

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้
แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

บงกต เรืองทองดี

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต

สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน

ปีการศึกษา 2565

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา


THE DEVELOPMENT OF ARTISTIC CREATIVITY
WITH CREATIVITY-BASED LEARNING
OF MATHAYOMSUKSA 1 STUDENTS

BONGKLOD RAUNGTONGDEE


A thesis submitted in partial fulfillment of the requirements for
Master of Education in Curriculum and Instruction
Academic Year 2022
Copyright of Bansomdejchaopraya Rajabhat University


ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ชื่อผู้วิจัย	บงกชต์ เรื่องทองดี
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
อาจารย์ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตติปัญญา
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีดามา

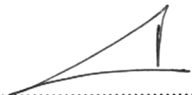
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยาอนุมัติให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน



 คณะบดีบัณฑิตวิทยาลัย
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.คนกร สว่างเจริญ)

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์


 ประธานกรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วนิดา พลอยสังวาลย์)


 กรรมการ
 (รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด)


 กรรมการ
 (รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตติปัญญา)


 กรรมการ
 (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีดามา)


 กรรมการและเลขานุการ
 (อาจารย์เพียงธิดา เสรีสุทธิกุลชัย)

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา

ชื่อเรื่อง	การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
ชื่อผู้วิจัย	บงกต เรืองทองดี
สาขาวิชา	หลักสูตรและการสอน
ที่ปรึกษาหลัก	รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด
ที่ปรึกษาร่วม	รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตติปัญญา
ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีดามา
ปีการศึกษา	2565

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และ 2) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา จำนวน 38 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบ และ 3) แบบสอบถาม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ผลการวิจัยพบว่า

- 1) ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับคุณภาพดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป
- 2) ความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

Title	The Development of Artistic Creativity with Creativity-Based Learning for Mathayomsuksa 1 Students
Author	Bongklod Raungthongdee
Program	Curriculum and Instruction
Major Advisor	Associate Professor Dr.Areewan Iamsa-ard
Co- advisor	Associate Professor Dr. Jittawisut Wimuttipanya
Co- advisor	Assistant Professor Dr. Prapai Sridama
Academic Year	2022

ABSTRACT

The purposes of this research were 1) to develop artistic creativity with creativity-based learning of Mathayomsuksa 1 students and 2) to study students' satisfaction towards creativity-based learning. The sample consisted of 38 Mathayomsuksa 1 students of Saint Joseph Bangna School. The research instruments were 1) lesson plans 2) testing paper and 3) questionnaires. The statistical analysis was accomplished by percentage, mean and standard deviation.

The result of research were :

- 1) The artistic creativity with creativity-based learning was at good Level of or more.
- 2) The overall students' satisfaction towards creativity-based learning was at the highest level.

Keywords : Artistic creativity, creativity-based learning

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จสมบูรณ์ได้ด้วยได้รับความกรุณาและได้รับคำปรึกษา และให้คำแนะนำที่เป็นประโยชน์อย่างยิ่งจาก รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด ผู้เป็นอาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบและแก้ไขข้อบกพร่องของงานวิจัย ตลอดให้ความช่วยเหลือในการดำเนินการวิจัยมาตั้งแต่ต้นจนสำเร็จ ทำให้งานวิจัยมีคุณค่า ผู้วิจัยขอขอบคุณด้วยความเคารพอย่างสูง

ขอกราบขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตติปัญญา ที่ให้แรงบันดาลใจจุดประกายทางความคิด และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีตามมา ที่ให้คำชี้แนะแนวทางอันเป็นประโยชน์ต่อการสร้างสรรค์งานวิทยานิพนธ์ฉบับนี้

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณภร ศิริพละ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เปรมมสุรีย์ เชื่อมทอง และผู้ช่วยศาสตราจารย์กานน สมร่าง ที่ให้คำแนะนำและตรวจสอบเครื่องมือในการค้นคว้าครั้งนี้

ขอกราบขอบพระคุณเซอร์วาเลนติน มุ่งหมาย ท่านอธิการบดี โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ที่ได้ให้การสนับสนุนและอนุญาตให้ผู้วิจัยดำเนินการวิจัยจนงานวิจัยเสร็จสิ้น

บงกต เรืองทองดี

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	ข
กิตติกรรมประกาศ	ค
สารบัญ	ง
สารบัญตาราง.....	ฉ
สารบัญภาพ.....	ช
บทที่	
1 บทนำ	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัย.....	5
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	6
กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	9
การจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน	
เซนต์โยเซฟ บางนา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน	
พุทธศักราช 2551.....	9
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ.....	18
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.	38
แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	42
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง	48
3 วิธีการดำเนินการวิจัย.....	52
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	52
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	53
การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	66
สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	68

4	ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	69
	ตอนที่ 1 การศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สรรค์ทางศิลปะ โดยใช้	
	การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.....	69
	ตอนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการ	
	เรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา	
	ปีที่ 1.....	72
5	สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	77
	สรุปผลการวิจัย.....	78
	อภิปรายผลการวิจัย.....	78
	ข้อเสนอแนะ.....	81
	บรรณานุกรม.....	83
	ภาคผนวก.....	88
	ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	89
	ภาคผนวก ข หนังสือราชการ.....	91
	ภาคผนวก ค ผลการวิเคราะห์เครื่องมือ.....	95
	ภาคผนวก ง เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	122
	ภาคผนวก จ ผลการสอบวัดภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ CEFR.....	183
	ภาคผนวก ฉ แบบตอบรับการตีพิมพ์ในการประชุมวิชาการระดับ	
	นานาชาติ.....	186
	ประวัติผู้วิจัย.....	193

สารบัญตาราง

ตารางที่		หน้า
2.1	ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางตามมาตรฐาน ศ 1.1	13
2.2	ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางตามมาตรฐาน ศ 1.2	14
2.3	โครงสร้างรายวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียน เซนต์โยเซฟ บางนา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551	14
2.4	ตารางแสดงเกณฑ์การประเมินผลระดับผลการเรียน.....	17
3.1	การกำหนดเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้.....	54
3.2	เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะด้านความคิดริเริ่ม.....	62
3.3	เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ด้านความละเอียดอ่อน.....	63
4.1	ผลคะแนน ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม	70
4.2	ผลคะแนน ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ	70
4.3	ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ โดยกำหนดประเด็นการวัด ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ	71
4.4	ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เมื่อเทียบกับระดับคุณภาพและ เกณฑ์ร้อยละ 70	71
4.5	ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา	72
4.6	ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้	73
4.7	ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ด้านบทบาทของครู	74
4.8	ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ด้านบทบาทของนักเรียน	75
4.9	ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	75
4.10	ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ ด้านวัดผลประเมินผล	76

ตารางที่	หน้า
4.11 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	77

สารบัญภาพ

ภาพที่		หน้า
1.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	8

บทที่ 1

บทนำ

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

ตามหลักสูตรแกนกลางของการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มาตรฐานการเรียนรู้ในกลุ่มสาระศิลปะ เป็นกลุ่มที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชม ความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนา นักเรียนทั้งด้าน ร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ โดยในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิพากษ์ วิเคราะห์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรมเห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล จากมาตรฐานการเรียนรู้ทำให้การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญ เพราะการนำกิจกรรมศิลปะเข้ามาจัดให้ผู้เรียนได้ปฏิบัติจริง จึงทำให้เกิดการพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี เพราะศิลปะเป็นศาสตร์ที่มีเป้าหมายไปที่กระบวนการที่เน้นเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และการรับรู้เกี่ยวกับความงาม ตลอดจนพัฒนาความสามารถของแต่ละบุคคลที่เป็นรูปธรรมเรื่องของผลงานต่าง ๆ ที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และนามธรรม ได้แก่ การพัฒนาทางด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม (เกศินี กิจนา, 2558: 1-2)

ความคิดสร้างสรรค์ ถือเป็นคุณลักษณะทางความคิดอย่างหนึ่งที่มีอยู่ในคนทุกคนและสามารถส่งเสริมคุณลักษณะให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะทำให้นักเรียนเป็นคนที่มีอิสระทางด้านความคิด มีความคิดที่นอกกรอบและสามารถหาหนทางในการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้เสมอ (อารี พันธมณี, 2540: 2) จัดกิจกรรมจึงต้องมุ่งเน้นพัฒนาให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ มีความเข้าใจ มีทักษะและเทคนิควิธีการ สามารถสร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์ได้ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสามารถไปจนถึงขีดสุด ซึ่งสามารถทำให้มนุษย์มีความเป็นอยู่ที่สุขสบายนั้น ส่วนหนึ่งเป็นผลมาจากการมีความคิดสร้างสรรค์

ในรายวิชาศิลปะการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนนั้น ควรสร้างบรรยากาศที่เต็มไปด้วยการยอมรับ และการกระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ นักเรียนจะต้องมีอิสระที่จะสร้างสรรค์จนเกิดความพอใจ โดยไม่ปิดกั้นความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน เพราะความคิดสร้างสรรค์สามารถ ลดลงหรือหยุดชะงักได้ ทำให้นักเรียนขาดอิสระทั้งด้านความคิด บางคนเมื่อความคิดสร้างสรรค์หายไปแล้วก็อาจจะย้อนกลับมาใหม่ได้ยาก ซึ่งสอดคล้องกับพัฒนาการทางอารมณ์ของนักเรียนในวัยมัธยมศึกษาตอนต้น ที่กำลังค้นหาลักษณะประจำตัวและบทบาทของตนเอง จึงจำเป็นที่ครูต้องเข้าใจธรรมชาติและพัฒนาการของนักเรียนและออกแบบกิจกรรมการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับ กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่ สร้างความตระหนัก หรือเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนแสดงออกอย่าง สร้างสรรค์ระดมพลังความคิด สร้างสรรค์ชิ้นงาน นำเสนอผลงาน วัด และประเมิน จากชิ้นงานตามสภาพจริง และเผยแพร่ผลงาน ไปยังรูปแบบต่างๆ เช่น นิทรรศการ การรายงานหน้าชั้นเรียน เป็นต้น รวมทั้งอย่า พยายามกำหนดให้นักเรียนทุกคนคิดเหมือนกัน ทำเหมือนกัน ควรสนับสนุนผู้คิดค้นผลงานแปลกใหม่ได้มี โอกาสนำเสนอ และเอาใจใส่ ความคิดแปลกๆ ของนักเรียนด้วยใจเป็นกลาง ระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต้องค่อยเป็นค่อยไปและใช้เวลา (อารี พันธุ์ณี, 2546: 29)

การจัดการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น โดยมุ่งเน้นพัฒนาให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ มีทักษะเทคนิคและวิธีการทางศิลปะ สามารถสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ได้ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ พัฒนาความสามารถไปจนถึงขีดสุดจากการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ ตามระดับอายุ (สมพร หลิมเจริญ, 2552: 1 อ้างอิงจาก กอริเยาะ เตชะย่อ, 2562: 2) ซึ่งผู้เรียนอยู่ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จะอยู่ในช่วงอายุ 12-14 ปี เป็นวัยที่มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงทางด้านสรีระและอารมณ์เพราะกำลังจะเข้าสู่วัยรุ่น ทำให้มีผลกระทบในด้านความคิดสร้างสรรค์ไปด้วย เนื่องจาก เป็นวัยที่ชอบเสี่ยง ชอบทำตามอารมณ์โดยที่ไม่คำนึงถึงเหตุผล มีความเป็นตัวของตัวเองสูง จึงทำให้เด็กในวัยนี้เป็นวัยที่เหมาะสมอย่างยิ่งในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากสภาพการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้ในสาระทัศนศิลป์ นักเรียนเกิดการเรียนรู้ที่ยังไม่บรรลุวัตถุประสงค์ตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนด ผลงานทางทัศนศิลป์ที่นักเรียนสร้างสรรค์นั้นส่วนใหญ่มีรูปแบบ ที่มีวิธีการซ้ำ ๆ และมีความคล้ายคลึงกัน และใช้เทคนิคในการสร้างผลงานในลักษณะเดียวกันหรือประเภทเดียวกัน มีการลอกเลียนแบบจากแหล่งหาข้อมูลที่เดียวกัน นักเรียนขาดความมั่นใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ไม่กล้าแสดงออก และคิดว่าตนเองไม่มีความสามารถไม่มีพรสวรรค์ ส่งผลให้นักเรียนไม่ให้ความสนใจในการเรียนสาระทัศนศิลป์ และขาดแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน ครูต้องมีวิธีการสอนที่หลากหลายให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างแท้จริง มีบทบาทสำคัญและมีส่วนร่วมในการเรียนมากขึ้น และใช้

กิจกรรมการเรียนการสอนที่ให้นักเรียนได้มีโอกาสเป็นผู้ลงมือกระทำด้วยตนเองและค้นพบคำตอบด้วยตนเองให้มากที่สุด โดยครูผู้สอนเป็นผู้สนับสนุนให้นักเรียนได้ค้นหาศักยภาพของตนเอง เพื่อให้นักเรียนจะได้รับประสบการณ์ตรงในการเกิดการเรียนรู้สรุปออกมาเป็นรูปธรรม

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เป็นการช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชาศิลปะการจัดการเรียนรู้ที่ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีจินตนาการทางศิลปะ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของ กอริเยาะ เตะย๋อ (2562: 118) ได้ศึกษาการวิจัยเพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กับเกณฑ์ร้อยละ 75 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในงานวิจัยคือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนชุมชน บ้านกะมียอ อำเภอเมือง จังหวัดปัตตานี จำนวน 1 ห้องเรียน จำนวน 25 คน เครื่องมือที่ใช้ในการ ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) และแบบสอบถามความพึงพอใจ วิเคราะห์ข้อมูลด้วยค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ค่าความเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการทดสอบที แบบไม่อิสระ โดยมีผลการวิจัยสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด

จากผลการวิจัยดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพชีวิตและการสร้างสรรค์นวัตกรรมเพื่อสังคมโลกทั้งนี้ผู้วิจัยได้ตระหนักและมีความสนใจอย่างยิ่งที่จะศึกษา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และมีความสนใจที่จะนำรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ เนื่องจากเป็นเทคนิคหนึ่งในการฝึกฝนทักษะการคิด เพื่อเป็นการดึงศักยภาพของผู้เรียนให้ค้นหาคำตอบหรือคิดออกแบบและสร้างสรรค์ชิ้นงานด้วยตนเอง การนำเสนอและวิพากษ์ วิจาร์ณ แสดงความคิดเห็น การวัดประเมินผลและเผยแพร่ผลงาน จากการผลิตสร้างสรรค์ จะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สาระทัศนศิลป์ให้เพิ่มขึ้นกับนักเรียน และทำให้ผลการเรียนรู้ในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ บรรลุตามจุดประสงค์และเป็นไปตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้อย่างครอบคลุม

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

สมมติฐานของการวิจัย

ความคิดสร้างสรรค์สรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 อยู่ในระดับดีร้อยละ 70

ขอบเขตของการวิจัย

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 - 1/4 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บังนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้องเรียน ห้อง ม.1/1 จำนวน 38 คน , ม.1/2 จำนวน 38 คน , ม.1/3 จำนวน 37 คน , ม.1/4 จำนวน 40 คน เป็นนักเรียนที่คละความสามารถเก่ง ปานกลางและอ่อน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บังนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน เป็นนักเรียนที่คละความสามารถ เก่งปานกลาง และอ่อนซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random) ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ขอบเขตเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการวิจัยเป็นเนื้อหาในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในรายวิชา ทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพ และสัญลักษณ์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ตามโครงสร้างหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ของโรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ประกอบด้วย 1) การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามแบบธรรมชาติ 2) การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน 3) การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม 4) การออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ 5) การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่

ขอบเขตระยะเวลา

ระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัยภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

1. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น สามารถเป็นพื้นฐานในการพัฒนาความสามารถทางศิลปะและด้านอื่น ๆ
2. นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ส่งผลให้มีทัศนคติที่ดีต่อการเรียนวิชาศิลปะต่อไป
3. ครูผู้สอนวิชาศิลปะ ได้ศึกษาวิธีการและผลของวิธีสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำไปปรับใช้ในการเรียนการสอนวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ในระดับต่าง ๆ ได้
4. เป็นข้อมูลหรือแนวทางในการกำหนดนโยบายและวางแผนในการพัฒนากระบวนการจัดการเรียนการสอนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

นิยามศัพท์เฉพาะ

ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ หมายถึง คະแนนที่ได้จากการสร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ โดยใช้แบบทดสอบประเมินความคิดสร้างสรรค์จากจินตนาการ ในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ จากเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนดขึ้น ตามแนวความคิดของ ทอร์แรนซ์ (Torrance ,1962) อ้างถึงใน กอริเยาะ เตะย๋อ (2562: 25-26) ทำการประเมินหลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ของทุกกิจกรรม อยู่ในระดับดีร้อยละ 70 ขึ้นไป ซึ่งมีเกณฑ์ในการพิจารณาจาก 2 องค์ประกอบคือ ความคิดริเริ่ม และ ความคิดความคิดละเอียดลออ

1.ด้านความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออกทางผลงานออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ ในรูปแบบความคิดที่แปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร สามารถสื่อความหมายได้อย่างชัดเจนและมีเอกลักษณ์เป็นของตนเอง ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด

2. ด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการขยายขอบเขตความคิดในการวาดเส้นสร้างสรรค์ผลงานให้มีรายละเอียดชัดเจนและน่าสนใจ โดยใช้หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์ ผลงานมีความสำเร็จสมบูรณ์และมีความประณีต สวยงาม ตามเกณฑ์ที่ผู้วิจัยกำหนด

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการจัดการเรียนรู้ โดยให้นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กล่าวพูด กล่าวแสดงความคิดเห็น มีการเรียนรู้ที่หลากหลาย การปฏิบัติด้วยตนเอง แสวงหาความรู้ เรียนรู้จากสภาพจริง มีการสร้างและได้นำเสนอผลงานของตนเอง มีขั้นตอนการสอน 6 ขั้นตอน ดังนี้ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา , 2550: 17-18)

1. ขั้นสร้างความตระหนัก หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการเรียนโดยการกระตุ้นเร้าความสนใจ ให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน ด้วยการพูดคุยสนทนา เล่นเกม ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่กิจกรรมต่อเติมเส้นที่กำหนด กิจกรรมวาดลวดลายจากเส้นและรูปร่างที่กำหนด กิจกรรมวาดลวดลาย และชมวิดีโอจากยูทูปที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์

2. ขั้นระดมพลังความคิด หมายถึง การจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่ม ด้วยการทำกิจกรรมระดมความคิดค้นหาคำตอบ โดยที่ครูจะคอยอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน

3. ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน หมายถึง การที่นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากการเรียนรู้การค้นหาคำตอบ แล้วนักเรียนเกิดจินตนาการในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์

โดยสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของตน มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร และมีความประณีตสวยงาม

4. **ชั้นนำเสนอผลงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้นำเสนอผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้นมาแนะนำให้เพื่อน ๆ ร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นและนำเสนอแนะไปปรับปรุงแก้ไขผลงานให้ดียิ่งขึ้นทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ

5. **ชั้นวัด/ประเมินผล** หมายถึง การวัดและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย โดยให้นักเรียนประเมินผลงานตนเอง ผลงานอื่น ครูประเมินผลงานนักเรียนและให้คุณภาพงานตามความเป็นจริง

6. **ชั้นเผยแพร่ผลงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ชื่นชม โดยการนำผลงานไปติดบอร์ดแสดงผลงานในชั้นเรียน บอร์ดแสดงผลงานนักเรียนในโรงเรียน และนำผลงานให้ผู้ปกครองได้ชื่นชม

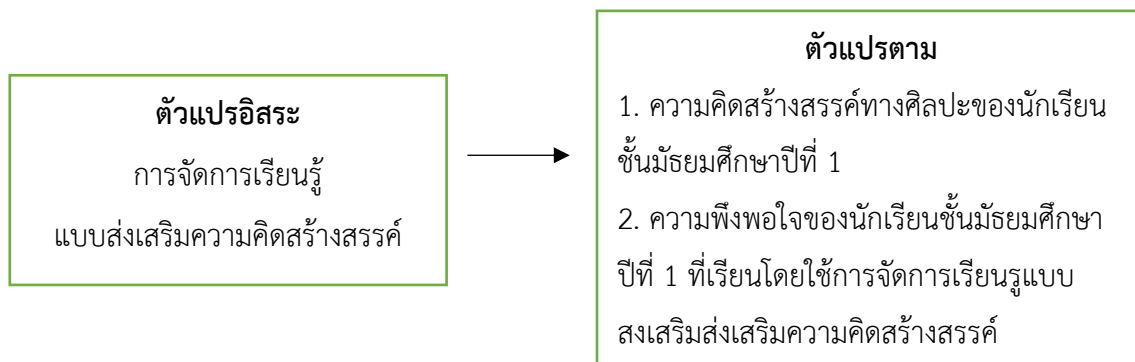
ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทางบวกของผู้เรียนที่ได้เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Score) ประกอบด้วย 6 ด้าน 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านบทบาทครู 4) ด้านบทบาทผู้เรียน 5) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และ 6) ด้านการวัดประเมินผลการเรียน รวมทั้งหมด 20 ข้อ

นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หมายถึง ผู้ที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา อำเภอ เมืองสมุทรปราการ จังหวัดสมุทรปราการ

โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา หมายถึง สถานศึกษาที่จัดการเรียนการสอน ตั้งแต่ ประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 สังกัดสำนักงานคณะกรรมการส่งเสริมการศึกษาเอกชน จังหวัดสมุทรปราการเขต 1

กรอบแนวคิดของการวิจัย

ผู้วิจัยศึกษารายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 (กระทรวงศึกษาธิการ , 2551) ศึกษาเอกสารความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา , 2550) แนวคิดทฤษฎีความพึงพอใจ (กอริเยาะ เตะย๋อ, 2562) ดังภาพที่



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ตามหัวข้อดังนี้

1. การจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
2. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
3. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
4. แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การจัดการเรียนการสอนรายวิชาศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะจะช่วยพัฒนาผู้เรียน ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจมีทักษะวิธีการทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ สร้าง และ นำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิค วิธีการของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่าของงานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างาน

ศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากลชื่นชม ประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

สาระที่ 2 ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่าง สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเห็น คุณค่าดนตรีที่เป็นมรดก ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรี ในรูปแบบต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรี ในเชิงสุนทรีย์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ใน ประวัติศาสตร์

สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจในเรื่องขององค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์วิเคราะห์วิพากษ์ วิจักษ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่าง ๆ การประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

วิสัยทัศน์ของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

ผู้เรียนสามารถสร้างและนำเสนอผลงานศิลปะจากจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ รู้จักการ สังเกตทางศิลปะ มีทักษะในการใช้เทคนิคให้เกิดผลตามความต้องการของตนเอง และอธิบายให้ผู้อื่น รับรู้โดยใช้ศัพท์เบื้องต้นทางศิลปะได้ สามารถรับรู้ทางศิลปะ ซึ่งช่วยในการวิเคราะห์งานศิลปะ อธิบาย ให้ผู้อื่นเข้าใจ ความสวยงามและความไพเราะของศิลปะ บอกงานศิลปะที่เกี่ยวข้อง ที่มาของ วัฒนธรรมท้องถิ่น อธิบายถึงประวัติศาสตร์หรือเหตุการณ์ปัจจุบันที่มีผลและได้รับอิทธิพลจากงาน ศิลปะได้ นำความรู้ทางสาขาศิลปะต่างๆ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันและบูรณาการกับสาระการ เรียนรู้อื่นๆ สนใจสร้างงานศิลปะ มีความสุขกับการทำงาน กล้าแสดงออก ยอมรับความสามารถของ ผู้อื่น ตระหนักและชื่นชมในคุณค่าศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม มรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญา ท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ มีมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

สาระที่ 2 ดนตรี มีมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่าดนตรีถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มีมาตรฐานการเรียนรู้ ดังนี้

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

คุณภาพผู้เรียน

จบชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

รู้และเข้าใจเรื่องทัศนธาตุและหลักการออกแบบและเทคนิคที่หลากหลายในการสร้างงาน ทัศนศิลป์ 2 มิติ และ 3 มิติ เพื่อสื่อความหมายและเรื่องราวต่าง ๆ ได้อย่างมีคุณภาพ วิเคราะห์ รูปแบบเนื้อหาและประเมินคุณค่างานทัศนศิลป์ของตนเองและผู้อื่น สามารถเลือกงานทัศนศิลป์โดย ใช้เกณฑ์ที่กำหนดขึ้นอย่างเหมาะสม สามารถออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ กราฟิก ในการนำเสนอ ข้อมูลและมีความรู้ ทักษะที่จำเป็นด้านอาชีพที่เกี่ยวข้องกับงานทัศนศิลป์ รู้และเข้าใจการ เปลี่ยนแปลงและพัฒนาการของงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่นแต่ละยุคสมัย เห็นคุณค่างาน ทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรมและสามารถเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ที่มาจากยุคสมัยและวัฒนธรรม ต่าง ๆ

รู้และเข้าใจถึงความแตกต่างทางด้านเสียงองค์ประกอบอารมณ์ความรู้สึกของบทเพลงจากวัฒนธรรมต่าง ๆ มีทักษะในการร้อง บรรเลงเครื่องดนตรี ทั้งเดี่ยวและเป็นวงโดยเน้นเทคนิคการร้อง บรรเลงอย่างมีคุณภาพ มีทักษะในการสร้างสรรค์บทเพลงอย่างง่าย อ่านเขียนโน้ต ในบันไดเสียงที่มีเครื่องหมาย แปลงเสียงเบื้องต้นได้รู้และเข้าใจถึงปัจจัยที่มีผลต่อรูปแบบของผลงานทางดนตรี องค์ประกอบของผลงานด้านดนตรีกับศิลปะแขนงอื่น แสดงความคิดเห็นและบรรยายอารมณ์ความรู้สึกที่มีต่อบทเพลง สามารถนำเสนอบทเพลงที่ชื่นชอบได้อย่างมีเหตุผล มีทักษะในการประเมินคุณภาพของบทเพลงและการแสดงดนตรี รู้ถึงอาชีพต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องับดนตรีและบทบาทของดนตรีในธุรกิจบันเทิงเข้าใจถึงอิทธิพลของดนตรีที่มีต่อบุคคลและสังคม

รู้และเข้าใจที่มา ความสัมพันธ์ อิทธิพลและบทบาทของดนตรีแต่ละวัฒนธรรมในยุคสมัยต่าง ๆ วิเคราะห์ปัจจัยที่ทำให้งานดนตรีได้รับการยอมรับ

รู้และเข้าใจการใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแปลความและสื่อสาร ผ่านการแสดง รวมทั้งพัฒนารูปแบบการแสดง สามารถใช้เกณฑ์ง่าย ๆ ในการพิจารณาคุณภาพ การแสดง วิเคราะห์เปรียบเทียบงานนาฏศิลป์ โดยใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบทางนาฏศิลป์ ร่วมจัดการแสดงนำแนวคิดของการแสดงไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน

รู้และเข้าใจประเภทละครไทยในแต่ละยุคสมัย ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ไทย นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่าง ๆ รวมทั้งสามารถออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์ เครื่องแต่งกาย ในการแสดงนาฏศิลป์และละคร มีความเข้าใจ ความสำคัญ บทบาทของนาฏศิลป์ และละครในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางตามมาตรฐาน ศ 1.1

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ	- ความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์และสิ่งแวดล้อม
	2. ระบุและบรรยายหลักการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยเน้นความเป็นเอกภาพความกลมกลืนและความสมดุล	- ความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล
	3. วาดภาพทัศนียภาพแสดงให้เห็นระยะใกล้	- หลักการวาดภาพทัศนียภาพ
	4. รวบรวมงานปั้นหรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว 3 มิติโดยเน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน และการสื่อถึงเรื่องราวของงาน	- เอกภาพความกลมกลืนของเรื่องราว
	5. ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิดและข้อมูล	- การออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรืองานกราฟิก
	6. ประเมินงานทัศนศิลป์ และบรรยายถึงวิธีการปรับปรุงงานของตนเองและผู้อื่นโดยใช้เกณฑ์ที่กำหนดให้	- การประเมินงานทัศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

ตารางที่ 2.2 ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางตามมาตรฐาน ศ 1.2

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. ระบุและบรรยายเกี่ยวกับลักษณะ รูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติและของท้องถิ่นตนเองจากอดีตจนถึงปัจจุบัน	- ลักษณะ รูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติและท้องถิ่น
	2. ระบุ และเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ของภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย	- งานทัศนศิลป์ในประเทศไทย

ตารางที่ 2.2 (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	3. เปรียบเทียบความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของวัฒนธรรมไทยและสากล	- ความแตกต่างของงานทัศนศิลป์ ในวัฒนธรรมไทยและสากล

จากการศึกษาตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางของกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ มาตรฐานที่ 1.1 มีตัวชี้วัด 6 ตัวชี้วัด และมาตรฐานที่ 1.2 มี 3 ตัวชี้วัด รวมทั้งหมด 9 ตัวชี้วัด

**โครงสร้างรายวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ
บางนา**

รายวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 มีโครงสร้าง ดังตารางที่ 2.3

ตารางที่ 2.3 โครงสร้างรายวิชาศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
1	ความรู้เบื้องต้น ทางทัศนศิลป์	ศ1.1 ม.1/1	- ทัศนธาตุประกอบด้วย จุด เส้น รูปร่าง และรูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี บริเวณว่างและลักษณะ ผิว - จุด เส้น รูปร่างและรูปทรง ขนาด สัดส่วน แสงเงา สี บริเวณว่าง และ ลักษณะผิวเป็นส่วนสำคัญในการ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์	12

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
2	หลักการ สร้างสรรค์งาน ทัศนศิลป์	ศ1.1 ม.1/2	- การใช้เอกภาพในงานทัศนศิลป์ - การใช้ความกลมกลืนในงาน ทัศนศิลป์	8
3	สร้างสรรค์งาน ทัศนศิลป์	ศ 1.1 ม.1/3 ศ 1.1 ม.1/4 ศ 1.1 ม.1/5	- การเขียนทัศนียภาพ แสดงให้เห็น ระยะไกล - ใกล้ภาพเป็น 3 มิติ โดย ใช้เส้นระดับสายตา หรือเส้นขอบ ฟ้า - การออกแบบรูปภาพ เป็นการนำ หลักองค์ประกอบศิลป์มา สร้างสรรค์ผลงานด้วยรูปแบบ เหมือนจริง ตัดทอนและนามธรรม - การออกแบบสัญลักษณ์ เป็นการ สื่อความหมายให้รับรู้และเข้าใจ ร่วมกัน - งานปั้น เป็นการนำวัสดุอ่อนที่ เป็นวัสดุธรรมชาติหรือวัสดุ สังเคราะห์มาพอกหรือตกแต่งให้ เป็นรูปทรงที่ต้องการ - งานสื่อผสมเป็นการสร้างสรรค์ ด้วยวัสดุต่างชนิดกันเป็น 3 มิติ	15
4	วิจารณ์งาน ทัศนศิลป์	ศ1.1 ม.1/6	- ความหมายของการวิเคราะห์ วิจารณ์งานทัศนศิลป์ - แนวทางการวิเคราะห์และ ประเมินค่าของงานทัศนศิลป์ - ประโยชน์ของการประเมินคุณค่า งานทัศนศิลป์ - องค์ประกอบของการวิเคราะห์ วิจารณ์งานทัศนศิลป์	2

ตารางที่ 2.3 (ต่อ)

หน่วย ที่	ชื่อหน่วยการ เรียนรู้	มาตรฐานการ เรียนรู้/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	เวลา (ชั่วโมง)
			- กระบวนการวิจารณ์และวิธีการ	
5	ทัศนศิลป์กับ วัฒนธรรม	ศ1.2 ม.1/1 ศ1.2 ม.1/2 ศ1.2 ม.1/3	- รูปแบบงานทัศนศิลป์ไทย - งานทัศนศิลป์ในภาคต่าง ๆ - ความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ ไทยและสากล	3
รวม				40

คำอธิบายรายวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา จำนวน 40 ชั่วโมง

มีความรู้ความเข้าใจในองค์ประกอบศิลป์ ในเรื่องทัศนธาตุในงานทัศนศิลป์ และ สิ่งแวดล้อม สร้างและนำเสนอผลงานตามจินตนาการ สามารถนำทัศนธาตุมาจัดให้สอดคล้องกับหลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ที่เน้นความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน ความสมดุล ทัศนียภาพแสดงให้เห็น ระยะใกล้ไกลและความเป็น 3 มิติ เพื่อให้ภาพถ่ายทอดใน การออกแบบรูปภาพสัญลักษณ์และงาน กราฟฟิค สามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสมในงานปั้น หรือสื่อผสมมาสร้างเป็นเรื่องราว 3 มิติ และ สร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีประสิทธิภาพในลักษณะรูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติ และท้องถิ่นของ ตนเองจากอดีตจนถึงปัจจุบันในภาคต่าง ๆ ของประเทศไทย และศึกษาความแตกต่างของงาน ทัศนศิลป์ในวัฒนธรรมไทยและสากล

โดยใช้ทักษะกระบวนการคิด กระบวนการสืบค้นข้อมูล กระบวนการปฏิบัติ กระบวนการ บรรยายเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ รวบรวม นำเสนอข้อมูลและประเมินผลการเรียนรู้

เพื่อให้เกิดคุณลักษณะใฝ่เรียนรู้ มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ เห็นคุณค่า รู้คุณค่า เห็น ประโยชน์ ชื่นชม ชื่นชอบ ภาคภูมิใจ มีความเชื่อมั่นในตนเอง มุ่งมั่นในการทำงาน นำไปประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน มีจริยธรรม คุณธรรม และค่านิยมที่เหมาะสม

มาตรฐาน/ตัวชี้วัด

มาตรฐาน ศ 1.1 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3 ม.1/4 ม.1/5 ม.1/6

มาตรฐาน ศ 1.2 ม.1/1 ม.1/2 ม.1/3

รวม 9 ตัวชี้วัด

สื่อการเรียนรู้และแหล่งการเรียนรู้

- 1) หนังสือแบบเรียน
- 2) ใบความรู้
- 3) ใบกิจกรรม / ใบงาน
- 4) วิดีโอ
- 5) Power Point
- 6) ตัวอย่างผลงานทัศนศิลป์
- 7) Internet
- 8) แหล่งการเรียนรู้ ได้แก่ ห้องสมุด ห้องศิลปะ ห้องคอมพิวเตอร์

การวัดผลประเมินผล

- 1) การสังเกตพฤติกรรมในการทำงาน
- 2) ผลงานของนักเรียนในการปฏิบัติงานจากใบงาน / ใบกิจกรรม

ตารางที่ 2.4 ตารางแสดงเกณฑ์การประเมินผลระดับผลการเรียน

ระดับผลการเรียน	ความหมาย	ช่วงคะแนนเป็นร้อยละ
4	ผลการเรียนดีเยี่ยม	80 -100
3.5	ผลการเรียนดีมาก	75 -79
3	ผลการเรียนดี	70 - 74
2.5	ผลการเรียนค่อนข้างดี	65 - 69
2	ผลการเรียนน่าพอใจ	60 - 64
1.5	ผลการเรียนพอใช้	55 - 59
1	ผลการเรียนผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ	50 - 54

สรุป ผู้วิจัยได้นำหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สาระที่ 1 ทัศนศิลป์มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน โดยการนำตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางมาเพื่อ ออกแบบการจัดการเรียนรู้เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้เนื้อหาในหน่วยการเรียนรู้ที่ 3 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ จำนวน 15 ชั่วโมง มาทำแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบ

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ

ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ มาจากคำว่า ความคิดและสร้างสรรค์ ความคิด ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2556 (ราชบัณฑิตสถาน, 2556: 232) เป็นคำนาม หมายถึง สิ่งที่น่ารู้ขึ้นในใจ หรือความรู้ที่เกิดขึ้นภายในใจก่อให้เกิดการแสวงหาความรู้ต่อไป

สร้างสรรค์ ตามพจนานุกรม ฉบับราชบัณฑิตสถาน พ.ศ. 2556 (ราชบัณฑิตสถาน, 2556: 537) เป็นคำวิเศษ หมายถึง มีลักษณะริเริ่มในทางที่ดีขึ้น

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535: 2) ได้ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่า หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้ความคิดใหม่ ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นและ ความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะ หรือความคิดริเริ่ม

ความคิดสร้างสรรค์ ได้มีผู้ศึกษาและให้คำจำกัดความไว้หลายท่าน ดังเช่น

อารี พันธมณี (2537: 25) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การคิดพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ปُرุงแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎีหลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้มิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่เห็นเหตุผล เพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่คิดจินตนาการก็เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่กันไปกับ ความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการให้เป็นไปได้หรือเรียกว่าเป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะทำให้เกิดผลงาน

สายทอง พุ่มเกตุ (2561: 35) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ลักษณะการคิด กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย นำไปสู่การคิดลักษณะที่แปลกใหม่ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดที่หลากหลาย เป็นความคิดที่มีประโยชน์ มีคุณค่า ไม่ซ้ำแบบใคร โดยใช้กระบวนการและทักษะทางศิลปะประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ ทำให้เด็กสามารถสร้างความคิด สร้างจินตนาการ ไปจนต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อม เด็กได้รับการกระตุ้น การสอนความคิดสร้างสรรค์และการฝึกฝนให้เด็กสามารถคิดอย่างสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยกระตุ้นคุณภาพในตัวของเด็ก

สุพัต สุกุลดี (2561: 33) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการทำให้เกิดผลงานใหม่และแปลกไปจากความคิดหรือกิจกรรมของคนอื่น

เจษฎากร ตันตราจิน (2562: 33) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดที่หลากหลายแสวงหาความเป็นไปได้ใหม่ ๆ เช่น ผลผลิต การแก้ปัญหา นวัตกรรม หรืองานศิลปะ เป็นต้น ซึ่งมีคุณค่า การจะตีความเกี่ยวกับ “ความใหม่” ขึ้นอยู่กับผู้สร้างสรรค์หรือสังคม

กอริเยาะ เตะย่อ (2562: 21) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการคิดของสมองซึ่งสามารถในการคิดได้หลากหลายและแปลกใหม่จากเดิมโดยสามารถนำไปประยุกต์ทฤษฎีหรือหลักการได้อย่างรอบคอบมีความถูกต้อง จนนำไปสู่การคิดและสร้างสิ่งประดิษฐ์ที่แปลกใหม่ หรือรูปแบบ ความคิดใหม่

ถวัล มาศจรัส (2553: 26 อ้างอิงจาก Osborn , 1957) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นจินตนาการประยุกต์เพื่อแก้ไขปัญหามนุษย์กำลังเผชิญ จินตนาการเป็นลักษณะสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่นำไปสู่การประดิษฐ์คิดค้นหรือการผลิตสิ่งแปลกใหม่

Torrance (1963: 47) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการที่บุคคลไวต่อปัญหา ข้อบกพร่อง ช่องว่างในด้านความรู้ สิ่งที่ขาดหายไป หรือสิ่งที่ไม่ประสานกันและไวต่อการแยกแยะ สิ่งต่าง ๆ ไวต่อการค้นหาวิธีการแก้ไขปัญหา ไวต่อการเดาหรือการตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับข้อบกพร่อง ทดสอบและทดสอบอีกครั้งเกี่ยวกับสมมติฐาน จนในที่สุดสามารถนำเอาผลที่ได้ไปแสดงให้ปรากฏแก่ผู้อื่นได้

Wallach and Kogan (1965: 13-20) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความคิดโดยสัมพันธ์ (Association) คนที่มีความคิดสร้างสรรค์ คือ คนที่สามารถจะคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์เป็นลูกโซ่

