

**ผลของการใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์
ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
โรงเรียนสีวลี จังหวัดปทุมธานี**

นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ.2550

**The Effects of Using Fairy Tales and Music as Supplementary Media in
Teaching the Visual Art Substance on Creative Thinking of Prathom
Suksa III Student at Siwali School in PathumThani Province**

Miss Lerlak Koomprayoon

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirement for
the Degree of Master of Education in Curriculum and Instruction

School of Educational Studies

Sukhothai Thammathirat Open University

2007

หัวข้อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์
ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี
จังหวัดปทุมธานี

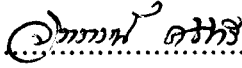
ชื่อและนามสกุล นางสาวเลอลักษณ์ คู่่มประยูร

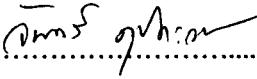
แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน

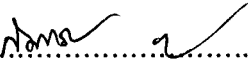
สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

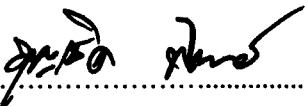
อาจารย์ที่ปรึกษา 1. รองศาสตราจารย์จันทร์ กุปตะวาทีน
2. รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณภา

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์ได้ให้ความเห็นชอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้แล้ว

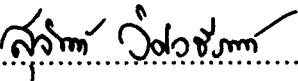
..........ประธานกรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.จิราภรณ์ ศิริทวี)

..........กรรมการ
(รองศาสตราจารย์จันทร์ กุปตะวาทีน)

..........กรรมการ
(รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณภา)

..........กรรมการ
(รองศาสตราจารย์บุญเชิด พิณพาทย์)

คณะกรรมการบัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช อนุมัติให้รับวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาค้นคว้าตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต แขนงวิชา
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช

..........ประธานกรรมการบัณฑิตศึกษา
(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิสวธีรานนท์)

วันที่ ...30... เดือน ...ตุลาคม... พ.ศ. ...2551...

ชื่อวิทยานิพนธ์ ผลของการใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์
ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี
จังหวัดปทุมธานี

ผู้วิจัย นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร **ปริญญา**ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)
อาจารย์ที่ปรึกษา (1) รองศาสตราจารย์จันตรี คุปตะวาทีน (2) รองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล
วิจิตรวรรณ **ปีการศึกษา** 2550

บทคัดย่อ

การวิจัยในครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ (2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อนและหลังการเรียน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน สาระทัศนศิลป์ และ (3) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยการใช้ นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี ปีการศึกษา 2550 จำนวน 40 คน ได้มาโดยสุ่มตัวอย่างง่ายด้วยการจับสลากมา 2 ห้องเรียน เครื่องมือการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ 8 แผน ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ 8 แผน เครื่องมือที่ใช้ในการรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ และแบบสังเกต พฤติกรรม สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการ ทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการเรียนโดยใช้นิทาน เป็นสื่อประกอบสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (2) ความคิดสร้าง สรรค์ ของนักเรียนหลังการเรียน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01 และ (3) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้นิทานเป็นสื่อ ประกอบสูง กว่านักเรียนโดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ นิทาน ดนตรี ความคิดสร้างสรรค์

Thesis title: The Effects of Using Fairy Tales and Music as Supplementary Media in Teaching the Visual Art Substance on Creative Thinking of Prathom Suksa III Student at Siwali School in Pathum Thani Province

Researcher: Mrs. Lerlak Koomprayoon; **Degree:** Master of Education (Curriculum and Instruction); **Thesis advisors:** (1) Chantri Kuptawatin, Associate Professor; (2) Dr. Somtwin Wijitwanna, Associate Professor; **Academic year:** 2007

ABSTRACT

The purposes of this study were to: (1) compare creative thinking of the students before and after being learnt the visual art substance with the use of fairy tales as supplementary media; (2) compare creative thinking of the students before and after being learnt the visual art substance with the use of music as supplementary media; and (3) compare creative thinking of students who were taught the visual art substance with the use of fairy tales as supplementary media with that of students who were taught the visual art substance with the use of music as supplementary media.

The research sample consisted of 40 Prathom Suksa III students in two intact classrooms obtained by taking lots from existing Prathom Suksa III classrooms at Siwali School in the 2008 academic year. The experimental instruments comprised eight learning plans with the use of fairy tales as supplementary media and eight learning plans with the use of music as supplementary media. The data collecting instruments were a creative thinking test and a behavior observation form. Statistics for data analysis were the mean, standard division, and t-test.

Research findings showed that (1) post-learning creative thinking of students who were learnt with the use of fairy tales as supplementary media was significantly higher than their pre-learning counterpart at the .01 level; (2) post-learning creative thinking of students who were learnt with the use of music as supplementary media was significantly higher than their pre-learning counterpart at the .01 level; and (3) creative thinking of students who were taught with the use of fairy tales as supplementary media was significantly higher than group of students who were taught with the use of music as supplementary media at the .01 level.

Keywords: Fairy tale, Music, Creative thinking

กิตติกรรมประกาศ

การทำวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยได้รับความอนุเคราะห์อย่างยิ่งจากรองศาสตราจารย์จันทร์ คุปตะวาทีน และรองศาสตราจารย์ ดร.สมถวิล วิจิตรวรรณมา ที่ได้กรุณาให้แนวทาง คำแนะนำ และติดตามการทำวิทยานิพนธ์นี้อย่างใกล้ชิดเสมอมา ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ผู้วิจัยขอขอบคุณผู้บริหารโรงเรียนสิวลี นางสาวจรรรัตน์ สุขสำราญ และคณะครู ที่ได้ให้คำแนะนำเป็นกรรมการและให้ความเห็นชอบวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอขอบคุณอาจารย์ปรีดา ปัญญาจันทร์ ผู้เชี่ยวชาญในการเล่านิทานเป็นสื่อสอนเด็ก ๆ และผลิตหนังสือนิทานเป็นสื่อการสอนของผู้สอน ที่ได้ให้แนวทางและคำแนะนำในการเล่านิทาน ขอขอบคุณอาจารย์นวลฉวี กมล ผู้จัดการโรงเรียนสิวลี 2 ที่ได้ให้คำแนะนำและอำนวยความสะดวก ในการวิจัย และเก็บข้อมูล ขอขอบคุณอาจารย์ภัทรศรี ไกรพินิจ ที่ได้ให้คำแนะนำแนวทางในการทำวิจัย และตรวจสอบเครื่องมือที่ใช้ในการทำวิจัยครั้งนี้

นอกจากนี้ผู้วิจัยยังได้รับความช่วยเหลือจากเพื่อนร่วมงาน คุณพัชรานุช วงค์ชัย ในการช่วยพิมพ์งาน งานวิจัย และรายงานต่าง ๆ เป็นอย่างดี ซึ่งผู้วิจัยถือว่ามีค่าเป็นอย่างยิ่ง

ประโยชน์ที่จะได้รับจากการวิจัยนี้ ผู้วิจัยขอมอบให้ผู้สนใจในการศึกษาทั้งหมด

เลอลักษณ์ กุ่มประยูร

กุมภาพันธ์ 2551

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญตาราง.....	ญ
สารบัญภาพ.....	ฎ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	1
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	4
สมมติฐานของการวิจัย.....	4
ขอบเขตของการวิจัย.....	4
นิยามศัพท์.....	5
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง.....	7
การเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษา.....	8
ความคิดสร้างสรรค์.....	14
นิทาน.....	24
ดนตรี.....	31
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	42
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	42
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	42
วิธีการเก็บข้อมูล.....	46
การวิเคราะห์ข้อมูล.....	49
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	50
บทที่ 5 สรุปการวิจัย อภิปรายผลและข้อเสนอแนะ.....	54

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
สรุปการวิจัย.....	54
อภิปรายผล.....	56
ข้อเสนอแนะ.....	58
บรรณานุกรม.....	59
ภาคผนวก.....	62
ก รายนามผู้ทรงคุณวุฒิ.....	63
- หนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือ.....	67
ข แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ.....	70
- แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือนิทาน.....	71
- แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือดนตรี.....	72
- แบบประเมินแผนการเรียนรู้.....	73
- แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ.....	75
ค ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้.....	77
- แผนการจัดการเรียนรู้.....	82
ง แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์.....	135
รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินการทำงาน.....	138
- แบบสังเกตพฤติกรรม.....	144
- ตารางการทดสอบก่อนเรียน- หลังเรียน.....	145
- ตารางค่าสถิติพื้นฐานคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้นิทาน เป็นสื่อประกอบและกลุ่มนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน สาระทัศนศิลป์.....	147

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
- ตารางค่าสถิติพื้นฐานผลของการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการสอนของ นักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อ ประกอบ.....	148
จ ตัวอย่างผลงานนักเรียน.....	149
ประวัติผู้วิจัย.....	154

สารบัญตาราง

หน้า

ตารางที่ 2.1	แสดงมาตรฐานการเรียนรู้ทัศนศิลป์.....	10
ตารางที่ 2.2	แสดงการจำแนกลักษณะของจังหวะ.....	35
ตารางที่ 2.3	แสดงการเปรียบเทียบลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับศิลปะ.....	38
ตารางที่ 4.1	สรุปผลการเปรียบเทียบคะแนนผลการเรียนก่อนและหลังการสอน ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ.....	50
ตารางที่ 4.2	สรุปผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการสอน ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ.....	51
ตารางที่ 4.3	สรุปผลการเปรียบเทียบคะแนนผลการเรียนก่อนและหลังการสอน ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบและดนตรีเป็นสื่อประกอบ.....	51
ตารางที่ 4.4	ค่าสถิติพื้นฐานคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้ นิทานเป็นสื่อประกอบและกลุ่มนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ.....	53
ตารางที่ 4.5	ค่าสถิติพื้นฐานผลของการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการสอนของกลุ่มนักเรียน ที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบและกลุ่มนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ.....	53

ฉ
สารบัญภาพ

หน้า

ตารางที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย.....	41
--------------------------------------	----

บทที่ 1

บทนำ

1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

สังคมไทยในปัจจุบันมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา จึงเกิดปัญหาสังคมขึ้นหลายรูปแบบ ในส่วนของการศึกษามีการเปลี่ยนรูปแบบโครงสร้างต่าง ๆ ของหลักสูตร เพื่อให้การพัฒนาทางด้านสติปัญญา และร่างกายของเยาวชน มีความสอดคล้องกับสังคมในปัจจุบัน สถาบันการศึกษาของไทยจึงมีการเคลื่อนไหวด้านเทคนิค วิธีการต่างๆ ที่จะนำไปใช้กับเด็กเพื่อเป็นการเปลี่ยนแปลงเพื่อให้สอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานของการศึกษาไทย สำหรับการศึกษาระดับประถมศึกษาตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ได้กำหนดจุดเน้นสำคัญประการหนึ่ง คือให้เด็กได้ ผึกทักษะ กระบวนการคิด การจัดการเผชิญสถานการณ์ และนำมาใช้ป้องกันและแก้ปัญหาได้ จากการเรียนรู้ประสบการณ์ตรงโดยฝึกปฏิบัติ คิดเป็น ทำเป็น ส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ได้ทันต่อความเปลี่ยนแปลงและความเจริญก้าวหน้าทางวิทยาการในด้านต่าง ๆ

องค์การนาซาเคยมีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ โดยทดสอบเด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี จำนวน 160,000 คน และติดตามทดสอบเด็กกลุ่มนี้ไปจนถึงอายุ 15 ปี พบว่า เด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 98 เด็กอายุ 10 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 30 เด็กอายุ 15 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 12 ส่วนการศึกษาในผู้ใหญ่จำนวน 280,000 คน พบว่าระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ที่ร้อยละ 2 (จิตรา วงศ์บุญสิน 2551: 6)

หลังจากที่ค้นคว้าสภาพปัญหา การศึกษาของประเทศ ของสำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติและจากการวิจัยของสถาบันการศึกษาหลายแห่ง พบว่า ความรู้ ความสามารถของเด็กไทย ในด้านกระบวนการคิด ความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ไม่มีการพัฒนาเท่าที่ควร การเรียนสาระทัศนศิลป์ของนักเรียนในปัจจุบัน นักเรียนมักจะวาดภาพเลียนแบบเป็นส่วนใหญ่ เมื่อไม่มีแบบจึงไม่สามารถวาดภาพได้ หรือต้องใช้เวลานานในการที่จะวาดภาพอะไรสักอย่าง นักเรียนจะไม่มีความอดทนในการคิดแบบของภาพที่จะวาด ภาพมักออกมาโดยไม่พิถีพิถัน บางครั้งงานที่ทำจะไม่สำเร็จในเวลาที่กำหนด เพราะขาดความคิดสร้างสรรค์ในการวาดที่เป็นตัวของตัวเอง จึงเห็นได้ว่านอกจากการสอนให้เด็กได้ความรู้แล้วนั้น นอกจากทักษะการคิดแล้วต้องเพิ่มสิ่งที่เร้าใจ และแปลกใหม่เพื่อกระตุ้นให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการทำงานศิลปะให้ประสบความสำเร็จ

และนอกจากนี้ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในทุกกลุ่มสาระก็มีผลต่อการพัฒนาด้านความคิด และทักษะการปฏิบัติของเด็กเป็นอย่างมาก เพราะฉะนั้น การศึกษาของไทยจึงควรเร่งพัฒนาระบบการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเพื่อให้เด็กได้รับการฝึกด้านกระบวนการคิดอย่างมีความคิดสร้างสรรค์เพื่อนำไปใช้แก้ปัญหาต่างๆ พร้อมกับมีความคิดแยกแยะสิ่งที่ควรปฏิบัติและไม่ควรปฏิบัติได้ เพื่อให้อยู่ในสังคมอย่างมีความสุข เพราะในส่วนของพัฒนาคุณภาพของเยาวชนนั้น การศึกษาเป็นส่วนสำคัญอย่างยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพประชากร ดังพระบรมราโชวาทตอนหนึ่งของพระบาทสมเด็จพระเจ้าอยู่หัวภูมิพลอดุลยเดช พระราชทานแก่ครูใหญ่และนักเรียน ณ พระตำหนักจิตรลดารโหฐาน ความว่า " การศึกษาเป็นเครื่องมือพัฒนาความรู้ ความคิด ความประพฤติ ทัศนคติ ค่านิยม และคุณธรรมของบุคคล เพื่อให้เป็นพลเมืองที่มีคุณภาพ จำเป็นต้องมีลักษณะประการหนึ่ง คือ มีความคิดสร้างสรรค์ " (กรมวิชาการ, 2534:33) สาระทัศนศิลป์เป็นวิชาที่จัดประสบการณ์การเรียนการสอนด้านศิลปะให้กับผู้เรียนตามวุฒิภาวะ เพื่อส่งเสริมการแสดงออกซึ่งความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ รวมทั้งพัฒนาในด้านต่างๆ ของเด็กโดยเน้นการปลูกฝังทัศนคติ และการส่งเสริมลักษณะนิสัยที่ดีให้กับเด็กในรูปของการปฏิบัติกิจกรรมต่างๆ เพื่อให้ผู้เรียนสามารถปรับตัวและสามารถดำเนินชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

จากปัญหาดังกล่าว ในการสอนสาระทัศนศิลป์จึงควรจะมีการสอนที่หลากหลายและมีสื่อประกอบที่ทำให้การสอนสมบูรณ์ขึ้น นิทานและดนตรีจึงเป็นสื่อการสอนของสาระทัศนศิลป์ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยได้นำมาเป็นสื่อประกอบการสอนในครั้งนี้เพราะจากการศึกษาข้อมูลจากเอกสารและนิตยสารต่าง ๆ เกี่ยวกับการพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัย 7-9 ขวบ การฟังเป็นส่วนสำคัญในการเรียนรู้ การฟังนิทานและดนตรีได้เป็นส่วนหนึ่งที่ช่วยส่งเสริมให้การพัฒนาการด้านความคิดและจินตนาการให้มีมากขึ้นได้เหมาะสมกับวัย

การเล่านิทานนั้น มนุษย์มักนิยมอยู่ร่วมกันเป็นชุมชน มาตั้งแต่สมัยโบราณมาแล้ว ชุมชน แต่ละชุมชนถึงจะมีความแตกต่างกันแต่มีสิ่งสามัญเหมือนกันคือ ความต้องการ "การบันเทิง" ครึกครื้น หายเหงา ผู้เล่านิทานจึงต้องเป็นคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ ผูกเรื่องขึ้นโดยอาศัยประวัติคนจริงๆ บ้าง อาศัยเหตุการณ์ที่เกิดขึ้นจริงๆ และตกแต่งเติมสร้างต่อเมื่อมนุษย์มีความเจริญทางความคิดมากขึ้นก็ยังปรับปรุงลักษณะและกลวิธีการเล่านิทานให้ดียิ่งขึ้น สำหรับเด็กนั้นจะมีเด็กจะมีการพัฒนาทางด้านความคิดสร้างสรรค์ จากเดิมมากขึ้น มีความช่างคิดช่างฝัน นำเหตุการณ์ดังกล่าวมาผูกเป็นเรื่องราวหลากหลายสีสัน จะแสดงออกมาทางด้าน การพูด การเขียน

