

# บทที่ 1

## บทนำ

### 1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 หมวด 4 มาตรา 24 (4) ระบุว่า การจัดการเรียนรู้อุทิศให้สถานศึกษา และหน่วยงานที่เกี่ยวข้องจัดการเรียนการสอนโดยผสมผสานสาระความรู้ด้านต่างๆอย่างได้สัดส่วนสมดุลกันรวมทั้งปลูกฝังคุณธรรมค่านิยมที่พึงาม และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ไว้ในทุกวิชา (พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ . 2542 : 7-8, 14-15) เช่นเดียวกับข้อคิดเห็นของประเสริฐ ศีลรัตน์ ที่ว่ามนุษย์เพียรพยายามที่จะยกระดับชีวิตความเป็นอยู่ของตนให้สูงค่าด้วยการพัฒนาสร้างสรรค์ ประสบการณ์ของชีวิตให้เกิดคุณค่าทั้งทางกาย ทางอารมณ์ ทางสังคม ทางสติปัญญา ทางความรู้และทางสุนทรียศาสตร์ศิลปะเป็นเพียงองค์ประกอบหนึ่งของชีวิต ที่สามารถพัฒนาสร้างสรรค์ค่าให้แก่มนุษย์ทางด้านต่างๆ ทั้งแก่ผู้สร้างสรรค์ หรือผู้เข้ารับ การที่มนุษย์ได้พบเห็นซึมซับรับรู้สิ่งที่สวยงามทั้งจากธรรมชาติหรือจากศิลปะ ย่อมมีอิทธิพลทำให้ความรู้สึกรู้สึกนึกคิด ไน้มเอียงไปทางที่ดีและเกิดจิตสำนึกที่ดีซึ่งส่งผลไปถึงพฤติกรรม และการแสดงออกย่อมดึงมไปด้วยพฤติกรรมแสดงออกที่ดีงามย่อมส่งผลถึงการอยู่ร่วมกันเป็นกลุ่ม สังคมเกิดความสงบสุขความสงบสุขของสังคมทำให้มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์สิ่งที่ดีงามมีคุณค่าไว้สั่งสอนหรือสืบสานแก่มนุษย์รุ่นหลังนั่นคือ อารยธรรมทางปัญญาในรูปแบบของศิลปวัฒนธรรมและประเพณีของกลุ่มสังคม ที่ถูกนำมาสั่งสอนให้มนุษย์ในสังคมมีความเจริญงอกงามไปสู่คุณค่า และความหมายของความเป็นมนุษย์อยู่เสมอมา (ประเสริฐ ศีลรัตน์. 2542: 256).

จากที่กล่าวมาแล้วข้างต้นจะพบว่าการส่งเสริมให้มนุษย์ได้รับความรู้และมีประสบการณ์ด้านความงามของศิลปะ หรือประสบการณ์ทางด้านสุนทรียศาสตร์ จะส่งผลให้มนุษย์เกิดประสบการณ์การเรียนรู้ทางศิลปะที่ดีและเหมาะสมรวมทั้งยังสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์ จากการรับรู้ไปสู่การพัฒนาความคิดและประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆ ทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

นอกจากนี้การใช้กิจกรรมกลุ่มศิลปะ หรือในวิชาหลักการทางศิลปะของคณะเทคโนโลยี- วิศวกรรมศาสตร์ ได้มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนที่เน้นทฤษฎีและการปฏิบัติเฉพาะทาง ซึ่งนักศึกษา ส่วนใหญ่จะมีทักษะฝีมือในการปฏิบัติงานแต่ขาดการฝึกทักษะการเรียนรู้คุณค่าของความงามและประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะควบคู่กันไปด้วย นักศึกษาส่วนใหญ่จึงไม่ได้รับการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ และขาดการรับรู้ถึงคุณค่าของสิ่งที่ทำ ดังที่ มะลิฉัตร เอื้ออนันท์.( 2545 : 225 ). ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ของมนุษย์จะครบถ้วนทุกทางต้องมีทั้งการเรียนรู้ที่ให้

เกิดสติปัญญา การเรียนรู้ที่ให้เกิดความรู้คุณค่าความสวยงาม ความดีงาม และการเรียนรู้ที่สามารถนำไปกระทำการเพื่อการแก้ไขปัญหาหรือสร้างทำสิ่งต่างๆ เพื่อยังประโยชน์และเพื่อสร้างสรรค์

ดังกล่าวข้างต้นจะพบว่า การส่งเสริมให้นักศึกษาได้รับความรู้และมีประสบการณ์ด้านความงามของศิลปะ หรือประสบการณ์ทางด้านสุนทรียศาสตร์ จะส่งผลให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์การเรียนรู้ทางศิลปะที่ดี ทั้งยังสามารถเชื่อมโยงประสบการณ์จากการรับรู้ไปสู่การพัฒนาความคิดและประสบการณ์การเรียนรู้ต่างๆทางสังคมได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ดังนั้นผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะศึกษาผลของการจัดกิจกรรมในวิชาหลักการทางศิลปะที่มีต่อการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักศึกษาในคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร เพื่อนำผลการวิจัยไปเป็นประโยชน์ต่อการส่งเสริมการเรียนรู้คุณค่าของความงามและสุนทรียะให้แก่ นักศึกษา อีกทั้งยังสามารถนำความรู้ดังกล่าวไปประยุกต์ใช้ในวิชาชีพของตนเองได้อย่างเหมาะสม อันจะมีประโยชน์ต่อการพัฒนาความคิด และพฤติกรรมของนักศึกษาต่อไป

