

การพัฒนาทักษะการวาดเส้นและความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตตาม

แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์

The Development of Drawing Skill and Creativity of Digital Art Students
through a Creative Learning Activity Plan.

ชัยทวิ บุบผา¹, ศรีณยพัชร จิตพิไล², ธีระพงษ์ พิทักษ์ศฤงคาร³

Chaitawee Bubpa¹, Saranyaphach Jitpilai² and Teerapong Pitasaringkarn³

Received: July 8, 2025

Revised: November 19, 2025

Accepted: December 24, 2025

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) วิธีการส่งเสริมการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ 2) ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ และ 3) ความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างประกอบด้วยนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต จำนวน 17 คน ที่ลงทะเบียนเรียนในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ ภาคการศึกษาที่ทำการวิจัย โดยใช้ระยะเวลาศึกษา 10 สัปดาห์ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานศิลปะ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ

ผลการวิจัยพบว่าวิธีการส่งเสริมพัฒนา คือ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นสร้างสรรค์ที่ออกแบบตามแนวคิดการเรียนรู้โดยเน้นการสังเกต การตีความอัตลักษณ์ผ่านเส้น การใช้เทคนิคหลากหลาย และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ สามารถพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์และยกระดับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ตได้อย่างมีนัยสำคัญ ผลการพัฒนาพบว่ากิจกรรมการเรียนรู้ส่งผลต่อการคิดสร้างสรรค์อย่างมีนัยสำคัญ ($p < 0.05$) โดยเฉพาะในด้านความแปลกใหม่ ความสั้นไหล และความยืดหยุ่นทางความคิด ผลงานศิลปะของนักศึกษาแสดงพัฒนาการที่ชัดเจนในด้านการใช้เส้นถ่ายทอดแนวคิดอย่างมีเอกลักษณ์ มีความคิดสร้างสรรค์ และการจัดองค์ประกอบที่สื่ออารมณ์ได้ดี

¹ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Assistant Professor, Program in Digital Art, Department of Humanities Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University, Email: chaitawee123@gmail.com

² ผู้ช่วยศาสตราจารย์ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Assistant Professor, Program in Digital Art, Department of Humanities Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University, Email: e-mail: saranyaphach.jit@lru.ac.th

³ อาจารย์ สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏเลย

Lecturer, Program in Digital Art, Department of Humanities Faculty of Humanities and Social Sciences, Loei Rajabhat University, Email: Teerapongpitak23@gmail.com

ความพึงพอใจอยู่ในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.57) โดยเฉพาะด้านผู้สอนและผลที่ได้รับจากการเรียนรู้มีระดับความพึงพอใจสูงสุด ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดและผลการวิจัยของนักวิชาการหลายท่านที่สนับสนุนบทบาทของการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

คำสำคัญ: การพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์, แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์, การวาดเส้นสร้างสรรค์, นักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต

Abstract

This research aimed to investigate the following: Methods for promoting the development of creative works among Digital Art students in the Creative Drawing course; The results of creative skill development in the Creative Drawing course; and Student satisfaction with learning in the Creative Drawing course. The sample group consisted of 17 Digital Art students enrolled in the Creative Drawing course during the research semester. The study was conducted over a period of 10 weeks. The research instruments included a creative learning activity plan, a creative drawing skill assessment form, an art portfolio evaluation form, pre-test and post-test, and a satisfaction questionnaire. The research findings revealed that the promotional method was the implementation of creative drawing learning activities designed based on the concepts of learning focused on observation, interpretation of identity through lines, use of diverse techniques, and critical reflection. These activities significantly developed creative drawing skills and enhanced the artistic creativity of Digital Art students. The development results indicated that the learning activities significantly impacted creative thinking ($p < 0.05$), especially in the aspects of originality, fluency, and flexibility of thought. Students' artwork demonstrated clear development in the unique use of lines to convey concepts, creativity, and composition that effectively communicates emotions. Overall student satisfaction was at the "Highest" level (overall mean = 4.57), with the highest satisfaction specifically in the areas of the instructor and the learning outcomes. These findings align with the concepts and research results of several academics who support the role of active and creative learning in developing essential skills for the 21st century.

Keywords: Creative Drawing Skill Development, Creative Learning Activity Plan, Creative Drawing, Digital Art Student

บทนำ

การวาดเส้นเป็นพื้นฐานสำคัญในการพัฒนาทักษะทัศนศิลป์และการแสดงออกทางศิลปะ โดยเฉพาะในสาขาดิจิทัลอาร์ตที่เน้นการใช้เทคโนโลยีสมัยใหม่ งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาทักษะการวาดเส้นเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาโดยใช้กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการลงมือทำและการสะท้อนผล

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาด้านศิลปะโดยเฉพาะในแขนง ดิจิทัลอาร์ต (Digital Art) จำเป็นต้องอาศัยรากฐานทางทัศนศิลป์ที่มั่นคง โดยเฉพาะ “ทักษะการวาดเส้น” ซึ่งถือเป็นหัวใจหลักของการสร้างสรรค์งานศิลปะทั้งในเชิงโครงสร้าง รูปร่าง และการสื่อสารเชิงทัศนียภาพ วิชา 2022103 วาดเส้นสร้างสรรค์ ถูกออกแบบขึ้นเพื่อฝึกฝนนักศึกษาให้สามารถพัฒนาความเข้าใจและความสามารถในการใช้เส้นเพื่อการสื่อความหมาย ความคิดสร้างสรรค์ และต่อยอดสู่การผลิตผลงานศิลปะในบริบทของเทคโนโลยีร่วมสมัย