โลกส่วนตัว มีการจินตนาการเป็นตัวของตัวเองอยู่แล้วเมื่อได้รับประสบการณ์จากการฟัง และอาจจะสื่อเป็นภาพได้ (ไพพรรณ อินทนิล 2534 :4) นิทานยังเป็นสื่อในการพัฒนาการอ่านออกเสียงควบกล้ำของเด็กและทำให้เด็กจดจำเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว โดยนำนิทานมาแต่งเป็นเพลงเพื่อให้เด็กได้ฝึกร้อง และโดยธรรมชาติของการร้องเพลงผู้ขับร้องย่อมพยายามที่จะออกเสียงได้ถูกต้องตามอักขรวิธี เพื่อให้เกิดความไพเราะ (เพ็ญญา สุริยกานต์ 2544:5)

ส่วนผลกระทบของเสียงดนตรี ที่สมองตีความหมายนั้น มีการทำงานอย่างเป็นระบบ และเสียงดนตรีก็สามารถเปลี่ยนแปลงอารมณ์ได้ทั้งใน ขณะที่รู้สึกตัวและไม่รู้สึกตัว (ศศิธร ปรีอทอง.2537:3) ได้กล่าวไว้ว่าดนตรีที่ก่อให้เกิดความสุขของจิตใจ อารมณ์ ควรเป็นดนตรีประเภทที่มีความยาวพอสมควร ดนตรีคลาสสิก หรือดนตรีไทยเดิม ซึ่งมีประโยชน์ต่อการทำให้จิตใจสงบลงได้มากกว่า เพลงป๊อปปูล่าทั่วไป เพราะสามารถ คึงอารมณ์ให้คล้อยตามไปได้ติดต่อกันโดยไม่สะดุด ดนตรีเป็นส่วนหนึ่งในเนื้อหาของกระบวนการศึกษาทั้งเป็นตัวประกอบสำคัญที่ส่งเสริมบุคลิกภาพของแต่ละคน ดนตรียังก่อให้เกิดความรู้สึทางอารมณ์ต่างๆ ความนึกคิด สามารถสร้างมโนภาพได้ (ศศิธร ปรีอทอง 2537:22)

ในเรื่องราวของความคิดสร้างสรรค์ เป็นสิ่งที่ทุกคนควรที่จะให้ความสำคัญมากขึ้นในปัจจุบัน โดยปกติแล้วคนส่วนใหญ่จะมอง และเน้นพัฒนาการของเด็กในเรื่องของทางด้านร่างกาย และสติปัญญา โดยมองข้ามในส่วนที่สำคัญของชีวิตไป โดยเฉพาะในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์การส่งเสริมให้เด็กได้กล้าคิด กล้าแสดงออก รู้จักหาสาเหตุในแง่มุมอื่นๆ สิ่งเหล่านี้เป็นสิ่งจำเป็น และสำคัญมากกว่าการเรียนรู้แบบการท่องจำ กิลฟอร์ด (Guilford 1959) ได้กล่าวว่า พฤติกรรมที่เป็นความคิดสร้างสรรค์นั้นมีความสัมพันธ์กับการเรียนสาระทัศนศิลป์มาแต่เดิมแล้ว ซึ่ง อนาสตาเซีย (Anastasia 1968) มีความเห็นว่า บุคคลที่มีความถนัดหรือความสามารถพิเศษทางศิลปะ จะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ และจากงานวิจัยของ สเต็พ (Stapp) พบว่า ผู้ที่เรียนศิลปศึกษาจะมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่า ผู้ที่ไม่ได้เรียนศิลปะ (จงลักษณ์ ช่างปลื้ม 254:14)

จากการสืบค้นเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องจะเห็นว่า มีงานวิจัยการใช้นิทานและเสียงเพลงส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ได้ทุกด้าน เริ่มจากสติปัญญา ผู้เรียนมีความคิดหลากหลายตามจินตนาการ มีทักษะการปฏิบัติจากประสบการณ์ตรงที่ได้รับ อารมณ์แจ่มใส สนุกสนาน ทำให้สมองคลายเครียดและสามารถสร้างความคิดใหม่อย่างสร้างสรรค์ได้ อวัยวะส่วนต่างๆ ที่ได้รับ มีการเคลื่อนไหวตอบสนองอย่างสมบูรณ์ เมื่อผู้เรียนได้รับครบทุกด้าน

กระบวนการคิดต่างๆ จึงเกิดขึ้นอย่างต่อเนื่องและสามารถทำให้การเรียนรู้มีประสิทธิภาพใน ส่วนตัวผู้เรียนก็มีศักยภาพมากยิ่งขึ้น

จากเหตุการณ์ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาการสอนโดยใช้การเล่านิทานและ เสียงดนตรีมาประยุกต์ใช้ให้เกิดศักยภาพทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ในการสอนสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ว่ามีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ในงานศิลปะสูงขึ้นและเพื่อเป็นแนวทาง ให้แก่ผู้สอนได้นำไปพัฒนาการเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ของผู้เรียนในระดับประถมศึกษาและ ระดับอื่นต่อไป

2. วัตถุประสงค์

2.1 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อน และหลังการเรียน โดยใช้ นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

2.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อน และหลังการเรียน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

2.3 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน โดยการใช้นิทานเป็นสื่อ ประกอบกับนักเรียนที่เรียน โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

3. สมมติฐานของการวิจัย

3.1 นักเรียนที่ได้เรียนสาระทัศนศิลป์โดยการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบมีความคิด สร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

3.2 นักเรียนที่ได้เรียนสาระทัศนศิลป์โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบมีความคิด สร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน

3.3 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนสาระทัศนศิลป์โดยใช้นิทานเป็นสื่อ ประกอบแตกต่างกับนักเรียนที่เรียน โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ

4. ขอบเขตการวิจัย

4.1 ประชากร คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 4 ห้อง 80 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550

4.2 กลุ่มตัวอย่าง คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี จังหวัดปทุมธานี จำนวน 2 ห้อง 40 คน ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550

4.3 ขอบเขตด้านเวลา

ผู้วิจัยดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ใช้เวลา 8 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 ชั่วโมง โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอน 8 ชั่วโมง และใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน 8 ชั่วโมง รวมทั้งสิ้น 16 ชั่วโมง ระหว่างเดือน มิถุนายน – กันยายน 2550

4.4 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการทดลองครั้งนี้เป็นเนื้อหาสาระทัศนศิลป์เรื่องการวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 โดยแบ่งเนื้อหาการสอน 8 เรื่อง ดังนี้

- เรื่องที่ 1 การวาดภาพจากเส้นและสี
- เรื่องที่ 2 การวาดภาพรูปร่างและรูปทรง
- เรื่องที่ 3 การวาดภาพจากแสงเงา
- เรื่องที่ 4 การจัดภาพ
- เรื่องที่ 5 การวาดภาพจากธรรมชาติ
- เรื่องที่ 6 การวาดภาพระบายสีสิ่งแวดล้อม
- เรื่องที่ 7 การวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิต
- เรื่องที่ 8 การวาดภาพต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องราว

4.5 ตัวแปรที่เกี่ยวข้อง

4.4.1 ตัวแปรต้น คือ วิธีการสอน 2 วิธี คือ

- 1) การสอนโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์
- 2) การสอนโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

4.4.2 ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความคิดสร้างสรรค์

5. นิยามศัพท์

5.1 ทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอน สร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม

5.2 นิทาน หมายถึง เรื่องเล่าต่อ ๆ กันมา โดยอิงความจริง จินตนาการหรือแต่งขึ้นเพื่อให้ความรู้และความสนุกสนาน

5.3 คนตรี หมายถึง เสียงและจังหวะที่เป็นสื่อถ่ายทอดความรู้สึก รับรู้ เป็นภาษาที่ใช้สื่อสารกันแทนคำพูดหรือท่าทาง

5.4 การใช้นิทานในการเรียนการสอน หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์โดยการนำนิทานเป็นสื่อประกอบการวาดภาพของนักเรียน

5.5 การใช้คนตรีในการเรียนการสอน หมายถึง กิจกรรมการเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์โดยการนำคนตรีเป็นสื่อประกอบการวาดภาพของนักเรียน

5.6 ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิด รับรู้ เข้าใจ สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ คิดได้หลายทิศทางและแสดงออกในรูปของงานศิลปะ

5.7 ผลของการใช้นิทานและคนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน หมายถึง คะแนนความคิดสร้างสรรค์ที่วัดได้จากการวาดภาพจากลายเส้นของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ หลังจากการเรียนการสอนโดยใช้นิทานและคนตรีเป็นสื่อประกอบ

6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับในการวิจัยครั้งนี้คือ

6.1 เป็นแนวทางในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ โดยใช้นิทานและคนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

6.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาการสอนสาระทัศนศิลป์ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพและสอดคล้องกับหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ที่มุ่งเน้นให้กล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์และนำความรู้ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

บทที่ 2

วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้องในการวิจัยในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้จำแนกไว้เป็นหัวข้อตามลำดับต่อไปนี้

1. การเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษา
 - 1.1 ความหมายของศิลปะและสาระทัศนศิลป์
 - 1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
 - 1.3 วิธีสอนสาระทัศนศิลป์ในโรงเรียนประถมศึกษา
2. ความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4 พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์
3. นิทาน
 - 3.1 ความหมายของนิทาน
 - 3.2 ประเภทของนิทาน
 - 3.3 ชนิดของการเล่านิทาน
 - 3.4 การใช้นิทานเป็นสื่อการสอน
4. คนตรี
 - 4.1 ความหมายของคนตรี
 - 4.2 องค์ประกอบของคนตรี
 - 4.3 อิทธิพลของเสียงคนตรี
 - 4.4 การใช้คนตรีเป็นสื่อการสอน

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

- 5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
- 5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอน
- 5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการใช้คนตรีเป็นสื่อประกอบการสอน

1. การเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ในระดับประถมศึกษา

1.1 ความหมายของศิลปะ

ทัศนศิลป์ หมายถึง หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอน สร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผน และมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อเนื่อง

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2532:40) ให้ความเห็นว่า วิชาศิลปะศึกษาเป็นวิชาที่มีหลักการ เกี่ยวกับการให้การศึกษาด้านศิลปะแก่เด็กมุ่งเน้นการเสริมสร้างศิลปะให้แก่ผู้เรียนให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะการศึกษาเรื่องราว ของการสร้างงานศิลปะที่จัดขึ้นในโรงเรียนซึ่งอาจเป็นทั้งการสร้างงานศิลปะของนักเรียนเองหรือสร้างงานศิลปะของผู้อื่นมุ่งเน้นการเสริมสร้างศิลปะนิสัยให้ผู้เรียนมีพัฒนาการและความเจริญเติบโตในด้านต่าง ๆ เช่น สติปัญญา อารมณ์ สังคมสุนทรียภาพ และการสร้างสรรค์ โดยมีได้มุ่งหวังให้เด็กเป็นศิลปินแต่มุ่งหวังให้ผู้เรียนสามารถนำไปใช้แก้ปัญหาในการดำรงชีวิต หรือมีชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีประสิทธิภาพ

ศิลปะ คือ สิ่งที่มนุษย์สร้างสรรค์ขึ้น เพื่อแสดงออกซึ่งอารมณ์ ความรู้สึก สติปัญญา ความคิด และความงาม (ชะลูด นิ่มเสมอ, 2534:24)

จากความคิดเห็นดังกล่าวข้างต้น พอจะสรุปได้ว่า สาระทัศนศิลป์ หมายถึง กระบวนการถ่ายทอดผลงานทางศิลปะอย่างมีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีระบบระเบียบเป็นขั้นเป็นตอน สร้างสรรค์งานอย่างมีประสิทธิภาพสวยงาม มีการปฏิบัติงานตามแผน และมีการพัฒนาผลงานให้ดีขึ้นต่อเนื่อง แนวคิดทัศนศิลป์เป็นศิลปะที่รับรู้ได้ด้วยการมอง ได้แก่ รูปภาพ วิถีทัศน ทั่ว ๆ ไป รูปภาพคนเหมือน ภาพล้อ

1.2 มาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน

โครงสร้างหลักสูตรสาระทัศนศิลป์

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กำหนดให้สถานศึกษาเปิดสอนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ซึ่งประกอบด้วย 3 สาระคือ ทัศนศิลป์ ดนตรี และ นาฏศิลป์ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สนุกทริยภาพความมีคุณค่า เพื่อพัฒนาให้ผู้เรียนมีความสุข สมบูรณ์พร้อมทั้งร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง รวมทั้งนำสาระความรู้ที่ได้ไปประยุกต์ใช้หรือบูรณาการกับสาระการเรียนรู้อื่น ๆ หรืออาจใช้เป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือใช้ในการประกอบอาชีพในอนาคตได้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะได้กำหนดมาตรฐานสาระการเรียนรู้ศิลปะ กล่าวคือ ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์มีจินตนาการ มีสุนทรียภาพ สามารถนำกิจกรรมไปใช้ ในการพัฒนาตนเองในทุกทาง ทั้งร่างกาย อารมณ์ สังคม จิตใจ และสติปัญญา ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย มีคุณธรรม และจริยธรรมสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข (กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2544:16)

สาระทัศนศิลป์ ประกอบด้วยมาตรฐานการเรียนรู้และสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1 ดังนี้
 สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้นและสาระการเรียนรู้ช่วงชั้นที่ 1 (ป.1-3)

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์
 วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ
 อย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.1 แสดงมาตรฐานการเรียนรู้ทัศนศิลป์

มาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ป.1 - 3	สาระการเรียนรู้ช่วงชั้น ป.1 - 3
1. สื่อความคิดจินตนาการ ความรู้ลึก ประทับใจด้วยวิธีการต่าง ๆ อย่างสนุกสนาน เพลิดเพลิน	1. ถ่ายทอดความคิด จินตนาการ ประสบการณ์ จากการรับรู้เป็นงานทัศนศิลป์รูปแบบต่าง ๆ
2. สังเกต รับรู้สิ่งที่อยู่รอบตัว สร้างสรรค์ งานทัศนศิลป์โดยใช้วิธีการต่าง ๆ ตามความ สนใจ	2. การสังเกต รับรู้ ลักษณะของธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ที่ปรากฏรอบตัว
3. ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการทำกิจกรรมทัศนศิลป์ อย่างปลอดภัยและมีความรับผิดชอบ	3. มีระเบียบวินัยในการใช้สื่อ การเก็บรักษาวัสดุ อุปกรณ์และเครื่องมือทางทัศนศิลป์
4. แสดงออกถึงความรู้ลึกในการรับรู้ความงาม	4. มีความเชื่อมั่นในตนเองแสดงออกทางทัศนศิลป์ อย่างอิสระ
5. แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับลักษณะ ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ผลงานทัศนศิลป์ ของตนเอง และผู้อื่น	5. แสดงความคิดเห็นและมีความสุขในการ สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ร่วมกับผู้อื่น
6. นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปใช้กับกลุ่มสาระ การเรียนรู้อื่น ๆ และชีวิตประจำวัน	6. การนำความรู้ทางทัศนศิลป์มาใช้กับวิชาอื่น ๆ และชีวิตประจำวัน

สำหรับในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้นำเนื้อหาตามหลักสูตรขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544
ในหน่วยการเรียนรู้ การวาดภาพระบายสี ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ตามเนื้อหาดังนี้

- การวาดภาพจากเส้นและสี
- การวาดรูปร่าง รูปทรง
- การวาดภาพจากแสงเงา
- การจัดภาพ
- การวาดภาพจากธรรมชาติ
- การวาดภาพระบายสีสิ่งแวดล้อม
- การวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิต
- การวาดภาพต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องราว

1.3 วิธีการสอนสาระทัศนศิลป์ในโรงเรียนประถมศึกษา

การเรียนศิลปะในระดับประถมศึกษา ควรเน้นกระบวนการรวมทั้งคุณลักษณะในการทำงาน เพราะจุดมุ่งหมายปลายทางของการเรียนศิลปะในระดับประถมศึกษามีใช้การมีผลงานศิลปะ แต่ต้องการให้มีความชื่นชมในงานศิลปะ ซึ่งต้องอาศัยการลงมือปฏิบัติที่มีความพร้อมด้านจิตใจ คือ ความสุข สนุกสนาน และความเพลิดเพลินในขณะที่ปฏิบัติงาน (กระทรวงศึกษาธิการ , 2539:45)