Guilford (1967: 139) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึงความสามารถในการแก้ปัญหาของ บุคคลเป็นการคิดที่ก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ขึ้นและสามารถนำมาประยุกต์ใช้ให้เป็นประโยชน์ได้ ความคิดสร้างสรรค์เป็นความคิดหลายแง่มุม เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่ที่เป็นการติดตามหลักเหตุผลเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม นอกจากนี้ กิลฟอร์ดเชื่อว่า ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่พรสวรรค์ที่บุคคลมี แต่เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวบุคคลซึ่งมีมากน้อยไม่เท่ากัน และบุคคลแสดงออกมาในระดับต่างกัน

Earp (1985: 174-205) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ โดยทั่วไปจะมีการให้คำจำกัดความของความคิดสร้างสรรค์ในแง่ของกระบวนการ (Process) และผลผลิต (Product) กลุ่มผู้คิดในแง่ของกระบวนการจะพุ่งความสนใจไปที่วิธีทำ (Manner) และการทำงาน (Working) ซึ่งเป็นการปฏิบัติการทางสติปัญญาที่มีความคิดสร้างสรรค์แต่ละคนปะทะกับปัญหาแล้วใช้กระบวนการ เฉพาะ

หรือลำดับขั้นตอน เพื่อให้ได้มาซึ่งคำตอบ ผลผลิต หรือแนวคิด ซึ่งจะมีเข้ามาด้วยผลของความคิดสร้างสรรค์สำหรับกลุ่มในแง่ของผลผลิต คือ ผลผลิตที่ได้รับออกมามีลักษณะเฉพาะ (Unique) คือ เป็นสิ่งที่คิดมาใหม่ เป็นต้นคิด (Original) ในแง่ใดแง่หนึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นทิศทางของความคิดของบุคคล ซึ่งแตกต่างไปจากปกติธรรมดาทั่วไป หรือแตกต่างไปจากคำตอบและการตอบสนองที่คาดหวัง ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์ คือความคิดซึ่งเป็นวิถีสงของแต่ละคน เป็นกระบวนการและออกมาเป็นผลผลิตจากผลของการคิดของเขา

จากคำจำกัดความดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ ความสามารถ ในการคิดของบุคคลที่สามารถจะคิดได้หลายแง่หลายมุมหลายทิศหลายทาง หรือคิดได้หลายคำตอบ มีลักษณะความคิดที่แตกต่างออกไปจากบุคคลอื่น ๆ โดยที่ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้โดยการจัดประสบการณ์ที่กระตุ้นให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระ คิดสิ่งแปลกใหม่ ซึ่งเป็นวิถีสงของแต่ละคน ในการสร้างผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร

ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติพ.ศ. 2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545 ได้กำหนดคุณลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์ไว้ว่า ผู้เรียนต้องเป็นคนดีคนเก่ง และคนมีความสุข คนเก่ง คือ คนที่มีสมรรถภาพสูงในการดำเนินชีวิต โดยมีความสามารถด้านใดด้านหนึ่ง หรือรอบด้าน หรือ มีความสามารถพิเศษเฉพาะทาง เช่นทักษะและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ความสามารถด้านคณิตศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถด้านภาษา ศิลปะ ดนตรีกีฬา มีภาวะผู้นำ รู้จัก ตนเอง ควบคุมตนเองได้ ฯลฯ เพื่อให้สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ให้เกิดประโยชน์ในการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ตลอดจนใช้ในการแก้ปัญหาต่าง ๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญเพราะเป็นวิธีการคิดที่จะช่วยให้บุคคลมีความสามารถในการคิดเข้าใจปัญหาสามารถแก้ไขและคาดการณ์ล่วงหน้าถึงอุปสรรคที่จะเกิดขึ้นทำให้บุคคลสามารถแก้ปัญหาได้ดี ซึ่งมีผู้กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

อารี รังสินันท์ (2532: 98-100) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อตนเอง และต่อสังคม ต่อไปนี้

1) ความสำคัญต่อตนเอง

1.1) ลดความเครียดทางอารมณ์บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องการแสดงออกอย่างอิสระ ทั้งความคิดและการปฏิบัติ มีความมุ่งมั่นจริงจังในสิ่งที่คิด หากได้ทำตามที่คิดจะทำให้หลุด ความเครียดและความกังวล เพราะได้ตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตนเอง

1.2) มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและเป็นสุข บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เมื่อได้ทำสิ่งที่ตนได้คิด ได้เล่น ได้ทดลองกับความคิด จะรู้สึกพอใจ ตื่นเต้นกับผลงานที่เกิดขึ้นจะทำงานอย่างเพลิดเพลิน ทุ่มเทอย่างจริงจังและเต็มกำลังความสามารถ และทำอย่างมีความสุข แม้จะเป็น

งานหนัก แต่จะเป็นเรื่องที่ย่ายและเบา จะเห็นได้ว่าการทำงานของศิลปิน นักวิทยาศาสตร์และนักสร้างสรรค์ สาขาต่าง ๆ ทำอย่างต่อเนื่องนานหลายปีจนค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ขึ้นมาได้

1.3) มีความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง การได้ทำในสิ่งที่ตนเองคิด ได้ทดลอง และปฏิบัติจริง เมื่องานนั้นประสบความสำเร็จจะทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง หากงานนั้นไม่สำเร็จ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเข้าใจและยอมรับผลที่เกิดขึ้นได้ เรียนรู้และค้นพบ บางสิ่งบางอย่าง ความสำเร็จช่วงนี้จะเป็พื้นฐานให้เกิดความมุ่งมั่นพยายามและมีความกล้าที่จะก้าวไปข้างหน้า เพื่อความสำเร็จต่อไป

2) ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ต่อสังคม

2.1) ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะผลงานสร้างสรรค์นำมาซึ่งความแปลกใหม่ทำให้สังคมนั้นล้ำหลัง

2.2) เครื่องจักรรถยนต์ รถแทรกเตอร์ เครื่องวิดน้ำ เครื่องนวดข้าว เครื่องเก็บผลไม้ เครื่องบด สิ่งเหล่านี้ช่วยในการผ่อนแรงของมนุษย์ได้มาก ช่วยลดความเหนื่อยยาก ลำบาก และทรมานได้มาก ไม่ต้องทำงานหนัก ทำให้ชีวิตมีความสุขมากขึ้น

2.3) ช่วยให้เกิดความสะดวกสบาย รวดเร็ว การค้นพบรถจักรยาน รถยนต์ เรือที่ใช้ เครื่องจักร รถไฟ เครื่องบิน ยานอวกาศ ทำให้การคมนาคม ติดต่อกันทางเดินทางขนส่งสะดวกสบาย ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความเข้าใจกันมากยิ่งขึ้น

2.4) ความปลอดภัยในชีวิตและการมีชีวิตที่ยืนยาวขึ้น การค้นพบทางการแพทย์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ชีวิตมนุษย์ไม่ต้องเสี่ยงอันตราย การค้นพบยารักษาโรค วัคซีนโรค เป็นต้นการค้นพบความรู้ใหม่ ๆ ในเรื่องโภชนาการ การออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพอนามัยต่าง ๆ ทำให้ประชาชนรู้จักปฏิบัติตนในด้านการป้องกัน ดูแลสุขภาพอนามัยทั้งทางร่างกายและจิตใจ ทำให้คนมีชีวิตยืนยาวขึ้น

2.5) ช่วยประหยัดแรงงานและเศรษฐกิจผลการค้นพบในด้านต่าง ๆ วิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยีการแพทย์การศึกษาการเกษตร ช่วยให้มีมนุษย์มีเวลามากขึ้นสามารถนำพลังงานไปใช้ทำอย่างอื่น ก่อให้เกิดรายได้และเพิ่มพูนเศรษฐกิจได้มากขึ้น มีเวลาหาความรู้ชื่นชมกับความงาม สุนทรียภาพและศิลปะได้มากขึ้น

2.6) ช่วยในการแก้ปัญหาสังคม เนื่องจากสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จำเป็นต้องคิดหรือหาวิธีใหม่ ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาที่เพิ่มมากขึ้นให้หมดไป

2.7) ช่วยให้เกิดความก้าวหน้าและดำรงไว้ซึ่งมนุษยชาติโดยความคิดสร้างสรรค์ ด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ศิลปะ เทคโนโลยีเศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เป็นต้น ช่วยยกมาตรฐานการดำรงชีวิต ทำให้มนุษย์เป็นสุขและสร้างสรรค์สังคมให้เจริญขึ้นตามลำดับ

อารี พันธมณี (2547: 47) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นคุณสมบัติที่มีคุณภาพมากกว่า ความสามารถด้านอื่น ๆ ของมนุษย์บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถสร้างสรรค์ตนเองและ สิ่งแวดล้อมให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสม พึงพอใจและมีชีวิตที่เป็นสุขได้ ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้บุคคลใช้ความสามารถใช้ปัญญาเพื่อพัฒนาให้เกิดประโยชน์ในทางที่ถูกที่ควรได้อย่างเต็มที่ ทั้งต่อตนเองและสังคม

สายทอง พุ่มเกตุ (2561: 37-38) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญและมีคุณค่าอย่างยิ่งต่อการศึกษาศึกษาของเด็ก ช่วยให้เด็กได้รู้จักการคิดค้นสิ่งใหม่ ๆ เด็กได้นำความรู้ไปใช้ในการแก้ปัญหาและพัฒนาชีวิตให้ทันสมัยมากขึ้น ซึ่งการพัฒนาความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์นั้นมาใช้เพื่อให้เกิดประโยชน์กับตนเองอย่างต่อเนื่องรวมถึงกับสังคมอีกด้วย

กอริเยาะ เตชะย่อ (2562: 23) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถอย่างหนึ่งของมนุษย์ที่ก่อให้เกิด ประโยชน์ต่อตนเอง รวมทั้งส่งผลไปถึงความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติประเทศที่แสวงหา พัฒนา และดึงเอาศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของคนในประเทศชาติออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้มากเท่าใด ก็ยังมีโอกาสพัฒนาและเจริญก้าวหน้าได้มากเท่านั้น นอกจากนี้ยังเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับมนุษย์ในการพัฒนาโลกให้เจริญยิ่งขึ้น ทำให้มีสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ เกิดขึ้น นอกจากนี้เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสุขกับผลงานของตนเอง

อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพฑูริย์ (2563: 19) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสำคัญอย่างยิ่งทั้งต่อตัวบุคคลที่ช่วยสร้างความสุขและความเพลิดเพลินใจในการสร้างสรรค์ผลงาน เกิดความเชื่อมั่นและภาคภูมิใจในตนเอง ฝึกให้เดความพากเพียรอดทน อดกลั้นเรียนรู้การยอมรับข้อผิดพลาด กล้าที่จะเผชิญหน้าต่อปัญหาและต่อสังคมโดยรวมที่ช่วยพัฒนาสังคมให้เกิดการพัฒนาและก้าวหน้าไปข้างหน้าในด้านต่าง ๆ เช่น การแพทย์ การศึกษา ศิลปะ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ช่วยให้มีมนุษยชาติมีคุณภาพชีวิตที่ดียิ่งขึ้น

จากคำอธิบายศึกษาค้นคว้าความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญควรส่งเสริมและพัฒนาให้เกิดขึ้นต่อผู้เรียน เป็นสิ่งที่ควรปลูกฝังและนำมาพัฒนาให้กับผู้เรียนเพราะเป็นพื้นฐานของการเรียนที่สำคัญในอนาคต เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้บุคคลใช้ความสามารถใช้ปัญญาเพื่อพัฒนาให้เกิดประโยชน์ในทางที่ถูกที่ควรได้อย่างเต็มที่ เป็นผลให้นักเรียนสามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานและการแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันของตนได้

ทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์

กรมวิชาการ (2544: 6-7) ได้รวบรวมแนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ได้กล่าวถึงทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ๆ ได้ 4 กลุ่ม

1) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ นักจิตวิทยาทางจิตวิเคราะห์หลายคน เช่น ฟรอยด์ และคริส ได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับการเกิดความคิดสร้างสรรค์ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตใต้สำนึกระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) กับความรู้สึกรับผิดชอบทางสังคม (Social conscience) ส่วน คูโบ และรัค ซึ่งเป็นนักจิตวิทยาแนวใหม่ กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเกิดขึ้นระหว่างการเรียนรู้สติกับจิตใต้สำนึก ซึ่งอยู่ในขอบเขตของจิตส่วนที่เรียกว่า จิตก่อนสำนึก

2) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวความคิดเกี่ยวกับเรื่องความคิดสร้างสรรค์ว่า เป็นพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนรู้ โดยเน้นที่ความสำคัญของการเสริมแรง การตอบสนองที่ถูกต้องกับสิ่งเร้าเฉพาะหรือสถานการณ์ นอกจากนี้ยังเน้นความสัมพันธ์ทางปัญญา คือการโยงความสัมพันธ์จากสิ่งเร้าหนึ่งไปยังสิ่งเร้าต่างๆ ทำให้เกิดความคิดใหม่ หรือสิ่งใหม่เกิดขึ้น

3) ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาตั้งแต่เกิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน คือรู้จักตนเอง พอใจตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตนมนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนเองมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับการสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่า ประกอบด้วยความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นความคิดและการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

4) ทฤษฎีอูต้า (AUTA) ทฤษฎีนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคนและสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบอูต้าประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ มีความรู้ ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ การรู้เทคนิคในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคล และเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization) คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองและพยายามใช้ตนเองเต็มศักยภาพ รวมทั้ง

การเปิดกว้างรับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเอง และมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

จากแนวคิดทฤษฎีของความคิดสร้างสรรค์ ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมด จะเห็นว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีในตัวบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้และบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักจิตวิทยาและนักการศึกษา ได้กล่าวถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

Guilford (1967: 138) กล่าวว่า สรุปรูปการคิดที่สำคัญที่สำคัญที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์คือ ความสามารถที่จะคิดแตกแยกออกไปหลายทิศทาง หลายลักษณะ หลายแง่หลายมุม หรือ เรียกว่าความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) ความคิดต่าง ๆ ดังกล่าวประกอบด้วยความคิด 4 ลักษณะดังนี้คือ

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึงความสามารถทางสมองในการหาคำตอบที่แปลก ใหม่และเป็นคำตอบที่ไม่ซ้ำกับคำตอบของผู้อื่นเป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดธรรมดาหรือความคิดแบบง่าย ๆ ที่เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของสมองในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่วรวดเร็วหรือคล่องตัวในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ความคิดชนิดนี้จะเน้นในเรื่องปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่อง

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดได้หลายทางอย่างอิสระคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้คิดประโยชน์ของหนังสือพิมพ์ว่ามีอะไรบ้าง ได้หลายทิศทาง ในขณะที่คนซึ่งไม่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้เพียงทิศทางเดียว

3.2 ความคิดเห็นยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adapted Flexibility) หมายถึง ความสามารถในการดัดแปลงความรู้หรือประสบการณ์ให้เกิดประโยชน์หลายด้านซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาซึ่งคนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึงความคิดเกี่ยวกับรายละเอียดที่ใช้ในการตกแต่ง เพื่อให้คิดริเริ่มนั้นสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

อารี พันธมณี (2540: 20) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้ไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดแบบอเนกนัยหรือการคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วยองค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือที่เรียกว่า wild idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณที่มากในเวลาที่ยำกััด แบ่งออกเป็น

2.1 ความคิดคล่องแคล่วทางถ้อยคำ (Word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2.2 ความคิดคล่องแคล่วทางด้านการโยงสัมพันธ์(Associational fluency)เป็นความสามารถที่หาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางด้านการแสดงออก (Expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลี หรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fluency) เป็นความสามารถที่คิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด ความคล่องแคล่วในการคิดมีความสำคัญต่อการแก้ปัญหาเพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้หลายประเภทและหลายทิศทางซึ่งแบ่งออกเป็น

3.1 ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายอย่างอิสระ

3.2 ความยืดหยุ่นด้านการดัดแปลง (Adaptive flexibility) ซึ่งเป็นความสามารถที่จะคิดได้หลากหลายและสามารถคิดดัดแปลงจากสิ่งหนึ่งไปเป็นหลายสิ่งได้

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดเพื่อตกแต่งหรือขยายความคิดหลักให้ได้ความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

จากแนวคิดทฤษฎีองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดริเริ่มความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ ซึ่งเป็นความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้ไกลหลายทิศทาง (Divergent Thinking)

กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์คือ วิธีคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองที่มีขั้นตอนต่าง ๆ ในการคิดแก้ปัญหาจนสำเร็จ ซึ่งมีหลายแนวคิดเช่น

อารี พันธุ์มณี (2537: 9) กล่าวว่า ผลของความคิดสร้างสรรค์คุณภาพของผลงานที่เกิดขึ้นมีตั้งแต่ขั้นต่ำที่แสดงที่เกิดจากความพอใจของตนที่จะแสดงออกซึ่งความคิดและการกระทำ จนกระทั่งพัฒนาขึ้นเป็นการฝึกทักษะและค่อยคิดได้เอง จนถึงระดับการคิดค้นพบทฤษฎีหลักการและการประดิษฐ์คิดค้นต่าง ๆ

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์เรนซ์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอนดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกกังวล สับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งทำให้เกิดความเครียดคืออะไร
2. การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาต้นตอคืออะไร
3. กล้าค้นพบความคิด (Ideal – Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบความคิด
4. การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ
5. การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบ และคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

เอ็ดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono, 1971) ได้นำเสนอคำสำคัญของวิธีการคิดนอกกรอบ 5 ขั้นตอนหรือขั้นตอนที่เรียกว่า Step Stone ซึ่งสามารถยกตัวอย่างจำลองเหตุการณ์ปฏิบัติแบบ Step Stone ได้เช่น เส้นทางจราจรสายหนึ่งเกิดน้ำท่วมขัง บางคนเลี่ยงไปใช้เส้นทางอื่นที่อาจจะอ้อมกว่า แต่เกิดมีคนที่ใช้เส้นทางนี้เป็นประจำ นำก้อนหินหรือวัตถุอื่นมาวาง เพื่อกั้นน้ำ และสามารถผ่านทางนี้ไปได้ในขณะนั้น แสดงว่า เขาผู้นั้นมีประสบการณ์และเกิดความท้าทายในการแก้ปัญหา ทำให้เกิดทางเลือกที่จะแก้ปัญหานั้น เป็นการคิดที่ไม่เหมือนคนอื่นเป็นการคิดนอกกรอบซึ่งสามารถแบ่งเป็นขั้นตอนได้ ดังนี้

1. Focus หมายถึง การเพ่งความสนใจในเรื่องหรือประเด็นนั้น ๆ
2. Random หมายถึง การสุ่ม การคาดคะเน
3. Alternative หมายถึง การสร้างทางเลือก การหาทางออก
4. Challenge หมายถึง การกระตุ้น ท้าทาย
5. Provocation หมายถึง การยั่วให้เกิดความอยากรู้ อยากเห็น อยากคิด อยากทดลอง

ทดลอง

โจเซฟ เดอวิตโต (Joseph A.Devito (1971: 208) ได้กำหนดขั้นตอนของการเกิดความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. **ขั้นวิเคราะห์ (Analysis)** คือขั้นสัมผัสหรือเผชิญกับสถานการณ์ซึ่งส่วนมากจะเป็นปัญหาต่าง ๆ ปัญหาจะถูกนำมาวิเคราะห์กำหนดนิยามเพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจในปัญหาและส่วนประกอบ
2. **ขั้นผสมผสาน (Manipulate)** หลังจากรู้สภาพปัญหาวิเคราะห์ปัญหาความคิดที่จะแก้ปัญหาก็ นำมาผสมผสานกัน ซึ่งจะต้องอาศัยความค้ำข้องใจและความเข้าใจในปัญหาและส่วนประกอบ
3. **ขั้นการพบอุปสรรค (Impasse)** เป็นขั้นที่เกิดขึ้นบ่อยและเป็นขั้นสูงสุดของการแก้ปัญหาในขั้นนี้จะมีความรู้สึกว่าวิธีการบางอย่างในการแก้ปัญหานั้นใช้ไม่ได้คิดไม่ออกรู้สึกล้มเหลวในการแก้ปัญหา
4. **ขั้นคิดออก (Eureka)** เป็นขั้นคิดแก้ปัญหาได้ทันทีทันใดหลังจากที่ได้พบอุปสรรคมาแล้วซึ่งจะทำให้เกิดความเข้าใจอย่างแจ่มแจ้งในการแก้ปัญหานั้น ๆ
5. **ขั้นพิสูจน์ (Verification)** เป็นขั้นต่อจากขั้นพบอุปสรรคและขั้นคิดออก เพื่อพิสูจน์ตรวจสอบความคิดเพื่อยืนยันความคิดดังกล่าว

พินท์ ทองขุมนุ่ม (2544: 129-130) กล่าวว่า กระบวนการคิด สร้างสรรค์ประกอบด้วย 5 ขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. **ขั้นความรู้ความเข้าใจ (Cognition)** เป็นขั้นที่รู้ความต้องการที่จะแก้ปัญหามีความคิดว่าสิ่งใดเป็นปัญหาสำหรับที่จะแก้
2. **ขั้นหามโนมติ (Conception)** เป็นขั้นตอนที่ทำการศึกษารวบรวมแสวงหาแนวคิดด้วยวิธีการต่าง ๆ หาจุดเด่นจุดด้อยของแต่ละแนวคิดเหล่านั้น
3. **ขั้นการค้นพบ (Combustion)** เป็นขั้นที่ค้นพบวิธีแก้ปัญหาค้นพบด้วยวิจารณญาณจิตสำนึกเป็นขั้นตอนแห่งการสร้างสรรค์ของความคิด
4. **ทบทวนแก้ไข (Consummation)** เป็นขั้นตอนที่เป็นการทบทวน ดัดแปลง แก้ไขความคิด ที่เกิดจากการค้นพบในขั้นตอนที่ 3 เพื่อความสมบูรณ์
5. **ขั้นสื่อสารและเผยแพร่ผลงาน (Communication)** เป็นขั้นตอนที่เกิดการแลกเปลี่ยน ความคิดและแนวทางการคิดหรือการทำงานกับผู้อื่นเพื่อให้รู้จักผลการคิดของเราและรับความคิดเห็นที่เสนอต่อเรา

จากแนวคิดทฤษฎีและการศึกษาค้นคว้ากระบวนการคิดสร้างสรรค์ ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า กระบวนการของคิดสร้างสรรค์คือวิธีคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองที่มีขั้นตอนต่าง ๆ ได้แก่ การให้ความสนใจในเรื่องหรือประเด็นนั้น ๆ การวิเคราะห์เพื่อก่อให้เกิดความเข้าใจในปัญหา การศึกษารวบรวมแสวงหาแนวคิดด้วยวิธีการด้วยวิจารณญาณจิตสำนึกในการสร้างสรรค์พัฒนาของความคิดทำให้เกิดการคิดค้นพบทฤษฎีหลักการและการประดิษฐ์คิดค้นต่าง ๆ จนเกิดความสำเร็จ

ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความคิดเชิงประยุกต์จากความคิดทั่วไปเพื่อให้ได้ผลงานใหม่ เป็นประโยชน์จากสิ่งที่คิดนั้น ได้มีนักการศึกษาได้ให้ความหมายลักษณะไว้ดังนี้

Jerild (1968: 500) ได้กล่าวถึงบุคลิกภาพของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่า ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์คือเป็นผู้คิดหลายแง่หลายมุมโดยใช้ประสบการณ์ที่เขาได้รับและไม่ถือว่าคำตอบที่ถูกต้องมีคำตอบเดียวแต่จะพิจารณาหลาย ๆ คำตอบที่อาจเป็นไปได้

Torrance (1962: 114) ได้พบว่า วิธีการคิดริเริ่มของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ชอบการริเริ่มโดยการตั้งคำถาม ชักถามและแสวงหา ทดลอง พยายามที่จะค้นพบความจริงหรือคำตอบด้วยตนเอง

Guilford (1967: 90) ได้ให้ทัศนคติเกี่ยวกับบุคลิกภาพของคนที่มีความสร้างสรรค์ว่า จะต้องมีความฉับไวที่จะรับรู้ปัญหา มองเห็นปัญหา มีความไว้วางใจสามารถเปลี่ยนแปลงความคิดใหม่ได้ง่าย สามารถสร้างหรือแสดงความคิดเห็นใหม่ ๆ และปรับปรุงแก้ไขให้ดีขึ้น

ฟรอมม์ (Fromm, 1963) กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ค่อนข้างละเอียดดังนี้

1. มีความรู้สึกที่งง ประหลาดใจที่พบเห็นของใหม่ที่น่าทึ่ง (Capacity of be puzzled) หรือประหลาดใจ สนใจสิ่งที่เกิดขึ้นใหม่ หรือของใหม่ๆ
2. มีสมาธิสูง (Ability to Concentrate) การที่จะสร้างสิ่งใดก็ได้คิดอะไรออกก็ต้องไตร่ตรองในเรื่องนั้นเป็นเวลานาน ผู้ที่สร้างสรรค์จำเป็นจะต้องมีความสามารถทำจิตใจให้เป็นสมาธิ
3. สามารถที่จะยอมรับสิ่งที่ไม่แน่นอนและเป็นสิ่งที่เปราะบางขัดแย้งและความตึงเครียดได้ (Ability to accept conflict and tension)
4. มีความเต็มใจที่จะทำสิ่งต่าง ๆ ที่เกิดขึ้นใหม่ทุกวัน (Wllingness to be born everyday) คือ มีความกล้าหาญและศรัทธาที่จะผจญต่อสิ่งแปลกใหม่ทุกวัน

บารอนและเวลช์ (Baron and Welsh, 1952) พบว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้น ชอบคิดอย่างซับซ้อน และสนุกตื่นเต้นกับการค้นคว้าสิ่งต่าง ๆ ตลอดเวลา

แกริสัน (Garison, 1954) ได้อธิบายถึงลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

1. เป็นคนที่สนใจในปัญหา ยอมรับความเปลี่ยนแปลง ไม่ถอยหนีปัญหาที่จะเกิดขึ้น แต่กล้าที่จะเผชิญปัญหา กระตือรือร้น ที่จะแก้ไขปัญหาลงมือค้นหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนเองและงานอยู่เสมอ

2. เป็นคนมีความสนใจกว้างขวางทันต่อเหตุการณ์รอบด้านต้องการการเอาใจใส่ในการศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอ พร้อมทั้งยอมรับข้อคิดเห็นจากข้อเขียนที่มีสาระประโยชน์ และนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบใช้พิจารณาปรับปรุงพัฒนางานของตน

3. เป็นคนที่ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาได้หลาย ๆ ทางเตรียมทางเลือกสำหรับแก้ไข ปัญหาไว้มากกว่ามา 1 วิธีเสมอ ทั้งนี้เพื่อจะช่วยให้มีความคล่องตัวและประสบความสำเร็จมากขึ้น เพราะการเตรียมทางแก้ไขหลาย ๆ ทางย่อมสะดวกในการเลือกใช้ให้เหมาะสมกับสถานการณ์ได้ และ ยังเป็นการประหยัดเวลาและเพิ่มกำลังใจในการแก้ไขปัญหาด้วย

4. เป็นคนที่มีสุขภาพร่างกายสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจหรือสุขภาพกายดี สุขภาพจิตก็ดีนั่นเอง ทั้งนี้เพราะมีการพักผ่อนหย่อนใจอย่างเพียงพอ และมีความสนใจต่อสิ่งใหม่ที่พบ และยังเป็นช่างซักถามและจดจำได้ดี ทำให้สามารถนำข้อมูลที่จดจำมาใช้ประโยชน์ได้ดี จึงทำให้งาน ดำเนินไปได้ด้วยดี

5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่ามีผลกระทบต่อ ความคิดสร้างสรรค์ดังนั้นการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่มีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดบรรยากาศสถานที่สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมจะสามารถจัดสิ่งรบกวนและอุปสรรคทำให้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

อารี พันธุ์ณี (2545: 18) ได้อธิบายถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เป็นคนที่สนใจปัญหายอมรับความเปลี่ยนแปลงไม่ถอยหนีปัญหาที่เกิดขึ้นแต่กล้า ที่จะเผชิญปัญหากระตือรือร้นที่จะแก้ปัญหาตลอดจนหาทางปรับปรุงเปลี่ยนแปลงพัฒนาตนเองและ งานอยู่เสมอ

2. เป็นคนที่มีความสนใจกว้างขวางทันต่อเหตุการณ์รอบด้านต้องการเอาใจใส่ใน การศึกษาหาความรู้จากแหล่งต่าง ๆ เพิ่มเติมอยู่เสมอพร้อมทั้งยอมรับข้อคิดเห็นจากข้อเขียนที่มี สารประโยชน์และนำข้อมูลเหล่านั้นมาประกอบใช้พิจารณาปรับปรุงพัฒนางานของตน

3. เป็นคนที่ชอบคิดหาทางแก้ปัญหาไว้หลาย ๆ ทางเตรียมทางเลือกสำหรับแก้ไข ปัญหาไว้มากกว่าหนึ่งวิธีเสมอ

4. เป็นบุคคลที่มีสุขภาพสมบูรณ์ทั้งร่างกายและจิตใจหรือมีสุขภาพกายก็ดี สุขภาพจิตก็ดีนั่นเอง ทั้งนี้เพราะมีการพักผ่อนอย่างเพียงพอและมีความสนใจต่อสิ่งใหม่ที่พบและยัง เป็นคนช่างซักช่างถามและจดจำได้ดี ทำให้สามารถนำข้อมูลที่จดจำมาใช้ประโยชน์ได้ดี

5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสภาพแวดล้อมว่ามีผลกระทบต่อ ความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นการจัดบรรยากาศสถานที่สิ่งแวดล้อมที่เหมาะสมจะสามารถจัดสิ่งรบกวน และอุปสรรคทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

อารี พันธุ์ณี (2545: 19) ได้สรุปลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์มีดังนี้

1. มีความสามารถในการพลิกแพลงแก้ปัญหาต่าง ๆ ให้ลุล่วงด้วยดี
2. ไม่ชอบทำตามอย่างผู้อื่นโดยไม่มีเหตุผล
3. มีจิตใจจดจ่อและผูกพันกับงานและมีความอดทนอย่างทรหด

4. มีความคิดค่านึงหรือจินตนาการสูง
5. มีลักษณะความเป็นผู้นำ
6. มีลักษณะขี้เล่น รื่นเริง
7. ชอบรับประสบการณ์ใหม่ ๆ
8. นับถือตนเอง และเชื่อมั่นในตนเองสูง
9. มีความคิดอิสระและยืดหยุ่น
10. ยอมรับและสนใจสิ่งแปลก ๆ
11. มีความซับซ้อนในการรับรู้
12. กล้าหาญ กล้าเผชิญความจริง
13. ไม่ค่อยเคร่งครัดกับระเบียบแบบแผน
14. ไม่มีึดมั่น (Dogmatism) ในสิ่งใดสิ่งหนึ่งจนเกินไปชอบทำงานเพื่อความสุขและความพอใจของตนเอง

16. มีอารมณ์ขัน

จากคำอธิบายถึงคุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่าคุณลักษณะของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์นั้นต้องเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเป็นผู้ที่ตื่นตัวอยู่ตลอดเวลา มีความสามารถในการใช้สมาธิ มีความสามารถในการพินิจวิเคราะห์ ความคิดถี่ถ้วนเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาและมีความสามารถในการสอบสวนค้นหารายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องใดเรื่องหนึ่งอย่างละเอียดกว้างขวางเป็นบุคคลที่กล้าคิด กล้าทำและกล้าแสดงออกในความคิดแปลกใหม่ของตนเองในการที่จะแก้ปัญหาต่าง ๆ ที่ก่อให้เกิดประโยชน์ต่อ สังคม

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็ก

จากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์สร้างเสริมให้พัฒนาได้จึงจำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องศึกษาถึงพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้ เจริญต่อเนื่องถึงวัยผู้ใหญ่ต่อไป Torrance (1969: 84-103) ได้สรุปพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. วัยก่อนเรียน ในวัยก่อนเรียนเข้าเรียนเป็นเด็กที่มีอายุช่วงแรกเกิดถึง 6 ปีซึ่งได้แบ่งพัฒนาการความคิดออกเป็น 3 ระยะดังนี้

1.1 ตั้งแต่แรกเกิดถึง 2 ปี เด็กเริ่มพัฒนาจินตนาการในช่วงแรกเด็กต้องการรู้เรื่องต่าง ๆ พยายามเลียนแบบเสียงและจังหวะ เมื่ออายุ 2 ขวบ เด็กต้องการให้มีอะไรพิเศษเกิดขึ้น เด็กกระตือรือร้นที่จะได้สัมผัส ชิมและดูทุกสิ่งทุกอย่าง เด็กมีความอยากรู้อยากเห็นแต่วิธีการแสดงออกนั้นขึ้นอยู่กับลักษณะเฉพาะของเด็กแต่ละคน

1.2 อายุ 2 ปี ถึง 4 ปี เด็กเรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยประสบการณ์ตรงและทำสิ่งนั้น ๆ ซ้ำ โดยการเล่นที่ใช้จินตนาการ เด็กตื่นตัวกับสิ่งแปลกใหม่ตามธรรมชาติช่วงความสนใจของเด็กจะสั้นโดยเปลี่ยนจากการเล่นอย่างหนึ่งไปอีกรายอย่างหนึ่งเสมอ เด็กเริ่มพัฒนาความรู้สึกเป็นตัวของตัวเอง เด็กในวัยนี้มักท าให้สิ่งที่เกินความสามารถของตนเอง ท ำให้เกิดความรู้สึกโกรธและคับข้อง ใจ

1.3 อายุ 4 ปี ถึง 6 ปี เด็กเริ่มสนุกสนานกับการวางแผน การเล่น การทำงาน เด็กเรียนรู้ บทบาทของผู้ใหญ่โดยการ เล่นสมมติมีความอยากรู้อยากเห็นในสิ่งที่เป็นจริงและถูกต้องเด็กสามารถเชื่อมโยงเหตุการณ์ต่าง ๆ แม้ว่า จะไม่เข้าใจเหตุผลนักเด็กทดลองเล่นบทบาทต่าง ๆ โดยใช้จินตนาการของเด็กเองลักษณะความคิดสร้างสรรค์ของเด็กวัยนี้ค่อนข้างจะเป็นธรรมชาติที่ปรากฏชัดเจน

2. ระดับประถมศึกษา ในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีอายุในช่วง 6 ปีถึง 12 ปีซึ่งได้แบ่งพัฒนาการคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

2.1 อายุ 6 ปี ถึง 8 ปี จินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กเปลี่ยนไปสู่ความเป็นจริงมากขึ้น เขาพยายามที่จะบรรยายออกมาแม้ในขณะที่เขาเล่นเด็กวัยนี้รักการเรียนรู้มากดังนั้นการจัดประสบการณ์ที่ท้าทายและสนุกสนานให้เด็กวัยนี้ย่อมช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นให้แก่เด็ก

2.2 อายุ 8 ปี ถึง 10 ปี เด็กใช้ทักษะหลายด้านในการสร้างสรรค์และสามารถค้นพบวิธีที่จะใช้ความสามารถเฉพาะตัวของเขาเด็กมักจะเทียบตัวเองกับคนที่น่ายกย่องซึ่งสามารถที่จะเอาชนะอุปสรรคได้ความสามารถในการถามและความอยากรู้อยากเห็นของเด็กเพิ่มขึ้น

2.3 อายุ 10 ปี ถึง 12 ปี เด็กชอบการสำรวจค้นคว้าเด็กหญิงชอบอ่านหนังสือและเล่นสมมติเด็กชายชอบเรียนจากประสบการณ์ตรงช่วงเวลาของความในใจจะนานขึ้นความสามารถทางศิลปะและดนตรีจะพัฒนาได้เร็วเด็กจะชอบทดลองทุกสิ่งทุกอย่างเพื่อประสบการณ์แต่มีขาด ความมั่นใจในผลงานของตนเอง

3. ระดับมัธยมศึกษา เป็นวัยที่มีอายุในช่วง 12 ปีถึง 18 ปีแบ่งลักษณะพัฒนาการคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

3.1 อายุ 12 ปี ถึง 14 ปี เด็กที่มีอายุ 12-14 ปี เด็กต้องการเรียนรู้และโอกาสเลือก และทดลองทำอาชีพที่สนใจเพื่อเป็นการเตรียมตัวล่วงหน้าแม้ว่าในอนาคตเขาจะเปลี่ยนอาชีพใหม่ ระยะเวลาเด็กควรได้รับประสบการณ์ในการตัดสินใจในเรื่องต่าง ๆ และดำเนินในเรื่องที่ได้ตัดสินใจแล้ว ให้ตลอดเด็กควรจะได้รับ การฝึกให้วางแผนงานที่น่าตื่นเต้นของคนอื่นและให้รู้จักยกย่องเพื่อน ๆ และแสดงอย่างสร้างสรรค์นอกจากนี้เด็กในช่วงอายุ 12-14 ปี ช่วงอายุนี้เกี่ยวข้องกับกิจกรรมมากและยังไม่มี การวางแผนอนาคตสำหรับตัวเอง ยังเป็นระยะที่ต้องการความช่วยเหลือเพื่อให้รู้จักคิดและเด็กรู้จักนำ ความสามารถของเขาไปใช้เพื่อทำให้ประสบความสำเร็จในการประกอบอาชีพในอนาคต เป็น

ช่วงเวลาที่ต้องให้เด็กได้ทราบความสามารถเกี่ยวกับตนตามความเป็นจริงและเป็นช่วงเวลาที่ต้องเรียนรู้เกี่ยวกับทักษะในการแก้ปัญหา

3.2 อายุ 14 ปี ถึง 16 ปี ช่วงอายุนี้การจินตนาการส่วนมากจะเกี่ยวกับอาชีพที่เด็กมุ่งหวัง ในอนาคต ทั้งเด็กหญิงและเด็กชายยังคงชอบการผจญภัยความสนใจทัศนคติของเด็กพัฒนาขึ้น อย่างรวดเร็วแม้ไม่คงที่นักเด็กยังไม่เรียนรู้ว่าตนจะนำหลักการต่าง ๆ ไปประยุกต์อย่างสร้างสรรค์ ได้อย่างไรแต่จะเรียนรู้ว่าสิ่งใดถูกสิ่งใดผิดเด็กมักกังวลในเรื่องของการยอมรับของกลุ่มเพื่อนมักกลัวเกี่ยวกับการสำรวจและการทดลองความสามารถ

3.3 อายุ 16 ปี ถึง 18 ปี เยาวชนในช่วงอายุนี้ต้องการใช้จินตนาการของตนอย่างเต็มที่เด็กมักจินตนาการของตนไว้ในแง่ดีมีความทะเยอทะยานความสนใจของเด็กมั่นคงพอที่จะกำหนดเกี่ยวกับทัศนคติที่สำคัญของเขาและทำให้ช่วงอายุนี้เป็นช่วงอายุที่เหมาะสมสำหรับได้รับคำแนะนำและทดสอบต่อการเลือกอาชีพเขามีความสามารถที่จะคิดเกี่ยวกับสิ่งที่เป็นนามธรรมและถ่ายทอดความคิดไปสู่ประสบการณ์เฉพาะได้เด็กสามารถเรียนรู้การใช้อารมณ์อย่างสร้างสรรค์สามารถแก้ปัญหาและสามารถทำงานร่วมกับกลุ่มอย่างแข็งขัน

จากขั้นตอนของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การพัฒนาความคิดตามลำดับขั้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นเมื่อได้รับสภาวะแวดล้อมที่เป็นสิ่งเร้าประสบการณ์และการเรียนรู้ประกอบกับช่วงระยะของความเจริญเติบโตด้านร่างกายของบุคคล ดังนั้นการสนับสนุนและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยการจัดสภาพแวดล้อมและกิจกรรมที่เหมาะสมจะสามารถทำให้เด็กมีพัฒนาการทางด้านความคิดสร้างสรรค์สูงและมีประสิทธิภาพมากขึ้น

การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

อารี รังสินันท์ (2526: 19-20) ได้เสนอแนวทางในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. การแสดงออกด้วยความคิดสร้างสรรค์สามารถแสดงในกิจกรรมต่าง ๆ เช่น การวาด ภาพระบายสีดนตรีการเล่น การแก้ปัญหาต่าง ๆ เป็นต้น
2. ส่งเสริมบรรยากาศความคิดสร้างสรรค์ให้มากขึ้น ให้นักเรียนเกิดความรู้สึกอิสระ ไม่ถูกควบคุมทางวินัยที่เคร่งครัดเกินไป สนับสนุนให้นักเรียนได้แก้ปัญหาได้ด้วยตนเอง
3. การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ต้องทำให้ต่อเนื่องกัน
4. กระตุ้นให้นักเรียนแสดงความคิดหลาย ๆ ด้านตลอดจนการแสดงอารมณ์

กรมวิชาการ (2535: 16-17) กล่าวว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อาจทำได้ทั้งทางตรงโดยการสอนและฝึกอบรมหรือในทางอ้อมโดยการจัดบรรยากาศและสภาพแวดล้อมที่ส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในทางอ้อมมีดังนี้

1. ยอมรับคุณค่าและความสามารถของคนอื่นอย่างไม่มีเงื่อนไข
2. แสดงและเน้นให้เห็นว่าความคิดของเขามีคุณค่าและสามารถนำไปใช้ให้เกิด

ประโยชน์

3. ให้ความเข้าใจและเห็นใจในตัวเองและความรู้สึกของเขา
4. อย่าพยายามกำหนดแบบเพื่อให้ทุกคนมีความคิดและบุคลิกภาพเดียวกัน
5. อย่าสนับสนุน หรือให้รางวัลเฉพาะงานที่มีผู้ทดลองทำเป็นที่ยอมรับแล้วควรให้ผลงานที่แปลกใหม่มีโอกาสได้รับรางวัลและคำชมเชยบ้าง
6. ส่งเสริมให้ใช้จินตนาการของตนเองโดยยกย่องชมเชยเมื่อมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

7. กระตุ้นและส่งเสริมให้เรียนรู้ด้วยตนเองอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ
8. ส่งเสริมให้ถามและให้ความสนใจแก่การถาม รวมทั้งชี้แนะแหล่งคำตอบ
9. ตั้งใจและเอาใจใส่ความคิดแปลก ๆ ของเขาด้วยใจที่เป็นกลาง
10. พึงระลึกเสมอว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จะต้องใช้เวลาและค่อยเป็นค่อยไป

Torrance (1969: 7-9) ได้เสนอกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ 3 ลักษณะ โดยเชื่อว่าเป็นพื้นฐานที่จะกระตุ้นและจูงใจให้เกิดกระบวนการเรียนรู้คือ

1. ลักษณะความไม่สมบูรณ์การเปิดกว้าง (Incompleteness Openness) เป็นลักษณะพื้นฐานแรกที่สุดในกิจกรรมกระบวนการเรียนรู้โดยวิธีการสร้างสรรค์และการแก้ปัญหาคือความไม่สมบูรณ์ความไม่เปิดกว้างมีเทคนิควิธีสอนหลายวิธีที่จะก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยความไม่สมบูรณ์ไปกระตุ้นการเรียนรู้ให้เกิดความอยากรู้เพิ่มขึ้นเรื่อย ๆ โดยปกติเทคนิควิธีการสอนนี้จะให้ผลก่อนเริ่มบทเรียนการให้การบ้าน และการทำกิจกรรมการเรียนอื่น ๆ

2. ลักษณะการสร้างหรือผลิตบางสิ่งบางอย่างขึ้นมา (Producing Something and Using It) วิธีหนึ่งที่Torrance เสนอแนะมาให้กระบวนการเรียนรู้สร้างสรรค์และการแก้ปัญหา คือการให้ผู้เรียนสร้างหรือผลิตงานบางอย่างขึ้นให้เป็นประโยชน์ซึ่งวิธีนี้เป็นวิธีหลักที่มาเยอร์และ ทอแรนซ์ นำมาใช้กับนักเรียนระดับประถมศึกษาและมัธยมศึกษาตอนต้น

3. ลักษณะใช้คำถามของเด็ก (Using Pupil Question) ความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก ๆ ทำให้เขาถามคำถามต่าง ๆ มากมาย ดังนั้นครูควรเปิดโอกาสให้เด็กได้ถามคำถามและครูต้องยอมรับ ได้ว่าไม่มีอะไรที่จะเป็นรางวัลแก่เด็กมากไปกว่าการที่เด็กได้ค้นพบคำตอบที่เขาถาม แต่มิได้หมายความว่าครูจะต้องตอบคำถามนั้นในทันทีทันใดทุกครั้ง แต่ครูต้องหาวิธีการช่วยเหลือหรือใช้คำถามกลับเพื่อให้เด็กหาคำตอบเองจากแหล่งที่เด็กสามารถค้นหาคำตอบได้ด้วยตัวของเขาเองเป็นอีกวิธีการหนึ่งที่เด็กจะพอใจและเรียนรู้สร้างสรรค์

Hallman (1971) ได้ให้ข้อเสนอในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แก่นักเรียนดังนี้

1. ให้นักเรียนได้มีโอกาสเรียนรู้ด้วยความคิดริเริ่มของตัวเอง ซึ่งจะเป็นการกระตุ้นให้นักเรียนอยากเป็นผู้ค้นพบและอยากทดลอง
2. จัดบรรยากาศในการเรียนรู้แบบเสรีให้นักเรียนมีอิสระในการคิดและการแสดงออกที่มี อิสระในการศึกษาค้นคว้าในกรอบของความสนใจ และความสามารถของเขาครูต้องไม่กระทำตัวเป็นเผด็จการทางความคิด
3. สนับสนุนให้นักเรียนเรียนรู้เพิ่มขึ้น โดยการให้ข้อมูลข่าวสารที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิด ความสนใจที่จะเรียนรู้เพิ่มขึ้นด้วยตนเอง
4. ส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์โดยยั่วยุให้นักเรียนคิดหาความสัมพันธ์ระหว่าง ข้อมูลในรูปแบบที่แปลกใหม่กว่าเดิม ส่งเสริมการคิดจินตนาการ ส่งเสริมให้นักเรียนคิดวิธีการ แก้ปัญหาแปลก ๆ ใหม่ ๆ ตลอดจนส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าเสี่ยงทางสติปัญญา (Intellectual Risk)
5. ไม่เข้มงวดกับผลหรือคำตอบ หรือข้อสรุปที่ได้จากการค้นพบของนักเรียนจนเกินไป ครูต้องไม่ให้ความสำคัญของความคลาดเคลื่อนจนเกินไปนัก ต้องยอมรับว่าความคลาดเคลื่อนและ ความผิดพลาดนั้นเป็นเรื่องปกติที่เกิดขึ้นได้
6. ส่งเสริมให้นักเรียนมีความยืดหยุ่นทางสติปัญญา (Intellectual Flexibility) โดยยั่วยุให้ นักเรียนคิดหาคำตอบหรือแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธีด้วยการพยายามคิดหาความหมายใหม่โดยใช้ประสบการณ์เดิมในบริบทใหม่ไม่ให้ยึดมั่นกับประสบการณ์เดิมอย่างมั่นคงเพียงด้านเดียว
7. สนับสนุนให้นักเรียนรู้จักประเมินผลสัมฤทธิ์และความก้าวหน้าของตนด้วยตนเอง ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้นด้วยตนเองมีความรับผิดชอบ และรู้จักประเมินตนเอง พยายามหลีกเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐานหรือข้อสอบมาตรฐาน
8. ส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้วางไวต่อกรรับรู้ในสิ่งเร้าทั้งในด้านความรู้สึกและปัญหาด้านสังคมและบุคคล
9. ส่งเสริมให้นักเรียนตอบปัญหาประเภทปลายเปิดที่มีความหมายและไม่มีคำตอบที่เป็นจริงที่แน่นอนตายตัวคำถามประเภทนี้จะสนับสนุนให้นักเรียนค้นคว้าหาข้อมูลเพิ่มเติม
10. เปิดโอกาสให้นักเรียนเป็นผู้จัดเตรียมวัสดุอุปกรณ์ความคิดและเครื่องมือแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็นการเปิดโอกาสให้นักเรียนได้เข้าใจกระบวนการโดยตลอด
11. ฝึกให้นักเรียนต่อสู้ความล้มเหลวและความคับข้องใจผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์จะต้องมี ความสามารถที่จะอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือและสามารถจัดการกับสถานการณ์เหล่านั้นได้อย่างเหมาะสม

12. ฝึกให้นักเรียนพิจารณาปัญหาในภาพรวมมากกว่าจะพิจารณาปัญหาย่อย ๆ ให้รู้จักบูรณาการปัญหาและเข้าใจปัญหาเหล่านั้น

จากการศึกษาแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สรุปได้ว่า บรรยากาศที่เหมาะสมมีส่วนสำคัญในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยฝึกให้คิดริเริ่มในสิ่งที่แปลกใหม่มีจินตนาการฝึกระดมพลังสมองการตอบคำถามแบบปลายเปิดรู้จักประเมินความก้าวหน้าด้วยตนเองฝึกการต่อสู้กับความล้มเหลวและความคับข้องใจสามารถอยู่ในสถานการณ์ที่คลุมเครือทั้งนี้ไม่ควรเข้มงวดกับคำตอบของนักเรียน และหลีกเลี่ยงการใช้เกณฑ์มาตรฐานควรจัดให้มีบรรยากาศแบบอิสระในการคิดและการแสดงออก

การแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์

การแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์แบ่งได้ดังนี้ (อนล สวนประดิษฐ์, 2555)

1. เทคนิคความกล้าที่ริเริ่มจากการวิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ต่ำ สามารถปลูกฝังและส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ด้วยการถามคำถาม และให้โอกาสได้คิดคำตอบในสภาพแวดล้อมที่ปลอดภัย เป็นที่ยอมรับของผู้อื่น สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นได้ แม้บุคคลที่มีความคิดว่าตนเองไม่มีความคิดสร้างสรรค์ก็สามารถสร้างความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นด้วยการฝึกฝน

2. เทคนิคการสร้างความคิดใหม่ เป็นวิธีการหนึ่งที่ใช้การแก้ไขปัญหา สมิท (Smith,1958) ได้เสนอวิธีการสร้างความคิดใหม่ โดยการให้บุคคลแจกแจงแนวทางที่สามารถใช้ในการแก้ปัญหาใดปัญหาหนึ่งมา 10 แนวทาง จากนั้นจึงแบ่งแนวทางเหล่านั้นออกเป็นแนวทางย่อย ๆ ลงไปอีก โดยเหตุผลที่ว่าบุคคลมักจะปฏิเสธไม่ยอมรับความคิดเห็นแรกหรือสิ่งแรกผ่านเข้ามาในจิตใจ แต่พยายามบังคับให้จิตใจแสดงทางเลือกอื่น ๆ อีก หลักการที่มีทางเลือกต่าง ๆ แล้วสร้างขึ้นเป็นคำตอบหรือทางเลือกที่ดีที่สุดในการแก้ปัญหา

3. เทคนิคการระดมพลังสมอง เป็นเทคนิควิธีหนึ่งในการแก้ปัญหาของ ออสบอร์น (Alex Osborn,1942) จุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมให้บุคคลมีความคิดหลายทาง คิดได้คล่องในช่วงเวลาจำกัด โดยการให้บุคคลเป็นกลุ่มหรือรายบุคคลก็ได้ จดรายการความคิดต่าง ๆ ที่คิดได้โดยไม่คำนึงถึงการประเมินความคิดแต่เน้นปริมาณความคิดต่าง ๆ แล้วจึงค่อยประเมินเลือกเอาความคิดที่ดีที่สุดมาใช้ในการแก้ปัญหาและจัดลำดับทางเลือกหรือทางแก้ปัญหารอง ๆ ไว้ด้วย

จากการศึกษาค้นคว้าการแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์ข้างต้น แสดงให้เห็นว่าสามารถปลูกฝังและส่งเสริมได้ด้วยการฝึกฝนอย่างมีระบบ ด้วยเทคนิคที่ทำให้เกิดกระบวนการคิดทางสมองทำให้บุคคลเกิดความคิดที่แปลกใหม่มาเป็นทางเลือกในการคิดแก้ปัญหา หรือต่อยอดความคิดก่อนหน้าได้อย่างมีระบบและมีประสิทธิภาพ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เป็นระบบระบบซึ่งอาจใช้ควบคู่กับแบบสำรวจพฤติกรรมหรือแบบสังเกตพฤติกรรม ความคิดสร้างสรรค์ก็จะยิ่งช่วยให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้องตรงกับความเป็นจริงมากยิ่งขึ้น สำหรับแบบทดสอบที่จะกล่าวถึง คือ

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของ (อารี พันธมณี, 2532: 184-185) เครื่องมือวัดความคิดสร้างสรรค์ไม่เพียงแต่จะทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและเป็นข้อมูลให้สามารถจัดโปรแกรมการเรียนการสอนและกิจกรรมให้สอดคล้องเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้สูงขึ้นเท่านั้นแต่ยังสามารถสกัดกั้นปัญหาต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ด้วย นับว่าผลของการวัดความคิดสร้างสรรค์จะทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้สมบูรณ์ขึ้นสำหรับวิธีการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กนั้น ได้สรุปไว้ดังนี้

1.1 การสังเกต หมายถึงการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์

1.2 การวาดภาพ หมายถึงการให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นการถ่ายทอดความคิดสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรมและสามารถสื่อความหมายได้สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลมสี่เหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมเป็นภาพ

1.3 รอยหยดหมึก หมายถึงการให้เด็กได้ดูภาพรอยหยดหมึกแล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็นมักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษาเพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

1.4 การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึงการให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนดและการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่าเด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่ง หรือเป็นจุดวิกฤตของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็กมีความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะจากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์นักวิทยาศาสตร์ของโลกเช่น นิวตัน เจมส์ฮิลเลอร์และ ปาสคาลร์ พบว่ากลุ่มบุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์และสร้างผลงานชิ้นแรกเมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่

1.5 แบบทดสอบ หมายถึงการให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อและที่ใช้ภาพเป็นสื่อเพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับให้กันมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ เป็นต้น

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์เรนซ์ (Torrance Tests of Creative Thinking) แบบทดสอบนี้สร้างขึ้นโดย Torrance (1966) อ้างถึงใน ดิลก ดิลกานนท์, 2534: 36-37)

2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking Creatively With Words) เป็นแบบทดสอบที่ใช้ภาษาเป็นสื่อเราให้ผู้สอบแสดงความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาประกอบด้วย กิจกรรมย่อย 7 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การตั้งคำถาม (Asking) ให้นักเรียนตั้งคำถามจากภาพที่กำหนดให้มากที่สุดเพื่อให้ได้คำตอบที่ตนเองอยากรู้

กิจกรรมที่ 2 การเดาสาเหตุ(Guessing Causes) โดยให้นักเรียนเขียนเดาสาเหตุหรือเหตุการณ์ที่จะเกิดก่อนเหตุการณ์ในภาพให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 3 การเดาผลที่เกิดมา (Guessing Consequences) ให้นักเรียนเขียนผลหรือเหตุการณ์ที่เกิดต่อจากเหตุการณ์ในภาพ

กิจกรรมที่ 4 การปรับปรุงผลผลิตให้ดีขึ้น (Product Improvements) ให้นักเรียนคิดดัดแปลงหรือปรับปรุงภาพข้างที่กำหนดให้ให้เป็นภาพที่น่ารักหรือเป็นของเล่นที่สนุกสนานบอกมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 5 การใช้ประโยชน์ของสิ่งของ (Unusual Uses) ให้นักเรียนบอกประโยชน์ของกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 6 การตั้งคำถามแปลก ๆ (Unusual Questions) ให้นักเรียนตั้งคำถามแปลก ๆ เกี่ยวกับกล่องกระดาษแข็งมาให้มากที่สุด

กิจกรรมที่ 7 การสมมติอย่างมีเหตุผล (Just Suppose) ให้นักเรียนคาดคะเนเหตุการณ์ที่จะเกิดขึ้นจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้นว่าจะเกิดอะไรขึ้นบ้างเขียนตอบมาให้มากที่สุด

2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking Creatively With Pictures) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อมี 2 แบบคือแบบ ก และ แบบ ข ซึ่งเป็นแบบทดสอบคู่ขนาน โดยกำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้าย ๆ กัน

2.2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ประกอบด้วย กิจกรรมย่อย 3 กิจกรรม คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ (Picture Construction) ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากรูปวงรีที่กำหนดให้ให้เป็นภาพที่แปลกใหม่พร้อมกับตั้งชื่อภาพที่วาดด้วย

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์(Picture Completion) ให้นักเรียนต่อเติมภาพเส้นในลักษณะต่าง ๆ ที่กำหนดให้จำนวน 10 ภาพ ให้ได้ภาพที่น่าสนใจมาให้มากที่สุด พร้อม กับตั้งชื่อภาพ

กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel Lines) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพจาก เส้นขนานจำนวน 30 คู่ให้ได้ภาพที่แปลกมาให้มากที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมด้วย

2.2.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ข มีลักษณะคล้ายกับ แบบทดสอบรูปภาพแบบ ก แตกต่างกันเฉพาะสิ่งเร้าที่กำหนดให้คือใน

กิจกรรมที่ 1 เป็นการวาดภาพโดยให้ต่อเติมภาพจากรูปคล้ายไส้กรอกสีส้ม

กิจกรรมที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ โดยให้นักเรียนต่อเติมจากเส้นลักษณะต่าง ๆ ซึ่งต่างจากแบบ ก

กิจกรรมที่ 3 การใช้วงกลม (Circles) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากรูปวงกลมจำนวน 30 รูป แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ ทอร์แรนซ์นั้น ความเร็วในการทำแบบทดสอบเป็นตัวประกอบที่สำคัญ โดยแต่ละกิจกรรมใช้เวลาทำ 5 หรือ 10 นาที

จากคำอธิบายเกี่ยวกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่าการศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นเครื่องมืออย่างหนึ่งในการวัดพฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ จะสามารถทำให้ทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนเรียน ซึ่งจะเป็นข้อสังเกตในการจัดการเรียนการสอนให้ได้ข้อมูลที่ใกล้เคียงและถูกต้องกับความเป็นจริง โดยในงานวิจัยนี้ได้ใช้หลักการสร้างแบบวัดของ Torrance ที่มีชื่อว่า Torrance Test of Creative Thinking ที่เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยกิจกรรมการวาดภาพ (Picture Construction) และกิจกรรมการต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) ซึ่งเป็นใช้รูปแบบในการทดสอบให้มีความน่าสนใจ นำมาประยุกต์ใช้กับแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ทั้งนี้เพื่อให้สอดคล้องกับการจัดการเรียนรู้และการวัดทักษะความคิดสร้างสรรค์ตามวัตถุประสงค์ที่วางไว้

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (2550: 17-18) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ชื่อรูปแบบการจัดการเรียนรูที่พัฒนาขึ้นว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์เป็นการช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน นักเรียนมีความตื่นตัวและสนใจที่จะร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรม นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กล่าวพูด กล่าวแสดงความคิดเห็น ได้มีการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการปฏิบัติด้วยตนเอง ทั้งนี้นักเรียนยังมีโอกาสแสวงหาความรู้ เรียนรู้จากสภาพจริง มีการสร้างและได้นำเสนอผลงานของตนเอง ซึ่งมีหลักการและสาระสำคัญ ดังนี้

ลักษณะเด่นของการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

1. ผู้เรียนมีความคิดที่อิสระ
2. ไม่มีรูปแบบลตายตัว

3. ใช้ได้ทุกโอกาสทุกเวลา
4. ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติจริง
5. มีการบูรณาการในตัวเอง
6. มีความยืดหยุ่นคล่องตัวสูง
7. เปิดทางเลือกให้ผู้เรียนหาคำตอบที่หลากหลาย
8. ชื่อรูปแบบมีนัยเชิงบวก ท้าทาย กระตือรือร้น
9. ส่งเสริมคุณธรรม จริยธรรม ในการคิดที่สันติสุข
10. ผู้เรียนสร้างชิ้นงานผลงานสิ่งประดิษฐ์แปลกใหม่ที่เป็นรูปธรรม
11. เชื่อมโยงความคิดที่เป็นระบบอย่างมีขั้นตอนจากง่ายไปยากและใกล้ตัวไปไกลมาก
12. นำไปจัดการเรียนรู้ได้กับทุกกลุ่มสาระและสามารถเชื่อมโยงได้กับรูปแบบการเรียนรู้

อื่น ๆ

แนวคิดสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

แนวความคิดสำคัญในการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำนักคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2544) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึง กระบวนการทางปัญญาในระดับสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดที่ หลากหลายอย่างมารวมกัน เพื่อสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือแก้ปัญหาที่มีอยู่ให้ดีขึ้น ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้ก็ต่อเมื่อผู้ที่สร้างสรรค์ มีซึ่งประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความคิดริเริ่ม (Originality) และความคิดละเอียดลออ (Elaboration) ผู้เรียนที่แสดงออกมา ซึ่งความคิดสร้างสรรค์ จะต้องเป็นการสร้างแนวคิดใหม่ แสวงหา และพิจารณาทางเลือกที่หลากหลาย ความคิดสร้างสรรค์ เป็นความสามารถในการมองเห็นสิ่งต่าง ๆ ในแง่มุมต่าง ๆ หรือเป็นการกระทำสิ่งต่าง ๆ ได้อย่างมีเอกลักษณ์เฉพาะตัวหรือไม่ซ้ำแบบใคร มีความแปลกใหม่ เป็นการเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่สัมพันธ์ให้ กลายเป็นสิ่งใหม่ได้อย่างเหมาะสม เราสามารถอธิบายความคิดสร้างสรรค์ได้จาก

- 1) ผลงานที่ผลิต
- 2) กระบวนการที่จัดทำ
- 3) ทักษะที่ใช้ในแง่ความคล่องแคล่ว
- 4) บุคลิกภาพของบุคคลและเงื่อนไขสิ่งแวดล้อมที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ(2544) ได้วิเคราะห์ และสังเคราะห์ประเภท ของ ความคิดสร้างสรรค์แบ่งออกเป็น 4 ประเภท

- 1) ความคิดสร้างสรรค์ประเภทความเปลี่ยนแปลง (Innovation) คือ แนวคิดที่เป็น การสร้างสิ่งใหม่ ๆ เช่น ทฤษฎีใหม่การประดิษฐ์สิ่งใหม่ เป็นต้น เป็นการคิดโดยใช้ภาพรวมมากกว่า

แยกเป็นส่วนย่อย ๆ บางครั้ง เรียกว่า “นวัตกรรม” ที่เป็นการนำเอาสิ่งประดิษฐ์ใหม่ ๆ มาใช้เพื่อให้การดำเนินงานมีประสิทธิภาพยิ่งขึ้น เช่น การใช้สมองกล เป็นต้น

2) ความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์ (Synthesis) คือ การผสมผสานแนวคิดจากแหล่งต่าง ๆ เข้าด้วยกันแล้วก่อให้เกิดแนวคิดใหม่อันมีคุณค่า เช่น การนำความรู้ทางคณิตศาสตร์ไปใช้ในการแก้ปัญหา การบริหาร การใช้หลักการคำนวณของลูกคิด และหลักทฤษฎีทางวิทยาศาสตร์มาผสมผสานเป็นคอมพิวเตอร์ซึ่งกลายเป็นศาสตร์อีกสาขาหนึ่ง

3) ความคิดสร้างสรรค์ประเภทต่อเนื่อง (Extension) เป็นการผสมผสานกันระหว่างความคิด สร้างสรรค์ประเภทเปลี่ยนแปลงกับความคิดสร้างสรรค์ประเภทสังเคราะห์หรือเป็นโครงสร้างหรือกรอบ ที่ได้กำหนดไว้กว้าง ๆ ต่อเนื่องเป็นรายละเอียดที่จำเป็นในการปฏิบัติงานนั้น เช่น งานอุตสาหกรรม การสร้างรถยนต์ซึ่งในแต่ละปีจะมีการปรับปรุงอย่างต่อเนื่องจากต้นแบบเดิม

4) ความคิดสร้างสรรค์ประเภทลอกเลียนแบบ (Duplication) เป็นลักษณะการจำลองหรือลอกเลียนแบบจากความสำเร็จอื่น ๆ โดยอาจจะปรับปรุงเปลี่ยนแปลงให้แปลกไปจากเดิมเล็กน้อย แต่ส่วนยังคงเหมือนเดิม ความคิดสร้างสรรค์แต่ละประเภทจะไม่สามารถอยู่ได้ตามลำพังเฉพาะตัว จะบูรณาการและผสมผสานกันอยู่เสมอ คือ เมื่อมีการกระทำสิ่งหนึ่งสิ่งใดขึ้นจะมีการพิเคราะห์วิเคราะห์ โดยดำเนินการตามความคิดอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ได้มาซึ่งความแปลกใหม่ แตกต่างกันไป หรือ เพื่อให้เกิดการเรียนรู้แบบที่ดีกว่าเดิม

จากหลักการสาระสำคัญและแนวคิดดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการทางปัญญาในระดับสูงที่ใช้กระบวนการทางความคิดที่หลากหลายมาสร้างสรรค์สิ่งใหม่ มีเอกลักษณ์เฉพาะตัวหรือไม่ซ้ำแบบใคร การสอนและฝึกฝนทำให้นักเรียนสามารถเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยยกระดับคุณภาพของนักเรียนให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังนี้

1) **ขั้นสร้างความตระหนัก** หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการเรียนโดยการกระตุ้น ใ้ความสนใจ ให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน ด้วยการพูดคุยสนทนา เล่นเกม ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมต่อเติมเส้นที่กำหนด กิจกรรมวาดลวดลายจากเส้นและรูปร่างที่กำหนด กิจกรรมวาดลวดลาย และชมวิดีโอจากยูทูปที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์

2) **ขั้นระดมพลังความคิด** หมายถึง การจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่มด้วยการทำกิจกรรมระดมความคิดค้นหาคำตอบ โดยที่ครูจะคอยอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน

3) **ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากการเรียนรู้การค้นหาคำตอบ แล้วนักเรียนเกิดจินตนาการในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์โดยสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของตน มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร และมีความประณีตสวยงาม

4) **ขั้นนำเสนอผลงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้นำเสนอผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้นมาแนะนำให้เพื่อน ๆ ร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นและนำเสนอแนะไปปรับปรุง แก้ไขผลงานให้ดียิ่งขึ้นทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ

5) **ขั้นวัด/ประเมินผล** หมายถึง การวัดและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย โดยให้นักเรียนประเมินผลงานตนเอง ผลงานอื่น ครูประเมินผลงานนักเรียนและให้คุณภาพงานตามความเป็นจริง

6) **ขั้นเผยแพร่ผลงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ชื่นชม โดยการนำผลงานไปติดบอร์ดแสดงผลงานในชั้นเรียน บอร์ดแสดงผลงานนักเรียนในโรงเรียน และนำผลงานให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมครูผู้สอน

จากการศึกษาขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของสำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) มีขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้ 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างความตระหนัก 2) ขั้นระดมพลังความคิด 3) ขั้นสร้างชิ้นงาน 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นวัด/ประเมินผล และ 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน ซึ่งมีลักษณะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเองอย่างอิสระมีทางเลือกในการปฏิบัติงานที่หลากหลาย มีขั้นตอนในการปฏิบัติงานที่เอื้อซึ่งกันและกัน โดยสามารถนำกิจกรรมไปจัดการเรียนรู้ได้ทุกกลุ่มสาระ โดยกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เช่น กิจกรรมการแสดงออกทางจินตนาการ การวาดรูป การสร้างสรรค์งานกระดาษ การปั้น และการประดิษฐ์ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดโดยการนำขั้นตอนกระบวนการของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในด้านความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกภายในจิตใจของมนุษย์ซึ่งเป็นการแสดงออกทางด้านนามธรรมที่ขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคลว่าตรงกับความต้องการหรือไม่อย่างไร ความคาดหวังกับสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความสมดุลระหว่างความต้องการกับการได้รับการตอบสนอง ซึ่งมีผู้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ดังนี้

ราชบัณฑิตยสถาน (2556: 840) กล่าวว่า พึงพอใจ หมายถึง รัก ชอบใจ

หทัยชนันท์ กานต์การันยกุล (2556: 56) กล่าวว่า ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานเป็นเรื่องของความรู้สึกของบุคคลที่มีต่องานที่ปฏิบัติอยู่ และความพึงพอใจจะส่งผลกระทบต่อขวัญในการปฏิบัติงานอย่างไรก็ดีความพึงพอใจของแต่ละบุคคลไม่มีวันสิ้นสุด เปลี่ยนแปลงได้เสมอ ตามกาลเวลา และสภาพแวดล้อมบุคคลจึงมีโอกาสที่จะไม่พึงพอใจในสิ่งที่เคยพึงพอใจมาแล้ว ฉะนั้นผู้บริหารจำเป็นต้องสำรวจตรวจสอบความพึงพอใจในการปฏิบัติให้สอดคล้องกับความต้องการของบุคลากรตลอดไป ทั้งนี้เพื่อให้งานสำเร็จลุล่วงตามเป้าหมายขององค์กรหรือหน่วยงานที่ตั้งไว้

เจษฎากร ตันตราจิม (2562: 59) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกอารมณ์หรือเจตคติของบุคคลที่มีต่อกิจกรรมใดกิจกรรมหนึ่ง ความรู้สึกพึงพอใจเกิดขึ้นเมื่อบุคคลได้รับในสิ่งที่ตนต้องการหรือเป็นไปตามเป้าหมายที่ตนต้องการ ซึ่งเป็นสภาพความรู้สึกในเชิงบวก และต้องการดำเนินกิจกรรมนั้นให้ไปสู่ความสำเร็จ

กอรี่เยาะ เตะย่อ (2562: 76-77) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกด้านบวกของบุคคล เมื่อได้รับการตอบสนองหรือความรู้สึกชอบ พอใจที่ได้ร่วมกิจกรรมจนประสบผลสำเร็จตามความต้องการของตนเองทั้งยังสามารถคลายเครียดจากการทำงานได้ ทำให้ผู้เรียนมีความสุขกระตือรือร้น มุ่งมั่นและมีกำลังใจที่จะเรียนรู้หรือปฏิบัติกิจกรรมให้สำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

กูด (Good, 1973) กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพคุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้น

ฮอร์นบี้ (Hornby, 2000) ความพึงพอใจหมายถึงความรู้สึกที่ดีเมื่อประสบความสำเร็จหรือได้รับสิ่งที่ต้องการให้เกิดขึ้นเป็นความรู้สึกที่พอใจ

แอปเปิลไวท์ (Applewhite, 1996: 8) กล่าวว่า ความพึงพอใจเป็นเรื่องของบุคคลโดยเห็นว่า ความพึงพอใจในการทำงานมีความหมายรวมถึงการยอมรับในสภาพแวดล้อมทางกายภาพของที่ทำงานด้วย เช่น การมีความสุขกับการทำงานที่มีเพื่อนร่วมงานที่เข้ากันได้ การมีเจตคติที่ดี ต่องานและความพอใจเกี่ยวกับรายได้

จากการศึกษาความหมายของความพึงพอใจดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ความพึงพอใจ หมายถึงความรู้สึกที่ดีความรู้สึกรักชอบในสิ่งที่สอดคล้องกับความต้องการของตนเองจึงเป็น

ความรู้สึกทางบวก ความพึงพอใจก่อให้เกิดความร่วมมือร่วมใจ ความเข้าใจอันดีต่อกันและเป็นปัจจัยสำคัญประการหนึ่งที่ช่วยให้การดำเนินงานประสบความสำเร็จ สภาพคุณภาพหรือระดับความพึงพอใจ ซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลนั้นมีต่อสิ่งนั้น ความพึงพอใจของแต่ละบุคคลไม่มีวันสิ้นสุด เปลี่ยนแปลงได้เสมอตามกาลเวลา

ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ

ทศนา แคมมณี (2554: 69) กล่าวว่า ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ มีดังนี้

1. ทฤษฎีลำดับขั้นความต้องการของมาสโลว์ (Maslow's Hierarchical Theory of Motivation) มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอเมื่อได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้นอีกความต้องการอาจจะซ้ำซ้อนหรือเกิดความต้องการอีกอย่างหนึ่ง ถ้าหากได้รับการตอบสนองอย่างเพียงพอก็จะเกิดแรงจูงใจที่สำคัญต่อการเกิดพฤติกรรมให้สังคมยอมรับ และสามารถพัฒนาตนไปสู่ขั้นสูงขึ้น จึงนำแนวคิดทฤษฎีนี้มาใช้ในการจัดการเรียนรู้ดังนี้

1.1 การเข้าใจถึงความต้องการพื้นฐานของมนุษย์สามารถเข้าใจพฤติกรรมของบุคคลได้ เนื่องจากพฤติกรรมเป็นการแสดงออกถึงความต้องการของบุคคล

1.2 การช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ได้ดีเป็นการตอบสนองความต้องการพื้นฐานที่เขาต้องการแสดงเสียก่อน

1.3 การจัดการเรียนรู้หากครูค้นหาได้ว่านักเรียนมีความต้องการอยู่ในระดับใด ก็จะสามารถใช้ความต้องการพื้นฐานของนักเรียนมาเป็นแรงจูงใจ ช่วยให้เกิดการเรียนรู้ได้ดี

1.4 การช่วยให้นักเรียนได้รับการตอบสนองความต้องการพื้นฐานอย่างเพียงพอ การให้อิสระภาพและเสรีภาพแก่นักเรียน การจัดบรรยากาศที่เอื้อต่อการเรียนรู้จะช่วยส่งเสริมให้เกิดประสบการณ์ในการรู้จักตนเองตามสภาพความเป็นจริง

2. ทฤษฎีสัมพันธ์เชื่อมโยงของ ธอร์นไดค์ (Thorndike's Connectionism Theory) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ด้วยการที่มนุษย์หรือสัตว์ได้เลือกเอาปฏิกิริยาตอบสนองเชื่อมต่อเข้ากับ สิ่งเร้าอย่างเหมาะสมหรือการเรียนรู้จะเกิดขึ้นด้วยการเชื่อมโยงหรือพันธะระหว่างสิ่งเร้ากับ การตอบสนอง เมื่อสถานการณ์หรือสิ่งที่เป็นปัญหาเกิดขึ้น ร่างกายความพยายามที่จะแก้ปัญหานั้น โดยแสดงพฤติกรรมตอบสนองออกมาหลาย ๆ รูปแบบ ซึ่งร่างกายจะเลือกพฤติกรรมตอบสนอง ที่พอใจที่สุดไปเชื่อมโยงสิ่งเร้าหรือปัญหานั้น ทำให้เกิดการเรียนรู้ขึ้นมาได้แก่

2.1 กฎแห่งความพร้อม (Law of Readiness) การเรียนรู้จะเกิดขึ้นได้ถ้านักเรียน มีความพร้อมทั้งทางร่างกายและจิตใจ

2.2 กฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) การฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ด้วยความเข้าใจ จะทำให้เกิดความคงทนในการเรียนรู้ถ้าไม่ได้กระทำซ้ำบ่อย ๆ ในที่สุดอาจลืมได้

2.3 กฎแห่งการใช้ (Law of Use and Disuse) การเรียนรู้เกิดจากการเชื่อมโยงระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนองถ้าถูกนำมาใช้บ่อย ๆ ก็จะเกิดความมั่นคงในการเรียนรู้

2.4 กฎแห่งผลที่พึงพอใจ (Law of Effect) เมื่อบุคคลได้รับผลที่พึงพอใจย่อมอยากจะทำต่อไป ดังนั้นการได้รับผลที่พึงพอใจจึงเป็นปัจจัยสำคัญในการเรียน

Kotler and Armstrong (2002) รายงานว่า พฤติกรรมของมนุษย์เกิดขึ้นต้องมีสิ่งจูงใจ (motive) หรือ แรงขับเคลื่อน (drive) เป็นความต้องการที่กดดันจนมากพอที่จะจูงใจให้บุคคลเกิดพฤติกรรมเพื่อตอบสนองความต้องการของตนเอง ซึ่งความต้องการของแต่ละคนไม่เหมือนกัน ความต้องการบางอย่างเป็นความต้องการทาง ชีววิทยา(biological) เกิดขึ้นจากสภาวะตึงเครียด เช่น ความหิวกระหายหรือ ความลำบากบางอย่าง เป็นความต้องการทางจิตวิทยา (psychological) เกิดจากความต้องการการยอมรับ (recognition) การยกย่อง (esteem) หรือการเป็นเจ้าของทรัพย์สิน (belonging) ความต้องการส่วนใหญ่อาจไม่มากพอที่จะจูงใจให้ บุคคลกระทำในช่วงเวลานั้น ความต้องการกลายเป็นสิ่งจูงใจ เมื่อได้รับการกระตุ้นอย่างเพียงพอจนเกิดความ ตึงเครียด โดยทฤษฎีที่ได้รับคามนิยมมากที่สุด มี 2 ทฤษฎี คือ ทฤษฎีของอับราฮัม มาสโลว์และทฤษฎีของ ซิกมันด์ ฟรอยด์

1. ทฤษฎีแรงจูงใจของมาสโลว์ (Maslow's theory motivation) อับราฮัม มาสโลว์ (A.H.Maslow) ค้นหารีวิธีที่จะอธิบายว่าทำไมคนจึงถูกผลักดันโดยความต้องการบางอย่าง ณ เวลาหนึ่งทำไมคนหนึ่งจึงทุ่มเทเวลาและพลังงานอย่างมากเพื่อให้ได้มาซึ่งความปลอดภัยของ ตนเองแต่อีกคนหนึ่งกลับทำสิ่งเหล่านั้นเพื่อให้ได้รับการยกย่องนับถือจากผู้อื่นคำตอบของมาสโลว์คือความต้องการของมนุษย์จะถูกเรียงตามลำดับจากสิ่งที่กดดันมากที่สุดไปถึงน้อยที่สุด ทฤษฎีของมาสโลว์ ได้จัดลำดับ ความต้องการตามความสำคัญ คือ

1.1 ความต้องการทางกาย (physiological needs) เป็นความต้องการพื้นฐาน คือ อาหาร ที่พัก อากาศ ยารักษาโรค

1.2 ความต้องการความปลอดภัย (safety needs) เป็นความต้องการที่เหนือกว่าความต้องการเพื่อ ความอยู่รอด เป็นความต้องการในด้านความปลอดภัยจากอันตราย

1.3 ความต้องการทางสังคม (social needs) เป็นความต้องการการยอมรับจากเพื่อน .