จากการจัดการเรียนการสอนวิชา 2021204 วาดเส้นเพื่องานดิจิทัลอาร์ต ในภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 พบว่านักศึกษามัธยมศึกษา ศป.6502 จำนวนหนึ่งยังประสบปัญหาในการประยุกต์ทักษะการวาดเส้นสู่การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ตอย่างมีประสิทธิภาพ โดยมีนักศึกษาจำนวน 7 คนจาก 17 คน (คิดเป็นร้อยละ 41.18) ที่แสดงออกถึงภาวะไม่มั่นใจ ขาดแรงบันดาลใจ และไม่สามารถพัฒนาผลงานได้ตามเป้าหมายที่หลักสูตรกำหนด ซึ่งส่งผลกระทบต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและแรงจูงใจในการศึกษา

ดังนั้น ผู้วิจัยจึงพัฒนารูปแบบการเรียนรู้โดยใช้แนวคิดของ ทฤษฎีอูต้า (AUTA Model) ซึ่งเป็นกรอบแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการตระหนักรู้ (Awareness) ความเข้าใจ (Understanding) เทคนิควิธี (Techniques) และการตระหนักในความจริง (Actualization) ผสานกับหลักจิตวิทยาเชิงพฤติกรรมนิยมที่มองว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมที่สามารถปลูกฝังและฝึกฝนได้ (กรมวิชาการ, 2544) เพื่อพัฒนาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของนักศึกษาให้สามารถสร้างผลงานที่สอดคล้องกับการเรียนรู้ในยุคดิจิทัลได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วัตถุประสงค์

1. เพื่อศึกษาวิธีการส่งเสริมการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาดิจิทัลอาร์ต ในรายวิชา วาดเส้นสร้างสรรค์
2. เพื่อศึกษาผลการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์
3. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์

สมมติฐาน

การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแนวทางทฤษฎีอูต้า (AUTA) จะสามารถส่งเสริมการพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์ของนักศึกษาดิจิทัลอาร์ตได้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ นักศึกษาที่ได้รับการเรียนรู้ผ่านกิจกรรมตามแนวทางสร้างสรรค์จะแสดงออกถึงความพึงพอใจในระดับสูงต่อการเรียนรู้ในรายวิชา

ขอบเขตการวิจัย

1. ด้านประชากร นักศึกษาใหม่เรียน ศป.6502 สาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต จำนวน 17 คน ที่ลงทะเบียนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565
2. ด้านเนื้อหา วิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ (2022103) โดยเน้นการพัฒนาทักษะการใช้เส้นเพื่อการแสดงออกทางความคิด
3. ด้านเวลา ภาคการศึกษาที่ 1 ปีการศึกษา 2565 (ระยะเวลา 10 สัปดาห์)
4. ด้านเครื่องมือ กิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ แบบประเมินทักษะ แบบสอบถามความพึงพอใจ และแบบสัมภาษณ์รายบุคคล

ระเบียบวิธีการวิจัย

การวิจัยนี้ผู้วิจัยใช้ทฤษฎีและกรอบแนวคิดที่ใช้ในการศึกษาตามประเด็นที่ศึกษาให้สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ของการวิจัยโดยยึดหลักแนวคิดดังนี้

1. แนวคิดเรื่องการวาดเส้น

การวาดเส้นถือเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของงานศิลปะที่ช่วยให้ผู้สร้างงานสามารถถ่ายทอดรูปร่างและอารมณ์ผ่านเส้นสายได้ (Gaitskell, 1957) Lowenfeld & Brittain (1987) เน้นย้ำว่า การฝึกวาดเส้นช่วยพัฒนาทักษะการสังเกตและความแม่นยำทางสายตา รวมถึงการแสดงออกเชิงอารมณ์ด้วยเส้นที่หลากหลาย เช่น เส้นตรง เส้นโค้ง หรือเส้นที่แสดงความเคลื่อนไหว

2. แนวความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

Torrance (1966) ให้ความสำคัญกับกระบวนการคิดที่เปิดกว้าง (divergent thinking) ซึ่งถือเป็นหัวใจของความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะในศิลปะที่ผู้สร้างสรรค์ต้องมีการทดลองและแสดงออกที่ไม่ซ้ำแบบ งานวิจัยของ Runco & Acar (2012) ยังชี้ให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้โดยการฝึกฝนผ่านกิจกรรมที่ส่งเสริมการตั้งคำถามและการลองผิดลองถูก

3. การจัดการเรียนรู้ศิลปะเชิงสร้างสรรค์

Eisner (2002) แนะนำให้ใช้กิจกรรมที่เน้นการมีส่วนร่วม และให้ผู้เรียนสะท้อนคิด (reflection) เพื่อส่งเสริมความลึกซึ้งทางความคิด นอกจากนี้ Kolb (1984) ยังเน้นการเรียนรู้แบบลงมือทำ และการสะท้อนประสบการณ์เป็นกระบวนการสำคัญในการพัฒนาทักษะและความเข้าใจในงานศิลปะ ดังนี้

3.1 ศึกษาวิธีการส่งเสริมพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต ในรายวิชา วาดเส้นสร้างสรรค์โดยประยุกต์ใช้ ทฤษฎีอูต้า (AUTA) ซึ่งเป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ร่วมกับการเสริมแรงตามทฤษฎีจิตวิทยาความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม

3.2 ศึกษาผลการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์โดยการวัดและประเมิน ด้านทักษะพิสัยด้านทักษะการปฏิบัติ (Performance Skill) โดยวัดความคล่องแคล่วและชำนาญ การในการทำงานเพื่อการปฏิบัติงานวิชาชีพ โดยมุ่งเน้นการทำงานของกล้ามเนื้อ อวัยวะ กับการใช้เครื่องมือและการปฏิบัติตามขั้นตอนอย่างต่อเนื่องจนเกิดเป็นนิสัย การสอบภาคปฏิบัติ (Performance

Test) โดยการให้ปฏิบัติจริงหรือลงมือทำจริงเพื่อผสมผสานภาคทฤษฎีกับการปฏิบัติเข้าด้วยกัน โดยมี ชิ้นงานหรือผลงานบ่งบอกความสำเร็จ จัดเป็นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมุ่งพิจารณา วิธีการปฏิบัติ (Procedure) ผลงาน (Product) และลักษณะนิสัย (Characteristic) การตรวจประเมินผลงาน เป็นการ ประเมินตรวจสอบผลงานการปฏิบัติตามสภาพจริงจากการให้ปฏิบัติโครงงาน จัดทำแฟ้มสะสมงาน หรือ การปฏิบัติภาคสนาม โดยอาศัยเทคนิควิธีการสังเกต สัมภาษณ์ วิเคราะห์ผลงาน ตลอดจนใช้เครื่องมือที่เป็น แบบบันทึก แบบประเมินในการตรวจสอบ โดยมีเกณฑ์การให้คะแนนและตัดสิน (ผลนิชชา มหปัญญานนท์, 2551: 26-27)

3.3 ศึกษาความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อการเรียนรู้ในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์โดยใช้ เครื่องมือแบบสอบถามความพึงพอใจของนักศึกษา

วิธีดำเนินการวิจัย

งานวิจัยนี้เป็นการวิจัยชั้นเรียน (Classroom Action Research) ดำเนินการกับนักศึกษาชั้นปีที่ 1 สาขาจิตรกรรม จำนวน 17 คน เครื่องมือประกอบด้วย แบบทดสอบวัดทักษะการวาดเส้น แบบ ประเมินผลงานศิลปะ และแบบสอบถามความพึงพอใจ การเรียนการสอนจัดขึ้นในรูปแบบการจัดกิจกรรม การเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ เป็นระยะเวลา 15 สัปดาห์

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ผลการวิจัยนี้ จะเป็นข้อมูลส่วนหนึ่งที่จะช่วยให้การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ของนักศึกษาใน รายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ ด้วยวิธีการประเมินที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีการฝึกทักษะพัฒนาทักษะการ สร้างสรรค์ของนักศึกษาในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ สามารถส่งเสริมผลงานการสร้างสรรค์ของนักศึกษา เข้าสู่ธุรกิจการหารายได้ในรูปแบบออนไลน์ได้อย่างมีคุณภาพ และนักศึกษาเกิดทัศนคติที่ดีต่อวิชาวาดเส้น สร้างสรรค์ เพื่อที่จะให้การเรียนการสอนสัมฤทธิ์ผลดียิ่งขึ้น

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ธัญพิชชา วไลจิตร (2566) วิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การ เรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน Mood boards สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วัดผลกระทบเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดย ประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) ร่วมกับการใช้กระดาน Mood boards เป็นเครื่องมือประกอบการเรียนรู้และการนำเสนอผลงาน

อชิพัชร วิจิตสถิตรัตน์ (2565) วิจัยการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับ ครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์หลัก 2 ประการ คือ 1) เพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา โดยการ ประยุกต์ใช้การเรียนรู้แบบเชิงรุก (Active Learning) และ 2) เพื่อสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ ผ่าน กระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว โดยกลุ่มตัวอย่างเป็นครูผู้สอนทัศนศิลป์สังกัดสำนักงานคณะกรรมการ การศึกษาขั้นพื้นฐานจำนวน 20 คน การวิจัยนี้มุ่งเน้นการยกระดับความสามารถในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะของครู เพื่อนำไปปรับใช้ในการสอนต่อไป

มุกดาร์ศ คำปา (2562) วิจัยการพัฒนาการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น โดยใช้ "กิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ" (Discovery Learning) ซึ่งเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง เพื่อกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์และทักษะในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ

Ellen Winner และ Lois Hetland (2008) วิจัย Art for our Sake School Arts Classes Matter More than Ever-But Not for the Reasons You Think. งานวิจัยนี้ตั้งคำถามถึงเหตุผลที่เรา ยังคงสอนศิลปะในโรงเรียน โดยโต้แย้งว่าศิลปะไม่ใช่ "ความฟุ่มเฟือย" ที่ไม่จำเป็นในระบบการศึกษาที่เน้นผลสอบมาตรฐานและงบประมาณที่จำกัด ผู้เขียนชี้ให้เห็นว่าแม้หลายคนจะให้เหตุผลว่าศิลปะช่วยเพิ่มทักษะทางคณิตศาสตร์และภาษา แต่ประโยชน์ที่แท้จริงและสำคัญกว่าของศิลปะคือการสอนรูปแบบการคิดอื่น ๆ ที่มีคุณค่า เช่น การมองเห็นรูปแบบใหม่ การเรียนรู้จากความผิดพลาด และการจินตนาการถึงวิธีแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนที่จะใช้ชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต้องเผชิญกับปัญหาที่ซับซ้อนในอนาคต