การสอนศิลปะ ครูผู้สอนอาจใช้วิธีการสอนได้หลายวิธี ซึ่งต้องคำนึงถึงเนื้อหา กิจกรรมและเวลาที่เหมาะสม ไม่จำเป็นว่าต้องสอนวิธีเดียว อาจใช้หลายวิธีร่วมกันก็ได้ ศิลปะเป็นเรื่องของความรู้สึกนึกคิด อารมณ์ และจินตนาการ ดังนั้น ในการสอนศิลปะครูผู้สอนจำเป็นต้องใช้วิธีการหลายอย่างที่จะเร้าให้เด็กเกิดอารมณ์ เกิดแรงบันดาลใจ เพื่อให้สามารถสร้างผลงานทางศิลปะที่มีคุณภาพ เด็กในช่วงระดับประถมศึกษาเป็นช่วงแห่งเวลาพัฒนาการมีความสำคัญและพัฒนาการต่าง ๆ ที่ครูผู้สอนศิลปะเป็นผู้ช่วยสร้างเสริมขึ้นนี้ จะคิดตัวเด็กต่อไปจนเป็นผู้ใหญ่ ดังนั้น การเลือกใช้วิธีการสอนที่เหมาะสมจึงเป็นสิ่งจำเป็น

กิจกรรมทางศิลปะซึ่งมีการลอกเลียนตัวแบบ หรือการทำให้มีรูปร่างที่เหมือนตัวแบบเป็นกิจกรรมการลอกแบบ จุดมุ่งหมายที่สำคัญของการลอกแบบคือ การทำให้เหมือนตัวแบบให้มากที่สุด การลอกแบบกระทำได้ทั้งเป็นรายบุคคลและกระทำเป็นกลุ่ม ผลของการลอกเลียนแบบก็คือเด็กได้ฝึกความชำนาญ ในการสร้างผลงานทางศิลปะ โดยใช้ตัวแบบเป็นสิ่งเร้าให้เด็กสร้างงานศิลปะ การสอนด้วยวิธีให้ลอกแบบนี้ ไม่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่างสร้างสรรค์และมีอิสระหากเน้นในเรื่องการลอกแบบให้เหมือนกับตัวแบบให้มากที่สุด

วิรุณ ตั้งเจริญ (2526:33) กล่าวว่า ศิลปะสำหรับเด็กนั้น ควรจะเริ่มต้นด้วยหลักการว่าศิลปะเด็กควรขยายความคิดและประสบการณ์ของเด็กให้กว้างโดยคำนึงถึงความคิดและประสบการณ์นั้น สัมพันธ์อยู่ด้วยกันทั้งสองด้าน คือ ความคิดและประสบการณ์ที่มีต่อสภาพแวดล้อมและการสร้างสรรค์งานศิลปะ กิจกรรมศิลปะต่าง ๆ ควรเป็นกิจกรรมที่ง่ายและทำหายากการแสดงออกของเด็ก โดยที่การแสดงออกของเด็กต้องเริ่มต้นจากตัวเด็ก ผู้มีส่วนเกี่ยวข้องเป็นผู้ให้กำลังใจและเสนอแนะไปสู่คุณภาพที่ดี แต่ต้องไม่ลืมว่า คุณภาพทางศิลปะนั้นเป็นคุณภาพที่ดีที่สุด เฉพาะตัวของเด็กแต่ละคน ไม่ใช่คุณภาพที่เหมือนกันหรือคุณภาพของผู้ใหญ่

ประเทิน มหาจันทร์ (2531:11) ได้กล่าวถึงรูปแบบการสอนศิลปะ ไว้ดังนี้

1. วิธีการสอนศิลปะโดยให้เด็กทำตามคำสั่ง

เป็นการสอนที่มีครูเป็นศูนย์กลาง ครูเป็นผู้คิดกำหนดวิธีการให้เด็กทำตาม แนวคิดของครูอย่างเป็นขั้นตอน เด็กทุกคนต้องปฏิบัติตามขั้นตอน และกระทำสำเร็จในเวลา เดียวกัน ได้ผลงานที่เหมือนกัน สิ่ง que เด็กได้รับจากการทำงานดังกล่าว คือ การพัฒนานิสัยการทำงาน ตามคำสั่งเด็กไม่มีโอกาสได้ใช้ความคิดและทำตามแนวคิดของตนเองอย่างอิสระ เด็กขาด การริเริ่มการสร้างสรรค์ ขาดความเป็นตัวของตัวเอง ต้องพึ่งพาผู้อื่นอยู่ตลอดเวลา การที่เด็กต้อง ทำงานตามคำสั่งของครูอย่างเป็นขั้นตอน เด็กไม่มีโอกาสได้พัฒนาความสามารถของตนเองขึ้นเลย เด็กที่มีความชำนาญสามารถทำงานได้เร็วกว่า ก็ต้องลดความเร็วสูง ต้องคอยเพื่อน ๆ เด็กมีความรู้สึกว่าการทำงานเสร็จพร้อมเพื่อนเป็นการดี และเด็กที่ทำงานช้าก็รู้สึกสบายใจเมื่อมีผู้คอย และไม่ต้องเร่งรัดการสอนศิลปะ ด้วยวิธีการสอนให้เด็กทำตามคำสั่งจึงเป็นการสกัดกั้น การริเริ่ม การสร้างสรรค์การแสดงออกอย่างอิสระ และการใช้จินตนาการของเด็ก เด็กไม่ได้รับการพัฒนาใน ด้านความสามารถอย่างเต็มที่ การสอนด้วยวิธีการนี้จึงขัดกับหลักการของศิลปะศึกษา โดยสิ้นเชิง

2. วิธีการสอนโดยใช้แม่แบบ

ได้แก่การสอนที่ครู หรือผู้ใดผู้หนึ่งเป็นผู้สร้างแม่แบบขึ้น แล้วให้เด็กนำแม่แบบ ไปลอกโดยวิธีนำแม่แบบไปวางลงบนกระดาษ ให้เด็กใช้ดินสอลากไปตามเส้นรอบนอกของ แม่แบบดังกล่าว แม่แบบที่ให้เด็กลอกมีหลายลักษณะ นอกจากชนิดที่ให้เด็กลากเส้นตามรอยนั้น ๆ นอกจากแม่แบบแล้ว ยังมีแม่แบบชนิดที่มีรอยปรู แสดงรูปร่างของสิ่งของ แล้วให้เด็กลากเส้น ตามรอยนั้น ๆ นอกจากแม่แบบที่ครูเป็นผู้สร้างขึ้นแล้ว ยังมีแม่แบบที่มีรูปร่างตามธรรมชาติ ที่เด็ก นำไปใช้เป็นมาแบบได้ เช่น ใบไม้ เปลือกหอย ฝ่ามือ ฝ่าเท้า ลูกกัญแจ กบเหลาดินสอ เหยียบู บาด เป็นต้น การสอนศิลปะด้วยวิธีนี้ นอกจากจะไม่ส่งเสริมให้เด็กได้แสดงออกอย่าง สร้างสรรค์แล้วยังเป็นการควบคุมเด็กให้ทำงานตามคำสั่งอีกด้วย แม่แบบเป็นเสมือนคำสั่งให้เด็ก ปฏิบัติตาม

3. วิธีการสอนโดยใช้แบบฝึก

ให้เด็กฝึกการลากเส้น ฝึกการระบายสี เป็นการสอนที่มุ่งสร้างความชำนาญ เฉพาะด้านให้แก่เด็ก แต่มิได้ส่งเสริมการริเริ่ม การสร้างสรรค์ในการแสดงออกอย่างอิสระให้แก่ เด็ก การสอนโดยใช้แบบฝึก จึงขัดกับหลักการของสาระทัศนศิลป์

การสอนทั้ง 3 วิธีนี้ เป็นการสอนโดยให้เด็กทำตามคำสั่งและมีตัวอย่างให้เด็กดู เด็กไม่มีโอกาสได้แสดงแนวคิดของตนเองอย่างมีอิสระ ไม่มีโอกาสได้ใช้จินตนาการของตน แต่เด็กได้ไม่มีโอกาสฝึกความชำนาญเฉพาะด้านในการสร้างงานศิลปะ ซึ่งก็จัดว่ามีความจำเป็นหากจะต้องเป็นความชำนาญที่ควบคู่ไปกับการสร้างสรรค์ และการแสดงออกอย่างอิสระ การลอกเลียนแบบหรือทำตามตัวอย่าง เป็นกิจกรรมที่ทำเป็นครั้งคราว ในโอกาสที่ต้องการสร้างความชำนาญเฉพาะอย่างเท่านั้น ไม่ควรใช้การลอกแบบหรือ การทำตามคำสั่งเป็นการสร้างงานศิลปะตลอดไป เพราะจะทำให้เด็กเกิดความเคยชิน ยึดถือการลอกแบบเป็นวิธีการสร้างงานทางศิลปะ อันจะทำให้ผลงานของเด็กขาดคุณค่าในการริเริ่ม การสร้างสรรค์ สำหรับในด้านตัวเด็กนั้น เด็กจะขาดความเชื่อมั่นในตนเองไม่กล้าแสดงออกอย่างเสรี

เพื่อให้ครูเข้าใจการสอนศิลปะในระดับชั้นประถมศึกษา ประเทิน มหาจันทร์ (2531:12) ได้สรุปหลักการสอนไว้เป็นข้อ ๆ ดังนี้

1. ศิลปะไม่ใช่การลอกแบบ แต่เป็นงานที่ทุกคนสามารถถ่ายทอดแนวคิดของตนเอง ออกมารูปของงานศิลปะ ในการสอนครูต้องช่วยให้เด็กมีความคิดเสียก่อนว่าจะทำอะไร เพราะเด็กยังไม่รู้จักวางโครงการด้วยตนเอง ครูต้องช่วยจัดสิ่งเร้าให้เด็กสร้างงานออกมา
2. ศิลปะสำหรับเด็ก เป็นวิชาที่เด็กทุกคนสามารถเรียนรู้ได้ และเรียนรู้ได้ตามความสามารถหาใช่เรียนรู้ได้แต่ผู้ที่มีความถนัดเป็นพิเศษไม่ ครูไม่ควรนำผลงานของเด็กแต่ละคน มาเปรียบเทียบกันแต่ควรประเมินค่าผลงานทางศิลปะของเด็ก โดยคำนึงถึงความงอกงามของตนเองเป็นเกณฑ์
3. ศิลปะสำหรับเด็ก เป็นวิชาที่ครูทุกคนสอนได้ ถ้าหากเข้าใจเด็กและเข้าใจความมุ่งหมายของวิชาศิลปะ เพราะครูเป็นเพียงผู้เร้า และแนะนำเท่านั้น
4. ศิลปะสนองความต้องการของเด็กได้ โดยช่วยให้เด็กผ่อนคลายความตึงเครียดทางอารมณ์ช่วยให้มีความคิดริเริ่ม และมีความสร้างสรรค์ ส่วนในทางสังคมนั้น ศิลปะช่วยให้เด็กรู้จักทำงานร่วมกันรู้จักการให้และการรับรู้จักรับผิดชอบต่อกัน
5. การประเมินค่าผลงานทางศิลปะนั้น ถือเอางานของแต่ละคนเป็นเกณฑ์ หาได้ยึดเอามาตรฐานของผู้ใหญ่หรือศิลปินมาเป็นเกณฑ์ไม่
6. ในการสอนศิลปะ ครูเป็นเพียงผู้เร้า ผู้ให้คำแนะนำ ตลอดจนเป็นผู้ให้กำลังใจ หาใช่เป็นผู้สั่งให้เด็กทำอย่างนั้นอย่างนี้ไม่
7. ครูต้องให้กำลังใจโดยการชมเชย อย่าติเตียนต่อหน้าผู้อื่น ถ้าเด็กทำอะไรผิดพลาดครูควรแนะนำให้เด็กเห็นข้อบกพร่องด้วยตนเอง

8. ในการแสดงออกทางศิลปะนั้น เด็กควรมีโอกาสได้ทำกิจกรรมหลาย ๆ อย่างทั้งนี้เป็นการช่วยให้เด็กได้แสดงความคิด ความสามารถออกมาให้เหมาะสมกับความถนัดของเด็ก
 9. ในการสอนศิลปะ ควรสอนให้สัมพันธ์กับวิชาอื่น ๆ เช่น ภาษาไทย สังคมศึกษา และวิทยาศาสตร์
 10. ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้เลือกงานและวัสดุ ให้เหมาะสมกับความต้องการของเด็ก ดังนั้น วัสดุต่าง ๆ จึงควรจัดไว้ให้พอเพียง
 11. ในฐานะที่สอนศิลปะ ครูที่ดีย่อมมีความสนใจในการสอน พยายามค้นคว้าหาความรู้และวิธีการใหม่ ๆ มาสอนอยู่เสมอ
 12. ครูต้องเตรียมการสอนโดยการทดลองปฏิบัติดูก่อน หากบกพร่องอย่างไรพึงแก้ไขปรับปรุงแล้วจึงนำมาสอนในชั้นเรียน
 13. กฎเกณฑ์ยาก ๆ ยังไม่ควรนำมาสอนในระยะต้น ๆ ควรรองกว่าเด็กจะเข้าใจในสิ่งที่ยาก ๆ เสียก่อน สำหรับกฎเกณฑ์ต่าง ๆ ควรเอาไว้อสอนในชั้นประถมตอนปลาย
 14. ผลงานทางศิลปะของเด็ก ควรแสดงให้ปรากฏแก่เด็กคนอื่น ๆ ด้วย ทั้งนี้เป็นการให้กำลังใจแก่เด็กเจ้าของงาน และเป็นการกระตุ้นให้เด็กคนอื่น ๆ สนใจในศิลปะด้วย
 15. ควรส่งเสริมให้เด็กรู้จักรับผิดชอบในการทำงาน เช่น การทำความสะอาดห้อง การเก็บรักษาเครื่องใช้ การเก็บรักษาผลงานที่สร้างขึ้น เหล่านี้ควรให้เป็นภาระของเด็กทั้งสิ้น
- จากที่กล่าวมาทั้งหมด แนวทางในการสอนสาระทัศนศิลป์นั้นการที่ครูจะจัดการเรียนการสอนหรือกิจกรรมต่าง ๆ ขึ้นอยู่กับผู้เรียนและสภาพแวดล้อมในขณะนั้น ครูต้องรู้จักประยุกต์หลักและวิธีการให้เข้ากับตัวผู้เรียนและสถานการณ์ เพื่อผลสำเร็จที่จะเกิดขึ้นกับตัวผู้เรียนเป็นไปตามความต้องการของหลักสูตร

2. ความคิดสร้างสรรค์

2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์นั้นยากที่จะให้คำจำกัดความที่แน่นอนลงไป ความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะที่เป็นนามธรรม แต่โดยทั่วไปแล้ว นักการศึกษาและนักจิตวิทยาก็มีความคิดเห็นที่สอดคล้องต้องกันว่า การที่เราสามารถจัดเด็กให้มีศักยภาพที่ต่างไปจากปกตินั้นก็คือการสร้างให้เด็ก มีความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง โดยการที่เราอาจจะหาแนวทางในการที่จะช่วยให้เราเข้าใจในเรื่องของความคิดสร้างสรรค์ตีมากยิ่งขึ้นซึ่งก็มีผู้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ต่าง ๆ กันดังนี้ (วิรัตน์ คุ่มคำ. 2535:25)

กิลฟอร์ด (Grifford, 1959) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ เป็น ลักษณะความคิดอเนกนัย (Divergent Thinking) คือความคิดหลายทิศทาง หลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ความคิดอเนกนัย นั้นประกอบไปด้วยลักษณะความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) และความละเอียดละออ (Elaboration)

แมชแคนเลส และ อีแวนส์ (McCandless and Evans) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง พฤติกรรมที่เป็นทั้งกระบวนการและผลผลิต ซึ่งในด้านของกระบวนการนั้น เป็นความคิดที่ซับซ้อน มีความสามารถในการเชื่อมโยงสัมพันธ์ของสิ่งต่าง ๆ ในด้านผลผลิตจะ พิจารณาผลผลิต ในลักษณะที่แปลกใหม่ และมีคุณค่าเป็นที่ยอมรับของผู้อื่น (ประณีต มาลัย วงศ์ 2523:22)