1.4 ความต้องการการยกย่อง (esteem needs) เป็นความต้องการการยกย่องส่วนตัว ความนับถือ และสถานะทางสังคม

1.5 ความต้องการให้ตนประสบความสำเร็จ (self – actualization needs) เป็นความต้องการสูงสุด ของแต่ละบุคคล ความต้องการทำทุกสิ่งทุกอย่างได้สำเร็จ

บุคคลพยายามที่สร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดเป็นอันดับแรกก่อน เมื่อความต้องการนั้นได้รับความพึงพอใจ ความต้องการนั้นก็หมดลงและเป็นตัวกระตุ้นให้บุคคล

พยายามสร้างความพึงพอใจให้กับความต้องการที่สำคัญที่สุดลำดับต่อไป ตัวอย่าง เช่น คนที่อดอยาก (ความต้องการทางกาย) จะไม่สนใจต่องานศิลปะชิ้นล่าสุด (ความต้องการสูงสุด) หรือไม่ต้องการยกย่องจากผู้อื่น หรือไม่ต้องการแม้แต่ อากาศที่บริสุทธิ์ (ความปลอดภัย) แต่เมื่อความต้องการแต่ละขั้นได้รับความพึงพอใจแล้วก็จะมีความต้องการในขั้นลำดับต่อไป

2. ทฤษฎีแรงจูงใจของฟรอยด์ ซิกมันด์ ฟรอยด์ (S. M. Freud) ตั้งสมมุติฐานว่าบุคคลมักไม่รู้ตัวมากนักว่าพลังทางจิตวิทยามีส่วนช่วย สร้างให้เกิดพฤติกรรม ฟรอยด์พบว่าบุคคลเพิ่มและควบคุมสิ่งเร้าหลายอย่าง สิ่งเร้าเหล่านี้อยู่นอกเหนือการ ควบคุมอย่างสิ้นเชิง บุคคลจึงมีความฝัน พูดคำที่ไม่ตั้งใจพูดมีอารมณ์อยู่เหนือเหตุผลและมีพฤติกรรมหลอกหลอนหรือเกิดอาการวิตกกังวลอย่างมาก

จากทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจ ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า ความต้องการและความอยากได้เป็นพื้นฐานของมนุษย์เพราะเมื่อได้รับการตอบสนองหรือพึงพอใจต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ความต้องการด้านอื่นก็จะเกิดขึ้น แต่ละบุคคลจะมี ความอยากมากหรือน้อยแตกต่างกันเมื่อความต้องการได้รับการตอบสนองก็จะเกิดความพึงพอใจ ดังนั้นการนำทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความพึงพอใจมาใช้ในการจัดการเรียนรู้จึงเป็นปัจจัยที่ส่งเสริม ให้ผู้เรียนบรรลุผลสำเร็จตามที่คาดหวังไว้

การวัดความพึงพอใจ

นักการศึกษากล่าวถึงการสร้างแบบวัดความพึงพอใจไว้ดังนี้

นภัสสร ผลวิเศษศิษย์ (2556: 40-41) กล่าวว่า การสร้างแบบวัดความพึงพอใจการแปลความหมายการวัดความพอใจ มีดังนี้

ขั้นที่ 1 การกำหนดเนื้อหาความพึงพอใจคือให้เขียนนิยามซึ่งสามารถกระทำโดย

1. การศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องและกำหนดนิยาม
2. สัมภาษณ์บุคคลที่เกี่ยวข้องอย่างน้อย 5 คน

ขั้นที่ 2 เลือกประเด็นที่วัดความพอใจและกำหนดวิธีการวัด

1. ประเด็นที่วัดความพอใจให้เลือกมาจากกรอบเนื้อหาที่กำหนดไว้ในขั้นที่ 1
2. วิธีวัดความพอใจ โดยทั่วไปนิยมใช้วิธีจัดอันดับคุณภาพ 5 ระดับและ

ประเด็นวัดความพอใจเป็นทางบวกคือ พอใจอย่างยิ่ง พอใจมาก พอใจสมควร พอใจน้อย หรือค่อนข้างไม่พอใจ พอใจน้อยเป็นอย่างยิ่ง หรือไม่พอใจค่อนข้างมาก ถ้าความพอใจทางลบคะแนนระดับความพอใจ จะเป็นตรงข้ามกับที่กำหนดไว้

ขั้นที่ 3 จัดทำความพอใจฉบับร่าง

ขั้นที่ 4 ทดลองกลุ่มย่อยประมาณ 3 – 5 คน เพื่อตรวจสอบความมั่นคงเฉพาะหน้า

ขั้นที่ 5 ให้ผู้เชี่ยวชาญประมาณ 3 - 5 ท่าน ตรวจสอบความแม่นยำตรงเฉพาะหน้าและความแม่นยำเชิงเนื้อหา

ขั้นที่ 6 ทดลองภาคสนาม เพื่อการวิเคราะห์ปรับปรุงคุณภาพแบบวัดความพอใจ โดยการหาค่าอำนาจจำแนก (r) และความเชื่อมั่น (R) ด้วยวิธีการของคอนบราค (Cronbach)

ขั้นที่ 7 นำไปใช้จริงการแปลความหมาย การวัดความพอใจกรณีความพอใจด้วยการจัดอันดับคุณภาพ 5 อันดับสามารถแปลความหมายได้ดังนี้ 1-1.50 หมายถึง พอใจน้อยที่สุด, 1.51-2.25 หมายถึง พอใจน้อย, 2.26 - 2.50 หมายถึงค่อนข้างพอใจ, 2.51 - 3.50 หมายถึง พอใจพอสมควร, 3.51-3.75 หมายถึง พอใจค่อนข้างมาก, 3.76 - 4.50 หมายถึง พอใจมาก, 4.51 - 5.00 หมายถึง พอใจเป็นอย่างยิ่ง/มากที่สุด

การปรับปรุงแบบวัดความพอใจ

1. พยายามใหม่ข้อคำถามวัดความพอใจให้มากพอสมควร อยู่ระหว่าง 10 -20 ข้อ
2. ควรตัดข้อคำถามที่มีค่า r น้อยกว่า 0 ออกไป
3. ปรับปรุงข้อคำถามที่มีค่า r น้อยกว่า 0.20 แต่ไม่เท่ากับศูนย์หรือติดลบ
4. ควรสร้างแบบความพอใจให้มีคำถามเผื่อไว้เพื่อตัดข้อคำถามที่ไม่ดีออกไป เพื่อให้

แบบวัดความพอใจมีคุณภาพถึงระดับที่ต้องการ

นภัสสร ผลวิเศษศิษย์ (2556: 40-41) กล่าวว่า การสร้างแบบวัดความพึงพอใจมีดังนี้

1. คำชี้แจงในการตอบที่ปกของแบบสอบถามจะเป็นคำชี้แจง ซึ่งมีกระบุถึงจุดประสงค์ในการตอบแบบสอบถาม หรือจุดมุ่งหมายในการวิจัย อธิบายลักษณะของแบบสอบถาม วิธีการตอบแบบสอบถามพร้อมตัวอย่าง

2. สถานภาพส่วนตัวผู้ตอบ ส่วนที่ 2 ของแบบสอบถามจะให้คำตอบที่เกี่ยวกับรายละเอียดส่วนตัว เช่น ชื่อ - นามสกุล เพศ ระดับการศึกษาอาชีพ ฯลฯ

3. ข้อคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และความคิดเห็น เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการศึกษา เพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพสูง ควรยึดหลักดังนี้

3.1 กำหนดจุดมุ่งหมายแน่นอนว่าต้องการถามอะไร

3.2 สร้างคำถามให้ตรงจุดหมายที่ตั้งไว้

3.3 เรียงข้อคำถามตามลำดับ

3.4 ไม่ควรให้ผู้ตอบ ตอบคำถามมากจนเกินไป เพราะจะทำให้เบื่อไม่ให้ความร่วมมือหรือตอบโดยไม่ตั้งใจ

4. ให้ผู้ตอบแบบสอบถามมีความลำบากน้อยที่สุดในการตอบ ดังนั้นถ้าเป็นไปได้ ควรใช้ข้อคำถามปลายเปิด ผู้ตอบแบบสอบถามเพียงหาคำตอบในแบบสอบถามเท่านั้นการสร้างคำถามควรให้มีลักษณะดังต่อไปนี้

1. ใช้ภาษาที่ชัดเจน เข้าใจง่าย ไม่กำกวม ไม่มีความซับซ้อน ใช้ข้อความที่สั้น กระชับรัดกุม มีส่วนพุ่มเฟือย เป็นข้อความที่เหมาะสมกับผู้ตอบ โดยคำนึงถึงสติปัญญา ระดับการศึกษาความสนใจของผู้ตอบ

2. แต่ละคำถามเพียงปัญหาเดียว

3. หลีกเลี่ยงคำถามที่ตอบได้หลายทาง

4. หลีกเลี่ยงคำถามที่จะทำให้ผู้ตอบเบื่อหน่ายและไม่สามารถตอบได้

5. หลีกเลี่ยงคำตอบตีความแตกต่างกัน เช่น บ่อย ๆ เสมอ ๆ รวย โง่

6. ไม่ใช่คำถามที่เป็นการนำผู้ตอบให้ตามแนวหนึ่งแนวใด

7. ไม่ถามในสิ่งที่รู้แล้วหรือวัดด้วยวิธีอื่นดีกว่า

8. ไม่ถามสิ่งที่รู้แล้วหรือวัดด้วยวิธีอื่นดีกว่า

9. ไม่ถามในเรื่องที่เป็นความลับ

10. คำตอบที่เลือกในข้อคำถามควรมีให้ครอบคลุม กลุ่มตัวอย่างทุกคนสามารถเลือกตอบได้ตรงความเป็นจริงตามความคิดเห็นของเขา

พิชชาพร สมหวัง (2562: 37 อ้างอิงจาก บุญชม ศรีสะอาด 2545) ได้เสนอเครื่องมือที่ใช้วัดความพึงพอใจ เช่น แบบสอบถาม (Questionnaire) เป็นเครื่องมือใช้รวบรวมข้อมูล ประกอบด้วยชุดข้อคำถามที่ต้องหาให้กลุ่ม ตัวอย่างตอบ โดยกาเครื่องหมายหรือเขียนตอบ หรือกรณีทีกลุ่มตัวอย่างอ่านหนังสือไม่ได้หรืออ่าน ยาก อาจใช้วิธีการสัมภาษณ์ตามแบบสอบถาม นิยามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง ความคิดเห็นส่วนบุคคล มี รายละเอียด ดังนี้

1) โครงสร้างแบบสอบถามมีส่วนประกอบโครงสร้างของแบบสอบถาม 3 ส่วน คือ

1.1) คำชี้แจงในการตอบแบบสอบถามเป็นส่วนแรกของการสอบถามโดยระบุจุดมุ่งหมายและความสำคัญที่ให้ตอบแบบสอบถามเป็นส่วนแรกของการสอบถามโดยระบุ พร้อมบอกตัวอย่างประกอบและตอนสุดท้ายจะกล่าวขอบคุณล่วงหน้า แล้วระบุชื่อเจ้าของแบบสอบถาม

1.2) สถานภาพทั่วไป เป็นรายละเอียดส่วนตัวของผู้ตอบแบบสอบถาม เช่น อายุ เพศ การศึกษา

1.3) ข้อคำถามเกี่ยวกับพฤติกรรมที่จะวัด ซึ่งอาจแยกเป็นพฤติกรรมย่อย ๆ แล้วสร้างข้อคำถามวัดพฤติกรรมย่อย ๆ นั้น

2) รูปแบบของแบบสอบถาม ข้อคำถามในแบบสอบถามอาจมีลักษณะเป็นปลายเปิดหรือปลายปิด แบบสอบถามฉบับหนึ่งอาจเป็นแบบปลายเปิดทั้งหมดหรือแบบผสมก็ได้ ดังนี้

2.1) ข้อคำถามแบบปลายเปิด(Open-ended Form or Unstructured Questionnaire) เป็นคำถามที่ไม่ได้กำหนดคำตอบไว้เลือกตอบ แต่เปิดโอกาสให้ผู้ตอบแบบสอบถามตอบโดยใช้คำพูดของตนเอง

2.2) ข้อคำถามปลายปิด (Closed Form or Structured Questionnaire) เป็นคำถามที่มีคำตอบให้ผู้เขียนเขียนเครื่องหมาย ลงหน้าข้อความหรือตรงกับช่องที่เป็นความจริงหรือความเห็นของตนมีหลายแบบ ได้แก่

2.2.1) แบบให้เลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนเพียง คำตอบเดียวจาก 2 คำตอบ

2.2.2) แบบให้เลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนเพียง คำตอบจากหลายคำตอบ

2.2.3) แบบให้เลือกคำตอบที่ตรงกับความเป็นจริงหรือความคิดเห็นของตนได้หลายคำตอบ

2.2.4) แบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) โดยให้ผู้ตอบตามระดับความคิดเห็นของตนอาจจัดในรูปของตาราง

2.2.5) แบบผสมหมายถึงมีหลายแบบอยู่ด้วยกัน

2.2.6) แบบให้เรียงลำดับความสำคัญโดยเขียนเรียงลำดับความชอบต่อสิ่งนั้น

จากการศึกษาการสร้างแบบวัดความพึงพอใจดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การสร้างแบบวัดความพึงพอใจต้องมีการระบุถึงจุดประสงค์และวิธีการตอบแบบสอบถาม พร้อมทั้งอย่างให้มีความครอบคลุมจุดมุ่งหมาย โดยข้อคำถามเกี่ยวกับข้อเท็จจริง และความคิดเห็น เป็นส่วนสำคัญที่สุดที่จะช่วยให้รายละเอียดเกี่ยวกับเรื่องที่ต้องการศึกษาเพื่อให้แบบสอบถามมีคุณภาพสูง การวัดความพึงพอใจมีหลายหลายวิธีในการวัด ขึ้นอยู่กับความต้องการว่าต้องการวัดแบบใด เช่น การวัดความพึงพอใจโดยใช้แบบสอบถาม การสัมภาษณ์ หรือการสังเกต ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความเหมาะสม และวัตถุประสงค์ในการวัด และความรู้สึก ของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน สำหรับการวิจัยในครั้งนี้ผู้วิจัยได้สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Score) ตามวิธีของ ลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมีระดับความรู้สึก 5 ระดับได้แก่ มากที่สุด มาก ปานกลาง น้อย และน้อยที่สุด

งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยภายในประเทศ

กอร์เียะ เตะย๋อ (2562: 118) ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิด

สร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับมากที่สุด

ปริญญ์ ทนชัยบุตร (2562: บทคัดย่อ) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นการวิจัยเชิงปฏิบัติการ(Classroom Action Research) มาใช้ในการพัฒนาประสิทธิภาพรูปแบบการจัดการเรียนรู้โดยนำร่างต้นแบบรูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มาดำเนินการวิจัยที่โรงเรียนสาธิต คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น มาใช้กับนักเรียนระดับช่วงชั้น ที่ 4 ที่เรียนวิชาทัศนศิลป์สามารถสรุปผลได้ดังนี้คือ ในแต่ละวงจรของการวิจัย ผู้เรียนมีความสามารถในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะอย่างต่อเนื่องจากวงจรที่ 1 จนถึงวงจรที่ 3 รวม ทั้งสิ้น 4 กิจกรรมมีจำนวนผลงานที่อยู่ในเกณฑ์ดีในแต่ละวงจรคิดเป็นร้อยละ 77.00, 91.42, 91.42 และ 94.28 จากจำนวนผลงานทั้งหมด ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนด กล่าวคือผลงานที่อยู่ในระดับดีขึ้นไปต้อง มีจำนวนมากกว่าหรือเท่ากับ ร้อยละ 70 ของจำนวนผลงานทั้งหมดและยังพบว่าค่าเฉลี่ยคะแนนในแต่ละวงจรมีค่าเฉลี่ยคะแนนสูงขึ้นแสดงว่ารูปแบบการจัดการเรียนรู้ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนสามารถสร้างสรรค์ผลงานศิลปะได้ดีขึ้น ผู้วิจัยได้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ซึ่งประเมินตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์พบว่าผู้เรียนมีผลการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงถึงสูงมากทุกคน กล่าวคือคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของ ผู้เรียนก่อนและหลังเรียนโดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน แตกต่างอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 แสดงให้เห็น ว่าผลของการใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถพัฒนาให้ผู้เรียน มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

แคทลียา ปักโคทานัง (2557: 81-82) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้ การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการศึกษาพบว่า ผลการจัดกิจกรรม การเรียนรู้ศิลปะ 1) ทักษะการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะของผู้เรียน โดยการจัด กิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผ่านเกณฑ์ร้อยละ 70 โดยมีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 76.63 และมีผู้เรียนผ่านเกณฑ์ จำนวน 11 คน คิดเป็น ร้อยละ 91.67 ซึ่งผ่านเกณฑ์ร้อยละ 80 ที่กำหนดไว้ 2) ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะ มีคะแนนเฉลี่ยรวมคิดเป็นร้อยละ 73.75 มีผู้เรียนผ่านเกณฑ์จำนวน 12 คน คิดเป็นร้อยละ 91.67 ผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 3) ความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ศิลปะที่ใช้ การ สอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้าน พัฒนาการทางอารมณ์ และการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจ

ที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด

นิตยา วงศ์ชู (2555: 117-119) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่องการวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โรงเรียนบ้านหนองตาไถ่ตลาดหนองแก จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 21.56$) ความคิดคล่อง อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 20.19$) ความคิดยืดหยุ่น อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 8.25$) ความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 9.06$) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องการวาดภาพ ระบายสี พบว่า ผู้เรียนที่มี ($\bar{x} = 23.31$) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.70 และมี จำนวนผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์ 14 คน จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้ และ 4) ด้านความพึงพอใจ พบว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในด้านบทบาทครูด้านบทบาทผู้เรียน และด้านการวัดประเมินผล มีระดับ ความพึงพอใจมากที่สุด ด้านการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ มีระดับความพึงพอใจมาก ($\bar{x} = 4.43$) สรุป ภาพรวม ของคะแนนเฉลี่ยได้ว่าผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก ($\bar{x} = 4.50$)

งานวิจัยต่างประเทศ

Burrill (2001: 293-A) ได้ทำการศึกษาเพื่อตรวจสอบผลของสภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งการตรวจสอบสภาพที่เกี่ยวข้องระบุดึงการมีความสัมพันธ์ระหว่างการเรียนรู้ กระบวนการเชิงสร้างสรรค์กับการสร้างศิลปะโดยใช้ทฤษฎีทางสรีรวิทยา ประสาททางสุนทรียและทางจิตวิทยา เครื่องมือวิเคราะห์กระบวนการเคลื่อนไหว คือ แฟ้มประวัติ การเคลื่อนไหวของ Kestenberg พบว่าผลการศึกษา มีกิจกรรมที่เป็นทางการซึ่งเป็นอุปสรรคต่อกระบวนการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์ กิจกรรมที่เป็นทางการจุกจุกควบคุมความเคลื่อนไหวทางร่างกายของเด็ก การศึกษาค้นคว้าชี้แนะไว้ว่า เด็กในกลุ่มอายุนี้นี้ คือ 4 ปีครึ่ง ถึง 5 ปี สามารถพัฒนาเอกลักษณ์ของตนเองและสติปัญญาได้เป็นอย่างดี โดยใช้การเคลื่อนไหวทางร่างกายและความคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นเองโดยธรรมชาติ

Wright (1998: 239 อ้างถึงใน กอริเยาะ เตชะย่อ. 2562: 84) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจ และพฤติกรรมต่อต้านที่มีต่อการรับรู้ของเด็กวัยรุ่น ต่อประสบการณ์ในโรงเรียนมัธยมต้น กลุ่ม ตัวอย่างเป็นผู้เรียนที่มีแรงจูงใจทางวิชาการต่ำและมีพฤติกรรมต่อต้าน เปรียบเทียบกับกลุ่มที่มีแรงจูงใจ มีสติในการแก้ปัญหา และฉลาด การรวบรวมข้อมูลใช้ทั้งเชิงปริมาณและคุณภาพ ได้แก่ การสังเกต การสัมภาษณ์ แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นกลุ่ม และการทดลองภาคสนาม ผลการศึกษาพบว่าผู้เรียนที่มีแรงจูงใจ มีความสามารถทางด้านสร้างสรรค์สูงกว่าค่าเฉลี่ย

และมีลักษณะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เช่น มีความเป็นตัวของตัวเองสูง และมีความฉลาดทางด้านอารมณ์

Londner (1988 , Abstract อ้างถึงใน พัฒน์นรี อรุณสิทธิ์, 2560: 84) ได้ศึกษา กระบวนการต่อเนื่องโดยใช้กิจกรรมรูปภาพ และสำรวจความสัมพันธ์ของความคิดริเริ่ม ซึ่งเป็น ส่วนประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ศึกษากับผู้เรียนเกรด 6 จำนวน 8 คน โดยใช้แบบทดสอบ 85 ความคิดสร้างสรรค์ ชุดรูปภาพแบบ A ของ Torrance พบว่า กระบวนการต่อเนื่องจากแบบทดสอบได้ถูกจัดเป็นกลุ่มการสานต่อภาพการเลื่อนเพื่อให้เกิดการโยงสัมพันธ์ และการหมุน การจัดมุม เพื่อให้เกิดความสมบูรณ์ของภาพเหล่านี้เป็นกระบวนการต่อเนื่องที่มีความสัมพันธ์กับความคิดริเริ่ม

Foster and Penick (1985: 89-90) อ้างถึงใน พัฒน์นรี อรุณสิทธิ์, 2560: 84 ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ในกลุ่มผู้เรียนที่มีความร่วมมือกัน กลุ่มตัวอย่างเป็นผู้เรียนเกรด 5 จำนวน 60 คน และผู้เรียนเกรด 6 จำนวน 61 คน จากโรงเรียนประถมศึกษาโดยแบ่งผู้เรียนออกเป็น 2 กลุ่มคือ กลุ่มย่อยและกลุ่มที่เรียนเป็นรายบุคคล กลุ่มย่อยจะเริ่มจากกิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้สอนจัดให้ ส่วนกลุ่มที่เรียนเป็นรายบุคคลให้เรียนจากสิ่งแวดล้อมตามธรรมชาติโดยเรียนด้วยตนเอง และทดสอบด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ผลการศึกษาพบว่า ผู้เรียนระดับเกรด 5 และระดับเกรด 6 ที่ทำงานกลุ่มย่อยมีความสามารถทางความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าผู้เรียนที่เรียนรายบุคคลเมื่อทำการทดสอบด้วยการเขียนภาพวงจรไฟฟ้า

จากการศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังกล่าวข้างต้น แสดงให้เห็นว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์และความคิดสร้างสรรค์สามารถฝึกฝนได้โดยครูผู้สอนต้องคำนึงถึงการใช้กิจกรรมที่หลากหลายกระตุ้นให้ผู้เรียนแสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์ได้เต็มตามศักยภาพของตนเองผู้วิจัยจึงนำหลักการที่เกี่ยวข้องกับแนวคิดพหุสัมพันธ์ และการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งส่งผลให้ผู้เรียนมีทักษะการแก้ปัญหาที่สูงขึ้นสามารถสร้างผลงานศิลปะได้อย่างสร้างสรรค์รวมทั้งผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนที่สูงขึ้นและมีความพึงพอใจในการเรียนรู้

บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้วิจัยได้ดำเนินการตามขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย
3. การเก็บรวบรวมข้อมูล
4. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยเป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 - 1/4 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บังนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 4 ห้องเรียน ห้อง ม.1/1 จำนวน 38 คน , ม.1/2 จำนวน 38 คน , ม.1/3 จำนวน 37 คน , ม.1/4 จำนวน 40 คน เป็นนักเรียนที่คละความสามารถเก่งปานกลางและอ่อน

กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บังนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน เป็นนักเรียนที่คละความสามารถ เก่งปานกลาง และอ่อนซึ่งได้มาโดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random) ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ตัวแปรตาม ได้แก่

1. ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
2. ความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภทประกอบด้วย เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล ดังนี้

เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 แผน รวมทั้งหมด 15 ชั่วโมง

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นแบบทดสอบการปฏิบัติ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ ประกอบด้วย 5 กิจกรรม เป็นลักษณะให้ทำกิจกรรมเพื่อวัดประเมินความสามารถของนักเรียน 2 ด้านคือ ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ

2. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้ 1) ด้านเนื้อหา 2) ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ 3) ด้านบทบาทครู 4) ด้านบทบาทผู้เรียน 5) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน และ 6) ด้านการวัดประเมินผล การเรียน รวมทั้งหมด 20 ข้อ

การสร้างและการหาคุณภาพเครื่องมือในการวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 แผน ผู้วิจัยได้ดำเนินการมีขั้นตอน ดังนี้

1) ศึกษาเอกสารหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 และหลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา เกี่ยวกับ วิสัยทัศน์ คุณภาพผู้เรียน สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ สาระมาตรฐานการเรียนรู้ ตัวชี้วัด คำอธิบายรายวิชา โครงสร้างหน่วยการเรียนรู้ การวัดและประเมินผล

2) ศึกษาคู่มือครู แบบเรียน และแบบฝึกหัดกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ รายวิชา ทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ของสำนักพิมพ์ต่าง ๆ

3) ศึกษาเอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เอกสารที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ โดยมีกำหนดเวลาในแต่ละแผนการจัดการเรียนรู้ ดังนี้

ตารางที่ 3.1 การกำหนดเนื้อหาแผนการจัดการเรียนรู้ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์

แผนการเรียนรู้ที่	เรื่อง	เวลาที่ใช้/ชั่วโมง
1	การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ	3
2	การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน	3
3	การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม	3
4	การออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์	3
5	การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่	3
รวม 5 แผน		15 ชั่วโมง

4) ศึกษาและรวบรวมข้อมูลที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ซึ่งสรุปขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ตามสำนักเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) มี 6 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นสร้างความตระหนัก 2) ขั้นระดมพลังความคิด 3) ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นวัด/ประเมินผล 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน และได้ศึกษาการออกแบบกิจกรรมให้สอดคล้องกับขั้นตอนของแผนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีรายละเอียดดังนี้

1.ขั้นสร้างความตระหนัก หมายถึง การเตรียมความพร้อมในการเรียนโดยการกระตุ้น ได้รับความสนใจ ให้นักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเรียน ด้วยการพูดคุยสนทนา เล่นเกม ทำกิจกรรมสร้างสรรค์ ได้แก่ กิจกรรมต่อเติมเส้นที่กำหนด กิจกรรมวาดลวดลายจากเส้นและรูปร่างที่กำหนด กิจกรรมวาดลวดลาย และชมวิดีโอจากยูทูปที่เกี่ยวข้องกับการสร้างสรรค์ในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์

2. **ขั้นระดมพลังความคิด** หมายถึง การจัดกิจกรรมให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการแสวงหาข้อมูลความรู้ใหม่จากแหล่งข้อมูลความรู้ต่าง ๆ โดยใช้กระบวนการคิดและกระบวนการกลุ่มด้วยการทำกิจกรรมระดมความคิดค้นหาคำตอบ โดยที่ครูจะคอยอำนวยความสะดวกให้กับนักเรียน

3. **ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากการเรียนรู้การค้นหาคำตอบ แล้วนักเรียนเกิดจินตนาการในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์โดยสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของตน มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร และมีความประณีตสวยงาม

4. **ขั้นนำเสนอผลงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้นำเสนอผลงานที่นักเรียนสร้างสรรค์ขึ้นมาเสนอให้เพื่อน ๆ ร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์ แสดงความคิดเห็นและนำเสนอแนะไปปรับปรุง แก้ไขผลงานให้ดียิ่งขึ้นทำให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ

5. **ขั้นวัด/ประเมินผล** หมายถึง การวัดและประเมินผลตามสภาพจริงด้วยเครื่องมือที่หลากหลาย โดยให้นักเรียนประเมินผลงานตนเอง ผลงานอื่น ครูประเมินผลงานนักเรียนและให้คุณภาพงานตามความเป็นจริง

6. **ขั้นเผยแพร่ผลงาน** หมายถึง การที่นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานที่สร้างสรรค์ขึ้นให้เพื่อน ๆ ในชั้นเรียนได้ชื่นชม โดยการนำผลงานไปติดบอร์ดแสดงผลงานในชั้นเรียน บอร์ดแสดงผลงานนักเรียนในโรงเรียน และนำผลงานให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมครูผู้สอน

5) **ออกแบบกิจกรรมและภาระงาน** ให้มีความสอดคล้องกับขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในแผนการจัดการเรียนรู้

6) **จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้** สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 แผน

7) **นำเสนอแผนการจัดการเรียนรู้** ที่ผู้ศึกษาได้สร้างขึ้น นำเสนออาจารย์ที่ปรึกษา ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา ความสอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน สื่อการสอน การวัดผลประเมินผล เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำ

8) **นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้** เสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ ทั้ง 3 ท่าน พร้อมแบบประเมิน และแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อตรวจสอบและประเมินผล ด้านความถูกต้อง ความเหมาะสม ความสอดคล้อง และความครอบคลุมของแต่ละองค์ประกอบของแผนเกี่ยวกับ มาตรฐานการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ การจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้การ วัดผลประเมินผล โดย

ใช้ค่าดัชนีความสอดคล้อง (index of item objective congruence หรือ IOC) ตามเกณฑ์ของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2540: 117) คือ มากกว่า 0.5 (IOC >0.5) โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น +1 , 0 , -1 ดังนี้

+1 หมายถึง แน่ใจว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง

0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้อง

-1 หมายถึง แน่ใจว่าองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้อง

และค่า IOC ได้เท่ากับ 1

9) นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ สาระทัศนศิลป์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ที่ผ่านเกณฑ์การประเมิน จากผู้เชี่ยวชาญและปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อหาข้อบกพร่องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ เมื่อพบข้อบกพร่องแล้วนำข้อบกพร่องนั้นมาปรับปรุงแก้ไขและ นำเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณาอีกครั้ง

10) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างและผ่านการหาคุณภาพเครื่องมือจากผู้เชี่ยวชาญ ไปจัดพิมพ์แผนการจัดการเรียนรู้ฉบับสมบูรณ์ เพื่อใช้จัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง นักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา อำเภอเมืองฯ สมุทรปราการ ซึ่งมีรายละเอียดของแผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามความคิดสร้างสรรค์ มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม ประกอบในกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปในรูปแบบตัดทอน จากคน สัตว์ สิ่งของ ตามความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม ประกอบในกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรม ที่แสดงทางด้านความรู้สึกที่มี

ต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อความหมายด้วย สี และลายเส้น เป็นภาพ 2 หรือ 3 มิติ ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม ประกอบในกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ตามความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นความเรียบง่าย เป็นการสื่อความหมายสร้างความเชื่อมั่น เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจของสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม ประกอบในกิจกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ตามความคิดสร้างสรรค์ แสดงสัญลักษณ์สถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นและเข้าใจร่วมกันได้ โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม ประกอบในกิจกรรมการเรียนรู้

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

เป็นแบบทดสอบการปฏิบัติการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ ซึ่งประกอบด้วย 5 กิจกรรม คือ กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัดทอนที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบนามธรรมที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 4 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 5 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ที่กำหนดให้ ซึ่งทั้ง 5 กิจกรรม กำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบกิจกรรมละ 30 นาที ผู้วิจัยได้ดำเนินการมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ทางศิลปะ รวมทั้งศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 เพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบทดสอบ โดยอาศัยแนวทางจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ของ Torrance ประกอบด้วย แบบวัดที่อาศัยรูปภาพเป็นสื่อ

2. สร้างนิยามเชิงปฏิบัติการตามแนวคิดของ Torrance ประกอบด้วยแบบทดสอบที่อาศัยรูปภาพเป็นสื่อ โดยผู้วิจัยเลือกวัดความคิดสร้างสรรค์แบบต่อเติมรูปภาพ โดยผ่านการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มีรายละเอียดดังนี้ ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) หมายถึง ความคิดที่

ต่อเนื่องจากการคิดจินตนาการในการแสดงออกทางผลงานทางศิลปะของนักเรียนจากการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะของการสร้างผลงานวาดเส้นสร้างสรรค์ ซึ่งพิจารณาจาก 2 องค์ประกอบคือ ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ

2.1 ด้านความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถในการแสดงออก ทางผลงานการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ในรูปแบบของความคิดแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร สามารถสื่อความหมาย ได้อย่างชัดเจนและมีเอกลักษณ์ของตนเอง วัดจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ประกอบด้วย 5 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัดทอนที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบนามธรรมที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 4 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 5 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ที่กำหนดให้

2.2 ด้านความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความสามารถในการขยายขอบเขตความคิดในการออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ให้มีรายละเอียดชัดเจนและน่าสนใจ โดยใช้หลักการจัด องค์ประกอบศิลป์ ผลงานมีความสำเร็จสมบูรณ์ และมีความประณีต สวยงาม วัดจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ที่ผู้วิจัยได้สร้างขึ้น ประกอบด้วย 5 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัดทอนที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบนามธรรมที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 4 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 5 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ที่กำหนดให้

3. สร้างแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามแนวคิดทฤษฎีของ Torrance โดยดัดแปลงจากแบบวัดของ Torrance ที่มีชื่อว่า Torrance Test of Creative Thinking เป็นการวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ก แบบต่อเติมภาพให้มีความสมบูรณ์ ตาม กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้ผู้เรียนต่อเติมภาพที่กำหนดเป็นรูปภาพและลวดลายในลักษณะต่าง ๆ ให้มีความแปลกน่าสนใจ น่าตื่นเต้นให้มากที่สุด ผู้วิจัยได้เลือกการวัดลักษณะความคิดสร้างสรรค์ ใน 2 องค์ประกอบด้วยกัน คือ ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ แบบวัดทั้งสิ้น มี 5 กิจกรรม มีรายละเอียดดังนี้

กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติที่กำหนดให้

ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ ที่กำหนดให้เป็นลวดลายตามธรรมชาติ ตามจินตนาการ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวาง

องค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบาย ผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม , ปากกาเคมี สีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัดทอน ที่กำหนดให้

ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในรูปแบบภาพตัดทอน ของภาพ คนสัตว์ และสิ่งของ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการ ของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที

กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบนามธรรม ที่กำหนดให้

ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในรูปแบบรูปแบบนามธรรม โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรม ที่แสดงทางด้านความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวาง องค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบาย ผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที

กิจกรรมที่ 4 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ที่กำหนดให้

ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือ ผลิตภัณฑ์ ของร้านเบเกอรี่ ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและ รูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที

กิจกรรมที่ 5 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ที่กำหนดให้

ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมาย สถานที่ ของห้องน้ำชาย/หญิง ที่แสดงให้เห็นและเข้าใจร่วมกันได้ โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ และบอกถึงการสื่อความหมาย ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้น และรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบ

ใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกาหมึกซึม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที

4. สร้างเกณฑ์ในการให้คะแนน และแนวทางการใช้แบบทดสอบ ดังนี้

1. คะแนนความคิดริเริ่ม (Originality)

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบทั้ง 5 กิจกรรม โดยให้คะแนนผลงานแต่ละกิจกรรม 2 องค์ประกอบ คือ ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และความมีเอกลักษณ์ของตนเอง

1.1 ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร หมายถึง การออกแบบรูปภาพต่อเติมภาพตามที่กำหนดให้ โดยมีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม สีเส้นที่แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยการพิจารณาจากการนับภาพที่แปลกใหม่ หรือไม่ซ้ำกับคนอื่น จะได้คะแนนที่มากขึ้น โดยให้คะแนนตามสัดส่วนของความถี่ของคำตอบตามวิธีการ ของ Cropley (1996, p.261-262) มีคะแนนเต็ม 5 คะแนน ดังนี้

1 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 16-20 %
2 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 11-15 %
3 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 6-10 %
4 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 1-5 %
5 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับใคร

1.2 ความมีเอกลักษณ์ของตนเอง หมายถึง การออกแบบรูปภาพต่อเติมภาพตามที่กำหนดให้ แสดงออกถึงเอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง โดยดูจากปริมาณการซ้ำกันของการใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่น จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว ลวดลาย มีคะแนนเต็ม 5 คะแนน ดังนี้

1 คะแนน หมายถึง	ผลงานไม่มีเอกลักษณ์ ไม่มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน
2 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีเอกลักษณ์ มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน 1-2 จุด
3 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีเอกลักษณ์ มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน 3-4 จุด
4 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีเอกลักษณ์ มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน 5-6 จุด
5 คะแนน หมายถึง	ผลงานมีเอกลักษณ์ มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกันมากกว่า 6 จุดขึ้นไป

2. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

การให้คะแนนความคิดละเอียดลออ ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบทั้ง 5 กิจกรรม โดยให้คะแนนผลงานแต่ละกิจกรรม 2 องค์ประกอบ คือ หลักการจัดองค์ประกอบ และ รายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน

2.1 หลักการจัดองค์ประกอบ เช่น สัดส่วน จังหวะ ความสมดุล ความกลมกลืน การตัดกันของภาพ การเน้นและความเป็นเอกภาพ คะแนนเต็ม 5 คะแนน

- | | |
|-----------------|--|
| 1 คะแนน หมายถึง | ไม่สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้อง |
| 2 คะแนน หมายถึง | สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนน้อย |
| 3 คะแนน หมายถึง | สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน |
| 4 คะแนน หมายถึง | สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ |
| 5 คะแนน หมายถึง | สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้อง |

2.2 รายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน มีการออกแบบต่อเติมภาพ ตกแต่งรายละเอียดของภาพได้ชัดเจนผลงานมีความสมบูรณ์สวยงามประณีต ดูแล้วมีความหมายมากยิ่งขึ้น คะแนนเต็ม 5 คะแนน

- | | |
|-----------------|---|
| 1 คะแนน หมายถึง | การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์และไม่สื่อความหมาย |
| 2 คะแนน หมายถึง | การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจนเป็นส่วนน้อย |
| 3 คะแนน หมายถึง | การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจนเป็นบางส่วน |
| 4 คะแนน หมายถึง | การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจนเป็นส่วนใหญ่ |
| 5 คะแนน หมายถึง | การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจน |

จากเกณฑ์การให้คะแนนในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ คะแนนด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียน 1 คน มีคะแนน รวม 2 องค์ประกอบ คือ ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใครและความมีเอกลักษณ์ของตนเอง มีคะแนนองค์ประกอบละ 5 คะแนนรวมคะแนนด้านความคิดริเริ่มเป็น 10 คะแนน 5 กิจกรรม มีคะแนนความคิดริเริ่มเท่ากับ 50 คะแนน คะแนนด้านความคิดละเอียดลออของนักเรียน 1 คน มีคะแนน รวม 2 องค์ประกอบ คือ หลักการจัดองค์ประกอบศิลป์และรายละเอียด

ความสมบูรณ์ของผลงาน มีคะแนนองค์ประกอบละ 5 คะแนนรวมคะแนนด้านความคิดละเอียดลออ เป็น 10 คะแนน 5 กิจกรรม มีคะแนนเท่ากับ 50 คะแนน ดังนั้น คะแนนความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการนำผลบวกของคะแนน ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ ของแบบทดสอบแต่ละกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนนำมารวมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน 1 คนจะได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน รวมเป็น 100 คะแนน สร้างเกณฑ์การให้คะแนน (Rubric Scoring) ประเมินภาพรวมและประเมิน รายละเอียด (Analytic) ของผลงานตามเกณฑ์การให้คะแนน ดังต่อไปนี้

ตารางที่ 3.2 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ รูปแบบ Rubric Scoring ด้านความคิดริเริ่ม

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ (คะแนน)				
	5	4	3	2	1
1.ความแปลก ใหม่ไม่ซ้ำใคร	ผลงานมี ความแปลก ใหม่ไม่ซ้ำกับ ใคร	ผลงานมี ความแปลก ใหม่ซ้ำกับคน อื่น 1-5 %	ผลงานมี ความแปลก ใหม่ซ้ำกับคน อื่น 6-10 %	ผลงานมี ความแปลก ใหม่ซ้ำกับคน อื่น 11-15 %	ผลงานมี ความแปลก ใหม่ซ้ำกับคน อื่น 16-20 %
2.ความมี เอกลักษณ์ ของตนเอง	ผลงานมี เอกลักษณ์ มีการใช้ ลวดลายที่ซ้ำ กันมากกว่า 6 จุดขึ้นไป	ผลงานมี เอกลักษณ์ มีการใช้ ลวดลายที่ซ้ำ กัน 5-6 จุด	ผลงานมี เอกลักษณ์ มีการใช้ ลวดลายที่ซ้ำ กัน 3-4 จุด	ผลงานมี เอกลักษณ์ มีการใช้ ลวดลายที่ซ้ำ กัน 1-2 จุด	ผลงานไม่มี เอกลักษณ์ ไม่มีการใช้ ลวดลายที่ซ้ำ กัน

ตารางที่ 3.3 เกณฑ์การประเมินความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ รูปแบบ Rubric Scoring
ด้านความละเอียด

