการเรียนศิลปศึกษานั้น มีความสัมพันธ์อย่างยิ่งกับความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะที่ใช้ควรจะมีเหมาะสมและสามารถส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งครูศิลปะต้องมีความรู้เข้าใจในวิธีการสอนศิลปศึกษาเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ในตัวผู้เรียนอีกด้วย มิเช่นนั้นการเรียนการสอนศิลปศึกษาจะไม่สามารถสัมฤทธิ์ผลได้ตามที่ต้องการ และผู้เรียนไม่สามารถที่จะเป็นบุคคลผู้มีความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำเอาความคิดสร้างสรรค์มาบูรณาการใช้ในการเรียนในวิชาอื่น ๆ หรือชีวิตประจำวันได้อย่างมีประสิทธิภาพ

เฉลยท้ายบท (จากหน้า 5)



ภาพเฉลยของปัญหานี้แสดงให้เห็นว่า การที่เรายึดติดกับขอบเขตที่เรากำหนดขึ้นมาเองจะทำให้เราแก้ปัญหาได้ยาก ถ้าเราพยายามจะลากเส้นให้อยู่ภายในขอบเขตสี่เหลี่ยมของจุดทั้ง 9 เราจะแก้ปัญหไม่ได้ บุคคลที่คิดสร้างสรรค์จึงต้องคิดให้ "แหวกแนว" หรือ "นอกกรอบ" ในที่นี้คือ ต้องลากเส้นตรงออกไปให้เลยจุดที่กำหนดให้ จึงจะสามารถทำงานสำเร็จจุลสว่างลงได้

<p style="text-align: center;"><b>บรรณานุกรม</b></p>
--

**ภาษาไทย**

- กรมวิชาการ. (2533) *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- ชัยณรงค์ เจริญพานิชย์กุล. พัฒนาเด็กด้วยศิลปะ. กรุงเทพมหานคร : บริษัท แพลน พับลิชชิ่ง จำกัด, วุฒิ วัฒนสิน. (2541). *ศิลปะระดับมัธยมศึกษา*. ปัตตานี : ฝ่ายเทคโนโลยีทางการศึกษา  
สำนักวิทยบริการ มหาวิทยาลัยสงขลานครินทร์ วิทยาเขตปัตตานี.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาวรรณ. (2537) *เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์*.  
กรุงเทพมหานคร : โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช.
- อารี รังสินันท์. (2528) *ความคิดสร้างสรรค์*. กรุงเทพมหานคร : สำนักพิมพ์แพรววิทยา.

**ภาษาอังกฤษ**

- Bates, Jane K. (2000) *Becoming an art teacher*. USA : wadworth/Thomson Learning.
- Haimowitz, N.R., and Haimowitz, M.L. (1973) "what Makes Them Creative?" in M.L.  
Haimowitz and Haimowitz, eds, *Human Development*. New York : Thomas  
Y. Crowell : 197 - 207.
- Lefrancois, G.R. (1979) *Psychology for Teaching : A Bear Sometimes Faces Front* ,  
3 rd. ed. Belmont, Calif : Wadsworth.
- Torrance, E.P.(1965) *Rewarding Creative Behavior*. Englewood Cliffs, N.J. : Prentice Hall.

@@@@@@@@@@