เลิศ อานันทนง (2532:7) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดหรือการแสดงออกในลักษณะที่แปลก ๆ ใหม่ ๆ แตกต่างไปจากความคิดของบุคคลธรรมดา เช่น การคิดค้นสิ่งประดิษฐ์ต่าง ๆ ทำให้มนุษย์ชาติดำรงชีวิตที่ดีขึ้นกว่าเดิม

อารี รังสินันท์ (2532:24) ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นับเป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วย การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดค้นเปลี่ยนแปลง ปรับแต่งจากความคิดเดิมผสมผสานก่อให้เกิดสิ่งใหม่ ซึ่งรวบรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจนวิธีการคิด ทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นั้นมิใช่เพียงแต่คิดในสิ่งที่เป็นไปได้ หรือสิ่งที่ เป็นเหตุผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการก็ เป็นสิ่งสำคัญยิ่งที่จะ ก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความคิดฝันหรือจินตนาการ ให้เป็นไปได้ หรือที่เรียกว่า เป็นจินตนาการประยุกต์นั่นเอง จึงจะ ทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

อารี พันธุ์ณี (2540:11) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมอง ที่คิดในลักษณะอเนกนัย อันนำไปสู่การค้นพบสิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ ด้วยการคิดค้นเปลี่ยนแปลง ปรับแต่ง จาก การ คิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ๆ ซึ่งรวมทั้งการประดิษฐ์คิดค้นพบสิ่งต่าง ๆ ตลอดจน วิธีการคิดทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้นี้ มิใช่เพียงแต่คิด ในสิ่งที่ เป็นไปได้หรือเป็นเหตุเป็นผลเพียงอย่างเดียวเท่านั้น หากแต่ความคิดจินตนาการ ก็ เป็นสิ่ง สำคัญยิ่งที่จะก่อให้เกิด ความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างสรรค์ ความคิดฝันหรือจินตนาการประยุกต์จึงจะทำให้เกิดผลงานจากความคิดสร้างสรรค์ขึ้น

จากความหมายดังกล่าว มาแล้วข้างต้นอาจจะสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นความสามารถของบุคคลในการคิด รับรู้ เข้าใจ สิ่งแปลก ๆ ใหม่ ๆ คิดได้หลายทิศทาง รวมถึงการคิด และการค้นพบวิธีแก้ปัญหาได้สำเร็จ

2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

Davis ได้รวบรวมทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาไว้โดยแบ่งออกเป็นกลุ่ม 4 กลุ่มดังนี้ (ความคิดสร้างสรรค์ กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ 2534:8)

2.2.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงจิตวิเคราะห์ (Psychoanalytic Approaches)

กลุ่มนี้ได้ให้แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายอย่าง แต่ที่รู้จักกันมาก คือ ที่ ฟรอยด์ (Freud) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งภายในจิตไร้สำนึก ระหว่างแรงขับทางเพศ (Libido) ของ อิด กับ ซุปเปอร์อีโก้ ซึ่งทั้ง 2 ทำงานขัดแย้งกัน แรงขับทางเพศเป็นตัวทำให้เกิดความคิดและผลงานสร้างสรรค์ขึ้น ฟรอยด์ ยอมรับว่าทุกคนมีแรงขับทางเพศซึ่งต้องแสดงออกมาแต่ไม่ได้หมายความว่า ทุกคนจะมีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง หรือระดับปานกลางทุกคน คนที่มีความคิดสร้างสรรค์จะยอมรับสิ่งเร้าที่เกิดจากแรงขับทางเพศ ส่วนคนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะต่อต้านความคิดเพื่อฝืนนั้น ฟรอยด์ ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า หมายถึงการกระทำที่สืบต่อมาแทนการเล่นอย่างอิสระของเด็ก

ลอเรนส์ เป็นนักจิตวิเคราะห์อีกคนที่ไม่สนใจกับ อิด อีโก้ แรงขับทางเพศ (Libido) และ ซุปเปอร์อีโก้ เขาเน้นความสำคัญของกิจกรรมของจิตก่อนรู้สำนึก (Preconscious) การจินตนาการของจิตรู้สำนึก (Conscious) การคิดของจิตรู้สำนึก และกระบวนการทางสัญลักษณ์ของจิตรู้สำนึก เขากล่าวว่า กิจกรรมการคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นระหว่างจิตรู้สำนึก กับจิตไร้สำนึก (Unconscious) ในส่วนที่เรียกว่าจิตก่อนรู้สำนึกซึ่ง ฮาโรลด์ (Harold Rugg) มีความคิดเช่นเดียวกับ คูบี (Kubie) ให้ความสำคัญของการคิดในส่วนที่ชื่อว่า Transliminal Chamber ซึ่งอยู่กึ่งกลางระหว่างจิตรู้สำนึกกับจิตไร้สำนึก ซึ่งเขาเรียกว่า จุดศูนย์กลางของพลังความคิดสร้างสรรค์ (Center of Creative Energy) เป็นส่วนที่จิตใจเป็นอิสระ ที่จะชักนำประสบการณ์ที่เก็บสะสมไว้ในจิตไร้สำนึก และนำความคิดสร้างสรรค์ในจิตรู้สำนึกมาใช้ได้ตลอดเวลา

2.2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรมนิยม (Behavioristic and Learning Theories)

บี.เอฟ. สกินเนอร์ (B.F. Skinner) ได้กล่าวว่า ไม่มีสิ่งที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ไม่มีความอิสระ ตั้งแต่พฤติกรรมของเราถูกควบคุมด้วยคนที่คอยให้การเสริมแรง และ

การลงโทษ ไม่ควรยอมรับความภาคภูมิใจซึ่งได้มาจากความสำเร็จที่ถูกกำหนดโดยการให้รางวัล และการลงโทษในอดีต

เขายังกล่าวอีกว่า ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากพันธุกรรม สิ่งแวดล้อม และการเรียนรู้ รวมทั้งการลองผิดลองถูก

มอลทซ์แมน (Maltzman.1960) นักจิตวิทยาการทดลองผู้หนึ่งที่ได้พูดถึงความคิดสร้างสรรค์ว่า เราสามารถเพิ่มความคิดริเริ่มได้ด้วยการให้รางวัล เขากล่าวถึงงานวิจัยของเขาซึ่งยืนยันว่า เมื่อคิดริเริ่มจะเพิ่มมากขึ้น เช่นเดียวกับนักวิทยาศาสตร์ที่ได้ทดลองกับปลาโลมา โดยการให้ปลาที่ตายเป็นอาหารเป็นรางวัลก่อนการแสดงจะทำให้ปลาโลมาแสดงได้อย่างดี

นักพฤติกรรมนิยมเน้นความสำคัญของการเรียนรู้ การเสริมแรง และการเชื่อมโยงสิ่งเร้าหนึ่งจนทำให้เกิดความคิดใหม่ขึ้นที่เรียกว่า ความคิดสร้างสรรค์

2.2.3 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมานุษยนิยม นักจิตวิทยาในกลุ่มนี้มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มนุษย์มีติดตัวมาแต่กำเนิด ผู้ที่สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ออกมาใช้ได้คือผู้ที่มีสัจการแห่งตน คือ รู้จักตนเอง พอใจในตนเอง และใช้ตนเองเต็มตามศักยภาพของตน มนุษย์จะสามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ของตนออกมาได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับ การสร้างสภาวะหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย ได้กล่าวถึงบรรยากาศที่สำคัญในการสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วย ความปลอดภัยในเชิงจิตวิทยา ความมั่นคงของจิตใจ ความปรารถนาที่จะเล่นกับความคิด และการเปิดกว้างที่จะรับประสบการณ์ใหม่

2.2.4 ทฤษฎี AUTA ทฤษฎีสุดท้ายนี้เป็นรูปแบบของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้เกิดขึ้นในตัวบุคคล โดยมีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในมนุษย์ทุกคน และสามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบ AUTA ประกอบด้วย

1) **การตระหนัก (Awareness)** คือ ตระหนักถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีต่อตนเอง สังคม ทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักถึงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตนเองด้วย

2) **ความเข้าใจ (Understanding)** คือ มีความรู้ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งในเรื่องราวต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

3) **เทคนิควิธี (Techniques)** คือ การรู้เทคนิควิธีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้งที่เป็นเทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคที่เป็นมาตรฐาน

4) **การตระหนักในความจริงของสิ่งต่าง ๆ (Actualization)** คือ การรู้จักหรือตระหนักในตนเอง พอใจในตนเอง และพยายามใช้ตนเองอย่างเต็มศักยภาพ รวมทั้งการ

เปิดกว้าง รับประสบการณ์ต่าง ๆ โดยมีการปรับตัวได้อย่างเหมาะสม การตระหนักถึงเพื่อนมนุษย์ด้วยกัน การผลิตผลงานด้วยตนเองและมีความคิดที่ยืดหยุ่นเข้ากับทุกรูปแบบของชีวิต

องค์ประกอบทั้ง 4 นี้ จะผลักดันให้บุคคลสามารถดึงศักยภาพเชิงสร้างสรรค์ของตนเองออกมาใช้ได้

จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมาแล้วทั้งหมดนี้ จะเห็นได้ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นทักษะที่มีอยู่ในบุคคลทุกคน และสามารถที่จะพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยอาศัยการเรียนรู้ และการจัดบรรยากาศที่เอื้ออำนวย

2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

โดยทั่วไปเมื่อก้าวถึงความคิดสร้างสรรค์ มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่น ๆ ด้วยมิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามความคิดริเริ่มก็จัดเป็นลักษณะสำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น แต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์ ก็จำเป็นต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่น ๆ ประกอบด้วย

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ กิลฟอร์ด (Guilford.1959:168) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายทิศทาง หรือเรียกว่า ลักษณะการคิด อนุพันธ์ หรือความคิดแบบกระจาย (Divergent Thinking) ซึ่งประกอบด้วย

2.3.1 ความคิดริเริ่ม (Originality)

2.3.2 ความคิดคล่องตัว (Fluency)

2.3.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)

2.3.4 ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)

2.3.1 ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ลักษณะความคิดแปลกใหม่ แตกต่าง จากความคิด ธรรมดา หรือที่เรียกว่า wild idea ซึ่งเป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ทั้งต่อตนเองและสังคม

ความคิดริเริ่ม อาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่นการคิดเครื่องบินได้สำเร็จ ก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น

ความคิดริเริ่มจึงเป็นสัญลักษณ์ความคิดที่เกิดขึ้นเป็นครั้งแรก เป็นความคิดที่แปลกแตกต่างจากความคิดเดิม และอาจไม่เคยมีใครเคยนึกหรือคิดถึงมาก่อน ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยลักษณะ ความกล้าคิด กล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน บ่อยครั้งที่ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยความคิดจินตนาการ คิดเรื่องและคิดฝันจากจินตนาการ หรือที่เรียกว่าเป็นความคิด

จินตนาการประยุกต์ คือ ไม่ใช่คิด เพียงอย่างเดียว แต่จำเป็นต้องคิดสร้างและหาทางทำให้เกิดผลงานด้วย ดังนั้นความคิดจินตนาการและความพยายามที่จะสร้างผลงานจึงเป็นสิ่งคู่กัน

พฤติกรรมด้านความคิดริเริ่ม

ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม สรุปรูปจากการศึกษาค้นคว้าพบว่า คนที่มีความคิดริเริ่มมักไม่ชอบความจำเจ ซ้ำซาก แต่จะชอบปรับปรุงและเปลี่ยนในสิ่งงานของเขามีชีวิตชีวา และมีความแปลกใหม่กว่าเดิม เขาจะเป็นบุคคลที่มีความศรัทธาที่จะทำงานค่อนข้างยากซับซ้อนอาศัยความสามารถสูงให้สำเร็จได้ และเขาจะเป็นบุคคลที่มุ่งมั่นละมีสมาธิแน่วแน่ในงานของตน โดยไม่เห็นแก่สินจ้างและรางวัล แต่เป็นการทำงานที่เกิดจากแรงจูงใจภายใน หรือความศรัทธา และพอใจที่จะทำงานนั้น ๆ

พฤติกรรมของบุคคลที่มีความคิดริเริ่ม จึงมักเป็นบุคคลที่กล้าคิด กล้าแสดงออก กล้าทดลอง กล้าเสี่ยง และเล่นกับความคิดของตน เขาจึงเป็นบุคคลที่มีเอกลักษณ์ของตนเอง และมีความเชื่อมั่นในตนเอง จะไม่ขาดกลัวต่อสิ่งที่ลึกลับ ประหลาด หรือ คลุมเคลือ แต่กลับขี้ขลาดและทำทายเป็นอย่างคล่อง และรู้จักพอใจและตื่นเต้นที่จะเผชิญกับสิ่งเหล่านั้น จัดว่าเป็นบุคคลที่มีสุขภาพจิตดีทีเดียว

2.3.2 **ความคิดคล่องตัว (Fluency)** หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่จำกัดในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

1) **ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word Fluency)** เป็นความสามารถในการใช้ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

2) **ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงความสัมพันธ์ (Associational Fluency)** เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

3) **ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional Fluency)** เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็วเพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ

จากการวิจัยพบว่าบุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์สูง

4) ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational Fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

ความคิดคล่องแคล่วในการคิด มีความสำคัญต่อการแก้ปัญหา เพราะในการแก้ปัญหาจะต้องแสวงหาคำตอบหรือวิธีแก้ไขหลายวิธี และต้องนำวิธีการเหล่านั้นมาทดลองจนกว่าจะพบวิธีการที่ถูกต้องตามที่ต้องการ

ความคิดคล่องแคล่วนับว่าเป็นความสามารถอันดับแรกในการที่จะพยายามเลือกเฟ้นให้ได้ความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุด ก่อนอื่นจึงจำเป็นต้องคิด คิดออกมาให้ได้มาก หลายอย่าง และแตกต่างกัน แล้วจึงนำเอาความคิดที่ได้ทั้งหมดมาพิจารณาแต่ละอย่างเปรียบเทียบกันว่าความคิดอันใดจะเป็นความคิดที่ดีที่สุด โดยคำนึงถึงหลักเกณฑ์ในการพิจารณา

ความคิดคล่องตัวนอกจากจะช่วยให้เด็กได้เลือกคำตอบที่ดี และเหมาะสมที่สุดแล้วยังช่วยจัดหาทางเลือกอื่น ที่อาจเป็นไปได้ให้อีกด้วย ยกตัวอย่างเช่น ในการแก้ปัญหาใด ก็ตาม เรามักจะพยายามทำวิธีการแก้หลายวิธี โดยเราให้มีโอกาสการเลือกเป็นอันดับลงมา เช่น ถ้าเราไม่สามารถทำได้อย่างวิธีที่ 1 วิธีที่ 2 ก็อาจนำมาทดลองใช้ได้ หรือวิธีที่ 3 ก็ยังเป็นที่น่าสนใจ ถ้าวิธีที่ 2 ไม่สามารถแก้ไขได้ เหล่านี้เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วนอกจากจะช่วยให้มีข้อมูลมากพอในการเลือกแล้ว ยังมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือกด้วย จึงนับได้ว่าความคิดคล่องตัวเป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่ความคิดที่มีสุขภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

2.3.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึงประเภท หรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็นดังนี้

1) ความคิดยืดหยุ่นเกิดขึ้นทันที (Spontaneous Flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่าง อย่างอิสระ เช่นคนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้ว่าประโยชน์ของ ก้อนหินมีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียว หรือ สองอย่างเท่านั้น

2) ความคิดยืดหยุ่นทางการคิดแปลง (Adaptive Flexibility) ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหา คนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน ความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่ว มีความแปลกแตกต่างออกไป หลีกหลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วย การจัดเป็นหมวดหมู่ และหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น นับได้ว่าความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น เป็นความคิดพื้นฐานที่จะนำไปสู่ความคิดสร้างสรรค์ คือได้หลายหมวดหมู่ หลายประเภท ตลอดจนสามารถเตรียมทางเลือกไว้หลาย ๆ ทาง ความคิดยืดหยุ่นจึงเป็นความคิดเสริมคุณภาพให้ดี

2.3.4 **ความคิดละเอียดละออ (Elaboration)** แม้ว่าลักษณะความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัวก็ตาม แต่ลักษณะความคิดละเอียดละออ ก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดนี้แล้ว ก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลิตผลสร้างสรรค์ขึ้นมาได้ และตรงจุดนี้ที่เป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ที่เรามุ่งเน้นผลิตผลสร้างสรรค์เป็นสำคัญด้วย