ประเด็น การประเมิน	ระดับคุณภาพ (คะแนน)				
	5	4	3	2	1
1.หลักการจัด องค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ใน หลักการจัด ภาพได้อย่าง ถูกต้อง	สามารถนำ องค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ใน หลักการจัด ภาพได้อย่าง ถูกต้อง	สามารถนำ องค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ใน หลักการจัด ภาพได้อย่าง ถูกต้องเป็น ส่วนใหญ่	สามารถนำ องค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ใน หลักการจัด ภาพได้อย่าง ถูกต้อง บางส่วน	สามารถนำ องค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ใน หลักการจัด ภาพได้อย่าง ถูกต้องเป็น ส่วนน้อย	ไม่สามารถนำ องค์ประกอบ ศิลป์ไปใช้ใน หลักการจัด ภาพได้อย่าง ถูกต้อง
2.รายละเอียด ความสมบูรณ์ ของภาพ	การต่อเติม ภาพและการ ตกแต่ง รายละเอียด ของผลงาน มี ความสมบูรณ์ และสื่อ ความหมาย ชัดเจน	การต่อเติม ภาพและการ ตกแต่ง รายละเอียด ของผลงาน มี ความสมบูรณ์ และสื่อ ความหมาย ชัดเจนเป็น ส่วนใหญ่	การต่อเติม ภาพและการ ตกแต่ง รายละเอียด ของผลงาน มี ความสมบูรณ์ และสื่อ ความหมาย ชัดเจนเป็น บางส่วน	การต่อเติม ภาพและการ ตกแต่ง รายละเอียด ของผลงาน มี ความสมบูรณ์ และสื่อ ความหมาย ชัดเจนเป็น ส่วนน้อย	การต่อเติม ภาพและการ ตกแต่ง รายละเอียด ของผลงานไม่ เสร็จสมบูรณ์ และไม่สื่อ ความหมาย

ค่าระดับคะแนนความคิดสร้างสรรค์

ดีมาก	ให้ค่าระดับเท่ากับ	5
ดี	ให้ค่าระดับเท่ากับ	4
ปานกลาง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	3
พอใช้	ให้ค่าระดับเท่ากับ	2
ต้องปรับปรุง	ให้ค่าระดับเท่ากับ	1

เกณฑ์คุณภาพ

คะแนน 80-100	คะแนน เกณฑ์คุณภาพอยู่ในระดับ	ดีมาก
คะแนน 70-79	คะแนน เกณฑ์คุณภาพอยู่ในระดับ	ดี
คะแนน 60-69	คะแนน เกณฑ์คุณภาพอยู่ในระดับ	ปานกลาง
คะแนน 50-59	คะแนน เกณฑ์คุณภาพอยู่ในระดับ	พอใช้
คะแนน ต่ำกว่า 50	คะแนน เกณฑ์คุณภาพอยู่ในระดับ	ปรับปรุง

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามเกณฑ์ที่กำหนด นักเรียนต้องได้ระดับดีขึ้นไป มีคะแนนเฉลี่ยไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่า ร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด

5. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์แล้วให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน พิจารณาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content validity) ด้วยการตรวจสอบความสอดคล้องจุดประสงค์เชิงพฤติกรรม โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence: IOC) ตามเกณฑ์ของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2540: 117) คือ มากกว่า 0.5 ($IOC > 0.5$) โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น +1 , 0 , -1 ดังนี้

+1 หมายถึง	แน่ใจว่าเนื้อหากับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีความสอดคล้อง
0 หมายถึง	ไม่แน่ใจว่าเนื้อหากับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมมีความสอดคล้อง
-1 หมายถึง	แน่ใจว่าเนื้อหากับจุดประสงค์เชิงพฤติกรรมไม่มีความสอดคล้อง

และค่า IOC ได้เท่ากับ 1.00

6. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ที่ผ่านการตรวจและแก้ไขแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ เพื่อตรวจพิจารณาอีกครั้ง

7. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำไปทดสอบกับนักเรียนกลุ่มทดลอง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564

8). นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลองที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง เพื่อตรวจสอบความเหมาะสมของแบบทดสอบ เวลาที่ใช้และหาค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยใช้สูตรการหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) บุญชม ศรีสะอาด, 2556: 117) โดยผลการวิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับนี้ มีค่าเท่ากับ 0.267

9. นำแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ที่ผ่านการตรวจสอบและแก้ไขนำไปใช้ทดสอบกับกลุ่มตัวอย่าง

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการมีขั้นตอน ดังนี้

1. ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อใช้เป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินความพึงพอใจของผู้เรียน

2. สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อผลการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งออกเป็น 6 ด้าน จำนวน 20 ข้อ ได้แก่ 1) เนื้อหา 2) ด้านสื่อการเรียนรู้ 3) ด้านบทบาทผู้เรียน 4) ด้านบทบาทครู 5) ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน 6) ด้านการวัดผลประเมินผล การเรียน โดยใช้แบบประเมินความพึงพอใจ เป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ (Rating Scale) ตามแนวคิดของ (Likert 1986: 182) มีเกณฑ์ดังนี้

5	หมายถึง	มีความพึงพอใจมากที่สุด
4	หมายถึง	มีความพึงพอใจมาก
3	หมายถึง	มีความพึงพอใจปานกลาง
2	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อย
1	หมายถึง	มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

วิเคราะห์ข้อมูลของแบบสอบถามความพึงพอใจโดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D) ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาระดับความพึงพอใจของนักเรียน แปลความหมายจากคะแนนเฉลี่ยรายข้อดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด 2545: 63-71) ดังนี้

ค่าเฉลี่ย 4.51 - 5.00	หมายความว่า	พึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย 3.51 - 4.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ย 2.51 - 3.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย 1.51 - 2.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย 1.00 - 1.50	หมายความว่า	พึงพอใจระดับน้อยที่สุด

3. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเสนอให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของข้อคำถามและพิจารณาความสอดคล้องระหว่างข้อคำถาม กับวัตถุประสงค์กับงานวิจัย โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence: IOC) ตามเกณฑ์ของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2540: 117) คือ มากกว่า 0.5 (IOC >0.5) โดยกำหนดเกณฑ์ในการให้คะแนนของผู้เชี่ยวชาญเป็น +1 , 0 , -1 ดังนี้

+1 หมายถึง แนใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับงานวิจัยที่ระบุไว้

- 0 หมายถึง ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับวัตถุประสงค์กับงานวิจัยที่ระบุไว้
- 1 หมายถึง แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์ที่ระบุไว้
4. นำแบบสอบถามความพึงพอใจมาปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ และค่า IOC ได้เท่ากับ 1.00
5. นำแบบสอบถามความพึงพอใจไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มทดลอง เป็นนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา อำเภอเมืองฯ จังหวัดสมุทรปราการ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 ที่ทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อหาค่าความเชื่อมั่นด้วยวิธีการหาสัมประสิทธิ์ α (α -Coefficient) ของครอนบาค (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 117)) โดยผลการวิเคราะห์ ค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามความพึงพอใจฉบับนี้ มีค่าเท่ากับ 0.859
6. นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผ่านการวิเคราะห์ความเชื่อมั่นปรับปรุงแก้ไข และตรวจสอบความเห็นชอบ ตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ จากนั้นได้จัดทำแบบสอบถามฉบับสมบูรณ์นำไปใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการศึกษางานวิจัยต่อไป

การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูล ผู้วิจัยได้ทำการวิจัยเชิงปฏิบัติการ และเก็บรวบรวมข้อมูลในภาคเรียนที่ 2 ประจำปีการศึกษา 2564 ซึ่งใช้เวลาทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง จำนวน 5 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

- 1.ติดต่อรับหนังสือจากมหาวิทยาลัยเพื่อขอความอนุเคราะห์จากผู้อำนวยการ โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา เพื่อขออนุญาตเก็บข้อมูลกับโรงเรียนที่เป็นโรงเรียนตัวอย่าง
2. สร้างเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนที่ได้นำเสนอไว้แล้ว
- 3.อธิบายและชี้แจงให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ให้นักเรียนมีความเข้าใจในกิจกรรมการเรียนการสอนวิธีการวัดผลประเมินผล
4. ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กับกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 5 แผน แผนละ 3 ชั่วโมง รวมระยะเวลาในการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ทั้งหมด 15 ชั่วโมง และใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น การประเมินหลังจากสิ้นสุดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทุกกิจกรรม ตามตารางและระยะเวลาที่กำหนด โดยวัดทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน โดยกำหนดเวลาในการทำแบบทดสอบกิจกรรมละ 30 นาที

5. ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) นำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ตามวิธีทางสถิติเพื่อตรวจสอบสมมติฐานโดยใช้เกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ในด้านความคิดริเริ่มและด้านความคิดละเอียดลออ ซึ่งในแต่ละด้านแบ่งออกเป็น 2 องค์ประกอบ แบ่งระดับคะแนนออกเป็น 5 ระดับ ได้แก่ 1 2 3 4 และ 5 ที่มีความหมายและแสดงถึงการแสดงออกทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ที่ปรากฏให้เห็นดังนี้

5.1 เกณฑ์การให้คะแนน ความคิดริเริ่ม (Originality)

การให้คะแนนความคิดริเริ่ม ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบทั้ง 5 กิจกรรม โดยให้คะแนนผลงานแต่ละกิจกรรมแบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร และ ความมีเอกลักษณ์ของตนเอง มีคะแนนเต็มองค์ประกอบละ 5 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน ประกอบด้วย 5 กิจกรรม มีคะแนนความคิดริเริ่มเท่ากับ 50 คะแนน

5.2 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

การให้คะแนนความคิดละเอียดลออ ตรวจสอบให้คะแนนแบบทดสอบทั้ง 5 กิจกรรม โดยให้คะแนนผลงานแต่ละกิจกรรมแบ่งเป็น 2 องค์ประกอบ คือ หลักการจัดองค์ประกอบ และ รายละเอียดความสมบูรณ์ มีคะแนนเต็มองค์ประกอบละ 5 คะแนน รวมเป็น 10 คะแนน ประกอบด้วย 5 กิจกรรม มีคะแนนด้านความคิดละเอียดลออเท่ากับ 50 คะแนน

คะแนนความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการนำผลบวกของคะแนน ด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ ของแบบทดสอบแต่ละกิจกรรมของนักเรียนแต่ละคนนำมารวม ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน 1 คนจะได้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน รวมเป็น 100 คะแนน นำคะแนนมาหาค่าเฉลี่ย ค่าร้อยละและ ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน เทียบกับเกณฑ์ที่กำหนดคือ นักเรียนมีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไปของคะแนนเต็ม และมีจำนวนนักเรียนที่ผ่านเกณฑ์ไม่น้อยกว่าร้อยละ 70 ของนักเรียนทั้งหมด

8. ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยการใช้แบบสอบถามความพึงพอใจ

9. ดำเนินการตรวจสอบให้คะแนนและนำผลการทดลองไปวิเคราะห์ข้อมูล และประเมินความพึงพอใจของนักเรียนว่าเป็นไปตามเกณฑ์สมมติฐานที่ตั้งไว้หรือไม่

10. สรุปข้อมูลและเรียบเรียงเนื้อหาให้สมบูรณ์

การวิเคราะห์ข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้โปรแกรมสำเร็จรูปทางคอมพิวเตอร์ ซึ่งมีรายละเอียด ดังนี้

1. สถิติพื้นฐาน ได้แก่

- 1.1 ร้อยละ (Percentage)
- 1.2 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนใช้สูตร
- 1.3 การหาส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation)

2. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพของเครื่องมือ

2.1 ความเที่ยงตรง (Content validity) โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง (Index of Item Objective Congruence: IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้ และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

2.2 ค่าความเชื่อมั่น (Reliability) ของแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยใช้สูตรการหาสัมประสิทธิ์ α (α -Coefficient) ของครอนบาค

3. สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 วิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) และแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยการหาค่าเฉลี่ย (\bar{x}) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะโดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีวัตถุประสงค์เพื่อ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 และเพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้นำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางและแปลความหมาย โดยจำแนกออกเป็น 2 ตอนดังนี้

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางและแปลความหมาย จำแนกออกเป็น 2 ตอนดังนี้

ตอนที่ 1 การศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ตอนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

สัญลักษณ์ทางสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยครั้งนี้ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ดังนี้

n	แทน	ขนาดกลุ่มตัวอย่าง
\bar{X}	แทน	ค่าเฉลี่ยของคะแนน
S.D.	แทน	ค่าเฉลี่ยส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

ตอนที่ 1 การศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ตารางที่ 4.1 ผลคะแนน ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คน

ความคิดสร้างสรรค์			ค่าเฉลี่ย	ระดับ
ด้านความคิดริเริ่ม	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	\bar{x}	คุณภาพ
ครั้งที่ 1	380	245	64.47	ปานกลาง
ครั้งที่ 2	380	264	69.47	ปานกลาง
ครั้งที่ 3	380	304	80.00	ดีมาก
ครั้งที่ 4	380	322	84.74	ดีมาก
ครั้งที่ 5	380	347	91.32	ดีมาก
ผลการประเมิน	1,900	1,482	78.00	ดี

จากตาราง 4.1 คะแนนร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่ม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คนพบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 100 เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดริเริ่ม เพิ่มขึ้นเรียงตามลำดับคะแนนร้อยละจากน้อยไปหามาก คือ ผลงานครั้งที่ 1 (ร้อยละ 64.47) ผลงานครั้งที่ 2 (ร้อยละ 69.47) ผลงานครั้งที่ 3 (ร้อยละ 80.00) ผลงานครั้งที่ 4 (ร้อยละ 84.74) ผลงานครั้งที่ 5 (ร้อยละ 91.32) ผลการประเมินด้านความคิดริเริ่ม ร้อยละ 78.00 อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4.2 ผลคะแนน ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คน

ความคิดสร้างสรรค์			ค่าเฉลี่ย	ระดับ
ด้านความคิดละเอียดลออ	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	\bar{x}	คุณภาพ
ครั้งที่ 1	380	259	68.16	ปานกลาง
ครั้งที่ 2	380	276	72.63	ดี
ครั้งที่ 3	380	305	80.26	ดีมาก
ครั้งที่ 4	380	325	85.53	ดีมาก
ครั้งที่ 5	380	358	94.21	ดีมาก
ผลการประเมิน	1,900	1,523	80.16	ดีมาก

จากตาราง 4.2 คะแนนร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คนพบว่า นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 100 เมื่อพิจารณาเป็นรายครั้ง พบว่านักเรียนมีการพัฒนาด้านความคิดละเอียดลออ เพิ่มขึ้นเรียงตามลำดับคะแนนร้อยละจากน้อยไปหามาก คือ ผลงานครั้งที่ 1 (ร้อยละ 68.16) ผลงานครั้งที่ 2 (ร้อยละ 72.63) ผลงานครั้งที่ 3 (ร้อยละ 80.26) ผลงานครั้งที่ 4 (ร้อยละ 85.53) ผลงานครั้งที่ 5 (ร้อยละ 94.21) ผลการประเมินด้านความคิดละเอียดลออ ร้อยละ 80.16 อยู่ในระดับดีมาก

ตารางที่ 4.3 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โดยกำหนดประเด็นการวัดด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ ของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คน

ความคิดสร้างสรรค์	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ค่าเฉลี่ย	ระดับ
			\bar{x}	คุณภาพ
ด้านความคิดริเริ่ม	1,900	1,482	78.00	ดี
ด้านความคิดละเอียดลออ	1,900	1,523	80.16	ดีมาก
สรุปผลการประเมิน	3,800	3,005	79.08	ดีมาก

จากตารางที่ 4.3 ผลคะแนน/ร้อยละของความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คน โดยกำหนดประเด็นการวัดด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ พบว่า คะแนนเฉลี่ยด้านความคิดริเริ่ม คะแนนเฉลี่ย = 39.18 คิดเป็นร้อยละ 78.00 คะแนนด้านความคิดละเอียดลออ คิดเป็นร้อยละ 80.16 สรุปผลการประเมิน คิดเป็นร้อยละ 79.08 อยู่ในระดับดี

ตารางที่ 4.4 ผลการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยกำหนดประเด็นการวัดด้านความคิดริเริ่ม และด้านความคิดละเอียดลออ เมื่อเทียบกับระดับคุณภาพและเกณฑ์ร้อยละ 70 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 จำนวน 38 คน

ช่วงคะแนนร้อยละ	ระดับคุณภาพ	จำนวนนักเรียน (คน)	ร้อยละ
80-100 คะแนน	ดีมาก	17	44.74
70-79 คะแนน	ดี	21	55.26
60-69 คะแนน	ปานกลาง	-	-
50-59 คะแนน	พอใช้	-	-
ต่ำกว่า 50 คะแนน	ปรับปรุง	-	-

จากตารางที่ 4.4 ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ พบว่า หลังจากการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อยู่ในระดับคุณภาพดี ร้อยละ 70 จำนวน 38 คน นักเรียนมีระดับคุณภาพดีมาก จำนวน 17 คน คิดเป็นร้อยละ 44.74 อยู่ในระดับดี จำนวน 21 คน คิดเป็นร้อยละ 55.26 ดังนั้น จากจำนวนนักเรียนทั้งหมด 38 คน อยู่ในระดับดีร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 ตามที่กำหนด

ตอนที่ 2 การศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ผลการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ยและค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 จำแนกเป็นด้านด้านเนื้อหา ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ ด้านบทบาทของครู ด้านบทบาทของนักเรียน ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านการวัดผลประเมินผล

ตารางที่ 4.5 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
1.เนื้อหากระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี	4.87	0.34	มากที่สุด	1
2.นักเรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ ด้วยตนเอง	4.79	0.41	มากที่สุด	2
รวม	4.83	0.37	มากที่สุด	

จากตาราง 4.5 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านเนื้อหา สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.83 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ เนื้อหากระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ค่าเฉลี่ย 4.87 รองลงมาคือนักเรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง ค่าเฉลี่ย 4.79

ตารางที่ 4.6 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
1.สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ	4.82	0.39	มากที่สุด	2
2.สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและ กิจกรรมการเรียนรู้	4.79	0.41	มากที่สุด	3
3.สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	4.87	0.34	มากที่สุด	1
รวม	4.82	0.38	มากที่สุด	

จากตาราง 4.6 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.82 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ค่าเฉลี่ย 4.87 รองลงมาคือ สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ ค่าเฉลี่ย 4.82 และ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย 4.79

ตารางที่ 4.7 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านบทบาทของครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
1.ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิด สร้างสรรค์อยู่เสมอ	4.87	0.34	มากที่สุด	2

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
2.ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกทาง ความคิดได้อย่างอิสระ	4.92	0.27	มากที่สุด	1
3.ครูกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการ ทำงานกลุ่ม	4.74	0.45	มากที่สุด	4
4.ครูฝึกให้นักเรียนสนทนากับครูและเพื่อนและ ยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	4.84	0.37	มากที่สุด	3
รวม	4.84	0.35	มากที่สุด	

จากตาราง 4.7 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านบทบาทของครู สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.84 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ ค่าเฉลี่ย 4.92 รองลงมาคือ ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ ค่าเฉลี่ย 4.87 และ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ ครูกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม ค่าเฉลี่ย 4.74

ตารางที่ 4.8 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม

ความคิดสร้างสรรค์ ด้านบทบาทของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
1.นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระแต่อยู่ในขอบเขตของกิจกรรม	4.84	0.37	มากที่สุด	5
2.นักเรียนนำความรู้จากการศึกษา เทคนิควิธีการ ปฏิบัติงานไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงาน อย่างสร้างสรรค์และนำไปปรับใช้กับวิชาต่างๆ ได้	4.87	0.34	มากที่สุด	4
3.นักเรียนได้สร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างอิสระ ผลงานมีความแปลกใหม่ สำเร็จสมบูรณ์ ประณีต สวยงาม	4.89	0.31	มากที่สุด	3

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
4.กิจกรรมการเรียนรู้มีความชัดเจน สามารถ ปฏิบัติงานได้จริง	4.92	0.27	มากที่สุด	2
5.กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาความคิด สร้างสรรค์ให้กับนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น	4.95	0.23	มากที่สุด	1
รวม	4.89	0.30	มากที่สุด	

จากตาราง 4.8 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านบทบาทของนักเรียน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.89 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น ค่าเฉลี่ย 4.95 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้มีความชัดเจน สามารถปฏิบัติงานได้จริง ค่าเฉลี่ย 4.92 และข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระแต่อยู่ในขอบเขตของกิจกรรม ค่าเฉลี่ย 4.84

ตารางที่ 4.9 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
1.กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้ แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการระดมพลังความคิด	4.89	0.31	มากที่สุด	1
2.กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถ พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งาน ศิลปะได้อย่างอิสระ	4.84	0.37	มากที่สุด	3
3.กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มีโอกาส แสดงผลงานให้สาธารณชนได้ชื่นชมผลงาน	4.87	0.34	มากที่สุด	2
รวม	4.86	0.34	มากที่สุด	

จากตาราง 4.9 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.86 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อ ที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการระดมพลัง ความคิด ค่าเฉลี่ย 4.89 รองลงมาคือ กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานให้ สาธารณชนได้ชื่นชมผลงาน ค่าเฉลี่ย 4.87 และ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างอิสระ ค่าเฉลี่ย 4.84

ตารางที่ 4.10 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านวัดผลประเมินผล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{X}	S.D.		
1.นักเรียนมีความพึงพอใจกับวิธีการวัดและการประเมินผล	4.89	0.31	มากที่สุด	1
2.นักเรียนมีความพึงพอใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	4.89	0.31	มากที่สุด	1
3.มีการแจ้งผลประเมินให้นักเรียนทราบทุกครั้งเพื่อให้นักเรียนไปปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น	4.79	0.41	มากที่สุด	2
รวม	4.86	0.34	มากที่สุด	

จากตาราง 4.10 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ด้านวัดผลประเมินผล สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.86 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ข้อที่มีค่าเฉลี่ยสูงสุดคือ นักเรียนมีความพึงพอใจกับวิธีการวัดและการประเมินผล และนักเรียนมีความพึงพอใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ค่าเฉลี่ย 4.89 และ ข้อที่มีค่าเฉลี่ยต่ำสุด คือ มีการแจ้งผลประเมินให้นักเรียนทราบทุกครั้งเพื่อให้นักเรียนไปปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น ค่าเฉลี่ย 4.79

ตารางที่ 4.11 ระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์	ระดับความคิดเห็น		แปลผล	ลำดับที่
	\bar{x}	S.D.		
1.ด้านเนื้อหา	4.83	0.37	มากที่สุด	5
2.ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้	4.82	0.38	มากที่สุด	6
3.ด้านบทบาทของครู	4.84	0.35	มากที่สุด	4
4.ด้านบทบาทของนักเรียน	4.89	0.30	มากที่สุด	1
5.ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน	4.87	0.34	มากที่สุด	2
6.ด้านวัดผลประเมินผล	4.86	0.34	มากที่สุด	3
รวม	4.86	0.34	มากที่สุด	

จากตาราง 4.11 แสดงระดับความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่ามีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ค่าเฉลี่ย 4.86 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านที่มีค่าเฉลี่ยสูงที่สุดคือ ด้านบทบาทของนักเรียน ค่าเฉลี่ย 4.89 รองลงมา ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ค่าเฉลี่ย 4.87 และด้านที่มีค่าเฉลี่ยต่ำที่สุด คือ ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ ค่าเฉลี่ย 4.82

บทที่ 5

สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่เรียนโดยจัดการเรียนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยมีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ห้อง 1 โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2564 จำนวน 38 คน โดยวิธีการสุ่มอย่างง่าย (Simple Random) ด้วยวิธีการจับฉลาก โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในเก็บข้อมูลได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 2) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 3) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปผลการวิจัย

ผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สรุปผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับคุณภาพดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป

2) ระดับความพึงพอใจที่มีต่อการจัดการเรียนการสอนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 มีความพึงพอใจในภาพรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

อภิปรายผลการวิจัย

จากผลการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สามารถอภิปรายผลการวิจัยได้ดังนี้

1) ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยใช้รูปแบบการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนผ่านเกณฑ์ที่กำหนดไว้ อยู่ในระดับคุณภาพดี ร้อยละ 70 คิดเป็นร้อยละ 100 เป็นไปตามสมมติฐานที่วางไว้ ทั้งนี้ผู้วิจัยได้นำแนวคิดการจัดการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา (สกศ.) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ชื่อรูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นมาว่า การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์เป็นการช่วยพัฒนาทักษะกระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน นักเรียนมีความตื่นตัวและสนใจที่จะร่วมในกิจกรรมต่าง ๆ การสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนขณะทำกิจกรรม นักเรียนได้มีการแลกเปลี่ยนเรียนรู้รับฟังความคิดเห็นซึ่งกันและกัน กล่าวพูด กล่าวแสดงความคิดเห็น ได้มีการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีการปฏิบัติด้วยตนเอง ทั้งนี้นักเรียนยังมีโอกาสแสวงหาความรู้ เรียนรู้จากสภาพจริง มีการสร้างและได้นำเสนอผลงานของตนเอง

ทำให้ผู้เรียนเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 2 ด้านคือ ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ และ ความคิดละเอียดลออ ประกอบด้วยขั้นตอนการสอน 6 ขั้น คือ 1) ขั้นสร้างความตระหนัก 2) ขั้นระดมพลังความคิด 3) ขั้นสร้างชิ้นงาน 4) ขั้นนำเสนอผลงาน 5) ขั้นวัด/ประเมินผล และ 6) ขั้นเผยแพร่ผลงาน ซึ่งมีลักษณะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้ลงมือปฏิบัติงานด้วยตนเองอย่างอิสระมีทางเลือกในการปฏิบัติงานที่หลากหลาย มีขั้นตอนในการปฏิบัติงานที่เอื้อซึ่งกันและกัน โดยสามารถนำกิจกรรมไปจัดการเรียนรู้ได้ ทุกกลุ่มสาระ โดยกิจกรรมที่มีความเกี่ยวข้องกับวิชาศิลปะ (ทัศนศิลป์) เช่น กิจกรรมการแสดงออกทางจินตนาการ การวาดรูป การสร้างสรรค์งานกระดาษ การปั้น และการประดิษฐ์ เป็นต้น ผู้วิจัยจึงเกิดแนวคิดโดยการนำขั้นตอนกระบวนการของการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มาใช้ในการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้ให้นักเรียนมีประสิทธิภาพในด้านความคิดสร้างสรรค์มากยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยจึงได้ทำการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ตามแนวคิดทฤษฎี ของ Torrance โดยดัดแปลงจากแบบวัดของ Torrance ที่มีชื่อว่า Torrance Test of Creative Thinking เป็นการวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อแบบ ก แบบต่อเติมภาพให้มีความสมบูรณ์ ตามกิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture Completion) โดยให้นักเรียนต่อเติมภาพที่กำหนดเป็นรูปภาพและลวดลายในลักษณะต่าง ๆ ให้มีความแปลกน่าสนใจ น่าตื่นตื้นตันให้มากที่สุด

โดยผู้วิจัยใช้ทดสอบเมื่อจัดกิจกรรมการเรียนการสอนครบทั้ง 5 กิจกรรม กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัดทอนที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบนามธรรมที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 4 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่กำหนดให้ กิจกรรมที่ 5 การต่อเติมรูปภาพการ

ออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ที่กำหนดให้ วิเคราะห์ระดับความคิดสร้างสรรค์ 2 ด้านและเกณฑ์การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 2 ด้านด้วยกัน คือ ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ จากเกณฑ์การให้คะแนนในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ คะแนนด้านความคิดริเริ่ม 5 กิจกรรม มีคะแนนความคิดริเริ่มเท่ากับ 50 คะแนน คะแนนด้านความคิดละเอียดลออ 5 กิจกรรม มีคะแนนเท่ากับ 50 คะแนน ดังนั้น คะแนนความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน รวมเป็น 100 คะแนน ผลการวิเคราะห์จากแบบทดสอบนักเรียนมีด้านความคิดริเริ่ม คะแนนเฉลี่ย 39.18 ด้านความคิดละเอียดลออ คะแนนเฉลี่ย 40.18 และ มีค่าเฉลี่ยเมื่อรวมคะแนนทั้ง 2 ด้าน คะแนนเฉลี่ย 75.30 พบว่าคะแนนทางด้านความคิดละเอียดลออ มีคะแนนมากกว่าคะแนนความคิดริเริ่ม จากจำนวนนักเรียน 38 คน มีนักเรียนอยู่ในระดับคุณภาพดี ร้อยละ 70 ขึ้นไป จำนวน 38 คน คิดเป็นร้อยละ 100 แสดงให้เห็นว่าหลังการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ผ่านเกณฑ์อยู่ในระดับดีร้อยละ 70 ตามที่กำหนด สอดคล้องกับงานวิจัยของ กอริเยาะ เตชะย่อ (2562: 118) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยสรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ด้านความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 75 อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และ นิตยา วงศ์ชู (2555: 117-119) ได้ศึกษาเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสี ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โรงเรียนบ้านหนองตาไถ่ตลาดหนองแก จังหวัดขอนแก่น ผลการวิจัยพบว่า คะแนนความคิดริเริ่ม อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 21.56$) ความคิดคล่อง อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 20.19$) ความคิดยืดหยุ่นอยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 8.25$) ความคิดละเอียดลออ อยู่ในระดับสูง ($\bar{x} = 9.06$) 3) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียน เรื่องการวาดภาพ ระบายสี พบว่า ผู้เรียนที่มี ($\bar{x} = 23.31$) จากคะแนนเต็ม 30 คะแนน คิดเป็นร้อยละ 77.70 และมี จำนวนผู้เรียนที่ผ่านเกณฑ์ 14 คน จากจำนวนผู้เรียนทั้งหมด 16 คน คิดเป็นร้อยละ 87.50 ซึ่งสูงกว่า เกณฑ์ที่กำหนดไว้

2) ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

นักเรียนมีความพึงพอใจเกี่ยวกับการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยรวมอยู่ในระดับความพึงพอใจมากที่สุด โดยมีคะแนนเฉลี่ย 4.86 และเมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านบทบาทของนักเรียนมีความพึงพอใจมากที่สุด มีคะแนนเฉลี่ย 4.89 รองลงมาด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ย 4.87 ด้านการวัดผลประเมินผล 4.86 ด้านบทบาทของครู 4.84 ด้าน

เนื้อหาเฉลี่ย 4.83 และด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ 4.82 ตามลำดับ เมื่อนำคะแนนคะแนนทั้ง 6 ด้านไปเปรียบเทียบ มาตรฐานประมาณค่าสามารถแปลความหมายของคะแนนได้ว่า นักเรียนมีระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด จากการวิเคราะห์พิจารณาในแต่ละด้านพบว่า ในด้านบทบาทของนักเรียนซึ่งมี มีคะแนนเฉลี่ย 4.89 ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน มีคะแนนเฉลี่ย 4.87 มีค่าเฉลี่ยรายด้านสูงกว่า ค่าเฉลี่ยรวม 4.86 เกิดจากการจัดการเรียนการสอนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่พัฒนาขึ้นได้ โดยผ่านการกิจกรรมการเรียนการสอน การฝึกจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ สอดคล้องกับผลวิจัยของ กอริเยาะ เตะย๋อ (2562 : 118) ได้ศึกษาเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิด พบว่านักเรียนมีความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ในด้านเนื้อหา ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน ด้านบทบาทของครู ด้านบทบาทของนักเรียน ด้านการวัดผลประเมินผล สรุปในภาพรวมของคะแนนเฉลี่ยได้ว่ามีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด และ แคทลียา ปักโคทานัง (2557: 81-82) ได้ศึกษาผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่าความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะที่ใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ในด้านพัฒนาการทางอารมณ์ และการเรียนรู้ ด้านกิจกรรมการเรียนรู้ ด้านครูผู้สอน ผู้เรียนมีความพึงพอใจที่มีต่อการจัดกิจกรรม การเรียนการสอนโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน โดยมีค่าเฉลี่ยรวมอยู่ที่ 4.57 ในระดับความพึงพอใจมาก

ข้อเสนอแนะ

1. ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1) แผนการจัดการเรียนรู้ แต่ละแผน มีเนื้อหา กระบวนการ และขั้นตอนในการปฏิบัติค่อนข้างมาก ควรปรับดำเนินการวางแผนก่อนการทำกิจกรรมการเรียนรู้ เช่น เนื้อหา สื่อการเรียนรู้ รูปแบบกิจกรรม และเวลาในการดำเนินกิจกรรม

2) กระบวนการจัดการเรียนการสอน โดยจัดการเรียนรู้ในรูปแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ของนักเรียนได้ซึ่งมีสิ่งที่จะต้องตระหนักดังนี้

2.1 ขั้นสร้างความตระหนัก เป็นขั้นกระตุ้นส่งผลให้นักเรียนเกิดความคิดจินตนาการในการสร้างสรรค์ผลงาน ควรออกแบบการจัดการกิจกรรมที่มีความเหมาะสมกับวัยของนักเรียน

2.2 ชั้นระดมพลังความคิด เป็นชั้นที่จะช่วยให้นักเรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหา ควรหากิจกรรมให้นักเรียนค้นหาข้อมูลด้วยกระบวนการที่หลากหลาย ทำให้สามารถรวบรวมความคิด รวบรวมจนสามารถนำไปสร้างสรรค์ผลงานได้อย่างมีคุณภาพ

2.3 ชั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน เป็นขั้นตอนที่สำคัญที่สะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียน นักเรียนได้สร้างสรรค์ผลงานทางทัศนศิลป์ที่เกิดจากการเรียนรู้การค้นหาคำตอบ ควรมีการวางแผนในปัจจัยที่ส่งผลในการสร้างสรรค์ผลงาน ให้นักเรียนเกิดจินตนาการสร้างสรรค์ในรูปแบบต่าง ๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของตน มีความแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร และมีความประณีตสวยงาม

2.ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

- 1) ควรมีการศึกษาวิจัยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และเพิ่มด้าน ประเมินคุณภาพของผลงานในการประเมินความคิดสร้างสรรค์ เช่น ด้านความคิดยืดหยุ่น เป็นต้น
- 2) ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ไปทำการทดลองใช้กับกลุ่ม สาระการเรียนรู้อื่น ๆ
- 3) ควรศึกษาและทำการพัฒนาการเรียนรู้ของนักเรียนให้เกิดการกระตุ้นให้ได้คิดได้ศึกษาค้นคว้าเป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง โดยใช้รูปแบบนำตนเอง
- 4) ในการทำการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ครั้งต่อไปควรปรับเปลี่ยนเทคนิคที่ หลากหลายเช่นการนำรูปแบบคอนสตรัคติวิชั่นมาใช้ในการเรียนการสอน

บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษา ขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์ชุมนุมสหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย จำกัด.
- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ. (2535). **ความคิดสร้างสรรค์ หลักการทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภา.
- กรมวิชาการ. (2544). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ.
- กอริเยาะ เตชะย่อ. (2562). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏสงขลา.
- เกศินี กิจนา. (2558). **การสร้างชุดกิจกรรมทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความสามารถในการปฏิบัติงานศิลปะและความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยบูรพา.
- กำจร สุนพงษ์ศรี. (2555). **สุนทรียศาสตร์**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- แคทรียา ปกโคทานัง. (2557). **ผลการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ศิลปะโดยใช้การสอนที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหา สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยขอนแก่น.
- จารุวรรณ ปะกัง. (2551). **ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 เกี่ยวกับเรื่องวงกลมจากผลงานศิลปะ**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคณิตศาสตร์ มหาวิทยาลัย ขอนแก่น.
- เจษฎากร ต้นตราจิม (2562). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชาทัศนศิลป์ โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบประสบการณ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต.
- ชลุด นิมเสมอ. (2542). **องค์ประกอบของศิลปะ**. กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- ชัชวาล วรรณพงษ์. (2553). **การศึกษาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) วิชาศิลปะ**
- ชาญรงค์ พรรุ่งโรจน์. (2543). **การวิจัยทางศิลปะ**. กรุงเทพฯ : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- โชติกา มาตหะวงษ์. (2553). **ผลการจัดการเรียนรู้วิชาศิลปะศึกษา (ทัศนศิลป์) โดยใช้รูปแบบการ**

จัดกระบวนการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. รายงานการศึกษาระดับปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย ขอนแก่น.

ทิศนา แคมมณี. (2550). **รูปแบบการเรียนการสอนที่หลากหลาย.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.

ทวีเดช จีวบาง. (2549). **ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ.** พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์. ทิศนา นภัสสร ผลวิเศษศิษย์. (2556). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1.** วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.

นิตยา วงศ์ชู. (2555). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง การวาดภาพระบายสีของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์.** วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย ขอนแก่น .

บุญชม ศรีสะอาด. (2545). **การวิจัยเบื้องต้น.** พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาสน์.

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). **การพัฒนาการคิด.** พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ: ห้างหุ้นส่วนจำกัด 9119 เทคนิค พรินต์ติ้ง.

ประสพ ถี่หมือดภัย. (2543). **ศิลปะนิยม.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ประเสริฐ ศีลรัตน์. (2542). **สุนทรียะทางทัศนศิลป์.** กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

ปริญญา ทนชัยบุตร. (2553). **การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ทัศนศิลป์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์.** วิทยานิพนธ์การศึกษาดุษฎีบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย ขอนแก่น..

ปิยวรรณ อภินันท์รุ่งโรจน์. (2555). **การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความพึงพอใจที่มีต่อกระบวนการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นอนุบาลชั้นปีที่ 2 โรงเรียนนายกัฒนา วัดอุดมธานี จังหวัดนครนายก ด้วยกิจกรรมศิลปะศึกษา.** วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.

พฤษ เสนไสย. (2551). **การพัฒนาแบบฝึกทักษะกระบวนการคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ เรื่อง ความรู้พื้นฐานทางทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านหนองโป่งราษฎร์บำรุง.** วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตร และการสอน บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น.

- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. (2556). **การพัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ เรื่องทัศนธาตุและองค์ประกอบศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบุรีรัมย์.
- ราชบัณฑิตยสถาน. (2556). **พจนานุกรมฉบับราชบัณฑิตยสถาน พ.ศ. 2554**. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: บริษัทนานมีบุคคัพลิเคชันส์ จำกัด.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. (2535). **ศิลปะศึกษา-ศึกษาศิลปะ**. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2537). **ศิลปะศึกษา**. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ โอ.เอส. พรินต์ติ้งเฮาส์.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. (2542). **รูปแบบการจัดการศึกษาสำหรับผู้มีความสามารถพิเศษด้านทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ.
- ศรีเรือน แก้วสังวาล. (2545). **จิตวิทยาพัฒนาการชีวิตทุกช่วงวัย เล่ม 2 วัยรุ่น-วัยสูงอายุ**. พิมพ์ครั้งที่ 8. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์.
- ศุภพงศ์ ยืนยง. (2547). **หลักการเขียนภาพ**. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- ศศศร เดชะกุล. (2553). **การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์สำหรับเด็กหญิงระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญาพร**. ปรินญาานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาศิลปศึกษา มหาวิทยาลัย ศรีนครินทรวิโรฒ.
- สกนธ์ ภู่งามดี. (2547). **พื้นฐานทัศนศิลป์**. กรุงเทพฯ: บิ๊ก พอยท์.
- สุชาติ เกาทอง. (2536) **การเขียนภาพสีน้ำ**. กรุงเทพฯ: แพร่วิทยา.
- สมพร หลิมเจริญ. (2552). **การพัฒนาหลักสูตรเสริมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนช่วงชั้นที่ 2**. ปรินญาานิพนธ์การศึกษาดุขุภักดิ์ สาขาวิชาการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- สมศักดิ์ ภูวิภาดาบรรณ. (2537). **เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ : ไทยวัฒนาพานิช.
- สายทอง พุ่มเกตุ. (2561). **การพัฒนากิจกรรมศิลปะจากวัสดุธรรมชาติที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยนเรศวร.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2544). **แผนการศึกษาแห่งชาติ (พ.ศ. 2545-2559)**. กรุงเทพมหานคร: บริษัท พริกหวานกราฟิค จำกัด.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2550). **แนวการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: กลุ่มส่งเสริมนวัตกรรมการเรียนรู้ของครูและ

- บุคลากรทางการศึกษา สำนักมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้.
สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). **แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.
2560-2579**. กรุงเทพฯ: บริษัท พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- สำนักงานมาตรฐานการศึกษาและพัฒนาระบบการเรียนรู้ สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา
กระทรวงศึกษาธิการ. (2547). **รูปแบบการจัดกระบวนการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้
ศิลปะ**. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์คุรุสภาลาดพร้าว.
- สุพัต สกฤตี. (2561). **การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระดับอนุบาล 1 โดยผ่านการ
เล่นิทาน**. วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิตย์.
- สุพรรณิ ดวงแก้ว. (2555). **การพัฒนาแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์) สำหรับ
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2**. วิทยานิพนธ์ครุศาสตร์ สาขาวิชาวิจัยและประเมินผล
การศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏอุบลราชธานี.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). **ครบเครื่องเรื่องการคิด**. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- หทัยชนันท์ กานต์กัณยกุล. (2556). **"การพัฒนาชุดกิจกรรมการออกแบบทางศิลปะด้วยสมุดร่าง
ภาพ ตามแนวคิดทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในนักเรียนชั้น
มัธยมศึกษาปีที่ 4"**. มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- หลักสูตรโรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา (2561). **ตัวชี้วัดและสาระแกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้
ศิลปะ. สมุทรปราการ .**
- อัมรัตน์ ตั้งพิทักษ์ไพบูลย์. (2563). **ประสิทธิผลของกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้เทคนิคการวาด
รูประบายสี เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในเด็กปฐมวัย**. ปริญญาานิพนธ์ ศิลปะศาสตร
มหาบัณฑิต สาขาวิชาจิตวิทยาพัฒนาการ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี รังสินันท์. (2532). **คิดอย่างสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ธนะการพิมพ์.
- อารี พันธมณี. (2537). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อแกรมมี.
- อารี พันธมณี. (2540). **คิดอย่างสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อแกรมมี.
- Al-Nood, Y.A. (1992). **Creative self-Perception of Yemeni Students in Relation to
Sex, Grades and Area of Concentration**. Ph.D. Dissertation.
- Earp, N.W. (1985). **"Chapter VII Creativity as It Related to Educational Practices,"
In Improving Instruction of the Experienced Teacher**. edited by R.E.
Bradley. pp. 174-205. Texas: University Press.

- Good, C. V. (1959). **Dictionary of education**. New York: McGraw Hill.
- Good, C.V. (1973). **Dictionary of Education** . New York: McGraw – Hill Book Company.
- Guilford, J. P. (1967). **The Nature of Intelligence**. New York: McGraw-Hill Book.
- Haimowitz, N.R. (1973). **Human Development**. New York: Thomas Y. Crowell.
- Kelly, E. S. (2001). **Thinking Well: An Introduction to Critical Thinking**. U.S.A.: Mayfeild Publish.
- Kotler, P. and Armstrong, G. (2001). **Priciples of marketing**. New Jersey: Prentice – Hall.
- Osborn, A. F. (1957). **Applied Imagination**. New York: Scribner Basic.
- Osborn, A. F. (1963). **Applied Imagination: Principles and Procedures of Creative Problem Solving**. NY: Scribner.
- Torance, Ep. (1962). **Guiding creative talent**. Englewood Cliffs. Prentice Hall.
- Wallach, Micheal A. and Kogab, Nathan. (1965). **Modes of thinking in Young Children**. New York: Hort Finchart and Wilkins.
- Wright, P.M. and Noe, R.A. (1996). **Management of Organizations**. Chicago: Irwin.

ภาคผนวก ก
รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือในการวิจัย

1. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณภร ศิริพละ คณะวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เปรมมสุรีย์ เชื่อมทอง คณะครุศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานน สมร่าง อาจารย์เกษียณ
มหาวิทยาลัยราชภัฏสวนสุนันทา

ภาคผนวก ข
หนังสือราชการ

ที่ อว ๐๖๔๓.๑๔/๘๐๗



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วรรณภร ศิริพละ

ด้วยนางสาววงกลด เรื่องทองดี นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตติปัญญา | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีตามา | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบัณฑิตวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คนกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
โทรศัพท์ ๐๒-๕๗๓๗๑๐๐ ต่อ ๑๘๑๔
โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๔-๕๕๕๕๕๐๓

ที่ อว ๐๖๕๓.๑๔/๘๐๘



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขอบความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.เปรมสุรีย์ เชื่อมทอง

ด้วยนางสาวบังกลด เรืองทองดี นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|---|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตติปัญญา | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีตามา | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบัณฑิตวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คณกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย

โทรศัพท์ ๐๒-๕๗๓๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๔

โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๔-๕๕๕๙๕๐๓

ที่ อว ๐๖๔๓.๑๔/๘๐๙



มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
๑๐๖๑ ถนนอิสรภาพ แขวงหิรัญรูจี
เขตธนบุรี กรุงเทพมหานคร ๑๐๖๐๐

๑๕ พฤศจิกายน ๒๕๖๔

เรื่อง ขออนุมัติครุภัณฑ์เป็นผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย

เรียน ผู้ช่วยศาสตราจารย์กานัน สมร่าง

ด้วยนางสาววงกลด เรืองทองดี นักศึกษาปริญญาโท สาขาวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้รับการอนุมัติให้ดำเนินการวิจัยตามโครงการวิทยานิพนธ์ เรื่อง “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ ๑” โดยมีคณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ดังนี้

- | | |
|--|----------------------|
| ๑. รองศาสตราจารย์ ดร.อารีวรรณ เอี่ยมสะอาด | ประธานกรรมการ |
| ๒. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.จิตติวิสุทธิ์ วิมุตตปัญญา | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |
| ๓. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประไพ ศรีตามา | กรรมการที่ปรึกษาร่วม |

คณะกรรมการที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ดังกล่าวข้างต้น ได้พิจารณาเห็นว่า ท่านเป็นผู้เชี่ยวชาญที่มีความรู้ ความสามารถ สอดคล้องกับหัวข้อการทำวิทยานิพนธ์ดังกล่าวเป็นอย่างยิ่ง ซึ่งคำแนะนำของท่านจะเกิดประโยชน์ต่อการปรับปรุงแก้ไขในการสร้างเครื่องมือสำหรับการวิจัยของนักศึกษาให้มีคุณภาพและเหมาะสมเพื่อใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูลในการวิจัย ต่อไป

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาให้ความอนุเคราะห์ในการตรวจแก้ไขเครื่องมือวิจัย ดังแนบมาพร้อมนี้และบัณฑิตวิทยาลัย ขอขอบคุณอย่างสูง มา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(อาจารย์ ดร.คนกร สว่างเจริญ)
คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

บัณฑิตวิทยาลัย
โทรศัพท์ ๐๒-๕๗๓๗๐๐๐ ต่อ ๑๘๑๔
โทรศัพท์นักศึกษา ๐๘๔-๕๕๕๙๕๐๓

ภาคผนวก ค
ผลการวิเคราะห์คุณภาพเครื่องมือ

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ 1.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตาม หลักสูตรแกนกลางฯ 1.2 เขียนครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A 1.3 สามารถวัดและ ประเมินผลทั้งสามด้านได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.สาระการเรียนรู้ 2.1 เนื้อหาเหมาะสมกับ ผู้เรียน 2.2 เนื้อหามีความสอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 3.1จัดกิจกรรมการสอน ครบถ้วนตามขั้นตอนของการ เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ 3.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ จัดกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
3.3 จัดกิจกรรมหลากหลาย / เหมาะสมกับวัยผู้เรียน 3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ วัดและประเมินผลที่แท้จริง						
4.สื่อการเรียนรู้ 4.1 ใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหา 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ 4.3 ใบความรู้ มีความ สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.การวัดและประเมินผล 5.1 มีวิธีการวัดผลและ ประเมินผลหลากหลายวิธี 5.2 แบบประเมินผลงาน สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปในรูปแบบภาพตัดทอน

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ 1.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตาม หลักสูตรแกนกลางฯ 1.2 เขียนครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A 1.3 สามารถวัดและ ประเมินผลทั้งสามด้านได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.สาระการเรียนรู้ 2.1 เนื้อหาเหมาะสมกับ ผู้เรียน 2.2 เนื้อหามีความสอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 3.1จัดกิจกรรมการสอน ครบถ้วนตามขั้นตอนของการ เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ 3.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ จัดกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
3.3 จัดกิจกรรมหลากหลาย / เหมาะสมกับวัยผู้เรียน 3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ วัดและประเมินผลที่แท้จริง						
4.สื่อการเรียนรู้ 4.1 ใช้สื่อที่มีความหลากหลาย เหมาะสมกับวัยและเนื้อหา 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ 4.3 ใบความรู้ มีความ สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.การวัดและประเมินผล 5.1 มีวิธีการวัดผลและ ประเมินผลหลากหลายวิธี 5.2 แบบประเมินผลงาน สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบรูปในรูปแบบนามธรรม

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ 1.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตาม หลักสูตรแกนกลางฯ 1.2 เขียนครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A 1.3 สามารถวัดและ ประเมินผลทั้งสามด้านได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.สาระการเรียนรู้ 2.1 เนื้อหาเหมาะสมกับ ผู้เรียน 2.2 เนื้อหามีความสอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 3.1จัดกิจกรรมการสอน ครบถ้วนตามขั้นตอนของการ เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ 3.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ จัดกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
3.3 จัดกิจกรรมหลากหลาย / เหมาะสมกับวัยผู้เรียน 3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ วัดและประเมินผลที่แท้จริง						
4.สื่อการเรียนรู้ 4.1 ใช้สื่อที่มีความ หลากหลาย เหมาะสมกับวัย และเนื้อหา 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ 4.3 ใ้ความรู้ มีความ สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.การวัดและประเมินผล 5.1 มีวิธีการวัดผลและ ประเมินผลหลากหลายวิธี 5.2 แบบประเมินผลงาน สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวมเฉลี่ย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ 1.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตาม หลักสูตรแกนกลางฯ 1.2 เขียนครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A 1.3 สามารถวัดและ ประเมินผลทั้งสามด้านได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.สาระการเรียนรู้ 2.1 เนื้อหาเหมาะสมกับ ผู้เรียน 2.2 เนื้อหามีความสอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 3.1จัดกิจกรรมการสอน ครบถ้วนตามขั้นตอนของการ เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ 3.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ จัดกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
3.3 จัดกิจกรรมหลากหลาย / เหมาะสมกับวัยผู้เรียน 3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ วัดและประเมินผลที่แท้จริง						
4.สื่อการเรียนรู้ 4.1 ใช้สื่อที่มีความ หลากหลาย เหมาะสมกับวัย และเนื้อหา 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ 4.3 ใบความรู้ มีความ สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.การวัดและประเมินผล 5.1 มีวิธีการวัดผลและ ประเมินผลหลากหลายวิธี 5.2 แบบประเมินผลงาน สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวมเฉลี่ย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
1.จุดประสงค์การเรียนรู้ 1.1 สอดคล้องกับตัวชี้วัดตาม หลักสูตรแกนกลางฯ 1.2 เขียนครอบคลุมทั้งด้าน K, P และ A 1.3 สามารถวัดและ ประเมินผลทั้งสามด้านได้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
2.สาระการเรียนรู้ 2.1 เนื้อหาเหมาะสมกับ ผู้เรียน 2.2 เนื้อหามีความสอดคล้อง กับการจัดการเรียนรู้แบบ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ การสอน 3.1จัดกิจกรรมการสอน ครบถ้วนตามขั้นตอนของการ เรียนโดยใช้การจัดการเรียนรู้ แบบส่งเสริมความคิด สร้างสรรค์ 3.2 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ จัดกิจกรรมการสอน	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ (ΣR)	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ					
	คนที่	คนที่	คนที่			
	1	2	3			
3.3 จัดกิจกรรมหลากหลาย / เหมาะสมกับวัยผู้เรียน 3.4 นักเรียนมีส่วนร่วมในการ วัดและประเมินผลที่แท้จริง						
4.สื่อการเรียนรู้ 4.1 ใช้สื่อที่มีความ หลากหลาย เหมาะสมกับวัย และเนื้อหา 4.2 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้ 4.3 ใบความรู้ มีความ สอดคล้องกับเนื้อหา	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
5.การวัดและประเมินผล 5.1 มีวิธีการวัดผลและ ประเมินผลหลากหลายวิธี 5.2 แบบประเมินผลงาน สอดคล้องกับจุดประสงค์การ เรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
รวมเฉลี่ย	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ผลการวิเคราะห์ (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดย
 การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 แผนการจัดการเรียนรู้ 1-5

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวมของ ผู้เชี่ยวชาญ ($\sum R$)	IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
รวมเฉลี่ย	+1	+1	+1	3	1.0	สอดคล้อง

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ
 โดยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือน จริงตามธรรมชาติที่ กำหนดให้ ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ ที่กำหนดให้เป็น ลวดลายตามธรรมชาติ ตามจินตนาการ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงามแปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกาหมึกซึม ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัด ทอน ที่กำหนดให้ ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในรูปแบบภาพตัดทอน ของภาพคนสัตว์ และสิ่งของ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงามแปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ดินสอสีระบาย ผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกามึกซึ่ม ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	($\sum R$)		
กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบ นามธรรม ที่กำหนดให้ ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในรูปแบบรูปแบบนามธรรม โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรม ที่แสดงทางด้านความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงามแปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกาหมึกซึม ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>กิจกรรมที่ 4</p> <p>การต่อเติมรูปภาพ</p> <p>การออกแบบสัญลักษณ์</p> <p>สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ที่</p> <p>กำหนดให้</p> <p>ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ของร้านเบเกอรี่ ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงามแปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกาหมึกซึมปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที</p>	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>กิจกรรมที่ 5</p> <p>การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ที่กำหนดให้</p> <p>ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ของห้องน้ำชาย/หญิง ที่แสดงให้เห็นและเข้าใจร่วมกันได้ โดยการสื่อความหมาย ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงามแปลกใหม่และไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกามึกซึ่ม ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที</p>	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>เกณฑ์การให้คะแนน</p> <p>1.ความคิดริเริ่ม</p> <p>1.1 ความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร หมายถึง การออกแบบรูปภาพต่อเติมภาพตามที่กำหนดให้ โดยมีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม สีสันที่แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยการพิจารณาจากการนับภาพที่แปลกใหม่ หรือไม่ซ้ำกับคนอื่น มีคะแนนเต็ม 5 คะแนน</p> <p>1. ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 16-20 % ได้ 1 คะแนน</p> <p>2 ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 11-15 % ได้ 2 คะแนน</p> <p>3. ผลงานมีความแปลกใหม่ซ้ำกับคนอื่น 6-10 % ได้ 3 คะแนน</p> <p>4. ผลงานมีความแปลก</p>	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>ใหม่ซ้ำกับคนอื่น 1-5 % ได้ 4 คะแนน</p> <p>5. ผลงานมีความแปลก ใหม่ไม่ซ้ำกับใคร ได้ 5 คะแนน</p> <p>1.2 ความมีเอกลักษณ์ของ ตนเอง หมายถึง การออกแบบ รูปภาพต่อเติมภาพตามที่ กำหนดให้ แสดงออกถึง เอกลักษณ์เฉพาะของตนเอง โดยดูจากปริมาณการซ้ำกัน ของการใช้องค์ประกอบศิลป์ เช่น จุด เส้น รูปร่างรูปทรง พื้นผิว ลวดลาย มีคะแนนเต็ม 5 คะแนน ด</p> <p>1. ผลงานไม่มี เอกลักษณ์ ไม่มีการใช้ ลวดลายที่ซ้ำกัน ได้ 1 คะแนน</p> <p>2. ผลงานมีเอกลักษณ์ มี การใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน 1-2 จุด ได้ 2 คะแนน</p> <p>3. ผลงานมีเอกลักษณ์ มี การใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน 3-4 จุด</p>						

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>ได้ 3 คะแนน</p> <p>4. ผลงานมีเอกลักษณ์ มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกัน 5-6 จุด ได้ 4 คะแนน</p> <p>5. ผลงานมีเอกลักษณ์ มีการใช้ลวดลายที่ซ้ำกันมากกว่า 6 จุดขึ้นไป ได้ 5 คะแนน</p>						
<p>2) ความคิดละเอียดลออ</p> <p>2.1 หลักการจัดองค์ประกอบ เช่น สัดส่วน จังหวะ ความสมดุล ความกลมกลืน การตัดกันของภาพ การเน้นและความเป็นเอกภาพ คะแนนเต็ม 5 คะแนน</p> <p>1. ไม่สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้อง ได้ 1 คะแนน</p> <p>2. สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้อง เป็นส่วนน้อย ได้ 2 คะแนน</p>	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>3.สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้องเป็นบางส่วน ได้ 3 คะแนน</p> <p>4.สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้องเป็นส่วนใหญ่ ได้ 4 คะแนน</p> <p>5.สามารถนำองค์ประกอบศิลป์ไปใช้ในหลักการจัดภาพได้อย่างถูกต้อง ได้ 5 คะแนน</p> <p>2.2 รายละเอียดความสมบูรณ์ของผลงาน มีการออกแบบต่อเติมภาพ ตกแต่งรายละเอียดของภาพได้ชัดเจน ผลงานมีความสมบูรณ์ สวยงามประณีต ดูแล้วมีความหมายมากยิ่งขึ้น คะแนนเต็ม 5 คะแนน</p> <p>1. การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานไม่เสร็จสมบูรณ์และไม่สื่อความหมายได้ 1 คะแนน</p>						

ตาราง (ต่อ)

รายการประเมิน	คะแนนการประเมิน			คะแนน	IOC	แปลผล
	ของผู้เชี่ยวชาญ			รวมของ		
	คนที่	คนที่	คนที่	ผู้เชี่ยวชาญ		
	1	2	3	(ΣR)		
<p>2. การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจนเป็นส่วนน้อย ได้ 2 คะแนน</p> <p>3. การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจนเป็นบางส่วน ได้ 3 คะแนน</p> <p>4. การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจนเป็นส่วนใหญ่ ได้ 4 คะแนน</p> <p>5. การต่อเติมภาพและการตกแต่งรายละเอียดของผลงานมีความสมบูรณ์และสื่อความหมายชัดเจน ได้ 5 คะแนน</p>						

ผลการวิเคราะห์ค่า (IOC) ของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้

แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

กิจกรรมที่ 1- 5 และเกณฑ์การให้คะแนน

แบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์/ เกณฑ์การให้คะแนน	คะแนนการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนน รวมของ ผู้เชี่ยวชาญ ($\sum R$)	IOC	แปลผล
	คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูป ภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ ที่กำหนดให้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมที่ 2 การต่อเติม รูปภาพรูปแบบตัดทอน ที่ กำหนดให้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมที่ 3 การต่อเติม รูปภาพรูปแบบนามธรรม ที่กำหนดให้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมที่ 4 การต่อเติม รูปภาพ การออกแบบสัญลักษณ์สินค้า หรือผลิตภัณฑ์ ที่กำหนดให้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
กิจกรรมที่ 5 การต่อเติม รูปภาพการออกแบบ สัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ที่กำหนดให้	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
เกณฑ์การให้คะแนน 1.ความคิดริเริ่ม	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
2.ความคิดละเอียดลออ	+1	+1	+1	3	1.00	สอดคล้อง
รวมเฉลี่ย	+1	+1	+1	3	1.0	สอดคล้อง

แบบประเมินความสอดคล้อง (IOC) ของแบบสอบถามความพึงพอใจ
ของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ข้อ	รายการประเมิน	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ($\sum R$)	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านเนื้อหา							
1	เนื้อหาที่น่าสนใจเหมาะสมกับนักเรียน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
2	เนื้อหากระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
3	นักเรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้							
4	สื่อการเรียนรู้วัสดุอุปกรณ์มีความครบถ้วนเพียงพอกับนักเรียน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
5	สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลายน่าสนใจ	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
6	สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
7	สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	3	1.00	ใช้ได้
8	สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมของเวลาในการนำเสนอบทเรียน	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

	รายการประเมิน	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ($\sum R$)	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
ด้านบทบาทของครู							
9	ครูได้ชี้แจงขั้นตอนต่าง ๆ ก่อนการเรียนและการปฏิบัติงานอยู่เสมอ	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
10	ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
11	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
12	ครูกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
13	ครูฝึกให้นักเรียนสนทนากับครูและเพื่อนและยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
14	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนสรุปความรู้ในบทเรียนด้วยตนเอง	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
ด้านบทบาทของนักเรียน							
15	นักเรียนมีความกระตือรือร้นให้ความร่วมในการทำกิจกรรมทุกครั้ง	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
16	นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระแต่อยู่ในขอบเขตของกิจกรรม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

	รายการประเมิน	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ($\sum R$)	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
17	นักเรียนนำความรู้จากการศึกษาเทคนิควิธีการปฏิบัติงานไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์และนำไปปรับใช้กับวิชาต่างๆ ได้	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
18	นักเรียนได้สร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างอิสระ ผลงานมีความแปลกใหม่ สำเร็จสมบูรณ์ ประณีต สวยงาม	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
19	นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ชื่นชมวิพากษ์ วิจารณ์ผลงานศิลปะเพื่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน							
20	กิจกรรมการเรียนรู้มีความชัดเจน สามารถปฏิบัติงานได้จริง	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
21	กิจกรรมการเรียนรู้แต่ละกิจกรรม สามารถปฏิบัติได้เสร็จทันเวลาตามที่กำหนด	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
22	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ตาราง (ต่อ)

	รายการประเมิน	คะแนนการประเมินของผู้เชี่ยวชาญ			คะแนนรวมของผู้เชี่ยวชาญ ($\sum R$)	IOC	แปลผล
		คนที่ 1	คนที่ 2	คนที่ 3			
23	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการระดมพลังความคิด	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
24	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างอิสระ	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
25	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้แสดงความคิดเห็น ชื่นชม วิพากษ์ วิวิจารณ์ผลงานศิลปะ	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
26	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงผลงานให้สาธารณชนได้ชื่นชมผลงาน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
ด้านวัดผลประเมินผล							
27	นักเรียนมีความพึงพอใจกับวิธีการวัดและการประเมินผล	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
28	นักเรียนมีความพึงพอใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้
29	นักเรียนมีส่วนร่วมในการประเมินผล	+1	+1	0	2	0.67	ใช้ได้
30	มีการแจ้งผลประเมินให้นักเรียนทราบทุกครั้งเพื่อให้นักเรียนไปปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น	+1	+1	+1	3	1.0	ใช้ได้

ภาคผนวก ง
เครื่องมือที่ใช้ในงานวิจัย

แผนการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ เรื่อง การออกแบบรูปภาพและสัญลักษณ์ ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 5 แผน ดังนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4	การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5	การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามความคิดสร้างสรรค์ มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปในรูปแบบตัดทอน จากคน สัตว์ สิ่งของ ตามความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรม ที่แสดงทางด้านความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อความหมายด้วย สี และลายเส้น เป็นภาพ 2 หรือ 3 มิติ ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ตามความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นความเรียบง่าย เป็นการสื่อความหมายสร้างความเชื่อมั่น เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจของสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ เป็นแผนการจัดการเรียนรู้ที่มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาความคิดทางศิลปะ ในด้านความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ตามความคิดสร้างสรรค์ แสดงสัญลักษณ์สถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นและเข้าใจร่วมกันได้ โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
เวลา 3 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ

ศ 1.1 ม.1/5 ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิดและข้อมูล

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ได้ (K)
2. นักเรียนการปฏิบัติ (P)
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม (P)
4. มีวินัย (A)

3.สาระสำคัญ

การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติ มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม และมีวินัย

4.สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและรูปแบบของการออกแบบรูปภาพ
2. ลักษณะของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ

5.หลักฐานของการเรียนรู้

- 5.1 ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด

5.2 การวัดและประเมินผล

- ตรวจใบงานกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด

6.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์)

กิจกรรม ครั้งที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความตระหนัก

- 1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล
- 1.2 ครูนำภาพตัวอย่าง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบต่าง ๆ มาให้นักเรียนดู ร่วมกันวิพากษ์วิจารณ์เกี่ยวกับรูปแบบของรูปภาพว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร และมีรูปแบบใดบ้าง
- 1.3 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ผู้ที่สร้างสรรค์ผลมีจุดมุ่งหมาย เทคนิค กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญมากในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ตามความคิดและจินตนาการ ที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และปฏิบัติงานการสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพในรูปแบบเหมือนจริงในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นระดมพลังความคิด

- 2.1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์
- 2.2 ครูให้แต่ละกลุ่มปรึกษา และมอบหมายงานให้กับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ และอินเทอร์เน็ต
- 2.3 ครูให้นักเรียนระดมพลังความคิด ให้หารูปภาพเกี่ยวกับการออกแบบรูปภาพธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมในรูปแบบต่าง ๆ
- 2.4 ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับภาพที่นำเสนอ

กิจกรรม ครั้งที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน

- 3.1 ให้นักเรียนศึกษาลักษณะของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติของชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ ในใบความรู้ที่ครูแจกให้ และเปรียบเทียบกับงานที่นำเสนอเมื่อชั่วโมงที่แล้ว
- 3.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ ใบกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์

ผลงานมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ตกแต่งระบายสีด้วยดินสอสีหรือจะใช้ปากกาสี ตามความถนัดด้วยความสวยงามและประณีต

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยไม่ซ้ำคนเดิม และให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงาน และครูช่วยสรุป วิจารณ์ ชื่นชมผลงานเพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ และเพิ่มเติมในเรื่องการไปฝึกออกแบบรูปภาพรูปแบบเหมือนจริงตามธรรมชาติ ด้วยเส้นในลักษณะอื่น ๆ

ขั้นที่ 5 ขั้นวัด/ประเมินผล

ครูและนักเรียนร่วมกันตัดสินผลงาน

ขั้นที่ 6 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

นักเรียนนำผลงานของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศในชั้นเรียนหรือป้ายนิเทศภายในโรงเรียน 1 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมผลงาน

กิจกรรม ครั้งที่ 3

ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบการออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1)

7. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่าง : เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบต่าง ๆ
2. ใบความรู้ เรื่อง ความหมายและรูปแบบในการออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ
3. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี ปากกาสี
4. แบบบันทึกคะแนนกลุ่มและเดี่ยว

8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. ห้องศิลปะ

9. กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ เรื่อง การวาดเส้นสร้างสรรค์ภาพทัศนศึกษาเพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ และฝึกฝนการปฏิบัติในเวลาว่าง

10. การวัดผล/ประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะ (K)			
1. ออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติอย่างสร้างสรรค์ได้	- ใบงานกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด	- ตรวจใบงานที่ 1 ระดมพลังความคิด	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
ด้านกระบวนการ (P)			
2. มีทักษะการปฏิบัติ	1. แบบประเมินผลงาน	1. บันทึกคะแนนในใบประเมินผลงาน	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม	2. แบบสังเกต	2. บันทึกแบบสังเกต	-
ด้านคุณลักษณะ (A)			
4. มีวินัย	- แบบสังเกต	- บันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	-

11. บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 1)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

.....

10.3 ข้อเสนอแนะ

.....

บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 2)

10.1 ผลการสอน

10.2 ปัญหา

10.3 ข้อเสนอแนะ

บันทึกหลังสอบ (ครั้งที่ 3)

ผลการสอบ

ลงชื่อ.....

(นางสาวบงกช เรืองทองดี)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ

ความหมายของการออกแบบ

การออกแบบ คือ การสร้างสรรค์สิ่งใหม่หรือการปรับปรุงเปลี่ยนแปลงสิ่งที่มีอยู่เดิมให้ดียิ่งขึ้นในทางศิลปะสาขาทัศนศิลป์ การออกแบบคือ การนำองค์ประกอบศิลป์ หรือทัศนธาตุนำมาจัดเป็นภาพตามหลักของการออกแบบงานทัศนศิลป์ โดยสามารถสะท้อนให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีความงามที่สมบูรณ์ตามจินตนาการของผู้ออกแบบ

การออกแบบรูปภาพ

การออกแบบรูปภาพ เป็นขั้นตอนแรกในการสร้างสรรค์ผลงานศิลปะประเภทต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรม งานภาพพิมพ์ เป็นการนำหลักการทางศิลปะมาใช้ในการออกแบบ โดยเฉพาะหลักองค์ประกอบศิลป์ นอกจากนี้ยังมีการวางแผนอย่างเป็นกระบวนการ ก่อนลงมือปฏิบัติ เลือกใช้วัสดุ อุปกรณ์ และเลือกวิธีการที่เหมาะสมกับประเภทของงาน

การออกแบบรูปภาพในงานจิตรกรรม งานประติมากรรม งานภาพพิมพ์ จะเน้นเรื่องความงามขององค์ประกอบศิลป์ที่ผสมผสานกับเนื้อหาสาระให้ผู้ดูเป็นหลัก เนื้อหาสาระนั้นผู้ออกแบบจะเป็นผู้กำหนดเองว่าจะสร้างสรรค์ให้ผลงานออกมาในรูปแบบใด

การออกแบบรูปภาพ มีรูปแบบในการแสดงออก ดังนี้

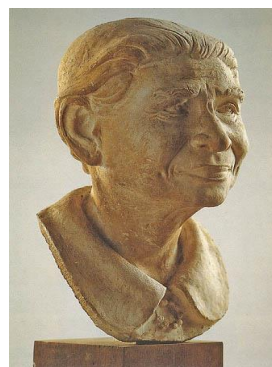
- 1.รูปแบบเหมือนจริง (realistic)
- 2.รูปแบบตัดทอน (distortion)
- 3.รูปแบบนามธรรม (abstraction)

การออกแบบรูปภาพรูปแบบเหมือนจริง (realistic)

เป็นการออกแบบรูปภาพที่เน้นความเหมือนจริงในธรรมชาติ มีการเน้นลักษณะรูปร่าง รูปทรง แสงเงา และการใช้สีให้เหมือนจริงมากที่สุด



งานจิตรกรรมในรูปแบบเหมือนจริง



งานประติมากรรมในรูปแบบเหมือนจริง

ภาพตัวอย่าง การออกแบบรูปภาพรูปแบบเหมือนจริง (realistic)



ใบงานกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ เรื่อง การออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมอย่างสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม ตามความคิดสร้างสรรค์จินตนาการ ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

กลุ่มที่ สมาชิกภายในกลุ่ม

1..... ชั้น..... เลขที่.....

2..... ชั้น..... เลขที่.....

3..... ชั้น..... เลขที่.....

4..... ชั้น..... เลขที่.....

5..... ชั้น..... เลขที่.....

6..... ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เวลา 3 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ

ศ 1.1 ม.1/5 ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิดและข้อมูล

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์ได้ (K)
2. มีทักษะการปฏิบัติ (P)
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม (P)
4. มีวินัย (A)

3.สาระสำคัญ

การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติ มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม และมีวินัย

4.สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและรูปแบบของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน
2. ลักษณะของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน

5.หลักฐานของการเรียนรู้

- 5.1 ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานกิจกรรมที่ 2 ระดมพลังความคิด

5.2 การวัดและประเมินผล

- ตรวจสอบงานกิจกรรมที่ 2 ระดมพลังความคิด

6.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์)

กิจกรรม ครั้งที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความตระหนัก

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล

1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับ ความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพจากประสบการณ์ของตนเอง

1.3 ครูนำภาพ การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน จากสื่อ Power Point มาให้นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ วิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบตัดทอนว่ามีรูปแบบในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในลักษณะอย่างไร

1.4 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนนั้น เป็นการออกแบบรูปภาพที่พยายามตัดทอนและลดรายละเอียดบางอย่างออกไปแต่ยังคงเค้าเดิมอยู่ นอกจากนี้ยังนำหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะหลักความเป็นเอกภาพ ความสมดุล และความกลมกลืน ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานมีจุดมุ่งหมาย เทคนิคกระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญมากในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ตามความคิดและจินตนาการ ที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และปฏิบัติงานการสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นระดมพลังความคิด

2.1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์

2.2 ครูให้แต่ละกลุ่มปรึกษา และมอบหมายงานให้กับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ และอินเทอร์เน็ต

2.3 ครูให้นักเรียนระดมพลังความคิด ให้หารูปภาพเกี่ยวกับการออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนในลักษณะต่าง ๆ รวมถึงรูปแบบในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.4 ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับภาพที่น่าเสนอ

กิจกรรม ครั้งที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3.1 ให้นักเรียนศึกษาลักษณะของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน ของชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ ในใบความรู้ที่ครูแจกให้เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และเปรียบเทียบกับงานที่นำเสนอเมื่อชั่วโมงที่แล้ว

3.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ ใบกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปในรูปแบบตัดทอน จากคน สัตว์ สิ่งของ ตามความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น ผลงานมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร ตกแต่งระบายสีด้วยดินสอสีหรือจะใช้ปากกาสี ตามความถนัดด้วยความสวยงามและประณีต

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยไม่ซ้ำคนเดิม และให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงาน และครูช่วยสรุป วิจารณ์ ชื่นชมผลงานเพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ และเพิ่มเติมในเรื่องการไปฝึกออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน ในลักษณะอื่น ๆ ตามความสนใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นวัด/ประเมินผล

ครูและนักเรียนร่วมกันตัดสินผลงาน

ขั้นที่ 6 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

นักเรียนนำผลงานของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศในชั้นเรียนหรือป้ายนิเทศภายในโรงเรียน 1 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมผลงาน

กิจกรรม ครั้งที่ 3

ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบการออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1)

7. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่าง : เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนในลักษณะต่าง ๆ
2. ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน
3. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี ปากกาสี
4. แบบบันทึกคะแนนกลุ่มและเดี่ยว

8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. ห้องศิลปะ

9. กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ เรื่อง การวาดภาพหน้าบุคคลสำคัญเพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ และฝึกฝนการปฏิบัติในเวลาว่าง

10. การวัดผล/ประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะ (K)			
1. ออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์ได้	- ใบงานกิจกรรมที่ 2 ระดมพลังความคิด	- ตรวจใบงานที่ 2 ระดมพลังความคิด	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
ด้านกระบวนการ (P)			
2. มีทักษะการปฏิบัติ	1. แบบประเมินผลงาน	1. บันทึกคะแนนในใบประเมินผลงาน	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม	2. แบบสังเกต	2. บันทึกแบบสังเกต	-
ด้านคุณลักษณะ (A)			
4. มีวินัย	- แบบสังเกต	- บันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	-

11. บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 1)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

.....

10.3 ข้อเสนอแนะ

บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 2)

10.1 ผลการสอน

10.2 ปัญหา

10.3 ข้อเสนอแนะ

บันทึกหลังสอบ (ครั้งที่ 3)

ผลการสอบ

ลงชื่อ.....

(นางสาวบงกช เรื่องทองดี)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน

การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน (Distortion)

การสร้างสรรคงานศิลปะในลักษณะบิดเบือนไปจากของจริง โดยจะให้ความสำคัญกับรูปแบบที่เหมือนจริงน้อยลง แต่ให้ความสำคัญกับรูปแบบจากความคิดของศิลปินมากขึ้น เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

การสร้างสรรคงานทัศนศิลป์รูปแบบแบบตัดทอน เป็นการนำทัศนธาตุมาจัดองค์ประกอบศิลป์ของผลงาน โดย การบิดเบือนไปจากของจริงตามความคิดสร้างสรรค์ของศิลปิน เพื่อสื่อความงามในการรับรู้ให้เข้าใจง่ายและรวดเร็ว

รูปแบบตัดทอน (distortion) เป็นการออกแบบรูปภาพที่พยายามตัดแปลงจากความเหมือนจริง โดยเสริมแต่ง ตัดทอนใหม่ ลดรายละเอียดบางอย่างภายในภาพออกไป และขณะเดียวกันก็ยังคงไว้ซึ่งเค้าเดิมให้ผู้ดูทราบว่าสิ่งเหล่านั้นเป็นอะไร

ลักษณะของผลงานการออกแบบรูปภาพที่แสดงออกในรูปแบบตัดทอน เป็นการออกแบบรูปภาพที่พยายามตัดทอนและลดรายละเอียดบางอย่างออกไปแต่ยังคงเค้าเดิมอยู่ นอกจากนี้ยังนำหลักการจัดองค์ประกอบศิลป์มาใช้ ในการสร้างสรรค์ผลงาน โดยเฉพาะหลักความเป็นเอกภาพ ความสมดุล และความกลมกลืน

การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนแบบง่าย ๆ



การออกแบบรูปภาพรูปแบบตัดทอนแบบใช้รูปร่างเรขาคณิต



การออกแบบรูปภาพรูปแบบตัดทอน ศิลปะ คิวบิสม์



ตัวอย่างผลงาน

การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอน จากคน สัตว์ สิ่งของ ตาม
ความคิดสร้างสรรค์



ใบงานกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบตัดทอนอย่างสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปในรูปแบบตัดทอนจากคน สัตว์ สิ่งของ ตามความคิดสร้างสรรค์ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น ผลงานมีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำใคร

กลุ่มที่ สมาชิกภายในกลุ่ม

1..... ชั้น..... เลขที่.....

2..... ชั้น..... เลขที่.....

3..... ชั้น..... เลขที่.....

4..... ชั้น..... เลขที่.....

5..... ชั้น..... เลขที่.....