Winner & Hetland (2008) วิจัย Art for our Sake School Arts Classes Matter More than Ever-But Not for the Reasons You Think" โดย Ellen Winner และ Lois Hetland ตีพิมพ์ใน Arts Education Policy Review ฉบับเดือนพฤษภาคม 2008 (เดิมตีพิมพ์ใน The Boston Globe เมื่อวันที่ 2 กันยายน 2007) งานวิจัยนี้ตั้งคำถามถึงเหตุผลที่เรา ยังคงสอนศิลปะในโรงเรียน โดยโต้แย้งว่าศิลปะไม่ใช่ "ความฟุ่มเฟือย" ที่ไม่จำเป็นในระบบการศึกษาที่เน้นผลสอบมาตรฐานและงบประมาณที่จำกัด ผู้เขียนชี้ให้เห็นว่าแม้หลายคนจะให้เหตุผลว่าศิลปะช่วยเพิ่มทักษะทางคณิตศาสตร์และภาษา แต่ประโยชน์ที่แท้จริงและสำคัญกว่าของศิลปะคือการสอนรูปแบบการคิดอื่น ๆ ที่มีคุณค่า เช่น การมองเห็นรูปแบบใหม่ การเรียนรู้จากความผิดพลาด และการจินตนาการถึงวิธีแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนที่จะใช้ชีวิตในโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วและต้องเผชิญกับปัญหาที่ซับซ้อนในอนาคต พบว่าการเรียนศิลปะช่วยพัฒนาทักษะการคิดอย่างยืดหยุ่น และสามารถถ่ายโอนความรู้ไปยังบริบทอื่นได้ เช่น ธุรกิจและนวัตกรรม

Rizky Ariaji และคณะ (2021) งานวิจัย Learning Materials Based on Digital Art Student Creativity in Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan วิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาและพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาที่ Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan โดยจะสำรวจว่าการใช้สื่อการเรียนรู้ที่ผสมผสานศิลปะดิจิทัลเข้ากับการศึกษา สามารถกระตุ้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาได้อย่างไร

Aber S. Aboalgasm และ Rupert Ward (2014) วิจัย "Evaluating the Use of Digital Art Tools for Drawing to Enhance Artistic Ability and Improve Digital Skill among Junior School Students. งานวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อประเมินผลของการใช้เครื่องมือศิลปะดิจิทัลในการวาดภาพ เพื่อส่งเสริมความสามารถทางศิลปะและพัฒนาทักษะดิจิทัลของนักเรียนระดับประถมศึกษา (junior school students) โดยศึกษาความง่ายในการใช้งานและประโยชน์ของเครื่องมือเหล่านี้ รวมถึงวิธีการประเมินผล

งานศิลปะที่สร้างด้วยดิจิทัล งานวิจัยนี้มีเป้าหมายเพื่อเป็นประโยชน์สำหรับนักการศึกษาในการเลือกใช้เครื่องมือศิลปะดิจิทัลและช่วยในการประเมินพัฒนาการทางศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

การทบทวนเอกสารและงานวิจัย พบว่าทักษะการวาดเส้น มีบทบาทสำคัญทั้งในด้านเทคนิค ความคิดสร้างสรรค์ และการแสดงออกเชิงศิลปะ โดยเฉพาะในยุคดิจิทัล การประยุกต์เส้นในเชิงสร้างสรรค์ จะเป็นพื้นฐานสำคัญในการออกแบบงานภาพเคลื่อนไหว เกม การ์ตูน หรือสื่ออินเทอร์เน็ตที่พบบ่อยๆ การใช้ ทฤษฎีอูต้า (AUTA) และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น และ สอดคล้องกับพัฒนาการของผู้เรียนในศตวรรษที่ 21

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) ศึกษาวิธีการส่งเสริมการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาจิตวิทยาในรายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ 2) วิเคราะห์ผลการพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์จาก กระบวนการเรียนรู้ และ 3) ประเมินความพึงพอใจของนักศึกษาที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว

กลุ่มตัวอย่างในการวิจัยคือ นักศึกษาสาขาจิตวิทยา จำนวน 17 คน ที่ลงทะเบียนเรียนใน รายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ ภาคการศึกษาที่ทำการวิจัย โดยใช้ระยะเวลาศึกษา 10 สัปดาห์ กระบวนการนี้ เป็นองค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ (Creative Learning Activity Plan) แบบประเมินทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์ แบบประเมินผลงานศิลปะ แบบทดสอบก่อน-หลังเรียน และแบบสอบถามความพึงพอใจ พบว่า

1. ผลการวิจัย "กระบวนการส่งเสริมการสร้างสรรค์" ที่ใช้ในกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้น สร้างสรรค์ สามารถพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์และยกระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา สาขาจิตวิทยาได้อย่างมีนัยสำคัญ ($p < 0.05$) ดังนี้

1.1 กระบวนการนี้เป็นองค์ประกอบสำคัญของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เชิง สร้างสรรค์ (Creative Learning Activity Plan) ซึ่งออกแบบตามแนวคิดที่เน้นการเรียนรู้โดยเน้น องค์ประกอบหลัก 4 ประการ ดังนี้

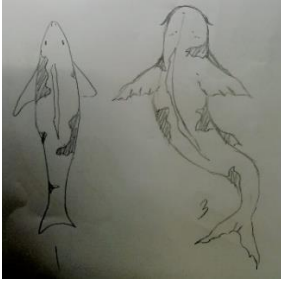
1.1.1 การสังเกต (Observation) การฝึกฝนทักษะการมองเห็นและการรับรู้สิ่ง ต่างๆ รอบตัวอย่างลึกซึ้ง (สอดคล้องกับแนวคิดของ Lowenfeld & Brittain ที่กล่าวว่าการวาดเส้นช่วย พัฒนาทักษะการสังเกต)