กล่าวว่าการคิดละเอียดละออเป็นคุณลักษณะที่จำเป็นในการสร้างผลงาน ที่มีความแปลกใหม่ เป็นพิเศษให้สำเร็จ และยังขยายความอีกว่า "ความคิดสร้างสรรค์จึงเพียงแต่ประกอบด้วยสิ่งแปลกใหม่เพียงอย่างเดียวเท่านั้นแต่ในความแปลก ความใหม่ และความพิเศษนั้น จะต้องตระหนักถึงความสำเร็จอย่างสร้างสรรค์ด้วย ดังนั้น บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จึงไม่เพียงพอแต่มีความคิดใหม่เท่านั้น แต่เขาจะต้องพยายามคิด และประสานความคิดติดตามให้ตลอด หรือให้เกิดความสำเร็จด้วย ตัวอย่างเช่น บุคคลที่มีหน้าที่ว่าจะเป็นกวีนั้น เขาไม่เพียงแต่ชอบและคิดในเรื่องของความงดงามของบทกลอนเท่านั้น แต่เขาจะต้องพยายามสร้างผลงานบทกวีขึ้นมาด้วย หรือหากบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ในทางทักษะการประดิษฐ์ต่าง ๆ แทนที่เขาจะเล่นเฉย ๆ กับลวด เขาก็จะคิดและสร้างมันใหม่ให้เป็นวิพยุขึ้นมาได้"

พัฒนาการของความคิดละเอียดละออ

1. การพัฒนาการของความละเอียดละออ จะขึ้นอยู่กับอายุ กล่าวคือ เด็กที่มีอายุมาก จะมีความสามารถทางด้านนี้มากกว่าเด็กอายุน้อย

2. เด็กหญิงจะมีความสามารถมากกว่าเด็กผู้ชายในด้านความละเอียดละออ

3. เด็กที่มีความสามารถสูงทางด้านความละเอียดละออ จะเป็นเด็กที่มีความสามารถทางด้านการสังเกตสูงด้วย

พฤติกรรมทางด้านความละเอียดละออ สำหรับเด็กชาย จะมีลักษณะดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. สุขภาพดี
3. ปราศรณอย่างแรงกล้าที่จะทำให้ดีที่สุด
4. เห็นอกเห็นใจคนอื่น
5. ชอบเสี่ยงภัย
6. มีอารมณ์ขัน
7. ไม่ขลาดกลัว และไม่ขี้อาย แต่มักเบื่อง่าย
8. ไม่ชอบทำงานตามลำพัง
9. ไม่มีอารมณ์อ่อนไหวง่าย

10. ไม่ชอบก่อความสงบสุขของกลุ่ม
สำหรับเด็กหญิง จะมีลักษณะดังนี้

1. ชอบผจญภัย
2. มีอารมณ์อ่อนไหว
3. มีอารมณ์รุนแรง
4. มีอารมณ์ขัน
5. หยิ่ง และมีความพอใจในตนเอง
6. ไม่เบื่อง่ายง่าย

2.4 พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์

องค์การนาซาเคยมีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์ โดยทดสอบเด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี จำนวน 160,000 คน และติดตามทดสอบเด็กกลุ่มนี้ไปจนถึงอายุ 15 ปี พบว่า เด็กอายุน้อยกว่า 5 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 98 เด็กอายุ 10 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 30 เด็กอายุ 15 ปี มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ระดับร้อยละ 12 ส่วนการศึกษาในผู้ใหญ่จำนวน 280,000 คน พบว่าระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ที่ร้อยละ 2 เพราะฉะนั้นพื้นฐานสำคัญของที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะต้องมีลักษณะดังนี้

1. การรับรู้ (Perception) ที่กว้าง เพราะทำให้มีแนวคิดกว้างไวต่อการรับรู้สิ่งต่าง ๆ รอบตัว
2. คิดถึงความเป็นไปได้ (Possibilities) ที่หลากหลาย ทำให้มีมุมมองหลายอย่าง
3. คิดถึงสิ่งที่สามารถทำได้ (Practical) โดยเชื่อมคดงคิดแปลงใช้วัสดุที่สามารถหาได้ง่าย

ผู้ใหญ่ที่มีความคิดสร้างสรรค์ จึงมักจะมาจากเด็กที่ได้รับการส่งเสริมความคิดริเริ่มอย่างต่อเนื่องมาตั้งแต่วัยเยาว์ เพราะความคิดก็เช่นเดียวกับกล้ามเนื้อ ถ้าเราออกกำลังกายทุกวัน กล้ามเนื้อก็จะแข็งแรง ใช้งานได้ระยะเวลายาวนาน ใช้งานได้ดี สมองและความคิดก็เช่นเดียวกัน ถ้าได้ฝึกคิดอยู่เสมอการคิดสิ่งใหม่ ๆ ก็จะทำให้ง่าย ไม่ถูกครอบงำหรือฝ่อไปเหมือนคนที่ไม่ค่อยได้ใช้ไม่ค่อยคิด (จิตรา วงศ์บุญสิน 2551:8)

2.4.1 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับประถมศึกษา

การศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ของเด็กประถมศึกษาได้ผลตรงกัน แม้ว่า
จะใช้วิธีศึกษาหลาย ๆ วิธีก็ตาม ซึ่งผลจากการศึกษาที่ยกมาบางส่วนมีดังนี้ (อ้างอิงจากนงเยาว์ เข้ม
เล็ก .2539:3)

จากชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ประถมศึกษาปีที่ 3 ความเจริญทางด้านความคิด
สร้างสรรค์พัฒนาไปตามลำดับอย่างสม่ำเสมอ แต่จะลดลงอย่างเห็นได้ชัดในชั้นประถม 4 จาก
การศึกษาของทอแรนซ์ (Torrance 1962:64) นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 - 6 ในประเทศ
ออสเตรเลีย ซามัวตะวันตก เยอรมัน อินเดีย อเมริกา (ในโรงเรียนที่มีนักเรียนผิวขาวและผิวดำ
เรียนรวมกัน) และกลุ่มคนขาวชาวอเมริกัน ซึ่งเป็นคนชั้นกลาง เขาพบว่า มีความแตกต่างกันใน
แต่ละวัฒนธรรม สำหรับกลุ่มชาวอเมริกันผิวขาวความคิดสร้างสรรค์จะเจริญถึงขีดสุดเมื่ออายุ 4 ปี
ครึ่ง และลดลงเมื่ออายุ 5 ปี ซึ่งเป็นเวลาที่เด็กเริ่มเข้าเรียนในชั้นอนุบาลและความคิดสร้างสรรค์จะ
เพิ่มขึ้นอีกครั้งหนึ่งเมื่อเด็กขึ้นชั้นประถมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 และจะเริ่มลดลงอย่างเห็นได้ชัด
เมื่อเด็กขึ้นชั้นประถม 4 การลดลงในลักษณะนี้ ไม่มีในนักเรียนเยอรมัน ซามัวตะวันตก หรือ
ออสเตรเลีย เขาได้ข้อสังเกตว่า การลดลง เกิดจากสภาพแวดล้อมทางโรงเรียน

ในเรื่องของพัฒนาการเด็ก ในช่วงอายุที่เด็กเรียนในชั้นประถมศึกษาปีที่ 3-4 เด็ก
กำลังต้องการพัฒนาทักษะหลาย ๆ อย่างซึ่งได้แก่การเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามแบบสังคม การรวมกลุ่ม
เพื่อน การเอาอย่าง การแข่งขัน และการรู้จักประนีประนอม ทำให้เด็กเรียนรู้ที่จะปฏิบัติตามผู้มี
อำนาจเหนือกว่า จึงทำให้เด็กพัฒนาลักษณะความเป็นอิสระแก่ตน ดังนั้น การที่เด็กกลัวจะถูก
หัวเราะเยาะต่อความคิดแปลก ๆ กลัวต่อการได้รับการประณาม ดูหมิ่น เหยียดหยาม และไม่
ยอมรับจากสังคม เหล่านี้ทำให้เด็กเกิดความเข้าใจว่าแม้ว่าสิ่งแวดล้อมรอบตัวจะมาได้เป็นศัตรูก็
ตาม หากแต่เป็นสิ่งที่จะสร้างความอับอาย ความกระวนกระวายใจ และได้รับการลงโทษหากตน
ปฏิบัติแตกต่างไปด้วยความคิดและความเข้าใจดังกล่าว จึงทำให้เด็กลดความเป็นอิสระ ขาดความ
กระตือรือร้นในการติดต่อสื่อสารความคิด เกิดความกังวลใจ ไม่ทนนาน และไม่สามารถคิด
สร้างสรรค์ได้

การที่พัฒนาการลดลงอาจอธิบายในเรื่องของการต่อต้านความเครียดใหม่ที่เด็กเผชิญ
อยู่ในแต่ละชั้นตอน หรือแต่ละช่วงของการพัฒนาการ ซึ่งพอกกล่าวได้ว่า ความเครียดจะตกอยู่
ในช่วงตอนเข้าเรียนชั้นอนุบาล ช่วงต่อระหว่างชั้นประถมศึกษาตอนต้นกับชั้นประถมศึกษาตอน
ปลายและช่วงต่อระหว่างประถมปลายกับมัธยมเป็นต้น ซึ่งทุกครั้งที่เด็กมีความเครียดในช่วง
ดังกล่าวจะมีผลทำให้พัฒนาการเด็กลดลงและก็พยายามปรับคนหลังจากนั้นพัฒนาการก็จะเข้าสู่
สภาพปกติ

จากการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ต่างวัฒนธรรมอื่น ๆ แสดงให้เห็นว่าพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ในวัฒนธรรมอื่น ๆ แตกต่างจากวัฒนธรรมอเมริกัน และทำให้เกิดความกระจำงและชัดเจนในการศึกษาเรื่องนี้ขึ้น

3. นิทาน

3.1 ความหมายของนิทาน

รากศัพท์ของนิทานนั้นมีที่มาจากภาษาบาลี และมีความหมายหลายนัย แต่ในปัจจุบันนิทานหมายถึง เรื่องที่เล่ากันมา เช่น นิทานอีสป นิทานชาดก

ในทางคติชนวิทยา ถือว่านิทานเป็นเรื่องเล่าสืบสานต่อ ๆ กันมา ถือเป็นมรดกทางวัฒนธรรมอย่างหนึ่งในหลายอย่างของมนุษย์เป็นสิ่งที่มีความหมาย มีคุณค่า ซึ่งนิทานนั้นจะมีทั้งนิทานที่เล่าปากเปล่าจกจำกันมาแบบมุขปาฐะ และนิทานที่มีการเขียนการบันทึกไว้เป็นลายลักษณ์อักษรนี้คือความหมายของคำว่านิทาน

จากความหมายของนิทานที่ได้กล่าวไว้ พอสรุปได้ว่า นิทาน คือเรื่องราวที่เล่าสืบทอดกันมาโดยที่เรื่องราวนั้นอาจเป็นเรื่องจริงหรือเรื่องที่สมมุติขึ้น ทำให้เด็กเกิดจินตนาการ จากเรื่องราวเหล่านั้น ทำให้เกิดแง่คิด คติสอนใจซึ่งจะนำไปเป็นค้วแบบต่อการปฏิบัติตนในชีวิตประจำวันอันเป็นคุณลักษณะที่พึงประสงค์ต่อตนเอง และต่อสังคม โดยส่วนรวม

เนื่องจากนิทานมีการเล่าด้วยเรื่องราวหลากหลายทำให้มีการจำแนกลักษณะของเรื่องที่เล่า ซึ่ง กิ่งแก้ว อัดถากร ได้จำแนกนิทานตามรูปแบบดังนี้ (อ้างอิงในเพ็ญจา สุริยกานต์ 2544:17)

1. เทพนิยาย (Fairy Tale) เช่น นิทานเรื่องสโนไวท์กับคนแคระทั้ง 7
2. นิทานชีวิต (Romantic Tale) เรารู้จักกันดี คือ นิทานอาหรับราตรี ซึ่งศาสตราจารย์พระยาอนุমানราชชนนำมาแปลเผยแพร่มานานมาแล้ว
3. นิทานวีรบุรุษ (Hero Tale) เช่นเรื่อง เฮอคิวลีส (ปัจจุบันนำมาดัดทำเป็นภาพยนตร์เผยแพร่ไปทั่วโลก)
4. นิยายประจำถิ่น (Local Legend) ที่รู้จักกันดี ได้แก่เรื่อง เจ้าแม่สร้อยดอกหมาก คาม่องล่าย ดำนานเมืองลพบุรี เป็นต้น
5. นิยายอธิบายเหตุ (Explanatory) ได้แก่เรื่อง ทำไมจึงเกิดจันทรคลาส ทำไมน้ำทะเลจึงเค็ม
6. ตำนานและเทพปกรณัม (Myth) ปัจจุบันมีหลายเรื่อง เช่น นิทานอีสป

7. นิทานสัตว์ (Animal Story) เช่น นิทานอีสป

8. นิทานมุขตลก (Jest) เรื่องที่คนไทยรู้จักกันดี คือ เรื่องศรีธนญชัย เป็นต้น

3.2 ประเภทของนิทาน

การจำแนกประเภทของนิทานนั้น ก็มีการจำแนกออกเป็นหลายลักษณะและแตกต่างกันไป เช่น กรณีของ กิ่งแก้ว อัศดาร ที่กล่าวถึงแล้ว ส่วนนายคำรา ณ เมืองได้ จำแนกนิทานประเภทใหญ่ๆ 4 ประเภทดังนี้ (เพ็ญจา สุริกานต์ 2544:17)

1. นิทานภานิต
2. นิทานเทพนิยาย
3. นิทานชาวบ้าน
4. นิทานชาดก

นิทานแต่ละประเภทมีรายละเอียดดังนี้

1. นิทานภานิต (Fable)

ไม่มีหลักฐานยืนยันว่านิทานภานิตมีมาเมื่อไรแน่ เพียงแต่มีการคาดการณ์กันว่านิทานภานิตดังกล่าวน่าจะมีมานานมากแล้ว

สมัยก่อนกิจกรรมบันเทิงหรือคำสอนต่าง ๆ ยังไม่มีการจัดระบบอะไรอย่างเช่นในปัจจุบัน ด้วยเหตุนี้ การเรียนรู้ในเรื่องคุณธรรมจริยธรรม จึงผ่านมาในรูปของการยกนิทานเป็นเครื่องมือการเรียนรู้ ผ่านตัวละครต่าง ๆ โดยเฉพาะตัวละครที่เป็นสัตว์

การที่มนุษย์เล่านิทานเป็นตัวละครนั้นน่าจะเป็นกุศโลบายอย่างหนึ่งของมนุษย์ นั่นคือ ถ้ามนุษย์เล่านิทานโดยยกเอาเรื่องราวของมนุษย์โดยตรงมาเล่า น่าจะก่อให้เกิดปัญหาอยู่บ้าง เป็นต้นว่า ผู้ฟังจะขาดจินตนาการและเกิดความรู้สึกว่าเรื่องดังกล่าว เป็นคำสอนไม่ใช่นิทาน ทำให้เกิดการต่อต้านขึ้นในใจ ทั้งนี้เพราะตัวละครเป็นมนุษย์ด้วยกันเอง ทำให้ขาดรสชาติและเป็นเรื่องใกล้ตัวมากเกินไป

ด้วยเหตุนี้ นักเล่านิทานในอดีตจึงนิยมแปลงตัวละครจากมนุษย์ให้เป็นสัตว์หรือตัวละครในจินตนาการไปเสีย เช่น ชกษ ปีสาง หรือตัวละครที่มีรูปร่างหน้าตาประหลาด และมีอิทธิฤทธิ์เหนือมนุษย์ เป็นต้น

โดยทั่วไปแล้วนิทานภานิตจะเป็นนิทานที่มีเนื้อหาลึกลับ ๆ และมีตัวละครที่เป็นสัตว์เป็นสัตว์เป็นสำคัญ

ตัวละครที่พบมากเป็นพิเศษในนิทานภานิต สามารถจำแนกตัวละครได้ดังนี้

1. ตัวละครที่มีอำนาจ ได้แก่ สิงโต เสือ ช้าง ตัวละครเหล่านี้มักจะได้รับการยกย่องให้เป็นเจ้าป่าเสวยเป็นส่วนใหญ่
2. ตัวละครฝ่ายอธรรม แสดงถึงความเจ้าเล่ห์ จี๋โกง จะเช่น สุนัขจิ้งจอก หมาป่า
3. ตัวละครที่มีสติปัญญาน้อย มักจะเช่น ลา เป็นส่วนใหญ่
4. ตัวละครที่ซุกซน มักจะเป็นลูกสัตว์ทุกชนิด และที่พบมากที่สุดคือ ลิง
5. ตัวละครที่แสดงถึงความมีอายุยืน เชื่องช้า เช่น เต่า
6. ตัวละครที่มีความปราดเปรียว น่ารัก เช่น กระต่าย ไก่ป่า