6..... ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เวลา 3 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์

วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ

ศ 1.1 ม.1/5 ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิดและข้อมูล

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ได้ (K)
2. มีทักษะการปฏิบัติ (P)
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม (P)
4. มีวินัย (A)

3.สาระสำคัญ

การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติ มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม และมีวินัย

4.สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและรูปแบบของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม
2. ลักษณะของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม

5.หลักฐานของการเรียนรู้

- 5.1 ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานกิจกรรมที่ 3 ระดมพลังความคิด

5.2 การวัดและประเมินผล

- ตรวจใบงานกิจกรรมที่ 3 ระดมพลังความคิด

6.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์)

กิจกรรม ครั้งที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความตระหนัก

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล

1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับ ความรู้เรื่องการออกแบบรูปภาพในรูปแบบต่าง ๆ จากประสบการณ์ของตนเอง

1.3 ครูนำภาพ การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมของศิลปินที่มีชื่อเสียง จากสื่อ Power Point มาให้นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ วิเคราะห์เกี่ยวกับรูปแบบนามธรรมว่ามีรูปแบบในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในลักษณะอย่างไร แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานเป็นอย่างไร

1.4 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมนั้น เป็น เป็นการออกแบบรูปภาพที่ไม่พรรณารื่องราวตามความเป็นจริง แต่มองลึกลงไป ในความรู้สึกภายในวัตถุ หรือเกิดจากอารมณ์ส่วนลึกที่ผู้สร้างได้ถ่ายทอดออกมาเป็นเพียงสัญลักษณ์ อย่างไม่โดยหนึ่ง ภาพนามธรรมที่ดีจะสามารถถ่ายทอดความรู้สึกของผู้ออกแบบรูปภาพได้อย่างตรงไปตรงมาผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานมีจุดมุ่งหมาย เทคนิค กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญมากในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ตามความคิดและจินตนาการ ที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และปฏิบัติงานการสร้างสรรค์การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นระดมพลังความคิด

2.1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 3 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์

2.2 ครูให้แต่ละกลุ่มปรึกษา และมอบหมายงานให้กับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ และอินเทอร์เน็ต

2.3 ครูให้นักเรียนระดมพลังความคิด ให้หาผลงานเกี่ยวกับการออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมของศิลปินที่มีชื่อเสียง รวมถึงรูปแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.4 ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับภาพที่นำเสนอ

กิจกรรม ครั้งที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3.1 ให้นักเรียนศึกษาความหมายและรูปแบบ ลักษณะของการออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม ของชิ้นงานในรูปแบบต่าง ๆ ในใบความรู้ที่ครูแจกให้เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และเปรียบเทียบกับงานที่นำเสนอเมื่อชั่วโมงที่แล้ว

3.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ ใบกิจกรรมที่ 1 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรม ที่แสดงทางด้านความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อความหมายด้วย สี และลายเส้น เป็นภาพ 2 หรือ 3 มิติ ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม ประกอบใบกิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยไม่ซ้ำคนเดิม และให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงาน และครูช่วยสรุป วิจารณ์ ชื่นชมผลงานเพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ และเพิ่มเติมในเรื่องการไปฝึกออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม ในลักษณะอื่น ๆ ตามความสนใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นวัด/ประเมินผล

ครูและนักเรียนร่วมกันตัดสินผลงาน

ขั้นที่ 6 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

นักเรียนนำผลงานของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศในชั้นเรียนหรือป้ายนิเทศภายในโรงเรียน 1 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมผลงาน

กิจกรรม ครั้งที่ 3

ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบการออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1)

7. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่าง : เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมของศิลปินที่มีชื่อเสียง
2. ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม
3. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี ปากกาสี
4. แบบบันทึกคะแนนกลุ่มและเดี่ยว

8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. ห้องศิลปะ

9. กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ เรื่อง การสร้างสรรค์รูปแบบนามธรรมในรูปแบบงานตัดปะ เพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ และฝึกฝนการปฏิบัติในเวลาว่าง

10. การวัดผล/ประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะ (K)			
1. ออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ได้	- ใบงานกิจกรรมที่ 3 ระดมพลังความคิด	- ตรวจใบงานที่ 3 ระดมพลังความคิด	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
ด้านกระบวนการ (P)			
2. มีทักษะการปฏิบัติ	1. แบบประเมินผลงาน	1. บันทึกคะแนนในใบประเมินผลงาน	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม	2. แบบสังเกต	2. บันทึกแบบสังเกต	-
ด้านคุณลักษณะ (A)			
4. มีวินัย	- แบบสังเกต	- บันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	-

11. บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 1)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

10.3 ข้อเสนอแนะ

บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 2)

10.1 ผลการสอน

10.2 ปัญหา

10.3 ข้อเสนอแนะ

บันทึกหลังสอบ (ครั้งที่ 3)

ผลการสอบ

ลงชื่อ.....

(นางสาวบงกช เรื่องทองดี)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

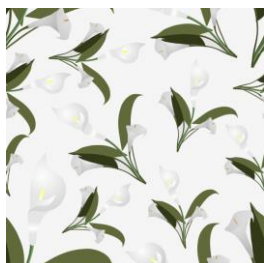
ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม

การออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรม (Abstract Art)

ศิลปะนามธรรม หมายถึง ศิลปะที่แสดงถึงทัศนคติที่เกี่ยวข้องกับจิตใจ เป็นศิลปะที่ไม่ได้แสดงถึงความสมจริงของสี สัน รูปภาพ และสภาพแวดล้อม เพื่อสร้างสัดส่วนซึ่งอาจจะประกอบขึ้นในระดับความเป็นนามธรรมที่แตกต่างกันไป เน้นอิสระของเส้นสี รูปร่างที่แปลกใหม่ การตัดต่อ ตัดทอนรูปทรงขึ้นมาใหม่ ที่ไม่ได้จำกัดอยู่บนรูปสี่เหลี่ยมหรือสามเหลี่ยม การถ่ายทอดภาพนำเสนอออกมาทางภาพสองมิติและสามมิติ ส่วนใหญ่จะไม่พรรณนาเรื่องราวตามความเป็นจริง เพราะเป็นศิลปะไร้รูปแบบตายตัว ศิลปะไร้รูปธรรม และศิลปะไม่แสดงลักษณะ ด้วยความที่เป็นศิลปะแบบนามธรรมทำให้ไม่สามารถโยงเข้ากับแหล่งอ้างอิงรูปธรรมใด ๆ ได้เลยไม่ว่าจะเป็นภาพธรรมชาติ หรือภาพวาดเหมือนของบุคคล จนทำให้เกิดการตีความได้ อย่างไรก็ตามจำกัด เกิดอารมณ์ความรู้สึกและความเข้าใจในตัวภาพแตกต่างกันไป

ด้วยอัตลักษณ์ที่ไม่ตายตัวของศิลปะนามธรรม (Abstract Art) จึงทำให้ผู้เสพงานศิลปะมีทัศนคติในการพิจารณาพิเคราะห์พรรณนาเกี่ยวกับงานศิลปะนั้นๆ แตกต่างกันไปตามมุมมองของแต่ละบุคคล ซึ่งจะว่าไปแล้วนอกจากเส้น

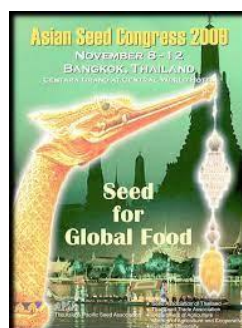
รูปแบบนามธรรมในงานอุตสาหกรรมสิ่งทอ (การออกแบบลายผ้า)



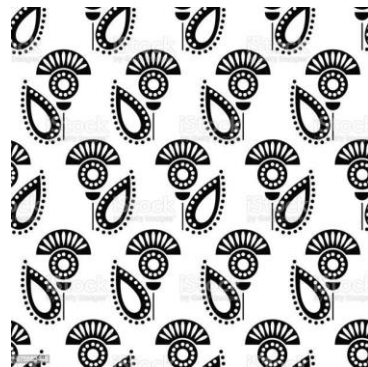
รูปแบบนามธรรมในงานสถาปัตยกรรม (การออกแบบตกแต่งห้อง)



รูปแบบนามธรรมในงานโฆษณา

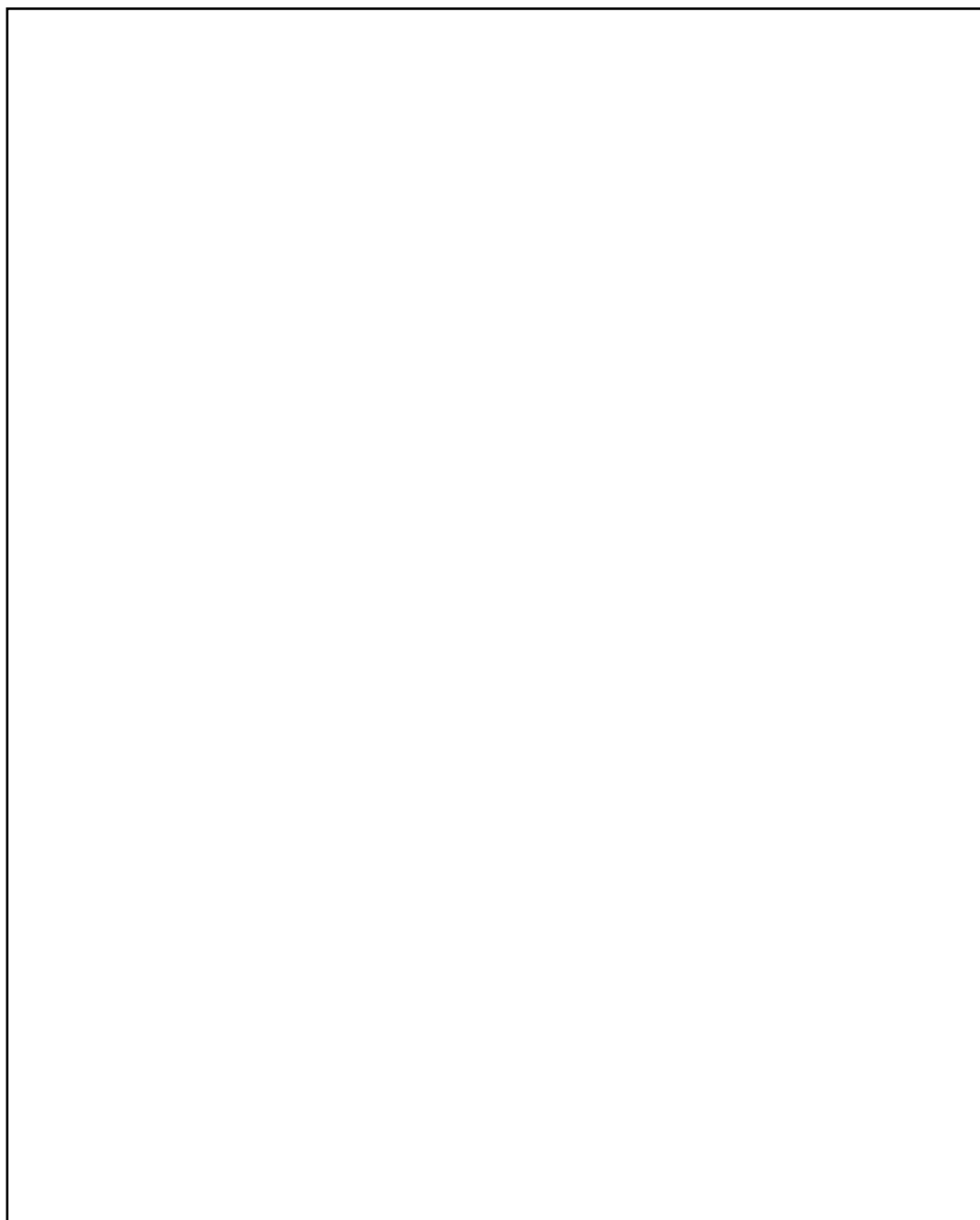


ตัวอย่างผลงาน การออกแบบรูปภาพรูปแบบนามธรรม ที่แสดงทางด้าน
ความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม



ใบงานกิจกรรมที่ 3 ระดมพลังความคิด

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ เรื่อง การ ออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ โดยให้ออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรม ที่ แสดงทางด้านความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม สื่อความหมายด้วย สี และลายเส้น เป็นภาพ 2 หรือ 3 มิติ ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น



กลุ่มที่ สมาชิกภายในกลุ่ม

1..... ชั้น..... เลขที่.....

2..... ชั้น..... เลขที่.....

3..... ชั้น..... เลขที่.....

4..... ชั้น..... เลขที่.....

5..... ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 4 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

เวลา 3 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์

วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดยใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ

ศ 1.1 ม.1/5 ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิดและข้อมูล

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกแบบรูปภาพในรูปแบบนามธรรมอย่างสร้างสรรค์ได้ (K)
2. มีทักษะการปฏิบัติ (P)
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม (P)
4. มีวินัย (A)

3.สาระสำคัญ

การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติ มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม และมีวินัย

4.สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและรูปแบบของการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์
2. ลักษณะของการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์

5.หลักฐานของการเรียนรู้

- 5.1 ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานกิจกรรมที่ 4 ระดมพลังความคิด

5.2 การวัดและประเมินผล

- ตรวจใบงานกิจกรรมที่ 4 ระดมพลังความคิด

6.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์)

กิจกรรม ครั้งที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความตระหนัก

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล

1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับ ความรู้เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์

เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ในรูปแบบต่าง ๆ จากประสบการณ์ของตนเอง

1.3 ครูนำสัญลักษณ์ที่เป็นรูปภาพของสินค้า ร้านค้า หรือธนาคาร มาให้นักเรียนวิเคราะห์เกี่ยวกับการออกแบบรูปภาพ โดยครูใช้คำถามกระตุ้นความคิด ดังนี้

ตัวอย่างรูปภาพตราสัญลักษณ์ของธนาคารกรุงเทพฯ

- ภาพนี้มีรูปร่างคล้ายกับอะไร
- ภาพนี้ใช้สีอะไรบ้าง
- ภาพนี้สื่อความหมายเกี่ยวข้องกับธนาคารอย่างไร
- ถ้าให้เปลี่ยนสัญลักษณ์นี้จะเปลี่ยนอะไรบ้าง

1.4 ครูนำภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ จากสื่อ Power Point มาให้นักเรียนร่วมกันวิพากษ์ วิเคราะห์เกี่ยวกับผลิตภัณฑ์การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือว่ามีรูปแบบในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในลักษณะอย่างไร แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานเป็นอย่างไร

1.5 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ในการออกแบบสัญลักษณ์ผู้ออกแบบจะต้องใช้ความรู้ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาของสิ่งที่ต้องการจะสื่อความหมาย แล้วสังเคราะห์ออกมาเป็นรูปภาพที่สามารถบอกความหมายได้ เพราะการออกแบบเครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ เป็นเครื่องหมายที่สร้างความเชื่อมั่น กระตุ้นความน่าสนใจของบริษัท สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ และเน้นถึงคุณภาพที่น่าเชื่อถือด้วยรูปลักษณ์ของเครื่องหมายที่ปรากฏ ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานมีจุดมุ่งหมายเทคนิค กระบวนการในการสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง ซึ่งมีความสำคัญมากในการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้า ตามความคิดและจินตนาการ ที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และปฏิบัติงานการสร้างสรรค์ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นระดมพลังความคิด

2.1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 4 ระดมพลังความคิด เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าอย่างสร้างสรรค์

2.2 ครูให้แต่ละกลุ่มปรึกษา และมอบหมายงานให้กับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อศึกษาค้นคว้าหาข้อมูลจากหนังสือ และอินเทอร์เน็ต

2.3 ครูให้นักเรียนระดมพลังความคิด ให้หาผลงานเกี่ยวกับการออกแบบเครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ได้รับความนิยม และเป็นที่รู้จัก กลุ่มละ 3 เครื่องหมาย รวมถึงศึกษารูปแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ผลงาน

2.4 ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับภาพที่นำเสนอ

กิจกรรม ครั้งที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3.1 ให้นักเรียนศึกษาความหมายและรูปแบบ ลักษณะของการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ในรูปแบบต่าง ๆ ในใบความรู้ที่ครูแจกให้เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และเปรียบเทียบกับงานที่นำเสนอเมื่อชั่วโมงที่แล้ว

3.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ ใบงานระดมพลังความคิด กิจกรรมที่ 4 เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ตามความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นความเรียบง่าย เป็นการสื่อความหมายสร้างความเชื่อมั่น เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจของสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยไม่ซ้ำคนเดิม และให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงาน และครูช่วยสรุป วิจารณ์ ชื่นชมผลงานเพื่อให้นักเรียนเกิดความภาคภูมิใจ และเพิ่มเติมในเรื่องการไปฝึกการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ในลักษณะอื่น ๆ ตามความสนใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นวัด/ประเมินผล

ครูและนักเรียนร่วมกันตัดสินผลงาน

ขั้นที่ 6 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

นักเรียนนำผลงานของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศในชั้นเรียนหรือป้ายนิเทศภายในโรงเรียน 1 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมผลงาน

กิจกรรม ครั้งที่ 3

ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ สร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1)

7. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่าง : เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์
2. ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์
3. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี ปากกาสี
4. แบบบันทึกคะแนนกลุ่มและเดี่ยว

8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. ห้องศิลปะ

9. กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์ในลักษณะอื่นๆเช่น สัญลักษณ์ขององค์กรหรือหน่วยงาน เพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ และฝึกฝนการปฏิบัติในเวลาว่าง

10. การวัดผล/ประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะ (K)			
1.ออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์อย่างสร้างสรรค์ได้	- ใบงานกิจกรรมที่ 4 ระดมพลังความคิด	- ตรวจสอบงานกิจกรรมที่ 4 ระดมพลังความคิด	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
ด้านกระบวนการ (P)			

จุดประสงค์	เครื่องมือการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
2. มีทักษะการปฏิบัติ	1.แบบประเมินผลงาน	1.บันทึกคะแนนในใบประเมินผลงาน	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
3.มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม	2.แบบสังเกต	2.บันทึกแบบสังเกต	-
ด้านคุณลักษณะ (A)			
4.มีวินัย	- แบบสังเกต	-บันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	-

11. บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 1)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

.....

10.3 ข้อเสนอแนะ

.....

บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 2)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

.....

10.3 ข้อเสนอแนะ

.....

บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 3)

ผลการทำแบบทดสอบ

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวบงกช เรื่องทองดี)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้า หรือผลิตภัณฑ์

การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ การออกแบบสัญลักษณ์

นักออกแบบจะต้องใช้ความรู้ความสามารถอย่างยิ่งในการวิเคราะห์เนื้อหาของสารที่จะต้องการสื่อความหมาย และสังเคราะห์ให้เป็นรูปสัญลักษณ์ที่ใช้เป็นตัวแทนอันสามารถจะบอกได้ถึงความหมาย ทั้งยังต้องใช้ความสามารถในการเขียนภาพ หรือผลิตภาพสัญลักษณ์ให้ประณีตคมชัด เพื่อสื่อความหมายได้ถูกต้องชัดเจน ในการออกแบบสัญลักษณ์ นักออกแบบจะมีแหล่งบันดาลใจสำคัญ 2 ประการคือ

1. จากธรรมชาติสิ่งแวดล้อม (Natural Form) ได้แก่ ภาพดอกไม้ ใบไม้ ภูเขา ทะเล สัตว์ ดวงอาทิตย์ ดวงจันทร์ ฯลฯ จัดเป็นสัญลักษณ์ที่เกิดจากธรรมชาติ (Natural Symbol)

2. จากรูปแบบที่มนุษย์สร้าง (Manmade Form) ได้แก่ อาคาร บ้านเรือน เครื่องใช้ สิ่งของต่าง ๆ เรียกว่าสัญลักษณ์ที่มนุษย์สร้างขึ้น (Conventional Symbol)

นอกจากนี้การออกแบบสัญลักษณ์ให้บรรลุเป้าหมาย นักออกแบบควรคำนึงถึงหลักสำคัญ 3 ประการคือ

2.ต้องเหมาะสมกับกาลเวลาทุกยุคทุกสมัย ควรหลีกเลี่ยงสิ่งที่เป็น
ความนิยมชั่วคราว

3.ต้องนำไปใช้ประโยชน์ได้หลายประการ สามารถลอกเลียนด้วยวิธี
ต่าง ๆ เช่น การย่อหรือขยายได้

จากการพิจารณาถึงสื่อสัญลักษณ์ที่มีอยู่ทั่วไปแล้ว เราพอจะแยก
ประเภทตามลักษณะเฉพาะ อาจแบ่งได้เป็น

1. ภาพเครื่องหมายจราจร เป็นกติกาสากลซึ่งเข้าใจร่วมกันทั่วไป
เพื่อความปลอดภัยในการใช้ยานพาหนะ เครื่องหมายภาพจราจรจะแสดงถึง
สัญลักษณ์การใช้รถใช้ถนนในลักษณะต่าง ๆ กัน การออกแบบจะเน้นความ
ชัดเจนของการสื่อความหมาย เข้าใจง่าย สีสันสะดุดตา

2. เครื่องหมายสถาบัน สมาคม และกลุ่มต่าง ๆ ซึ่งกำหนดรูปแบบ
เพื่อแทนหรือเป็นสัญลักษณ์ของหน่วยงานนั้น ๆ

3. เครื่องหมายบริษัท สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ เพื่อเป็นการสร้างความ
เชื่อมั่น กระตุ้นความน่าสนใจในบริษัทการค้าหรือผลิตภัณฑ์ต่าง ๆ และยัง
เป็นการเน้นถึงคุณภาพที่น่าเชื่อถือด้วยรูปลักษณ์ของเครื่องหมายที่ปรากฏ

4. ภาพเครื่องหมายสถานที่ เป็นเครื่องหมายที่แสดงสัญลักษณ์
สถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นเข้าใจร่วมกันได้โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือ
ข้อความ ซึ่งบางครั้งอาจสื่อได้ยากกว่าการใช้สัญลักษณ์ เช่น โรงพยาบาล
สนามบิน สถานีรถไฟ ห้องน้ำ

การออกแบบสัญลักษณ์ต่าง ๆ ทุกลักษณะ อาจแบ่งเป็นประเภทใหญ่ ๆ ตามลักษณะและวิธีการออกแบบได้ 3 ประเภท คือ

1. ลักษณะแบบตัวอักษร (Letter marks) ได้แก่ การออกแบบสัญลักษณ์โดยอาศัยรูปแบบตัวอักษรมาประดิษฐ์จัดวางให้สวยงาม ชัดเจน การออกแบบอาจจะใช้เฉพาะตัวอักษรหรือคำย่อของหน่วยงาน บริษัทหรือสถาบันองค์กรต่าง ๆ มาใช้

2. ลักษณะแบบภาพ (Pictograph) คือ การออกแบบสัญลักษณ์โดยใช้รูปภาพเป็นแนวคิดในการออกแบบ ภาพอาจเป็นการแสดงทิศทาง กิจกรรม การกระทำ หรือภาพสัญลักษณ์ต่าง ๆ

3. ลักษณะแบบผสมผสาน (Combination Marks) คือการออกแบบภาพสัญลักษณ์ โดยนำเอารูปแบบตัวอักษรกับรูปภาพมาประกอบกันในการออกแบบอย่างสัมพันธ์กันและเหมาะสม

แนวคิดในการออกแบบ

ในการออกแบบสัญลักษณ์ ควรจะยึดหลักกว้าง ๆ เพื่อเป็นแนวคิด ดังนี้

- 1.แนวคิดเกี่ยวกับความงาม
- 2.แนวคิดเกี่ยวกับความหมาย
- 3.แนวคิดในการสร้างความเด่นและน่าสนใจ
4. ความเหมาะสมในการออกแบบและการใช้งาน

เครื่องหมายบริษัท สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ลักษณะแบบตัวอักษร

Google



เครื่องหมายบริษัท สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ลักษณะแบบรูปภาพ

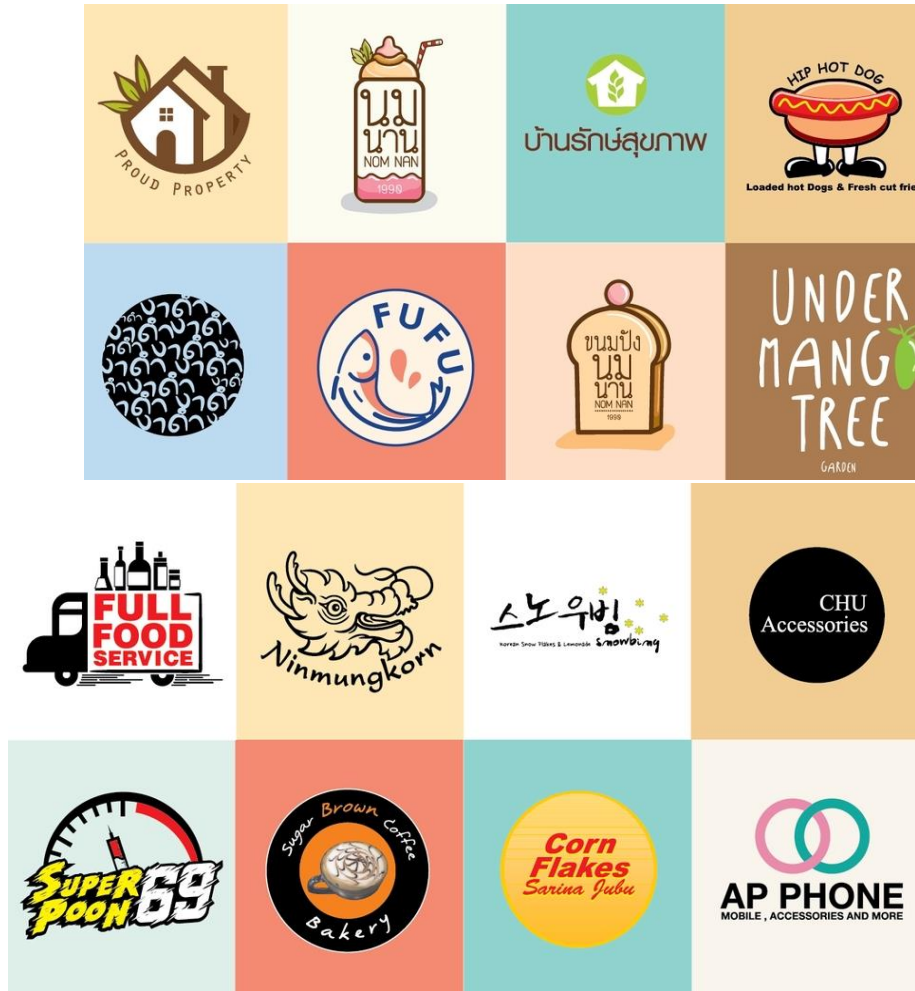


เครื่องหมายบริษัท สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ลักษณะแบบผสมผสาน



ตัวอย่างผลงาน

การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์



ใบงานกิจกรรมที่ 4 ระดมพลังความคิด

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสินค้าหรือผลิตภัณฑ์สร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ตามความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเน้นความเรียบง่าย เป็นการสื่อความหมายสร้างความเชื่อมั่น เพื่อกระตุ้นความน่าสนใจของสินค้าและผลิตภัณฑ์ที่มีความแปลกแตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น

แนวความคิดในการออกแบบ

.....

.....

.....

.....

.....

กลุ่มที่ สมาชิกภายในกลุ่ม

- 1..... ชั้น..... เลขที่.....
- 2..... ชั้น..... เลขที่.....
- 3..... ชั้น..... เลขที่.....
- 4..... ชั้น..... เลขที่.....
- 5..... ชั้น..... เลขที่.....

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5

การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

หน่วยการเรียนรู้ที่ 3 การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 5 การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1
 เวลา 3 ชั่วโมง

1.มาตรฐานการเรียนรู้/ตัวชี้วัด

มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
 วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม.1/1 บรรยายความแตกต่างและความคล้ายคลึงกันของงานทัศนศิลป์ และสิ่งแวดล้อมโดย
 ใช้ความรู้เรื่องทัศนธาตุ

ศ 1.1 ม.1/5 ออกแบบรูปภาพ สัญลักษณ์ หรือกราฟิกอื่น ๆ ในการนำเสนอความคิดและข้อมูล

2.จุดประสงค์การเรียนรู้

1. ออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่อย่างสร้างสรรค์ได้ (K)
2. มีทักษะการปฏิบัติ (P)
3. มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม (P)
4. มีวินัย (A)

3.สาระสำคัญ

การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่อย่างสร้างสรรค์ มีทักษะการปฏิบัติ มีทักษะ
 กระบวนการทำงานกลุ่ม และมีวินัย

4.สาระการเรียนรู้

1. ความหมายและรูปแบบของการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่
2. ลักษณะของการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่

5.หลักฐานของการเรียนรู้

- 5.1 ชิ้นงาน/ภาระงาน

- ใบงานกิจกรรมที่ 5 ระดมพลังความคิด

5.2 การวัดและประเมินผล

- ตรวจใบงานกิจกรรมที่ 5 ระดมพลังความคิด

6.การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ (แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์)

กิจกรรม ครั้งที่ 1

ขั้นที่ 1 ขั้นสร้างความตระหนัก

1.1 ครูแจ้งจุดประสงค์การเรียนรู้ รูปแบบการจัดการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผล

1.2 ครูและนักเรียนร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับ ความรู้เรื่อง ออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมาย สถานที่ในรูปแบบต่าง ๆ จากประสบการณ์ของตนเอง

1.3 ครูนำภาพสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ จากสื่อ Power Point มาให้นักเรียนร่วมกัน วิพากษ์ วิเคราะห์เกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ หรือว่ามีรูปแบบในการสร้างสรรค์ชิ้นงานในลักษณะอย่างไร แนวความคิดและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์งานเป็นอย่างไร

1.4 ครูให้ข้อเสนอแนะเพิ่มเติมว่า ในการออกแบบสัญลักษณ์ผู้ออกแบบจะต้องใช้ความรู้ ความสามารถในการวิเคราะห์เนื้อหาของสิ่งที่ต้องการจะสื่อความหมาย แล้วสังเคราะห์ออกมาเป็น สัญลักษณ์ที่สามารถบอกความหมายได้ เพราะการออกแบบเครื่องหมายสถานที่ เป็นเครื่องหมายที่ แสดงสัญลักษณ์สถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นเข้าใจร่วมกันได้โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ ซึ่ง บางครั้งอาจสื่อได้ยากกว่าการใช้สัญลักษณ์ เช่น โรงพยาบาล สนามบิน สถานีรถไฟ ห้องน้ำ การ ออกแบบควรคำนึงถึงหลักสำคัญในการออกแบบ ทำให้สัญลักษณ์มีความงดงามของรูปแบบเป็นที่ นิยมเหมาะสมกับกาลเวลาทุกยุคทุกสมัย ผู้ที่สร้างสรรค์ผลงานมีจุดมุ่งหมาย เทคนิค กระบวนการใน การสร้างสรรค์ผลงานในรูปแบบของตนเอง ตามความคิดและจินตนาการ ที่นักเรียนจะได้เรียนรู้และ ปฏิบัติงานการสร้างสรรค์ในขั้นต่อไป

ขั้นที่ 2 ขั้นระดมพลังความคิด

2.1 แบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 4-5 คน ให้แต่ละกลุ่มทำใบกิจกรรมที่ 5 ระดมพลัง ความคิด เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่อย่างสร้างสรรค์

2.2 ครูให้แต่ละกลุ่มปรึกษา และมอบหมายงานให้กับสมาชิกภายในกลุ่มเพื่อศึกษาค้นคว้าหา ข้อมูลจากหนังสือ และอินเทอร์เน็ต

2.3 ครูให้นักเรียนระดมพลังความคิด ให้หาผลงานเกี่ยวกับการออกแบบสัญลักษณ์ เครื่องหมายสถานที่ เช่นสัญลักษณ์ของ โรงพยาบาล สนามบิน สถานีรถไฟ ห้องน้ำ ที่ได้รับความนิยม

และเป็นที่ยึด กลุ่มละ 3 เครื่องหมาย รวมถึงศึกษารูปแบบและแรงบันดาลใจในการสร้างสรรค์ ผลงาน

2.4 ร่วมกันอภิปรายเกี่ยวกับภาพที่นำเสนอ

กิจกรรม ครั้งที่ 2

ขั้นที่ 3 ขั้นสร้างสรรค์ชิ้นงาน

3.1 ให้นักเรียนศึกษาความหมายและรูปแบบ ลักษณะของออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมาย สถานที่ ในรูปแบบต่าง ๆ ในใบความรู้ที่ครูแจกให้เพื่อเป็นแนวทางในการปฏิบัติงาน และ เปรียบเทียบกับงานที่นำเสนอเมื่อชั่วโมงที่แล้ว

3.2 ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปฏิบัติการสร้างสรรค์ผลงานตามความคิดและจินตนาการ ใบ งานระดมพลังความคิด กิจกรรมที่ 5 เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่สร้างสรรค์ โดยให้นักเรียนออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ตามความคิดสร้างสรรค์ แสดงสัญลักษณ์ สถานที่ต่าง ๆ ที่แสดงให้เห็นและเข้าใจร่วมกันได้ โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ ที่มีความแปลก แตกต่างไม่ซ้ำกับผู้อื่น เป็นภาพที่สื่อความหมายและสวยงาม

ขั้นที่ 4 ขั้นนำเสนอผลงาน

ตัวแทนนักเรียนแต่ละกลุ่มออกมานำเสนอผลงานของตนเองหน้าชั้นเรียน โดยไม่ซ้ำคนเดิม และให้เพื่อนในชั้นเรียนร่วมกันวิจารณ์ผลงาน และครูช่วยสรุป วิจารณ์ ชื่นชมผลงานเพื่อให้นักเรียน เกิดความภาคภูมิใจ และเพิ่มเติมในเรื่องการไปฝึกออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ในลักษณะ อื่น ๆ ตามความสนใจ

ขั้นที่ 5 ขั้นวัด/ประเมินผล

ครูและนักเรียนร่วมกันตัดสินผลงาน

ขั้นที่ 6 ขั้นเผยแพร่ผลงาน

นักเรียนนำผลงานของกลุ่มตนเองไปจัดป้ายนิเทศในชั้นเรียนหรือป้ายนิเทศภายในโรงเรียน 1 สัปดาห์ เพื่อให้ผู้ปกครองได้ชื่นชมผลงาน

กิจกรรม ครั้งที่ 3

ให้นักเรียนแต่ละคนทำแบบทดสอบการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่สร้างสรรค์ (ตอบวัตถุประสงค์งานวิจัยข้อที่ 1)

7. สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่าง : เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่

2. ใบความรู้ เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่
3. ดินสอ ยางลบ ดินสอสี ปากกาสี
4. แบบบันทึกคะแนนกลุ่มและเดี่ยว

8. แหล่งการเรียนรู้

1. ห้องสมุด
2. ห้องคอมพิวเตอร์
3. ห้องศิลปะ

9. กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนศึกษาหาความรู้ เรื่อง การออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ในลักษณะอื่นๆ เช่น สัญลักษณ์ขององค์กรหรือหน่วยงาน เพิ่มเติมจากสื่อต่าง ๆ และฝึกฝนการปฏิบัติในเวลาว่าง

10. การวัดผล/ประเมินผล

จุดประสงค์	เครื่องมือการประเมิน	วิธีการประเมิน	เกณฑ์การประเมิน
ด้านทักษะ (K)			
1.ออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่อย่างสร้างสรรค์ได้	- ใบงานกิจกรรมที่ 5 ระดมพลังความคิด	- ตรวจใบงานกิจกรรมที่ 5 ระดมพลังความคิด	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
ด้านกระบวนการ (P)			
2. มีทักษะการปฏิบัติ	1.แบบประเมินผลงาน	1.บันทึกคะแนนในใบประเมินผลงาน	- ตามเกณฑ์ที่ตั้งขึ้น
3.มีทักษะกระบวนการทำงานกลุ่ม	2.แบบสังเกต	2.บันทึกแบบสังเกต	
ด้านคุณลักษณะ (A)			
4.มีวินัย	- แบบสังเกต	-บันทึกแบบสังเกตพฤติกรรม	-

11. บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 1)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

.....

10.3 ข้อเสนอแนะ

.....

บันทึกหลังสอน (ครั้งที่ 2)

10.1 ผลการสอน

.....

10.2 ปัญหา

.....

10.3 ข้อเสนอแนะ

.....

บันทึกหลังสอบ (ครั้งที่ 3)

ผลการทำแบบทดสอบ

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาวบังกลด เรืองทองดี)

ตำแหน่ง ครู

...../...../.....