## 1.2 วัตถุประสงค์ของโครงการวิจัย

1.2.1 เพื่อศึกษาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร จากการจัดกิจกรรมในวิชาหลักการทางศิลปะ

1.2.2 เพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร

## 1.3 ขอบเขตของโครงการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาการรับรู้เชิงสุนทรีย์ จากการจัดกิจกรรมในวิชาหลักการทางศิลปะ และเพื่อพัฒนาพฤติกรรมด้านการรับรู้เชิงสุนทรีย์ ของนักศึกษาคณะเทคโนโลยีคหกรรมศาสตร์ มทร.พระนคร กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ ได้แก่นักศึกษาที่ลงทะเบียนเรียนในวิชาหลักการทางศิลปะ ปีการศึกษา 2553 จำนวน 70 คน วิเคราะห์ข้อมูลโดยเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนและหลังการเรียน โดยสร้างแบบทดสอบการรับรู้เชิงสุนทรีย์ มีลักษณะเป็นแบบทดสอบรายบุคคลใช้ภาพเป็นสื่อประกอบคำถาม มี 2 ส่วน ดังนี้

ส่วนที่ 1 เป็นภาพสี มีเนื้อหาและเรื่องราวในด้านองค์ประกอบพื้นฐานในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ จุด เส้น รูปร่างและรูปทรง พื้นผิว สัดส่วน สี น้ำหนัก แสงเงา ที่ว่าง องค์ประกอบที่เป็นหลักในการสร้างสรรค์งานศิลปะ ได้แก่ การซ้ำ จังหวะ ลวดลาย การลดหลั่น ทิศทาง ความกลมกลืน การตัดกัน ความสมดุล เอกภาพ จุดเด่น

ส่วนที่ 2 เป็นคำถามที่ใช้ในแบบทดสอบให้ผู้เรียนตอบสิ่งที่เห็นในภาพ เมื่อผู้เรียนสามารถบอกรายละเอียดของสิ่งที่เห็นในภาพได้ถูกต้องและบอกจำนวนสิ่งที่เห็นได้ตามเกณฑ์ให้คะแนน โดยมีเกณฑ์การให้คะแนน คือ

ตอบได้ 3 ประเภทขึ้นไป	ให้	2 คะแนน
ตอบได้ 1-2 ประเภท	ให้	1 คะแนน
ตอบไม่ได้	ให้	0 คะแนน

#### 1.4 วิธีดำเนินงานตามโครงการ

14.1 ศึกษาเนื้อหาการจัดกิจกรรมในวิชาหลักการทางศิลปะ จากเอกสาร ตำรา รายงานการวิจัยที่เกี่ยวข้อง รวบรวมและนำมากำหนดเป็นรูปแบบกิจกรรม

14.2 กำหนดเนื้อหาของกิจกรรมและเลือกสื่อการสอนเพื่อให้นักศึกษาเกิดประสบการณ์และการเรียนรู้ทางสุนทรีย์

14.3 จัดทำเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า ได้แก่ แบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาก่อนจัดกิจกรรม แผนการสอนกิจกรรมศิลปะ และแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะของนักศึกษา

14.4 ใช้แบบสอบถามความคิดเห็นนักศึกษาก่อนจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบถึงประสบการณ์การเรียนรู้ทางด้านศิลปะของนักศึกษา

14.5 ดำเนินการสอนตามแผนการสอน ซึ่งผู้วิจัยดำเนินการสอนด้วยตนเอง

14.6 ใช้แบบสอบถามตามความคิดเห็นนักศึกษาลงจัดกิจกรรม เพื่อให้ทราบถึงความเปลี่ยนแปลง

14.7 การประเมินผลการเรียนตามแบบประเมิน คือ แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ในวิชาหลักการทางศิลปะจากการสังเกตของผู้วิจัย

14.8 สรุปและอภิปรายผล

#### 1.5 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

15.1 สร้างแนวทางในการจัดการเรียนการสอนในวิชาหลักการทางศิลปะ

15.2 ส่งเสริมและพัฒนาพฤติกรรมด้านการรับรู้เชิงสุนทรีย์ของนักศึกษา

#### 1.6 คำสำคัญ(Keywords) ของโครงการวิจัย

16.1. กิจกรรมศิลปะ หมายถึง กิจกรรมที่คณะผู้วิจัยจัดขึ้นเพื่อส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการรับรู้ทางศิลปะจำนวน 10 กิจกรรม

16.2. การรับรู้ หมายถึง กระบวนการทางความคิดที่มีความเข้าใจต่อสิ่งเร้า หรือสิ่งที่พบเห็นภายนอก โดยผ่านการมองเห็นด้วยสายตา

16.3. การรับรู้เชิงสุนทรีย์ หมายถึง การรับรู้ทางสายตาโดยการศึกษา สังเกตและทำความเข้าใจ ภาพผลงานศิลปะที่มีต่อองค์ประกอบทางศิลปะ ส่งผลให้เกิดความรู้สึกลึบถึงความงาม

### 1.7 กรอบแนวคิดในการวิจัย