นี่คือตัวอย่างของตัวละครสัตว์ที่ปรากฏอยู่ในนิทานภาคหรือนิทานทั่ว ๆ ไป ซึ่งความจริงยังมีอีกมาก เช่น นก หนู ปู ปลา ทั้งหลาย

นิทานที่คนไทยคุ้นเคยมากที่สุด น่าจะได้แก่ นิทานอีสป ซึ่งเป็นนิทานอีสปสั้น ๆ ให้คติเตือนใจที่ตรงไปตรงมา และมีแง่คิดอันหลากหลาย

2. นิทานเทพนิยาย (Fairy Tale)

นิทานเทพนิยายนี้เป็นคำซ้อนคำเพราะโดยความหมาย เทพนิยาย หมายถึง นิทานเกี่ยวกับเทพนิทานเทพนิยายนี้จะมีตัวละครแตกต่างไปจากนิทานภาค กล่าวคือ นิทานเทพนิยายตัวละครเอกมักจะเป็นมนุษย์แต่มีศักดิ์สูง เช่น เป็นเจ้าหญิงเจ้าชาย หรือไมก็เป็นมนุษย์ธรรมดาที่มีลักษณะพิเศษ เช่น เป็นคนรูปสวย รูปงามเป็นที่รำลือของบุคคลทั่วไปเป็นต้น

เหตุการณ์ในนิทานเทพนิยาย จะมีตัวละครที่แบ่งออกเป็นฝ่ายดี – ฝ่ายชั่ว อย่างชัดเจน เช่น เจ้าหญิง เจ้าชาย หรือมนุษย์ธรรมดาที่มีคุณงามความดี แต่ต้องมีเหตุตกอยู่ในสถานการณ์คับขัน เช่น อันตราย คับแค้น ถูกกลั่นแกล้งโดยแม่เมด ยักษ์ ภูตผี ปีศาจ ทั้งหลายในดินแดนมหัศจรรย์ต่าง ๆ ที่เล็ก ๆ (หรือแม้แต่ผู้ใหญ่) ไม่เคยเห็นต้องอาศัยจินตนาการไปกับเนื้อเรื่องที่มีทั้งความสนุก น่าสงสารคละเคล้ากันไป

นิทานเทพนิยายของต่างประเทศที่คนไทยรู้จักกันดีก็คือ เรื่องซินเดอเรลลา ซึ่งเทพนิยายนี้ก็เหมือนนิทานส่วนใหญ่ที่จะแทรกเรื่องการปลูกฝังศีลธรรม คุณธรรม จริยธรรม อยู่ในเนื้อหาของนิทานด้วยเช่นกัน ซึ่งปัจจุบันนิทานเทพนิยายเหล่านี้ได้มีผู้นำไปสร้างเป็นภาพยนตร์การ์ตูนฉายเผยแพร่ไปทั่วโลก เป็นที่ชื่นชอบทั้งเด็กและผู้ใหญ่

3. นิทานชาวบ้าน

นิทานชาวบ้าน เป็นนิทานพื้นบ้านที่มีการเล่าขานสืบทอดกันมาแต่โบราณ ในประเทศไทยของเรามีนิทานประเภทนี้เป็นจำนวนมาก เนื้อหาในนิทานมักจะอ้างอิงสถานการณ์ที่มีอยู่จริงในท้องถิ่น เช่น เรื่องไกรทอง จะอ้างเหตุการณ์สถานที่ในจังหวัดพิจิตร เขานางนอน อ้าง

สถานที่จังหวัดเชียงราย ตาม่องล่าย อ่างเหตุการณ์สถานที่จังหวัดประจวบคีรีขันธ์ เกาะหนู เกาะแมว อ่างสถานการณ์ที่ในจังหวัดสงขลา เป็นต้น

ทั้งหมดนั้น คือ ลักษณะของนิทาน 4 ประเภท ตามการจำแนกประเภทของ นายดำรง เมืองใต้ ซึ่งหากจะมีการจำแนกแยกย่อยออกไปอีกก็จะสามารถแยกประเภทนิทานออกไปอีกมากมาย ขึ้นอยู่ที่ว่า ผู้จำแนกประเภทนิทานต่าง ๆ เหล่านี้ใช้หลักเกณฑ์อะไรมาใช้ในการจำแนกประเภทนิทานที่มีผู้เล่าสืบทอดกันมาหรือที่มีการแต่งกันขึ้นมาใหม่ในยุคปัจจุบัน

4. นิทานชาดก

นิทานชาดกเป็นนิทานที่มีอยู่ในคัมภีร์ที่เรียกว่า นิบาตชาดก กับ ปัญญาชาดก เป็นนิทานที่มีไว้ยกเป็นคำสอนของผู้แสดงธรรม ซึ่งเป็นคนไทยจะได้ฟังมากที่สุดก็จากพระภิกษุในเวลาเทศนาที่มีการยกนิทานชาดกขึ้นมาขยายความให้เป็นข้อคิดเตือนใจในเรื่องต่าง ๆ ซึ่งบางท่านจัดให้นิทานชาดกเป็นนิทานพื้นบ้าน และนิทานภายิต แต่ที่จัดไว้เป็นนิทานชาดก ก็เพราะนิทานในลักษณะนี้จะเป็นนิทานที่มีเป็นชุดมีเรื่องราวมากมาย

3.3 ชนิดของการเล่านิทาน

ชนิดของการเล่านิทานสามารถแบ่งออกได้ดังนี้

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่า
2. การเล่านิทานแบบใช้ดนตรีประกอบ
3. การเล่านิทานโดยใช้สื่อและอุปกรณ์

1. การเล่านิทานแบบปากเปล่า นิทานปากเปล่านั้นเป็นนิทานที่เล่าด้วยความสามารถที่เป็นลักษณะเฉพาะตัว บุคคล ในอินเดียนิทานปากเปล่านั้นมักเล่าเป็นคำกลอน ส่วนใหญ่คนเล่าจะเป็นกวี การดำเนินการเล่านิทาน ผู้เล่ามักเล่าด้วยความรวดเร็ว เพราะ ผู้เล่าใช้ความจำท่องบทกวีในขณะที่เล่า ดังมีตัวอย่างการเล่านิทานของนักเล่านิทานต่าง ๆ ดังนี้

1.1 ชาวรัสเซีย และชาวสลาฟ เล่านิทานโดยใช้คำกลอน การเริ่มต้นของนิทาน กวีนักเล่านิทานแรก ๆ จะเล่าเฉพาะในพระราชวัง แล้วต่อมาจึงค่อย ๆ ขยายการเล่าสู่ชาวบ้าน

1.2 กวีนักเล่านิทานชาวยูโกสลาเวีย เป็นนักเล่านิทานปากเปล่า โดยใช้จังหวะร้องเพลง เด็ก ๆ และผู้ใหญ่ชอบมานั่งฟังนิทานตามร้านกาแฟ

1.3 กวีนักเล่านิทานชาวจีน จะเล่านิทานเฉพาะโอกาสที่เหมาะสมเท่านั้นและโดยเฉพาะกวีจีนมักจะเล่านิทานในบ้านของเจ้าของบ้านที่กวีนักเล่านิทานไปเยือน เพื่อเป็นเกียรติแก่เจ้าของบ้าน

1.4 กวีนักเล่านิทานของญี่ปุ่น ส่วนใหญ่เป็นผู้หญิง นิทานที่เล่ามักจะเล่าในพิธี เช่น พิธีทางศาสนา หรือจะเล่าขณะแขกผู้มาเยือนกำลังจะกินปลา หรือบางโอกาสที่พิเศษ เช่น ขณะนั่ง รอบกองไฟในฤดูหนาว

1.5 กวีนักเล่าแห่งเกาะสุมาตรา มักเล่านิทานคำกลอนเกี่ยวกับความกล้าหาญของวีรบุรุษในสมัยโบราณและวีรบุรุษที่กำลังเป็นที่ชื่นชอบอยู่ในขณะนั้น

1.6 กวีนักเล่านิทานชาวอเมริกันพื้นบ้าน มักเล่าที่เกี่ยวข้องกับสงครามการต่อสู้และการได้รับชัยชนะ

1.7 ชาวเผ่าอินคาในเปรู นิยมเล่านิทานปากเปล่า เรื่องที่เล่ามักเป็นเรื่องที่อ้างอิงถึงประวัติศาสตร์

1.8 กวีนักเล่าชาวอาฟริกัน มักเล่านิทานเชิงประวัติศาสตร์ เป็นนิทานเกี่ยวกับเรื่องของความกล้าหาญ ความซื่อสัตย์ และนิทานประเภทส่งเสริมคุณธรรม

1.9 นิทานชนเผ่าซูลู และโซซา ชนกลุ่มนี้นอกจากจะเล่านิทานสู่กันฟังแล้วยังนิยมส่งเสริมและปลูกฝังให้เล่านิทานได้ด้วยตนเอง โดยเด็กจะหัดเล่านิทานจากผู้ใหญ่

1.10 นิทานในเกาหลี เป็นนิทานที่เล่าเรื่องจากอดีต ผู้เล่าจะเล่าเรื่องนิทานจากการเล่าสืบทอดต่อเนื่องกันมา และจะนิยมเล่านิทานปรัมปรา นิทานที่เป็นที่มาของท้องถิ่น

1.11 นิทานในอังกฤษ มักเป็นนิทานที่เล่าโดยผู้ใหญ่ มักนิยมนรวมเด็กจากหลาย ๆ ครอบครัวมาร่วมเพื่อฟังการเล่านิทานโดยเฉพาะเด็ก ๆ จะสนุกสนานมาก เพราะได้พบปะกันได้เพื่อนใหม่ บางครั้งการเล่านิทานจะเล่าในตอนกลางคืนของฤดูหนาว เด็ก ๆ จะได้ฟังนิทานไปจนถึง 22.00 นาฬิกา แล้วถึงเข้านอน

1.12 นิทานสวีตเซอร์แลนด์ ผู้ใหญ่มักจะเล่านิทานให้เด็ก ๆ ได้ฟังในบ้านเรื่องราวที่เล่าผู้ใหญ่ก็เล่าเรื่องเดิมซ้ำ ๆ กันจนเด็กเคยชินกับนิทานที่เล่าให้ฟัง

1.13 นิทานในอิตาลี การเล่านิทานในอิตาลี พ่อแม่จะมีบทบาทมากในการเล่า เพราะพ่อแม่คือผู้เล่านิทานให้เด็ก ๆ ในครอบครัวฟัง

1.14 นิทานในประเทศไทย เป็นนิทานที่ผู้ใหญ่มักจะเล่าให้เด็กฟังก่อนนอนเป็นเรื่องนิทานที่ปรับปรุงมาจากนิทานจักร ๆ วงศ์ ๆ นิทานบางเรื่องอยู่ในเพลงกล่อมเด็ก เพลงร้องพื้นบ้าน และภาพฝาผนังตามวัด ฯลฯ เป็นต้น

2. การเล่านิทานโดยใช้เครื่องดนตรีประกอบ นิทานในอินเดียนอกจากผู้เล่าเป็นนักสวดหรือกวีนักเล่าเรื่องนิทานปากเปล่าแล้วยังมีนักเล่านิทานที่เล่าเรื่องนิทานประกอบเครื่องดนตรีด้วย การเล่าที่มีดนตรีบรรเลงประกอบเรียกว่า สุตะ ซึ่งในสมัยพระเจ้าอโศกมหาราช (260 - 230 ก่อนคริสตกาล) การเล่านิทานเรียกว่า Magadha การเล่านิทานในอินเดียมีการแบ่งชนชั้นด้วย

นิทานที่เล่าในอียิปต์ยุคแรก ๆ ผู้เล่านิทานจะคิดพิณประกอบการเล่า จากภาพวาดที่ปรากฏเหลือเป็นหลักฐานพบว่านักเล่านิทานของอียิปต์โบราณมักจะเป็นคนตาบอดขณะเล่านิทาน เขาจะใช้พิณคิดประกอบการเล่า

นักเล่านิทานเผ่าแองโกลแซกซอน เป็นกวีนักเล่านิทานที่ใช้ดนตรีประกอบการเล่า พวกเขาสามารถในการใช้ภาษา สามารถอ่านและเขียนภาษากรีกโบราณและโรมันได้ นักเล่านิทานประกอบดนตรีมีหลายกลุ่มด้วยกันคือ นักเล่านิทานชาวรัสเซียและชาวสลาฟชาวยูโกสลาเวีย ชาวเผ่า อินคาในเปรู ชาวอาฟริกัน และที่พิเศษและน่าสนใจคือนักเล่านิทานในประเทศเอธิโอเปีย เป็นนักเล่านิทานที่มีความสามารถ ขณะเล่านิทานพวกเขาจะร้องเพลงและรำประกอบกับเครื่องดนตรีประเภทเครื่องสาย โดยไม่มีการเตรียมเพลงหรือเตรียมตัวมาก่อน พวกเขาจะร้องและรำออกมาทันทีในขณะนั้นเลยทีเดียว

3. การเล่านิทานโดยใช้สื่อและอุปกรณ์ กวีนักเล่านิทานชาวอินเดียนอกจากเล่านิทานปากเปล่าและเล่านิทานประกอบบรรเลงด้วยเครื่องดนตรีแล้ว บางครั้งพวกเขายังนำเอาวัสดุหรืออุปกรณ์เข้ามาช่วยเพิ่มการเล่าให้มีความน่าสนใจมากยิ่งขึ้น อุปกรณ์หรือสื่อส่วนใหญ่มักเป็นภาพวาดที่ทำลงบนผ้า เรื่องราวบนผ้าอาจจะละเอียดและอธิบายให้เห็นภาพโดยชัดเจน นิทานที่ใช้สื่อของอินเดียส่วนใหญ่เป็นนิทานที่เกี่ยวข้องกับศาสนา และเรื่องราวทางประวัติศาสตร์

ชาวเผ่าอินคาในเปรูมีนักเล่านิทานประวัติศาสตร์ที่ศิโยม เรื่องที่เล่าผู้เล่าจะนำเอาเรื่องราวทางประวัติศาสตร์มาเล่าแล้วจบบันทึกการเล่าขณะที่เล่านิทานโดยใช้เชือกผูกมัดเป็นปมปมเพื่อให้ทราบว่าเล่าถึงตอนใด ช่วงเวลาใดของเรื่องราวทางประวัติศาสตร์แล้วเพื่อกันการหลงลืมและผิดพลาด

ทุกคืนเดือนหงายชาวอาฟริกันจะเล่าเรื่องสู่กันฟัง เรื่องที่เล่าจะเป็นเรื่องราวของประวัติศาสตร์และเล่ากันจนเป็นประจำทุกเดือนเพื่อบอกเล่ากลายเป็นประเพณี โดยเฉพาะประวัติศาสตร์ที่เกี่ยวข้องกับครอบครัว นักเล่าจะเล่าเรื่องราวพร้อม ๆ กับการเดินรำประกอบและสวมหน้ากากด้วย

นิทานที่เหมาะสมกับเด็กวัยต่าง ๆ

นิทานที่เด็กสนใจ สามารถแบ่งได้ตามความต้องการและการพัฒนาการของเด็กวัยต่าง ๆ ได้ดังนี้ (จีวัน วิสาสะ 2539:23)

เด็กวัยแรกเกิดถึง 2 ขวบ

เด็กวัยนี้สนใจนิทานที่มีเรื่องสั้น ๆ หรือนิทานที่กล่าวถึงถ้อยคำเป็นคำ ๆ พร้อมภาพประกอบที่มีสีสัน เด็กวัยนี้มีการพัฒนาการสามารถใช้มือคว้าจับสิ่งของได้เป็นเบื้องต้น ดังนั้นเริ่มแรกจึงควรมีของเล่นที่ทำจากผ้า หรือพลาสติกที่ปราศจากสารพิษให้เขาจับเล่น นอกจากนิทานที่มีคำพูดเป็นคำ ๆ แล้ว เด็กในวัยนี้เพลงกล่อมเด็กถือว่ามีค่าสำคัญต่อเขามาก และภาพที่มีสีสัน สดใส ควรนำมาให้เด็กได้ดูเป็นครั้งคราว