1.1.2 การตีความอัตลักษณ์ผ่านเส้น (Interpretation of Identity Through Lines) การใช้เส้น (Line) ซึ่งเป็นองค์ประกอบพื้นฐานของศิลปะ เพื่อสื่อสารความหมาย แนวคิด หรือความ เป็นตัวตนของผู้วาดออกมาอย่างมีเอกลักษณ์

1.1.3 การใช้เทคนิคหลากหลาย (Use of Diverse Techniques) การเปิดโอกาส ให้นักศึกษาได้ทดลองและประยุกต์ใช้เทคนิคการวาดเส้นและวัสดุที่แตกต่างกัน เพื่อส่งเสริมความแปลก ใหม่และความยืดหยุ่นทางความคิด

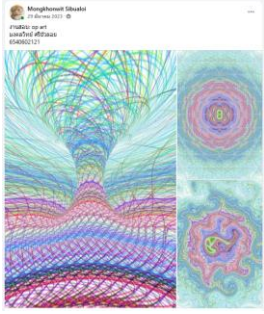
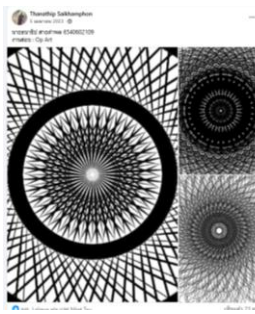
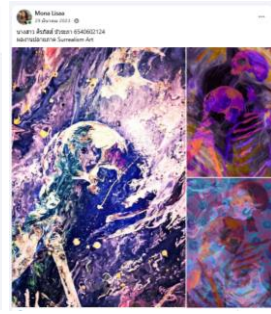
1.1.4 การให้ผู้เรียนทบทวน ตรวจสอบ และวิเคราะห์ผลงานของตนเองและผู้อื่น อย่างมีเหตุผล (สอดคล้องกับแนวคิดของ Eisner และ Kolb ที่เน้นการสะท้อนคิดเพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้ง)

ตาราง: กิจกรรมภาพผลงานศิลปะแสดงการพัฒนาของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา

กิจกรรม	ภาพผลงานศิลปะแสดงการพัฒนาของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา
การสังเกต (Observation) การฝึกฝนทักษะการ มองเห็นและการรับรู้สิ่ง ต่างๆ รอบตัวอย่างลึกซึ้ง	  

ที่มา: ชัยทวี บุปผา (2568)

ตาราง: กิจกรรมภาพผลงานศิลปะแสดงการพัฒนาของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา (ต่อ)

กิจกรรม	ภาพผลงานศิลปะแสดงการพัฒนาของนักศึกษาสาขาจิตวิทยา
การตีความอัตลักษณ์ ผ่านเส้น	  
การใช้เทคนิคหลากหลาย	  
ทบทวน ตรวจสอบ และ วิเคราะห์ผลงานของตนเอง	  

ที่มา: ชัยทวี บุปผา (2568)

1.2 กระบวนการส่งเสริมการสร้างสรรค ที่เน้นการสังเกต การตีความอัตลักษณ์ผ่านเส้น การใช้เทคนิคหลากหลาย และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์การจัดกิจกรรมที่เน้นกระบวนการข้างต้น ผลงานศิลปะของนักศึกษา แสดงพัฒนาการที่ชัดเจนในด้านการใช้เส้นถ่ายทอดแนวคิดอย่างมีเอกลักษณ์ มีความคิดสร้างสรรค์ และการจัดองค์ประกอบที่สื่ออารมณ์ได้ดี ส่งผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยเฉพาะในด้านต่อไปนี้

1.2.1 ความแปลกใหม่ (Originality) ความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานที่ไม่ซ้ำใคร

1.2.2 ความลื่นไหล (Fluency) ความสามารถในการสร้างสรรค์แนวคิดหรือผลงานได้จำนวนมากและรวดเร็ว

1.2.3 ความยืดหยุ่นทางความคิด (Flexibility of Thought) ความสามารถในการปรับเปลี่ยนแนวคิดหรือมุมมองในการสร้างสรรค์

1.3 ความพึงพอใจของนักศึกษา ต่อกระบวนการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ “มากที่สุด” (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.57) โดยเฉพาะด้านผู้สอนและผลที่ได้รับจากการเรียนรู้มีระดับความพึงพอใจสูงสุด ความพึงพอใจในระดับสูงนี้แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเป็น “โค้ชทางความคิด” ที่เอื้อต่อการเติบโตของผู้เรียน ซึ่งสอดคล้องกับทฤษฎี Self-Determination (Deci & Ryan, 1985) ที่ระบุว่า การสนับสนุนจากผู้สอนมีผลต่อแรงจูงใจภายในและการมีส่วนร่วมในการเรียนรู้อย่างลึกซึ้ง

2. ผลการวิจัยนี้มีความสอดคล้องกับแนวคิดและผลการวิจัยของนักวิชาการหลายท่านที่สนับสนุนบทบาทของการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