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กิจกรรมที่ 1 การต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติที่กำหนดให้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพเหมือนจริงตามธรรมชาติ ที่กำหนดให้เป็นลวดลายตามธรรมชาติ ตามจินตนาการ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม , ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที



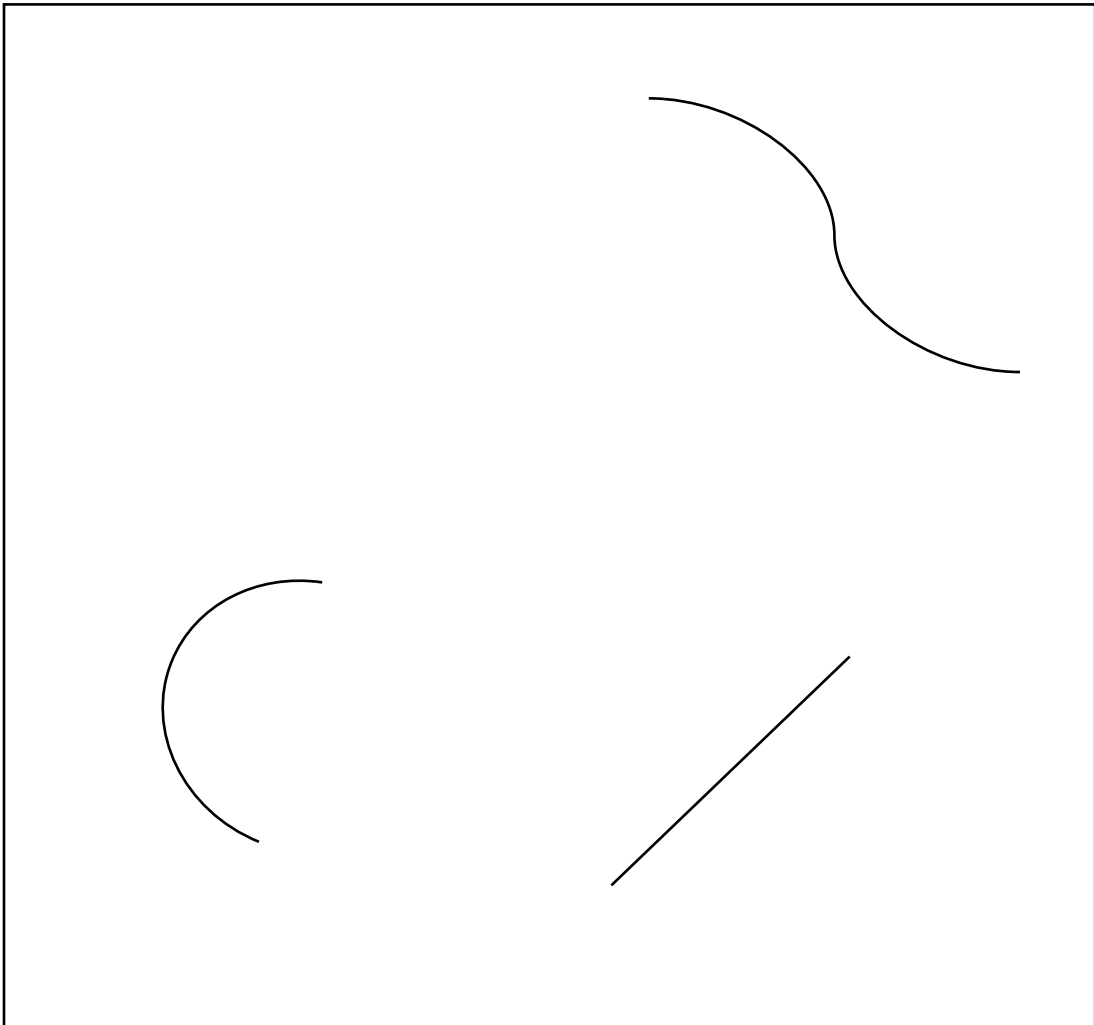
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กิจกรรมที่ 2 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบตัดทอน ที่กำหนดให้

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

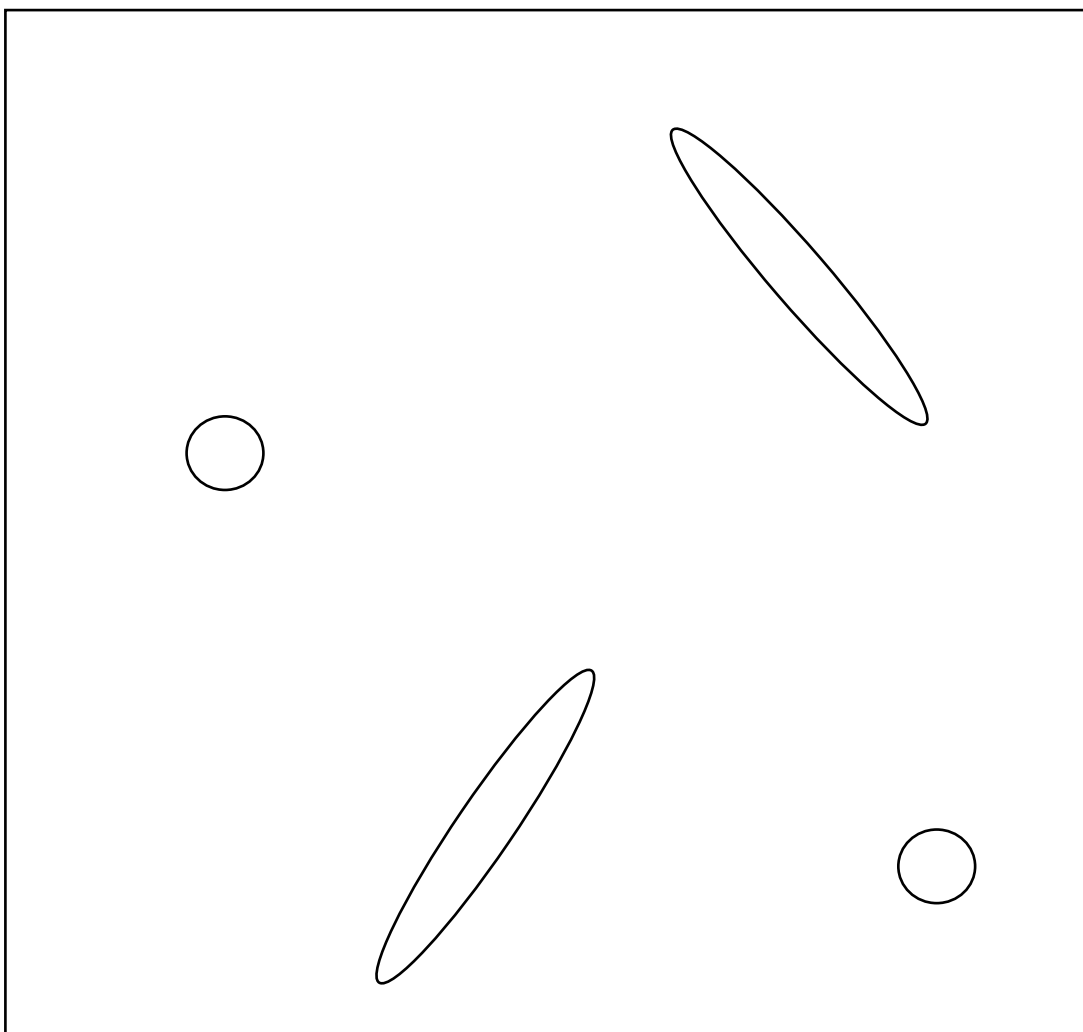
คำชี้แจง ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ในรูปแบบภาพตัดทอนภาพของคน สัตว์ และสิ่งของ ในลักษณะที่บิดเบือนไปจากของจริงมีรูปแบบเหมือนจริงที่น้อยที่สุด ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงามแปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที



แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)
กิจกรรมที่ 3 การต่อเติมรูปภาพรูปแบบนามธรรม ที่กำหนดให้
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจงให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ในรูปแบบนามธรรมโดยให้นักเรียนออกแบบรูปภาพศิลปะนามธรรมที่แสดงทางด้านความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วย ปากกาหมึกซึม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที



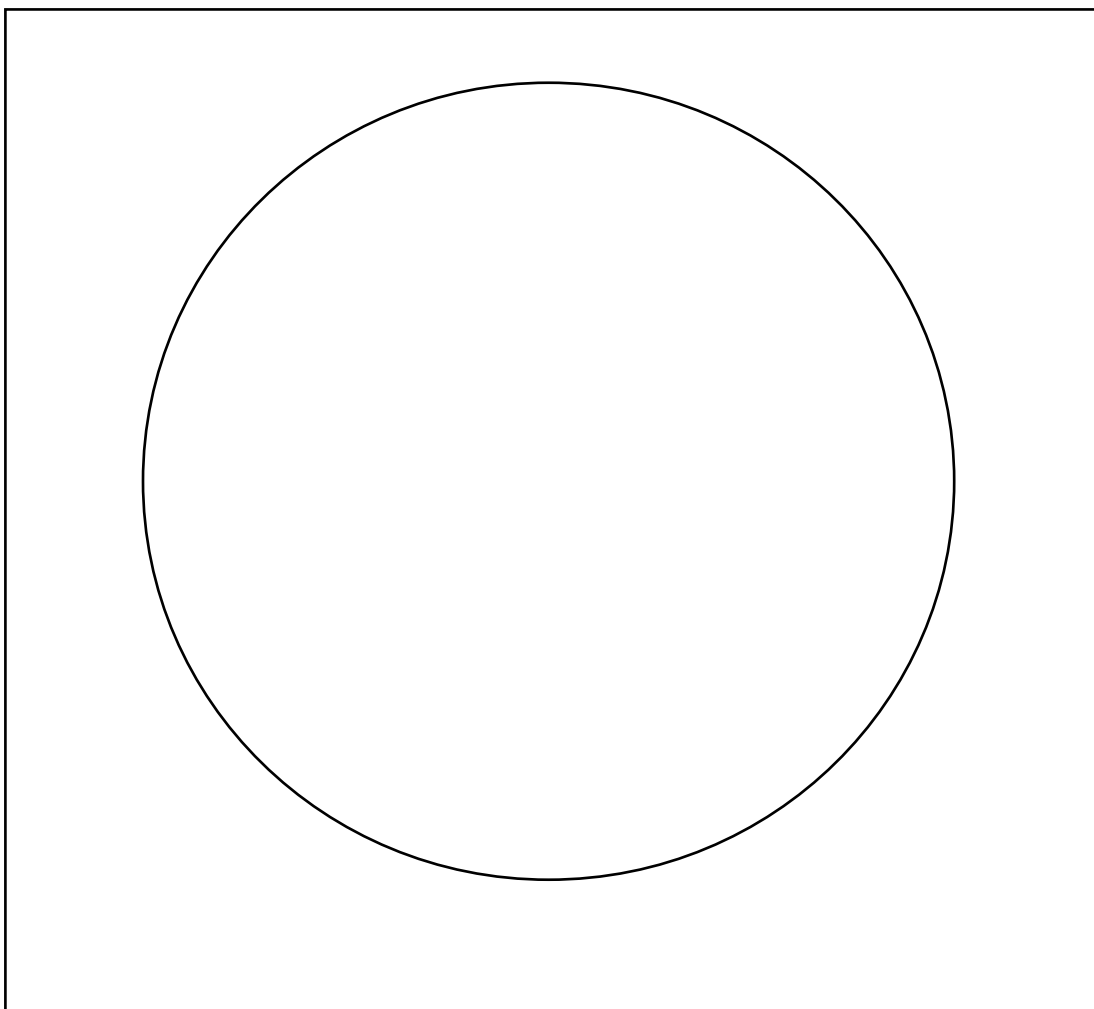
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กิจกรรมที่ 4 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์

ที่กำหนดให้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในการออกแบบสัญลักษณ์สินค้าหรือผลิตภัณฑ์ ของร้านเบอเกอร์รี่ ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกามิกซีม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที



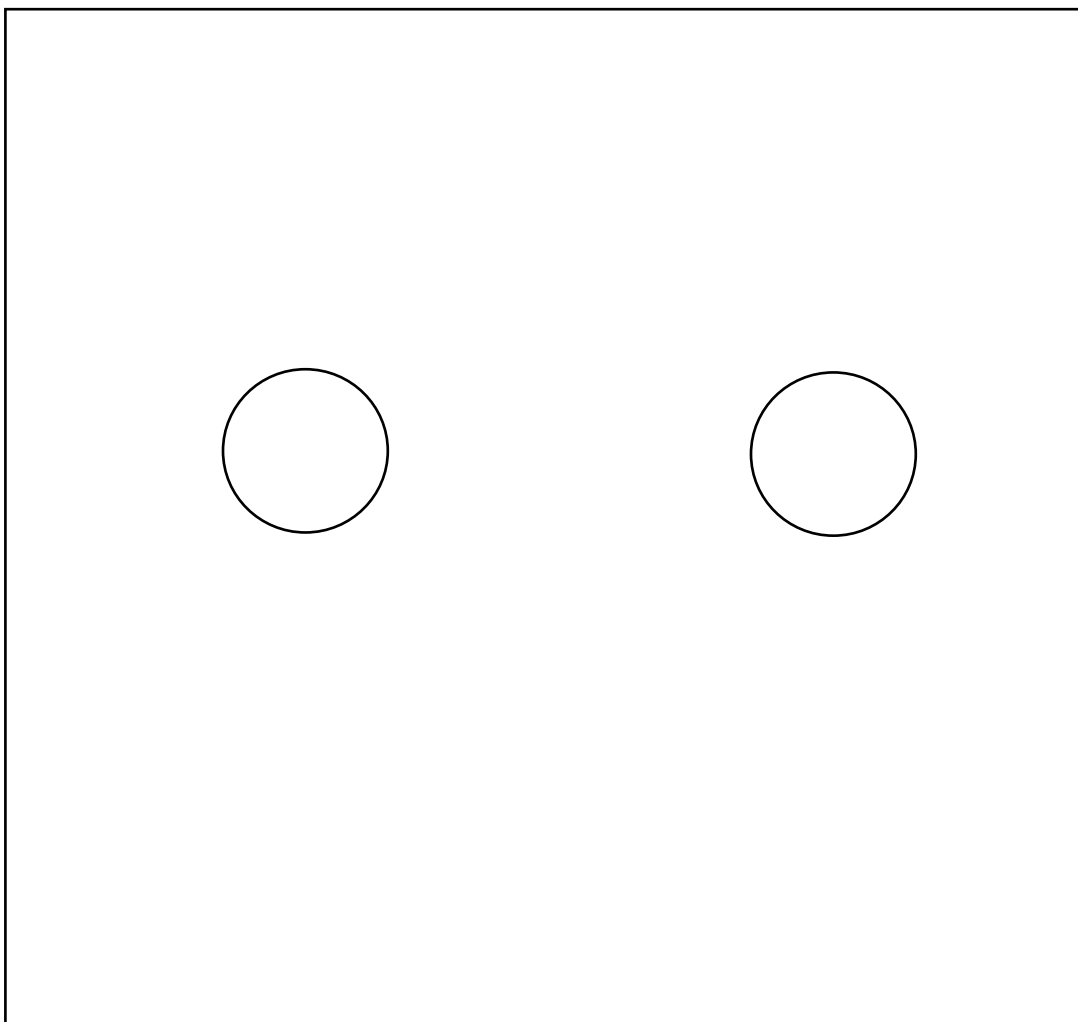
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ (ทัศนศิลป์)

กิจกรรมที่ 5 การต่อเติมรูปภาพการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่

ที่กำหนดให้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ (ทัศนศิลป์) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1

ชื่อ..... ชั้น..... เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมรูปภาพที่กำหนดให้ ในการออกแบบสัญลักษณ์เครื่องหมายสถานที่ ของห้องน้ำชาย/หญิง ที่แสดงให้รู้และเข้าใจร่วมกันได้ โดยไม่ต้องใช้ตัวหนังสือหรือข้อความ และบอกถึงการสื่อความหมาย ตามจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ มาประกอบเป็นภาพ โดยนำเส้นและรูปร่างต่าง ๆ มีการจัดวางองค์ประกอบศิลป์ที่สวยงาม แปลกใหม่และ ไม่ซ้ำหรือลอกเลียนแบบใคร โดยใช้ ดินสอสีระบายผลงานตามจินตนาการของตนเอง และเก็บรายละเอียดพร้อมตัดเส้นด้วยปากกามิกซีม,ปากกาเคมีสีดำ ให้ประณีตและสวยงาม ใช้เวลา 30 นาที



**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อ
การจัดการเรียนรู้แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1**

ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกทางบวกของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้รูปแบบการสอนแบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจแบบมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Score) รวมทั้งหมด 20 ข้อ ประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้

1. ด้านเนื้อหา
2. ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้
3. ด้านบทบาทครู
4. ด้านบทบาทผู้เรียน
5. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน
6. ด้านการวัดประเมินผลการเรียน

แบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสมของข้อคำถาม และพิจารณาความสอดคล้องกับวัตถุประสงค์การวิจัย โดยการหาค่าดัชนีความสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence: IOC) ตามเกณฑ์ของ (พวงรัตน์ ทวีรัตน์.2540: 117) ข้อมูลที่ได้จากการตอบแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนใน ครั้งนี้ ผู้วิจัยจะนำมาวิเคราะห์ และสรุปผล ในลักษณะภาพรวม เพื่อนำข้อมูลไปใช้ในการปรับปรุง พัฒนางานด้านการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

แบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น โดยดำเนินการคัดเลือกแบบสอบถามความพึงพอใจที่มีคุณภาพจำนวน 20 ข้อจากข้อคำถามทั้งหมด 30 ข้อ โดยพิจารณาวิเคราะห์จากค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามในแต่ละด้าน ซึ่งประกอบด้วย 6 ด้าน ดังนี้

- | | | |
|--------------------------------|---------------------|-------------|
| 1. ด้านเนื้อหา | จำนวนข้อคำถาม 3 ข้อ | เลือก 2 ข้อ |
| 2. ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้ | จำนวนข้อคำถาม 5 ข้อ | เลือก 3 ข้อ |
| 3. ด้านบทบาทครู | จำนวนข้อคำถาม 6 ข้อ | เลือก 4 ข้อ |
| 4. ด้านบทบาทผู้เรียน | จำนวนข้อคำถาม 5 ข้อ | เลือก 3 ข้อ |
| 5. ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน | จำนวนข้อคำถาม 7 ข้อ | เลือก 5 ข้อ |
| 6. ด้านการวัดประเมินผลการเรียน | จำนวนข้อคำถาม 4 ข้อ | เลือก 3 ข้อ |

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

แบบส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

คำชี้แจงสำหรับนักเรียน

1. โปรดอ่านแบบสอบถามนี้และตอบความพึงพอใจ
2. แบบสอบถามนี้ไม่มีข้อถูกผิดและไม่มีคะแนน
3. นักเรียนอ่านแล้วตอบตามความคิดเห็นของตนเอง
4. นักเรียนไม่ต้องระบุชื่อ-นามสกุล
5. ให้นักเรียนกาเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องตามความหมายดังนี้

พึงพอใจมากที่สุด	คะแนน	5	คะแนน
พึงพอใจมาก	คะแนน	4	คะแนน
พึงพอใจปานกลาง	คะแนน	3	คะแนน
พึงพอใจน้อย	คะแนน	2	คะแนน
พึงพอใจน้อยที่สุด	คะแนน	1	คะแนน

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
ด้านเนื้อหา						
1	เนื้อหากระตุ้นให้นักเรียนเกิดการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี					
2	นักเรียนสามารถทำความเข้าใจในเนื้อหาได้ด้วยตนเอง					
ด้านสื่อการจัดการเรียนรู้						
3	สื่อการเรียนรู้มีความหลากหลาย น่าสนใจ					
4	สื่อการเรียนรู้มีความเหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนรู้					
5	สื่อการเรียนรู้กระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์					

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
6	ครูตั้งคำถามกระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์อยู่เสมอ					
7	ครูเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกทางความคิดได้อย่างอิสระ					
8	ครูกระตุ้นให้นักเรียนเห็นความสำคัญของการทำงานกลุ่ม					
9	ครูฝึกให้นักเรียนสนทนากับครูและเพื่อน และยอมรับความคิดเห็นของผู้อื่น					
ด้านบทบาทของนักเรียน						
10	นักเรียนได้แสดงความคิดเห็นอย่างอิสระแต่อยู่ในขอบเขตของกิจกรรม					
11	นักเรียนนำความรู้จากการศึกษา เทคนิควิธีการปฏิบัติงานไปประยุกต์ใช้ในการปฏิบัติงานอย่างสร้างสรรค์และนำไปปรับใช้กับวิชาต่างๆ ได้					
12	นักเรียนได้สร้างสรรค์ชิ้นงานอย่างอิสระ ผลงานมีความแปลกใหม่สำเร็จสมบูรณ์ ประณีต สวยงาม					
ด้านกิจกรรมการเรียนการสอน						
13	กิจกรรมการเรียนรู้มีความชัดเจน สามารถปฏิบัติงานได้จริง					
14	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนได้ดียิ่งขึ้น					
15	กิจกรรมการเรียนรู้ช่วยให้นักเรียนได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้จากการระดมพลังความคิด					

ข้อที่	ข้อความ	ระดับความพึงพอใจ				
		มากที่สุด	มาก	ปานกลาง	น้อย	น้อยที่สุด
16	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างสรรค์งานศิลปะได้อย่างอิสระ					
17	กิจกรรมการเรียนรู้ทำให้นักเรียนได้มีโอกาสดำเนินงานให้สาธารณชนได้ชื่นชมผลงาน					
ด้านวัดผลประเมินผล						
18	นักเรียนมีความพึงพอใจกับวิธีการวัดและการประเมินผล					
19	นักเรียนมีความพึงพอใจในการนำเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน					
20	มีการแจ้งผลประเมินให้นักเรียนทราบทุกครั้งเพื่อให้นักเรียนไปปรับปรุงผลงานให้ดียิ่งขึ้น					

ข้อเสนอแนะ

.....

.....

ภาคผนวก จ

ผลการสอบวัดภาษาอังกฤษตามเกณฑ์ CEFR



ประกาศมหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา
เรื่อง ผลการสอบวัดสมรรถภาพภาษาอังกฤษ (CEFR)
ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา

ด้วยบัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ได้ดำเนินการจัดสอบวัดสมรรถภาพภาษาอังกฤษ (CEFR) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ตามข้อบังคับสภามหาวิทยาลัยราชภัฏบ้านสมเด็จเจ้าพระยา ว่าด้วยการจัดการศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา พ.ศ.๒๕๖๑ หมวด ๗ ข้อ ๒๙ (๗) นักศึกษาทุกระดับการศึกษาของบัณฑิตศึกษาต้องผ่านเกณฑ์การสอบภาษาอังกฤษตามประกาศมหาวิทยาลัยก่อนสำเร็จการศึกษา

ในกรณี บัณฑิตวิทยาลัยได้ดำเนินการสอบเสร็จเรียบร้อยแล้ว ขอแจ้งผลการสอบวัดสมรรถภาพภาษาอังกฤษ (CEFR) ของนักศึกษาระดับบัณฑิตศึกษา ดังรายชื่อ

จึงเรียนมาเพื่อให้นักศึกษาทุกท่านทราบโดยทั่วถึงกัน

ประกาศ ณ วันที่ ๕ ตุลาคม พ.ศ. ๒๕๖๔

(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลินดา เกนขั้วมา)
อธิการบดี

รายงานผลคะแนนการสอบ CEFR ระดับบัณฑิตศึกษา

จัดสอบโดยบัณฑิตวิทยาลัย เมื่อวันที่ 3 กันยายน 2564

ลำดับ	รหัสนักศึกษา	ชื่อ-นามสกุล	คะแนน	ระดับ	สาขาวิชา
1	6263103001	นางจิรวรรณ จิตต์การุณย์	115	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
2	6263103002	นางสาวประดับดาว คำสมัย	115	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
3	6263103003	พระจිරศักดิ์ อนัญญาวงศ์	113	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
4	6263103004	นางสาวจิตติวราดา เกษสาคร	115	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
5	6263103005	นางสาวณัฐลียา สมบูรณ์	116	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
6	6263103006	นางสาวศศิกานต์ สุทธินันท์รัตน์	115	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
7	6263103007	นางลักขมี เขียมวงศ์	115	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
8	6263103008	นางสาวขวัญฤทัย แก้วไพฑูริย์	105	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
9	6263103009	นางสาวน้ำฝน ปินดา	105	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
10	6263103010	นางสาวโสพิศ จิตรเสนาะ	110	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
11	6263103011	นางชมชนก ทองมูลเนื่อง	109	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
12	6263103012	นางนภาพร นาคหลง	87	C1	ป.โท หลักสูตรและการสอน
13	6263103013	นางสาวไอลดา เพ็ญสุข	107	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
14	6263103014	นางพวงเพชร เพ็ญไพบูลย์	117	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
15	6263103015	นางสาวอิศรารัตน์ อิมใจ	116	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน
16	6263103016	นางสาวบังกลด เรืองทองดี	114	C2	ป.โท หลักสูตรและการสอน

ภาคผนวก ฉ

แบบตอบรับการตีพิมพ์ในการประชุมวิชาการระดับนานาชาติ



The Development of Artistic Creativity with Creativity-Based Learning of Mathayomsuksa 1 Students

Bongklod Raungthongdee¹, Assoc. Prof. Dr. Areewan Iamsa-art²,

Assoc. Prof. Dr. Jittawisat Wimuttipanya³, Asst. Prof. Dr. Prapai Sridama⁴

^{1,2,3} Department of Curriculum and Instruction, Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok, 10600 Thailand

⁴ Department of Digital Technology Management for Education, The Graduate School Bansomdejchaopraya Rajabhat University, Bangkok, 10600 Thailand

Corresponding author: Asst. Prof. Dr. Prapai Sridama

Email: prapaiknamb@gmail.com

Abstract— The purposes of this research were 1) to develop artistic creativity with creativity-based learning of Mathayomsuksa 1 students, and 2) to study students' satisfaction using creativity-based learning. The sample consisted of 38 Mathayomsuksa 1 students of Saint Joseph Bangna School. The research instruments were 1) lesson plans, 2) testing paper, and 3) questionnaires. Statistical analysis were accomplished by percentage, mean, and standard deviation. In addition, This research used the statistical tools such as the index of item objective congruence: IOC for the knowledge management plan and the creativity tests. The result of research were 1) the artistic creativity with creativity-based learning were at good level more than 70 %, and 2) the students' satisfaction with creativity-based learning were overall at the highest level. That is equal 4.86.

Keywords— Artistic Creativity, Creativity-Based Learning

1. INTRODUCTION

The core curriculum of basic education, B.E. in 2008 has learning standard in the art subject group. Artistic subjects can help delvelop students' creativity, artistic imagination, appreciation for beauty, aesthetics, and values that affect the quality of human life. Artistic activities develop students physically, mentally, intellectually, emotionally, and socially, as well as contribute to the development of the environment. In addition, art can encourage students to have self-confidence which is the basis for further study or career. The first content of art learning (visual arts) consists of Standard Pro 1.1

(creating visual arts according to imagination, and creativity, criticizing, analyzing, valuing visual arts, expressing feelings, thoughts on art independently), and Standard Pro 1.2 (understanding the relationship between visual arts, history and culture, appreciating visual arts which is cultural heritage, local wisdom, Thai and international wisdom) [1].

Creativity is one of the cognitive attributes that are inherent in all people and can be promoted to a higher level. Creativity develops students to be independent, think out of the box, and always find new ways to innovate [2]. In the Arts of Learning that foster students' creativity, an atmosphere of acceptance should be created, and students are encouraged to express their opinions freely. Students must be free to be creative until they are satisfied without blocking their creativity as creativity can be reduced or disrupted. The learning management in art learning subject groups, and visual arts subjects at the lower secondary school level will focus on developing students' knowledge and understanding, skills, techniques and methods of art. In addition, they can create visual arts according to their imagination and creativity [3]. Learners in this subject are at the level of Mathayom 1, between the ages of 12-14 years. It is an age that develops and changes in physiology and emotions because it is about to enter adolescence, which has an impact on creativity as well. Because he is an age that likes to take risks, likes to follow emotions without taking into account reasons, and has a high self-esteem. For the reasons mentioned above, children at this age are the perfect age for creative



development. In the same place, students lack confidence in creativity, are assertive, and think they are incompetent or gifted. Creative learning management helps to develop creative process skills. In the Arts of Learning Management course, students are creative and have artistic imagination which is consistent with Gorye's research [4].

The above data shows that creativity is essential for improving the quality of life and creating innovation for the global society. The researcher are aware and has great interest in studying the creative development of secondary school grade 1 student, and interested in applying a creative learning management model for use in learning management. Because it is one of the techniques to practice thinking skills to bring out the potential of students to find answers or to design and create their own work. The presentation and critique, critique, comment, evaluation and dissemination of creative works can foster artistic creativity.

The objectives of this research were 1) to develop artistic creativity by using creative learning management of Mathayomsuksa 1 students, and 2) to study the satisfaction of students studying using Creative learning management of Mathayom Suksa 1 students. The hypothesis of this research is artistic creativity. By using a learning management that promotes creativity of the Mathayom Suksa 1 students at a good level of 70 percent.

II. THEORIES AND RELATED RESEARCHES

Research on the development of artistic creativity by learning management in a way that promotes creativity For Mathayomsuksa 1 students, the researcher studied related documents and research on the following topics:

aa. Teaching and Learning Management in Art Courses Mathayom 1, St. Joseph School, Bangna, According to the Core Curriculum of Basic Education, B.E. 2551

In addition, it is able to perceive the art which helps to analyze the art, explain to others the beauty and beauty of art, tell the art related to it, the origin of the local culture, explain the history or current events that have an effect, and can be influenced by art, apply knowledge of various fields of art in daily life and integrate with other learning subjects, interested in creating art, enjoys working, assertiveness, Recognize the abilities of others, recognize and appreciate artistic values, nature, environment,

cultural heritage, local wisdom, and Thai and international wisdom [1].

CC. Theoretical Concepts of Artistic Creativity

The creativity Derived from the word thought and creativity, thought according to the Dictionary of the Royal Institute, 2013 [5], as a noun, referring to the things that arise in the mind or the knowledge that arises in the mind causing further quest for knowledge. Creative, according to the Dictionary of the Royal Academy, 2013 (The Royal Academy, 2013: 537), is a magic word, meaning to have a better initiative [5]. Department of Academic Affairs, Ministry of Education has defined creativity as the ability to see the relationship of things with stimuli as a stimulus to continually create new ideas, and ideas. This creativity consists of thinking fluency, flexibility, and individuality or originality [6]. Osborn, 1957, says that creativity is the application of imagination to the problems facing human beings. Imagination is an essential aspect of creativity that leads to the invention or production of something new [7].

DD. Creative Learning Management

The National Education Commission (2001) analyzed and synthesized the types of Creativity is divided into the following four categories:

1) Innovation is the idea of creating new things, such as new theories, inventing new things, etc. It is thinking by using the whole picture rather than breaking it up into small parts, sometimes called "innovation", which is the introduction of inventions. new to use Operations are more efficient, such as the use of machines, etc.

2) Synthesis is the combination of ideas from different sources to create new and valuable ideas, such as applying mathematical knowledge to problem solving, management, arithmetic and arithmetic. scientific theory to combine into a computer which has become another branch of science.

3) Continuous creativity (Extension) is a combination of ideas. Create a transitional type with a synthetic or structured or framed creativity. broad Continuing is the detail necessary to perform that task, such as industrial work. The creation of a car, which each year is continually improved from the original prototype.

4) Counterfeit creativity (Duplication) is a simulation or imitation of other achievements, which



may be slightly modified to be different from the original. But the portion remains the same [8].

EE. Theoretical Concepts of Satisfaction

Tashana Khamanee said that the theory related to satisfaction is as follows [9]:

1) Maslow's Hierarchical Theory of Motivation Human beings are always in demand when they are satisfied with something. Other needs will arise again, the need may be redundant or another need will arise. If there is an adequate response, there will be an important motivation for behavior that is socially acceptable and able to develop to a higher level.

2) Thorndike's Connectionism Theory is that learning takes place when humans or animals choose their reactions to connect to. Appropriate stimuli or learning takes place through associations or bonds between stimuli.

FF. Related Researches

Nittaya Wongchu in 2012 studied the development of artistic creativity on drawing and painting of students in grade 5 by learning management in a way that promotes creativity Ban Nong Ta Kai School, Nong Kae Market Khon Kae The results showed that originality score High (=21.56) Thinking Fluency High (=20.19) Thinking Flexibility High (=8.25) Thoughtful Thinking High (=9.06) [10]. Cattleya Pakkothanang in 2014 studied the effects of art learning activities by Use teaching that promotes creativity for Grade 1 students [11]. From the results of the study, it was found that 1) the students' artistic creativity skills by organizing learning activities Art using teaching that promotes creativity for Mathayom Suksa 1 students passed the criteria of 70% with a total average score of 76.63 percent, and 2) creativity in art creations with a total average score of 73.75 percent. Prin Thananchaibut in 2019 studied the development of visual arts learning management model for creative development. This is an action research (Classroom Action Research) used to develop the efficiency of the learning management model by applying the draft model of the visual arts learning management model to develop creativity. to conduct research at the Demonstration School Faculty of Education Khon Kaen University Used with students in the 4th grade who study visual arts [12].

III. RESEARCH METHODOLOGY

Research on the development of artistic creativity by learning management in a way that promotes

creativity For Mathayomsuksa 1 students, the researcher proceeded with the following steps:

G. Population and Sample

The population used in the research were students in Mathayom 1/1 - 1/4 of Saint Joseph Bangna School, semester 2, academic year 2021, with 4 classrooms. Room m.1/1 number 38 people , m.1/2 number 38 people , m.1/3 number 37 people , m.1/4 number 40 people, these population are students with mixed abilities medium and mild. The sample group used in this research is a student in Mathayom 1/1 St. School Joseph Bangna, second semester of the academic year 2021, consisted of 38 students with mixed abilities, moderately proficient and weak. This research uses a simple random method using a random drawing method using the classroom as a random unit. The independent variable is creative learning management. The dependent variables are 1) Artistic Creativity of Grade 1 Students, and 2) Satisfaction of Mathayomsuksa 1 students who studied using the creative learning management.

H. Research Tools

The instruments used in this research were divided into two categories, consisting of experimental instruments and tools used to collect data as follows: 1) The experimental tool was the art learning management plan, visual arts For students in Mathayom 1, Unit 3, Art Creation, on the subject of designing pictures and symbols by creative learning management, 5 plans, a total of 15 hours. 2) Data Collection Tools, a) The test of artistic creativity with creative learning management, which is a practice test on "Pictures and Symbols" consisting of 5 activities. It is characterized by activities to measure and assess students' abilities in 2 areas: initiative and in detail, and b) Questionnaire on student satisfaction towards creative learning management.

I. Creation and Quality of Research Tools

- Art Learning Management Plan

1) To study the documents of the Core Curriculum of Basic Education BE 2551 and the Curriculum of the Art Learning Subject Group. Mathayom 1, St. Joseph School, Bangna Concerning the vision, quality of learners, key competencies, desirable characteristics Learning standards, indicators, course descriptions unit structure measurement and evaluation is the first step.

2) To study the teacher's manual, textbooks, and group exercises for learning art. visual arts course



Grade 1 of various publishing houses is the second step.

3) To study the documents related to creating a learning management plan, documents related to creative visual arts and documents related to creativity is the third step.

TABLE I
DEFINING THE CONTENT OF THE LEARNING MANAGEMENT PLAN BY LEARNING MANAGEMENT IN A WAY THAT PROMOTED CREATIVITY IN SUBJECT 1

Learning plan	Subject	Time spent/hour
1	Natural photo-realistic design	3
2	Image design in cut form	3
3	Abstract image design	3
4	Product or product symbol design	3
5	Place mark design	3
Total		15

4) Step 4 is studying and collect information related to creative learning management from related documents and research.

5) Step 5 is designing activities and tasks to be consistent with the creative learning management process in the learning management plan.

6) Step 6 is making a learning management plan.

7) Step 7 is presentation the learning management plan that the students have created to the advisor to verify the validity of the content.

8) To bring a learning activity plan to the experts is made in this step.

9) The learning activities plan was tested with non-sample students to identify deficiencies in the learning activities plan.

10) To take the learning management plan created and through the qualification of expert tools to publish a complete learning management plan.

IV. DATA ANALYSIS RESULTS

This research was to develop artistic creativity by creative learning management for Mathayomsuksa 1 students in order to develop artistic creativity by using creative learning management of grade 1 students. Secondary School Year 1 and to study the satisfaction of students studying by using a creative learning management of Mathayomsuksa 1 students. The researcher presented the data in tabular form and interpreted the meaning, divided into 2 parts as follows:

Part 1 studies on the development of creativity in art by using a learning management that promotes creativity.

Part 2 studies of student satisfaction using creative Learning management.

J. Part 1 studies on the development of creativity in art by using a learning management that promotes creativity.

TABLE II
MEAN SQUARE ERROR VALUES OF TOP FIVE OF PORK CROPS

No.	3 initiatives, 10 points each (Score)					Total 80 scores	%
	1 st	2 nd	3 rd	4 th	5 th		
1	7	8	8	8	8	35	70
2	7	7	8	8	8	40	80
3	6	7	8	8	8	37	74
4	6	8	8	8	8	40	80
5	7	7	8	8	8	39	78
6	7	7	8	8	8	39	78
7	7	8	8	8	8	41	82
8	7	8	8	8	8	41	82
9	6	8	8	8	8	40	80
10	6	7	8	8	8	37	74
11	7	8	8	8	8	41	82
12	7	8	8	8	8	41	82
13	7	7	8	8	8	40	80
14	7	7	8	8	8	40	80
15	6	7	8	8	8	37	74
16	6	7	8	8	8	37	74
17	7	8	8	8	8	41	82
18	8	8	8	8	8	41	82
19	7	8	8	8	8	41	82
20	7	8	8	8	8	41	82
21	6	7	8	8	8	37	74
22	6	8	8	8	8	38	76
23	7	8	8	8	8	41	82
24	7	8	8	8	8	41	82
25	8	7	8	8	8	41	82
26	6	8	8	8	8	38	76
27	7	8	8	8	8	41	82
28	7	7	8	8	8	40	80
29	8	7	8	8	8	41	82
30	6	7	7	8	8	36	72
31	6	8	7	8	8	37	74
32	7	7	8	8	8	40	80
33	7	7	8	8	8	40	80
34	7	7	8	8	8	40	80
35	6	7	8	8	8	37	74
36	6	8	7	8	8	37	74
37	7	8	8	8	8	41	82
38	7	7	8	8	8	40	80

From Table 2, the percentage score of creativity initiative Of 38 students in Grade 1/1, it was found that the students were more than 70 percent creative, representing 100 percent.

This pork chop sold pork cuttings not less than 2,000 kg, per day. The problem of this pork chop was inefficient to place orders into the warehouse. Some days the product was not enough to sell. Some days the goods in the warehouse were more than the requirements of the customer. However, According to the survey, the top five selling pork sales were streaky pork, pork ribs, pork hips, pork chop and pork neck.



K. Part 2 Studies of Student Satisfaction Using Creative Learning Management

The results of the analysis of the mean and the standard deviation of the students' satisfaction level by using creative learning management for secondary school students 1 Classified as content aspect, learning management media aspect, teacher role aspect, student role aspect, teaching and learning activities aspect, and evaluation measurement aspect.

TABLE III
SATISFACTION LEVEL OF STUDENTS STUDYING BY USING A LEARNING MANAGEMENT THAT PROMOTES CREATIVITY OF STUDENTS IN GRADE 1

Creative learning management	Mean level	S.D.	Interpret	No.
1. Content	4.83	0.37	The most	5
2. Learning management media	4.82	0.38	The most	6
3. Teacher's role	4.84	0.35	The most	4
4. The role of students	4.99	0.20	The most	1
5. Teaching activities	4.87	0.34	The most	3
6. Evaluation aspect	4.86	0.34	The most	2
Total	4.86	0.34	The most	

From Table 3 shows the level of satisfaction of students studying. by using a learning management that promotes creativity For Mathayom 1 students, it was found that overall satisfaction was at the highest level, average 4.86.

V. CONCLUSION

Research results on artistic creativity development by learning management in a way that promotes creativity For Grade 1 students, the results of the research can be summarized as follows: 1) The results of the study of artistic creativity by using a model of learning management that promotes creativity It is in good quality level of 70% or more. 2) The level of satisfaction towards the creative teaching and learning management of the Grade 1 students had the highest level of overall satisfaction. From the research findings on the development of artistic creativity by creative learning management for Mathayomsuksa 1 students, the results can be discussed as artistic creativity by using a model of learning management that promotes creativity Students pass the specified criteria. It is in good quality level, 70% or 100%, according to the

assumptions set. The researcher tested when all 5 teaching and learning activities were completed. The results of the analysis of the student test were on originality, a mean score of 39.18, and in detail, an average score of 40.18. The students were satisfied with the creative learning management. Overall, it was at the highest level of satisfaction with an average score of 4.86. The students' roles were the most satisfied. have a 4.89 average score.

REFERENCES

- [1] K. Keajana, Creating a Visual Arts Activity Series to Develop Artistic Performance Abilities and Creativity for grade 1 students, Master of Education Thesis, Program in Curriculum and Instruction, Burapha University, pp.1-2, 2015.
- [2] A. Pinnarone, Think Creatively, 1st Edition, Ton-On Grammar, Bangkok, pp. 2, 1997.
- [3] S. Limcharoen, Developing a Supplementary Curriculum to Promote Creativity for Students in the 2nd Grade, Doctorate of Education Thesis, Research and Curriculum Development, Srinakharinwirot University, pp. 1, 2009.
- [4] G. Teayor, Developing creativity in art (visual arts) of Mathayom Sakaa 3 students by creative learning management, Master of Education Thesis, Curriculum and Instruction, Songkhla Rajabhat University, pp. 118, 2019.
- [5] Royal Academy, The Royal Institute's Dictionary, Second Edition, pp. 232, 2013.
- [6] Ministry of Education, Indicators and Core Contents of Curriculum-Based Arts Learning Group in 2008, Bangkok: Cooperative Printing Press, Agriculture of Thailand Col. Ltd., pp.2, 2008.
- [7] A. F. Osborn, Applied Imagination, New York: Scribner Basic, 1957.
- [8] Office of Educational Standards and Learning Development Education Council Secretariat, The Model of the Learning Process Organization According to the Learning Subject Group, Ministry of Education, Art, Bangkok: Teachers Council of Thailand Ladpresso Printing House, 2004.
- [9] T. Khaman, Teaching Science: Knowledge for Organizing an Effective Learning Process, 19th edition, Bangkok: Danusattha Printing Co., Ltd., 2011.
- [10] N. Wongchao, The Development of Artistic Creativity on the Subject of Drawing and Coloring of Grade 5 Students by Creative Learning Management, Master of Education Thesis, Program of Curriculum and Instruction, Khon Kaen University, pp. 117-119, 2012.
- [11] K. Pakkothanang, The Results of Art Learning Activities by Using Teaching that Promotes Creativity for Mathayomsuksa 1 students, Master of Education Thesis, Curriculum and Instruction Program, Khon Kaen University, pp. 81-82, 2014.
- [12] P. Thanachaiwate, The Development of Visual Arts Learning Management Model for Thinking Development, Creative, Doctorate of Education, Program in Curriculum and Instruction, Khon Kaen University, 2010.



12nd April 2022

Dear Miss Bongklod Raungthongdee,

Since, we have received your paper ID: SMT2091 with title "The Development of Artistic Creativity with Creativity-Based Learning of Mathayomsuksa 1 Students". This paper had registered in name of "Bongklod Raungthongdee". We are very glad to inform you that your paper identified above had been accepted for presentation at the International Conference on SMART2022.

Could you prepare your final paper as word document with following the reviewer's comments and changed all format and quality of paper as our standard of SMART2022 then submit your document of Final paper and Copyright Form into the SMART2022 Final paper submission system and then scanned your bank transfer document for Registration Fee as transfer evident document. The register fee deadline should be made within 18th April 2022 as the early bird rate. Otherwise, you have to pay at the conference or On-site rate on 7th May 2022. You can get your proceeding document, free Lunch package, after you register at SMART2022.

Thanks for your participation.

Yours sincerely,

Ms Chutikarn Chayothai
SMART2022 Conference Secretary

Dr. Mongkorn Klingajay
President of Robotics, Informatics, and
Intelligence control Technology Association
(RIITA)
On behalf of SMART2022 Conference Chair
Email: organizing@smart2022.net

ประวัติย่อผู้วิจัย

ชื่อ-นามสกุล	บงกมล เรื่องทองดี
วันเดือนปีเกิด	29 กันยายน 2512
ตำแหน่งงานปัจจุบัน	ครูผู้สอนวิชา ทัศนศิลป์ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
ประวัติการศึกษา	
พ.ศ. 2531	มัธยมศึกษาปีที่ 6 เอกศิลป์-คำนวณ โรงเรียนสตรีศรีอยุธยา จังหวัดกรุงเทพมหานคร
พ.ศ. 2534	ครุศาสตรบัณฑิต สาขาศิลปศึกษา วิทยาลัยครูบ้านสมเด็จ เจ้าพระยา
ประวัติการทำงาน	
พ.ศ. 2557-2563	หัวหน้ากลุ่มสาระศิลปะ ครูผู้สอนรายวิชาทัศนศิลป์ โรงเรียนเซนต์โยเซฟ บางนา
พ.ศ. 2564	ผ่านการสอบ Common European Framework of Reference for Language (CEFR) ในระดับ C2