เด็กวัยระหว่าง 2 ถึง 4 ปี

เด็กวัยนี้จะสนใจคำพูดที่มีถ้อยคำคล้องจองชอบซักถามเพราะความใคร่รู้ใคร่เห็น และชอบให้ พี่เลี้ยงหรือพ่อแม่ร้องเพลงหรือท่องคำคล้องจองให้เขาฟังหรือส่วนใหญ่จะเป็นเพลงกล่อมเด็กและตัวของเขาจะนั่งฟังจนมันใจ และในที่สุดเขาจะร้องตามหรือเล่นกับตุ๊กตาของเขา เด็กจะจำคำกล่าวยของแต่ละประโยคของคำคล้องจองโดยออกเสียงตามหรือเปล่งเสียงร้องตามด้วยเป็นคำ ๆ นิทานเรื่องขยายกะตา เด็กจะชอบมาก และชอบเรื่องเล่าที่มีคำคล้องจองสัมพันธ์กัน เช่น ขยายกะตา ปลุกตัวปลุกงาให้หลานเฝ้า หลานไม่เฝ้า เอาแต่ปั่นวีปั่นควาย อิกาก็เลยมากินถั่วกินงาของตาขยาย ขยายมายายค่า ตามาตาตี หลานคนดีก็เลยร้องไห้แง ๆ เป็นต้น นิทานสำหรับเด็กวัยนี้ก่อนนอนให้ความสำคัญมากนิทานที่ไ้เล่าจะเป็นเรื่องเดิมซ้ำแล้วซ้ำอีกของทุก ๆ คืน และคืนละหลาย ๆ ครั้ง ในเรื่องเดียวกัน โดยเนื้อหาจะต้องคงเดิมเพียงแต่เพิ่มรายละเอียดเล็กๆ น้อย ๆ ให้เรื่องสนุกตามสถานการณ์แต่ละวันเท่านั้น

เด็กอายุระหว่าง 4 - 6 ปี

เด็กวัยนี้จะให้ความสนใจเกี่ยวกับตนเองน้อยลง และหันมาสนใจสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัวของเขามากขึ้น แต่ความสนใจของเด็กในวัยนี้ยังเป็นระยะสั้น ๆ เท่านั้น คำกล่อมที่มีคำคล้องจอง เช่น เพลงกล่อมเด็ก เด็กยังชื่นชอบอยู่ คำทายที่ปะลองปัญญาเด็กจะชอบมาก และนิทานที่เป็นคำประพันธ์สัมผัสคล้องจองเด็ก ๆ จะชอบมากด้วย เช่น หนุมิกับหนูมา หนูมากับหนุมิ หนุมิมิ ตูกตามา หนูมามีตูกตามิ เป็นต้น นอกจากนี้เด็กวัยนี้ยังจะชอบนิทานที่มีตัวเดินเรื่องหรือตัวเอกของเรื่องเป็นสัตว์พูดได้เช่น หมาป่าพูดคุยกับหนูน้อยหมวกแดง เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 6 - 8 ปี

เด็กในวัยนี้จะชอบนิทานที่ตื่นเต้นผจญภัยเรื่องลึกลับเร้าความสนใจ หรือเรื่องราวที่เกิดจากจินตนาการที่เกินเลยความเป็นจริง โดยเฉพาะเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับทเวดา นางฟ้า พ่อมดและ

แม่หมด เรื่องราวของการใช้ความคิด ปริศนาคำทายอะไรเอ่ยที่ใช้ความคิดง่าย ๆ ไม่ซับซ้อน และ รวมถึงเรื่องราวที่เกี่ยวข้องกับความจริง ตัวอย่างของนิทานต่าง ๆ ที่เด็กในวัยนี้ชื่นชอบ ได้แก่ เงือกน้อย เจ้าชายกบ ชินเดอเรลลา เจ้าหญิงนิทรา นิทานสุภาพนิทาน หนูน้อยหมวกแดง แจ็คผู้ฆ่ายักษ์ หมู 3 ตัว สโนไวท์ นิทานของอีสป นิทานชาดกและนิทานปรัมปรา เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 8 - 10 ปี

เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจสิ่งแวดลอมต่าง ๆ มากขึ้น และเริ่มสนใจการอ่านมากขึ้น ด้วย เด็ก ๆ จะชอบอ่านนิยายสั้น ๆ และนิทานทุกประเภท เรื่องราวต่าง ๆ ทั้งหมดนี้ เด็กจะอ่านทั้งหนังสือของไทยและหนังสือแปลจากต่างประเทศ หนังสือประเภทต่าง ๆ ที่เด็กวัยนี้อ่าน ได้แก่ เรื่องชีวิตประวัติของวีรบุรุษ หนังสือประวัติศาสตร์ หนังสือคณิตศาสตร์อย่างง่าย นิยายจำขัน เป็นต้น

เด็กอายุระหว่าง 10 - 12 ปี

เด็กในวัยนี้เริ่มสนใจเรื่องราวที่มีระบบการคิดและสร้างสรรค์ที่ซับซ้อนมากขึ้น การอ่านของเด็กเริ่มอ่านออกแตกฉานและคล่องมากแล้วเรื่องที่พวกเขาสนใจจึงกว้างมากขึ้นพร้อมทั้งพวกเขาเริ่มให้ความสนใจเกี่ยวกับอนาคตของเขาแล้วด้วยความคิดเพื่อฝัน อยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากเป็นตัวอย่างที่ดี หรืออยากรู้อยากเป็นเหมือนบุคคลที่มีชื่อเสียงที่พวกเขาชื่นชอบ เด็กในวัยนี้อ่านหนังสือหลากหลายเช่น นิยาย นิทาน สารคดี นิตยสาร หนังสือประวัติศาสตร์หนังสือวิทยาศาสตร์ หนังสือพิมพ์ ฯลฯ เป็นต้น

3.4 การใช้นิทานกับการเรียนการสอน

การใช้นิทานในการสอนเด็กเป็นการกระตุ้น ใ้เข้าใจ ในการรับรู้ และเรียนรู้ของเด็ก ซึ่งเด็กใน แต่ละวัยมีความสนใจนิทานอย่างหลากหลาย แต่สามารถเรียนรู้จากนิทานได้แตกต่างกันไป และสามารถมีความคิดสร้างสรรค์ สร้างจินตนาการจากนิทานได้เหมือนกัน

4. คนตรี

4.1 ความหมายของคนตรี

คนตรีเป็นโศกศิลป์ที่มนุษย์สร้างขึ้นด้วยความจงใจ เพื่อถ่ายทอดความงามของโศกศิลป์ ให้มนุษย์ด้วยกันได้ชื่นชมความซาบซึ้งในคนตรี แต่ถ้าผู้หนึ่งได้รู้จักและสัมผัสกับความซาบซึ้งในคนตรีแล้ว ย่อมทำให้ผู้หนึ่งได้รู้จักและสัมผัสกับอีกส่วนหนึ่ง ในความรู้สึกของตนเองซึ่งเป็นสัมผัสที่ทำให้เกิดความเต็มเปี่ยม และอัมเิบของความรู้สึกในใจ สิ่งเหล่านี้เองช่วยให้ผู้หนึ่งเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ซึ่งไม่มีสิ่งใดมาทดแทนหรือทำให้เกิดขึ้นได้นอกเหนือไปจากสุนทรียรสของ คนตรี

ดนตรีเป็นสื่อของอารมณ์ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยหู อาศัยเสียงดนตรี อาศัยสัมผัสและผสมผสานกันออกมาเป็นความไพเราะของดนตรี ดนตรีเป็นเรื่องของสุนทรียะ ว่าด้วยความไพเราะ ความไพเราะของดนตรีวัดได้จากประสบการณ์ทางสุนทรียะ จะมากจะน้อยขึ้นอยู่กับแต่ละบุคคล ดนตรีเป็นการระบายสีสันลงบนความเจ็บ เสียงดนตรีจะออกมาอย่างไร ขึ้นอยู่กับเจ้าของอารมณ์ คือผู้ประพันธ์ ที่จะถ่ายทอดออกมา ผู้ประพันธ์เพลงจะใส่อารมณ์ลงไปในเพลงตามที่ตนต้องการ ผู้บรรเลงก็ถ่ายทอดออกมาลงบนเครื่องดนตรี ในชีวิตประจำวันของมนุษย์เรา ปัจจุบันมีความสัมพันธ์กับดนตรีมาก ทั้งวิทยุ โทรทัศน์ งานสังสรรค์รื่นเริงต่าง ๆ ก็ขาดไม่ได้ที่จะประกอบไปด้วยเสียงดนตรี กิจกรรมเกือบทุกอย่างก็ว่าได้ที่มีดนตรีเข้าไปเกี่ยวข้องไม่ว่าจะทางตรงหรือทางอ้อม (จร ลำอังกค์ 2547:6)

คำจำกัดความของดนตรี

ดนตรีคืออะไร ดนตรีมีคำจำกัดความที่ไม่ง่ายนักสามารถที่จะมองได้ลักษณะดังต่อไปนี้ ดนตรี คือ เสียงที่ฟังแล้วระรื่นหู ถ้าคำว่าระรื่นหูหมายถึงดี หรือไพเราะแล้ว ดนตรีส่วนใหญ่ที่แยกออกไปจากความหมายนี้ ดนตรีอาจเป็นเสียงรบกวน เสียงดัง หรืออะไรก็ตามที่ฟังแล้วไม่ค่อยไพเราะ ดนตรีไม่จำเป็นต้องไพเราะหรือฟังแล้วระรื่นหู สิ่งเหล่านี้ก็ยังไม่เพียงพอ คำจำกัดความของคำว่าดนตรีที่มันไม่ได้เป็นเสียงที่ฟังแล้วไพเราะสำหรับเราแต่อาจจะเป็นเสียงที่ไพเราะสำหรับผู้อื่นได้ หรือดนตรี อาจจะมีจุดมุ่งหมายที่มากกว่าที่จะเป็นเสียงที่ไพเราะ

ดนตรีนั้นแบ่งออกด้วยกันหลายประเภท ได้แบ่งลักษณะของดนตรีออกเป็น 2 ประเภทใหญ่ ๆ คือ

1. เพลงร้อง แบ่งออกเป็นแบบร้องเดี่ยว (Vocalist) และร้องเป็นหมู่คณะ (Chorus) เพลงที่ร้องเป็นหมู่มีลักษณะการประสานเสียงให้เกิดความกลมกลืน เมื่อฟังแล้วไม่ทำให้เกิดอาการเบื่อหน่าย มักจะนำมาประกอบในภาพยนตร์เพลง

2. เพลงบรรเลง เป็นเพลงที่ประกอบด้วยการเล่นเครื่องดนตรีเพียงอย่างเดียว มิได้มีเสียงร้องเข้ามาปะปน แต่อาจมีการประสานเสียงเข้ามาประกอบบ้าง ประเภทของเพลงบรรเลงแบ่งออกได้ดังนี้

2.1 Folk Music คือ ดนตรีที่มีท่วงทำนองเป็นเพลงพื้นเมือง (Folk Tune) บางครั้งเป็นการแสดงออกเอกลักษณ์สำเนียงภาษาของชาตินั้น ๆ ซึ่งเรียกว่าเพลงประจำชาติ

2.2 Country Music ถ้าแปลเป็นสำนวนไทย ๆ คือ เพลงลูกทุ่งของไทยเราก็มีเฉพาะเพลงร้องเท่านั้น มีความหมายในตัวเอง เข้าใจง่าย ใช้ภาษาง่าย ๆ แบบ

ชาวบ้าน ๆ ถ้าหากเป็นเพลงตะวันตกนั้นท่วงทำนองและลีลาจะเป็นแบบโคบาลเลี้ยวว้าว ค้อนว้าว บางครั้งก็นำเอาเครื่องดนตรีไปด้วย เช่นกีตาร์ หีบเพลงปาก เป็นต้น

2.3 Popular Music คือดนตรีที่นำท่วงทำนองเพลงสมัยนิยมมาเรียบเรียงเสียใหม่ มีท่วงทำนอง และแนวการประสานเสียงของเครื่องดนตรีที่ไม่แตกต่างไปจากเพลงคันฉบับ ตลอดจนจังหวะจะโคนบางครั้งอาจจะเปลี่ยนแปลงจังหวะเล็กน้อย

2.4 Light Music คือดนตรีที่บรรเลงด้วยวงออร์เคสตราขนาดใหญ่ บรรเลงอย่างแผ่วเบา นุ่มนวล และสว่างาม เป็นเพลงที่ใช้เครื่องดนตรีประเภทเครื่องสายเป็นเครื่องดนตรีหลักในการบรรเลง

2.5 Popular Classic Music คือ เพลงที่เป็นลักษณะลูกผสม กล่าวคือใช้จังหวะเพลงป๊อปที่มีจังหวะของเสียงกลองที่ตายตัว และใช้แนวทำนองเพลงคลาสสิก หรือแนวทำนองหลัก มาทำเป็นทำนองดนตรี

2.6 Lyric Music คือ ดนตรีอีกประเภทหนึ่งที่เต็มไปด้วยพลังอารมณ์ เป็นเพลงบรรเลงที่นำมาจากเพลงร้องที่อ่อนหวาน ไพเราะ ซึ่งเป็นเพลงร้องประเภทนี้ มักจะนำเนื้อร้องมาจากบทโคลง หรือบทกลอนที่บรรยายธรรมชาติ เช่น ป่าเขาลำเนาไพร เสียงนกร้อง ธารน้ำไหล เสียงน้ำตก เป็นต้น เพลงเหล่านี้มีลักษณะเพื่อฝันและเปรียบเทียบ

2.7 Mood Music คือ ดนตรีที่มีลักษณะคล้าย Lyric Music แต่เป็นเพลงที่มีอารมณ์หลายแบบ ทั้งเศร้าสร้อย สุข ทุกข์ รื่นเริง สนุกสนาน จังหวะของเพลงจึงมีทั้งเชิงช้าเรียบ ๆ บางเพลงมีจังหวะ กระแทกกระทั้น สุดแต่ว่าผู้ฟังจะมีอารมณ์อย่างไรในขณะนั้น ช้าบ้าง เร็วบ้างสลับกันไป

2.8 Light Classic Music คือเป็นดนตรีที่มีแบบฟอร์ม สลับซับซ้อนมากกว่าดนตรีประเภทต่าง ๆ ที่กล่าวมาแล้ว เพลงจะมีลักษณะบรรยากาศที่ช้า และเร็วสลับกันไปเป็นเพลงอมตะ จากผลงานของคีตกวี ที่มีชื่อเสียงมาแต่สมัยอดีตจากยุคและสมัยต่าง ๆ

2.9 Classic Music คือเป็นดนตรีที่เกิดขึ้นจากโบสถ์ในวัด จนกลายเป็นเพลงชาวบ้าน (Secular Music) ได้มีการพัฒนาท่วงทำนอง และแบบฟอร์มต่าง ๆ ให้มีมากขึ้น มีกระบวนการเพลงด้วยกันหลายกระบวนการ เร็ว-ช้า-เร็ว สลับกันไป ใช้เวลาของการบรรเลงนานขึ้นตั้งแต่ 15 นาที - 1 ชั่วโมง เป็นเพลงที่สูงส่งด้วยความคิดและเทคนิคของคีตกวี ตลอดจนแนวการประสานเสียงเอาเครื่องดนตรีแต่ละประเภทที่เข้ากันได้เป็นอย่างดีเหมาะสมกลมกลืน เป็นเพลงที่ต้องใช้วงดนตรีขนาดใหญ่ที่เรียกว่า วงดุริยางค์ (Symphony Orchestra) บรรเลง ใช้ผู้บรรเลงมากกว่า 70 คนขึ้นไป ซึ่งประกอบไปด้วยไวโอลิน วิโอล่า เชลโล่ และเบส เป็นแนว

หลัก มีกลุ่มเครื่องลม เครื่องทองเหลือง ช่วยให้เกิดสีสัน และกลุ่มเครื่องประกอบจังหวะทำให้เพลงสนุกสนาน ไร่ใจและรุนแรง

สรุปได้ว่าดนตรีเป็นสื่อของอารมณ์ที่สามารถสัมผัสได้ด้วยหู อาศัยสัมผัสและผสมผสานกันออกมาเป็นความไพเราะของดนตรีที่หลากหลาย มีทั้ง อารมณ์ สุข ทุกข์ รื่นเรีง สนุกสนาน สามารถทำให้ผู้ฟังได้ผ่อนคลายความรู้สึกหรือทำความเข้าใจอารมณ์ตามสถานะในขณะนั้น

4.2 องค์ประกอบของดนตรี

องค์ประกอบของดนตรีเป็นส่วนสำคัญ เป็นพื้นฐานที่ทำให้ดนตรีเป็นรูปร่างขึ้นมาได้ ประกอบไปด้วยส่วนประกอบสำคัญต่าง ๆ คือ (จเร สำอางค์ 2547:9)

4.2.1 *เสียง (Tone)* เกิดจากการสั่นสะเทือนของอากาศที่ไม่สม่ำเสมอ เสียงดนตรีเกิดจากการเป่า การร้อง การเคาะ การตี เสียงดนตรีประกอบไปด้วยคุณสมบัติสำคัญ 4 ประการ คือ ระดับความสูงต่ำของเสียง ความสั้นยาวของเสียง ความเข้มข้นของเสียงและคุณภาพของเสียง