2.1 สอดคล้องกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์ ผลการวิจัยนี้แสดงให้เห็นว่า “ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์” เป็นไปในทิศทางเดียวกับงานวิจัยของ ธัญพิชชา วลไพจิตร (2566) ที่พบว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning) สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอของนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ โดยเฉพาะอย่างยิ่งเมื่อมีการนำเครื่องมือหรือวิธีการที่กระตุ้นการสร้างสรรค์เข้ามาประกอบ เช่น Moodboards ในงานของธัญพิชชา ซึ่งเปรียบได้กับการออกแบบกิจกรรมเฉพาะที่เน้นการวาดเส้นสร้างสรรค์ในงานวิจัยนี้ นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับ มุกดาร์ศ คำปา (2562) ที่ระบุว่า “กิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ” (Discovery Learning) ซึ่งเน้นการลงมือปฏิบัติและค้นพบความรู้ด้วยตนเอง สามารถกระตุ้นและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะในการสร้างสรรค์ชิ้นงานทัศนศิลป์ของนักเรียนได้ การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในการวิจัยนี้เปิดโอกาสให้นักศึกษาได้สำรวจ ทดลอง และสร้างสรรค์ผลงานด้วยตนเอง ซึ่งเป็นหัวใจสำคัญของการเรียนรู้แบบค้นพบ

2.2 การพัฒนาทักษะทางศิลปะในบริบทที่หลากหลาย การทำงานวิจัยนี้มุ่งเน้นการพัฒนาทักษะการสร้างสรรคผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ (การวาดเส้น) โดยใช้การเรียนรู้แบบเชิงรุก สอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ (2565) ซึ่งมุ่งพัฒนาทักษะเดียวกันสำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา แสดงให้เห็นว่าแนวทางการเรียนรู้แบบเชิงรุกมีประสิทธิภาพในการพัฒนาทักษะศิลปะ ไม่ว่าจะเป็นในกลุ่มนักเรียนหรือครูผู้สอน ยิ่งไปกว่านั้น ผลการวิจัยที่บ่งชี้ว่า “ทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์ที่พัฒนาขึ้นนั้น

ครอบคลุมทั้งด้านเทคนิคและความสามารถในการถ่ายทอดความคิด" ยิ่งเสริมมุมมองของ Asghar และ Khan (2023) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในวิชาชีพจิตรศิลป์ การออกแบบ และสถาปัตยกรรมผ่านแบบฝึกหัดที่ท้าทาย ซึ่งช่วยให้นักศึกษาสามารถเปลี่ยนความคิดนามธรรมให้เป็นการแสดงออกที่เป็นรูปธรรมได้ดีขึ้น แสดงให้เห็นว่ากิจกรรมที่เน้นการวาดเส้นและกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการพัฒนาทั้งเทคนิคและการสื่อสารทางศิลปะ

2.3 การบูรณาการศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำหรับนักศึกษาสาขาจิตวิทยา การพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์มีความสำคัญอย่างยิ่งในการต่อยอดไปสู่การสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลที่มีคุณภาพ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ariaji และคณะ (2021) ที่มุ่งพัฒนาสื่อการเรียนรู้ที่เน้นศิลปะดิจิทัลเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษา และงานวิจัยของ Aboalgasm และ Ward (2014) ที่ประเมินผลการใช้เครื่องมือศิลปะดิจิทัลในการวาดภาพเพื่อเสริมความสามารถทางศิลปะและทักษะดิจิทัลในเด็กนักเรียน ผลการวิจัยสามารถยืนยันได้ว่าการพัฒนาทักษะพื้นฐานอย่างการวาดเส้นผ่านกระบวนการสร้างสรรค์ จะเป็นรากฐานที่แข็งแกร่งสำหรับการประยุกต์ใช้ในงานศิลปะดิจิทัล แม้ว่างานวิจัยนี้จะไม่ได้ใช้ AI โดยตรงเหมือนงานของ Chen Lin และ Chien (2022) แต่การที่นักศึกษาสาขาจิตวิทยามีพื้นฐานการวาดเส้นสร้างสรรค์ที่ดี ย่อมทำให้พวกเขาสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีและเครื่องมือดิจิทัลได้อย่างเต็มศักยภาพมากขึ้นในอนาคต

2.4 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต สอดคล้องกับแนวคิดหลักของ Winner และ Hetland (2008) ที่เน้นย้ำว่าการเรียนศิลปะไม่ได้เป็นเพียง "ความฟุ่มเฟือย" แต่เป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่งในการพัฒนา "รูปแบบการคิดอื่นๆ ที่มีคุณค่า" เช่น การมองเห็นรูปแบบใหม่ การเรียนรู้จากความผิดพลาด และการจินตนาการถึงวิธีแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะที่จำเป็นสำหรับนักศึกษาที่จะรับมือกับโลกที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว การพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์ของนักศึกษา โดยเฉพาะด้านความยืดหยุ่นและความคิดริเริ่ม สะท้อนให้เห็นถึงการพัฒนาทักษะการคิดเชิงวิเคราะห์และการแก้ปัญหาที่ซับซ้อน ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สำคัญนอกเหนือจากทักษะทางเทคนิค

อภิปรายผล

1. วิธีการส่งเสริมการพัฒนาผลงานสร้างสรรค์ กระบวนการเรียนรู้ที่เน้นการเปิดพื้นที่สำหรับการทดลองและการคิดอย่างอิสระ สะท้อนให้เห็นถึงการส่งเสริมการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์อย่างแท้จริง ตรงกับแนวคิดของ Robinson (2011) ที่กล่าวถึงความสำคัญของการเรียนรู้ในสภาพแวดล้อมที่เอื้อต่อจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ และสอดคล้องกับแนวคิดของ Torrance (1974) ที่ให้ความสำคัญกับการจัดสถานการณ์เรียนรู้ที่สนับสนุนการแสดงออกทางความคิดอย่างหลากหลาย

2. ผลการพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์ ผลคะแนนที่เพิ่มขึ้นในด้านการริเริ่ม ความยืดหยุ่น และความลื่นไหลของความคิด สะท้อนว่าผู้เรียนสามารถใช้ "เส้น" เป็นเครื่องมือในการสื่อสารความหมายเชิงทัศนได้อย่างมีประสิทธิภาพ สอดคล้องกับแนวคิด Visual Language ของ Eisner (2002) ที่มองว่างาน

ศิลปะคือการแสดงออกของความหมายผ่านระบบภาพ ซึ่งผู้เรียนได้พัฒนาทักษะทั้งเชิงเทคนิคและความเข้าใจเชิงนามธรรมไปพร้อมกัน

3. ความพึงพอใจของนักศึกษา ความพึงพอใจในระดับสูงโดยเฉพาะในด้านผู้สอนและกระบวนการเรียนรู้ แสดงให้เห็นถึงความสำคัญของการเป็น “โค้ชทางความคิด” ที่เอื้อต่อการเติบโตของผู้เรียน สอดคล้องกับแนวคิด Constructivism และทฤษฎี Self-Determination ของ Deci & Ryan (1985) ที่ระบุว่าปัจจัยด้านความสัมพันธ์ (relatedness) และการได้รับการสนับสนุนจากผู้สอน มีผลต่อแรงจูงใจภายในและการมีส่วนร่วมอย่างลึกซึ้งในการเรียนรู้

สรุปผลและข้อเสนอแนะ

สรุปผล

1.1 การวิจัยนี้ได้ศึกษาในกลุ่มตัวอย่างนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต 17 คน เป็นระยะเวลา 10 สัปดาห์ โดยใช้ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นสร้างสรรค์ตามแนวคิด Creative-Based Learning และเครื่องมือประเมินต่างๆ ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้

1.1.1 กระบวนการส่งเสริมการสร้างสรรค์: กระบวนการที่เน้นการสังเกต การตีความอัตลักษณ์ผ่านเส้น การใช้เทคนิคหลากหลาย และการสะท้อนคิดเชิงวิพากษ์ ส่งผลต่อการคิดสร้างสรรค์ของนักศึกษาอย่างมีนัยสำคัญ โดยเฉพาะในด้านความแปลกใหม่ ความลื่นไหล และความยืดหยุ่นทางความคิด

1.1.2 พัฒนาการของผลงานศิลปะ: ผลงานศิลปะของนักศึกษาแสดงให้เห็นถึง พัฒนาการที่ชัดเจน ในการใช้เส้นถ่ายทอดแนวคิดอย่างมีเอกลักษณ์ ความคิดสร้างสรรค์ และการจัดองค์ประกอบที่สื่ออารมณ์ได้ดี

1.1.3 ความพึงพอใจของนักศึกษา: นักศึกษามีความพึงพอใจต่อกระบวนการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับ "มากที่สุด" (ค่าเฉลี่ยรวม = 4.57) โดยเฉพาะอย่างยิ่งในด้านผู้สอนและผลลัพธ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้

1.2 ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับแนวคิดและงานวิจัยของนักวิชาการหลายท่านที่สนับสนุนบทบาทของการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 ดังนี้

1.2.1 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์ ผลการวิจัยที่แสดงให้เห็นว่า "ชุดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นสร้างสรรค์ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์" สอดคล้องกับงานวิจัยของ ธัญพิชชา วลไพจิตร (2566) และ มุกตาร์ศ คำปา (2562) ที่พบว่าการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Based Learning) และกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ (Discovery Learning) มีประสิทธิภาพในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอผลงาน

1.2.2 การพัฒนาทักษะทางศิลปะในบริบทที่หลากหลาย มุ่งเน้นพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ (การวาดเส้น) ผ่านการเรียนรู้เชิงรุก สอดคล้องกับงานวิจัยของ อธิพัชร์ วิจิตสถิตรัตน์ (2565) และมุมมองของ Asghar และ Khan (2023) ที่กล่าวถึงการพัฒนาทักษะความคิดสร้างสรรค์ในวิชาชีพศิลปะผ่านแบบฝึกหัดสังเกตภาพ ซึ่งช่วยพัฒนาทั้งเทคนิคและการสื่อสารทางศิลปะ

1.2.3 การบูรณาการศิลปะและเทคโนโลยีเพื่อการเรียนรู้ในยุคดิจิทัล สำหรับนักศึกษาสาขาวิชาดิจิทัลอาร์ต การพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์เป็นรากฐานสำคัญสำหรับการสร้างสรรค์ผลงานดิจิทัลอาร์ต ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ Ariaji และคณะ (2021) และ Aboalgasm และ Ward (2014) ที่เน้น

ความสำคัญของศิลปะดิจิทัลและการใช้เครื่องมือดิจิทัลในการเสริมสร้างความสามารถทางศิลปะ แม้ไม่ได้ใช้ AI โดยตรง แต่พื้นฐานการวาดเส้นสร้างสรรค์ที่ดีจะช่วยให้ นักศึกษาสามารถใช้ประโยชน์จากเทคโนโลยีได้อย่างเต็มศักยภาพ

1.2.4 ความสำคัญของการเรียนรู้ศิลปะในการพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคตผลการวิจัยนี้ สอดคล้องกับแนวคิดของ Winner และ Hetland (2008) ที่มองว่าการเรียนศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นในการพัฒนา "รูปแบบการคิดอื่นๆ ที่มีคุณค่า" เช่น การมองเห็นรูปแบบใหม่ การเรียนรู้จากความผิดพลาด และการจินตนาการถึงวิธีแก้ปัญหา ซึ่งเป็นทักษะสำคัญในการรับมือกับโลกที่เปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว

โดยสรุป งานวิจัยนี้ชี้ให้เห็นว่าชุดกิจกรรมการเรียนรู้การวาดเส้นสร้างสรรค์สามารถพัฒนาทักษะการวาดเส้นสร้างสรรค์และยกระดับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักศึกษาสาขาจิตวิทยาได้ อย่างมีนัยสำคัญ และนักศึกษามีความพึงพอใจสูงต่อกระบวนการเรียนรู้ดังกล่าว ซึ่งเป็นผลลัพธ์ที่สอดคล้อง และสนับสนุนแนวคิดของการเรียนรู้เชิงรุกและสร้างสรรค์ในการพัฒนาทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะเชิงวิชาการ รายวิชาวาดเส้นสร้างสรรค์ควรประยุกต์ใช้แนวทาง Reflective Drawing ร่วมกับการสอนเทคนิคพื้นฐาน เพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ภายในกับการใช้เส้นในการแสดงออกทางความคิดและอัตลักษณ์ของตนเอง ทั้งนี้ควรสนับสนุนการใช้ภาษาทัศนในการถ่ายทอดแนวคิดอย่างมีอิสระ

2. ข้อเสนอแนะเชิงปฏิบัติควรพัฒนาสื่อดิจิทัลการเรียนรู้ที่แสดงตัวอย่างงานศิลปะร่วมสมัยในบริบทของการใช้เส้น เพื่อสร้างแรงบันดาลใจและเป็นแนวทางการเรียนรู้ด้วยตนเอง รวมถึงการใช้แพลตฟอร์มออนไลน์ เช่น Digital Sketchbook หรือ Miro Board เพื่อการสะท้อนคิด การจัดการผลงาน และการวิพากษ์ผลงานอย่างต่อเนื่องในรูปแบบกลุ่ม

3. ข้อเสนอแนะสำหรับการวิจัยในอนาคต

3.1 ควรศึกษาผลของกระบวนการพัฒนาทักษะสร้างสรรค์ในระยะยาว เพื่อประเมินความยั่งยืนของผลลัพธ์

3.2 ควรทดลองการประยุกต์ใช้เทคโนโลยีใหม่ ๆ เช่น AR/VR หรือ AI-Based Feedback Tools ในการเรียนการสอนศิลปะ

3.3 ควรขยายกลุ่มตัวอย่างไปยังนักศึกษาในสาขาอื่นที่เกี่ยวข้อง เช่น นิเทศศิลป์ แอนิเมชัน หรือศิลปะการแสดง เพื่อเปรียบเทียบประสิทธิภาพของกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ในบริบทที่หลากหลาย

เอกสารอ้างอิง

- กรมวิชาการ. (2544). *ความรู้เกี่ยวกับสื่อมัลติมีเดียเพื่อการศึกษา*. กรุงเทพฯ: ศูนย์พัฒนาหนังสือกรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- คำปา, มุกดาวิทย์. (2562). *การพัฒนาการสร้างสรรค์ชิ้นงานทางทัศนศิลป์ โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบค้นพบ สำหรับนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น* วิทยาลัยพณิชยการอาชีวศึกษา

- มหำบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย].
- ผลนัซชา มหปุณญานนท. (2551). *การวัดและประเมินผลการเรียนรู้*. สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยรามคำแหง.
- วัลไพจิตร, ธัญพิชชา. (2566). *การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และทักษะการนำเสนอโดยใช้การเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับกระดาน MOODBOARDS สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2* [วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย].
- วิจิตสถิตรัตน์, อธิพัซร์. (2565). การพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ 2 มิติ สำหรับครูศิลปะระดับประถมศึกษา ผ่านการเรียนรู้แบบเชิงรุก. *วารสารศิลปกรรมศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น*, 18(3), 47-60.
- Aboalgasm, A. S., & Ward, R. (2014). Evaluating the Use of Digital Art Tools for Drawing to Enhance Artistic Ability and Improve Digital Skill among Junior School Students.
- Ariaji, R., et al. (2021). Learning Materials Based on Digital Art Student Creativity in Universitas Muhammadiyah Tapanuli Selatan.
- Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic motivation and self-determination in human behavior*. Plenum.
- Eisner, E. W. (2002). *The arts and the creation of mind*. Yale University Press.
- Gaitskell, C. D. (1957). *Children and their art*. Harcourt, Brace & World.
- Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Prentice-Hall.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and mental growth* (8th ed.). Macmillan.
- Robinson, K. (2011). *Out of our minds: Learning to be creative*. Capstone.
- Runco, M. A., & Acar, S. (2012). Divergent thinking as an indicator of creative potential. *Creativity Research Journal*, 24(1), 1-10.
- Torrance, E. P. (1966). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Personnel Press.
- Torrance, E. P. (1974). *Torrance tests of creative thinking: Norms-technical manual*. Ginn.
- Winner, E., & Hetland, L. (2008). Art for our Sake School Arts Classes Matter More than Ever- But Not for the Reasons You Think. *Arts Education Policy Review*, 69(5), 29-37.