4.2.2 *เวลา (Time)* ดนตรีเป็นเรื่องของเสียงที่เคลื่อนที่ไปในช่วงระยะเวลา ประกอบไปด้วยความเร็วของจังหวะ (Tempo) อัตราจังหวะ (Meter) และจังหวะ (Rhythm) ดนตรีอาจมีการช้าลงหรือเร็วขึ้น ความเร็วของจังหวะที่ต่างกันจะให้ความรู้สึกที่ต่างกันด้วยการเปลี่ยนความเร็วของจังหวะ จะให้อารมณ์เพลงที่ต่างกัน จังหวะที่เร็วอาจทำให้อารมณ์เบาขึ้น และผ่อนคลาย จังหวะจะให้อารมณ์เพลงที่ต่างกัน จังหวะช้าจะทำให้รู้สึกหนักและเครียด ลักษณะของจังหวะจำแนกได้ดังนี้

ตารางที่ 2.2 แสดงการจำแนกลักษณะของจังหวะ

ประเภท	คำกำกับ	ความเร็ว	ความหมาย
ช้า	Grave	ช้ามาก ๆ	หนักเครียด
	Largo	ช้ามาก	กว้างใหญ่
	Lento	ช้า	หนัก หวงแหวน
	Adagio	ช้าแต่เคลื่อนที่	สบายใจไว้กังวล
	Adante	เคลื่อนที่ปกติ	เดินตามไป
	Adantino	เคลื่อนที่เร็ว	เดินรีบเร่งขึ้น
ปานกลาง	Moderato	เร็วปานกลาง	ปกติ
	Allgretto	ค่อนข้างเร็ว	รื่นเริง สุขสดชื่น
เร็ว	Allegro	เร็ว	สุข ร่าเริง
	Vivace	เร็วขึ้น	มีชีวิตชีวา
	Presto	รวดเร็ว	ทันที่ทันใด
	Prestissimo	เร็วที่สุด	ยิ่งกว่าทันที่ทันใด

4.3 อิทธิพลของเสียงดนตรี

การได้ยินเสียงดนตรีของคนเราจากกระบวนการรับรู้ เป็นกระบวนการประมวลความ และตีความข้อมูลต่าง ๆ ที่เป็นเสียงที่อยู่รอบตัวเรา อันเกิดจากการรู้สึกที่สัมผัสได้ โดยหู เมื่อมีเสียงมากระทบหู ผ่านเข้าไปในอวัยวะที่เกี่ยวข้องกับการได้ยิน (Auditory Apparatus) ซึ่งจะมีเส้นประสาทนำส่งไปยังสมองส่วนทาลามัส (Thalamus) และคอร์ติคอล (Cortical) คลื่นเสียงที่ถูกส่งเข้าไปนั้น ก็สามารถไปกระตุ้นการทำงานของระบบประสาทอัตโนมัติได้ ทำให้เกิดความรู้สึกขึ้นได้ที่ระดับของสมองส่วนล่าง ในภาวะที่รู้สึกตัว หรือมีสติสัมปชัญญะ จึงมีผลต่อบุคคลในด้านความในใจ ความคิด แรงงูใจ ความจำ และจินตนาการ ส่วนในภาวะที่ไม่รู้สึกตัว คนครีจะปรับเปลี่ยนอารมณ์ที่ระดับสมองส่วน ทาลามัส ซึ่งเป็นสมองส่วนล่าง และเป็นสถานีใหญ่ในการถ่ายทอดอารมณ์ และความรู้สึกไปสู่สมองส่วนซีกบอล เซมิสเฟียร์ (Cerebral Hemisphere) ผ่านไปตามวิถีประสาท คลื่นเสียงที่เข้าไปจึงสามารถได้รับอิทธิพลจากดนตรีที่ระดับทาลามัสนี้ (สถาพร กลางคาร.2540:12) ดังนั้นเมื่อบุคคลได้รับการกระตุ้นด้วยเสียงดนตรี จะก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงทางด้านต่าง ๆ การรู้สึกจะเป็นความรู้สึกเฉย ๆ ไม่มีอิทธิพลของการเรียนรู้ ประสบการณ์ อารมณ์ แรงงูใจ ฯลฯ เข้ามาเกี่ยวข้อง จากนั้น สมองจะตีความสิ่งที่ได้จากความรู้สึกออกมา ให้มีความหมายว่าเสียงที่ได้ยินนั้นคือเสียงอะไร ในขณะที่นั้นแหละที่เรียกว่าเกิดการรับรู้ การรับรู้จึงมีเรื่องของจิตวิทยาเข้ามาเกี่ยวข้อง

การเปลี่ยนแปลงทางสรีระวิทยานั้น คนตรีมีผลต่อการทำงานของระบบต่าง ๆ ในร่างกาย เช่น ระบบหัวใจ และหลอดเลือด ระบบหายใจ ระบบกล้ามเนื้อ ระบบประสาท และระบบการเผาผลาญในร่างกาย ซึ่งจากการศึกษาทดลองเกี่ยวกับคนตรีประเภทต่าง ๆ ได้ชี้ให้เห็นถึงการเปลี่ยนแปลงดังนี้

คนตรีทำให้มีการเปลี่ยนแปลงของประจุไฟฟ้าในร่างกาย มีอิทธิพลต่อปริมาณและการไหลเวียนของโลหิต ชีพจร ความดันโลหิต การจับหลังสารภายในร่างกายตลอดจนมีผลต่อการเพิ่มหรือลดการใช้พลังงานของกล้ามเนื้อ โดยคนตรีประเภทที่ทำให้สงบ ทำให้อัตราการไหลเวียนโลหิตในสมองช้า และมีปริมาณลดลง รวมทั้งยังทำให้อัตราการใช้ออกซิเจนเป็นนาที (Minute Oxygen Consumption) และอัตราการเผาผลาญสารอาหารในร่างกายลดลงด้วยแต่คนตรีประเภทที่ทำให้ตื่นเต้น เร้าใจ จะทำให้ปริมาณและอัตราการไหลเวียนของโลหิตในสมองเพิ่มขึ้น (สภาวะกลางคาร.2540:13)

เสียงคนตรีที่เราได้ยินเกิดจากการสั่นสะเทือนของเครื่องดนตรีผ่านตัวกลางและกระจายโมเลกุลของอากาศรอบ ๆ ดันกำเนิดเสียง ทำให้เกิดการอัดตัวและการขยายตัวของอากาศเกิดเป็นคลื่นเสียง คลื่นเสียงมี 2 ลักษณะ คือ

1. ความถี่ของคลื่น (Frequency) ได้แก่ จำนวนของช่วงคลื่นในระยะเวลา 1 นาที หากมีหลายช่วงคลื่นแสดงว่าเสียงนั้นมีความถี่มาก แต่ถ้า 1 วินาทีมีจำนวนความถี่น้อยเสียงนั้นมีความถี่ต่ำ ความแตกต่างของความถี่ทำให้เกิดเป็นเสียงสูงเสียงต่ำขึ้น หน่วยของความถี่นี้มีชื่อเรียกว่า Hertz โดยใช้ตัวย่อว่า HZ เสียงที่คนเราจะรับรู้ได้จะอยู่ในช่วง 20 – 20,000 Hertz เท่านั้น

2. ความสูงของคลื่น (Amplitude) คือความสูงของคลื่นหรือขนาดของการอัดตัวและขยายตัวของโมเลกุล ทำให้เกิดความดังแตกต่างกัน หน่วยที่เรียกการวัดความดังของคลื่นเสียงแบบนี้เรียกว่า เดซิเบล เสียงที่ดังพอได้ยินจะทำให้ เกิดการรับรู้ที่ดี แต่เสียงที่ดังมากเกินไปจะไปรบกวนทำให้รำคาญ หรือหงุดหงิด แต่โดยธรรมชาติคนเราสามารถปรับตัวให้เคยชินเสียงได้ เช่นเมื่อได้ยินเสียงที่ดังมาก ๆ จะรู้สึกว่เสียงดังมากอยู่ระยะหนึ่ง จนเกิดความเคยชินกับเสียงได้ เช่นเมื่อได้ยินเสียงที่ดังมาก จะรู้สึกว่เสียงดังมากอยู่ระยะหนึ่ง จนเกิดความเคยชินเสียงที่รู้สึกว่หนักหนามากในระยะแรก จะรู้สึกว่ลดความดังลงมา แต่เสียงที่ดังมาก ๆ เป็นอันตรายอาจทำลายประสาทหู อาจทำให้เกิดอาการหูหนวก หรืออาจทำให้ความสามารถในการได้ยินค่อย ๆ ลดลงเรื่อย ๆ ตามลำดับอายุ

ความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับศิลปะ

หลักการทั่วไปที่ได้กำหนดขึ้นมาในวิชาการดนตรีจะสัมพันธ์กับวิชาศิลปะอยู่ด้วย งานทางด้านวิชาศิลปะจะมีแบบแผนและมีระบบ ศิลปะจัดเป็นผลงานอันน่าชื่นชมของมนุษย์ เมื่อคนเราคิดสร้างสรรค์สิ่งใดอย่างมีศิลปะ จะต้องจัดเตรียมวัสดุต่าง ๆ ไว้อย่างพร้อมมูล เช่น เตรียมถ้อยคำในภาษาวรรณคดี สี การจัดระบบ การจัดระยะในการใช้สี หลักเบื้องต้นของวิชาดนตรี จังหวะ และ การเคลื่อนไหวในการเดินรำ การรวบรวมวัสดุของศิลปะ จัดเป็นสิ่งที่น่าสนใจ และเป็นสิ่งเล็ก ๆ น้อย ๆ ซึ่งทุก ๆ คน สามารถทดลองกับการแสดงออกขั้นต้น ด้วยการเตรียมและรวบรวมจัดหาวัสดุของศิลปะ ศิลปะเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันซึ่งอาจมองเห็นภาพพจน์อันดีงาม คนเราสามารถแสดงออกในสิ่งที่เป็นสากล และเป็นอย่างหนึ่งอย่างเดียวกัน (จเร ตำอังกต์ 2547:10)

สาระสำคัญที่บ่งชี้ถึงความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับวิชาศิลปะ

1. จังหวะของดนตรีจะเป็นพื้นฐานอันสำคัญที่จะนำไปสู่ศิลปะร้อยกรอง และสถาปัตยกรรม
2. การบันทึกเพลงและโน้ตเพลงที่เป็นระเบียบถูกต้องจะกระตุ้นให้เกิดการสร้างสรรค์ทางศิลปะ
3. บทเพลงหรือการประพันธ์เนื้อเพลง ท่วงทำนอง ลีลา ทำให้เกิดอารมณ์ เกิดการจินตนาการ เกิดมโนภาพ จนสามารถบรรยายสิ่งเหล่านั้นได้ด้วยศิลปะในการวาดภาพ
4. ส่วนประกอบและการประดิษฐ์ดนตรีแบบง่าย ๆ ซึ่งจะต้องเกี่ยวกับวิชาศิลปะและวิชาหัตถศึกษา
5. ความคิดและการแสดงออกทางอารมณ์แห่งดนตรีได้มาจากสื่อกลางหลาย ๆ อย่างเช่น ศิลปะ การแสดงละคร การเขียนแบบ ฯ
6. แบบอย่างอันวิจิตรงดงามนั้น ข้อมเกี่ยวข้องกันทั้งด้านดนตรี และศิลปะ เช่น ศิลปกรรมโบราณและวรรณคดี
7. ทั้งศิลปะและดนตรี มีความแยกแยะจังหวะ ความสมดุลข้อเปรียบเทียบ รูปธรรมและความรักสวยรักงามในตัวเองทั้งสองอย่าง
8. มโนภาพแห่งความคิด ในสิ่งที่ดีงามทั้งมวล แนวความคิดเห็นแก่การสร้างสรรค์จะแสดงออกมาทางศิลปะและดนตรี

9. ส่วนประกอบแห่งการแสดงดนตรีทั้งหมด ทั้งเครื่องแต่งกาย ฉาก เวที สิ่งเหล่านี้
อาศัยศิลปะทั้งสิ้น

ตารางที่ 2.3 แสดงการเปรียบเทียบลักษณะความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับศิลปะ

ดนตรี	ศิลปะ
การร้องเพลง	ความมานะและความพยายามในการดนตรีจึงทำให้เกิดความซาบซึ้งทางศิลปะสูงขึ้น
กิจกรรมเข้าจังหวะ	การพัฒนาการทางดนตรีที่เกี่ยวกับเพลงในรูปแบบ Movement ต้องอาศัยพื้นฐานทางศิลปะอย่างใกล้ชิด
กิจกรรมการประดิษฐ์เครื่องมือ	งานสร้างสรรค์งานประดิษฐ์เครื่องมือของดนตรีจะมีความสัมพันธ์กับงานศิลปะอย่างใกล้ชิด
เครื่องมือในการให้จังหวะ	อุปกรณ์ดนตรีจะช่วยส่งเสริมรูปแบบของดนตรีที่สัมพันธ์กับการวาดภาพทบทวี วรรณคดีและลีลา การเดินรำ
เสียงดนตรี	อุปกรณ์ดนตรีจะช่วยส่งเสริมรูปแบบของดนตรีที่สัมพันธ์กับการวาดภาพทบทวี วรรณคดีและลีลาการเดินรำ
การฟัง	การเล่นดนตรีที่เป็นรูปร่างใหญ่เป็นศิลปะที่พัฒนาการมาจากการเล่นคนเดียว

4.4 การใช้ดนตรีเป็นสื่อการสอน

ดนตรี คือ ภาษาหนึ่งซึ่งใช้ถ่ายทอดความรู้สึกที่ภาษาในลักษณะอื่นไม่สามารถถ่ายทอดได้ แทนที่จะเป็นคำพูดหรือท่าทาง ดนตรีใช้เสียงและจังหวะเป็นสื่อในการถ่ายทอดความรู้สึก โดยนัยแห่งภาษาที่คนใช้สื่อสารกัน ดนตรีจึงเป็นสิ่งที่เด็กควรเรียนรู้

ในการจัดการเรียนการสอนของเด็กนั้นมักจะมีการนำดนตรี เข้ามาประกอบในการเรียนรู้ของเด็กอยู่ตลอดเวลา ไม่ว่าจะเป็นการฟังเพื่อแสดงสัญญาณต่าง ๆ หรือเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนในห้องเรียน กิจกรรมการเคลื่อนไหวตามจังหวะ ดังนั้นจึงพอสรุปได้ว่า ดนตรีช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ การตอบสนองทางอารมณ์ของเด็ก ช่วยพัฒนาด้านปัญญา ทำให้เด็กคิดและเข้าใจกับเรื่องของเสียงและการรับรู้ ช่วยพัฒนาด้านภาษา เด็กได้เรียนรู้ทักษะพื้นฐานทางด้านภาษา การพัฒนาทางด้านร่างกาย

สาระทัศนศิลป์ได้นำดนตรีมาประกอบการเรียนการสอนโดยใช้ทำนองเพลง เพื่อให้เกิดจินตนาการเรื่อง การใช้เส้น สี สันทำให้เกิดการใช้สีความกลมกลืนของสีใช้การประสานเสียงเป็นส่วนประกอบการสอน จึงนับได้ว่าดนตรีสามารถช่วยในการเรียนรู้ของเด็กได้เป็นอย่างดี

การใช้ดนตรีกับการเรียนการสอน

การใช้ดนตรีในการสอนเด็กในสาระทัศนศิลป์เป็นการสร้างความเข้าใจ เพลิดเพลิน สนุกสนาน สุขในการเรียน ความหลากหลายของเพลงสามารถทำให้เด็กเกิดความคิดแปลกใหม่ จินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ ในงานศิลปะได้ดียิ่งขึ้น

5. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

5.1 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

เจเลน และเออร์แบน (Jellen and Urban.1986 อ้างถึงใน เขาวพา เศษะคุปต์.2536:13) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ของผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการกับศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ ใช้แบบทดสอบ TCT – DT (Test for Creative Thinking – Drawing Production) ผลปรากฏว่าผู้ที่มีผลสัมฤทธิ์ทางวิชาการต่ำ หรือสูง ไม่จำเป็นต้องมีศักยภาพทางความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ต่ำหรือสูงตามด้วย

(เพียงจิต โรจน์สุกรี.2531:12) ได้ศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์ ด้านความคิดริเริ่มกับคะแนนวิชาการหมวดคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ สังคมศึกษา ศิลปะ ภาษา และดนตรี ผลปรากฏว่า ความสัมพันธ์ระหว่างความคิดริเริ่มกับคะแนนรวม หมวดศิลปะ และดนตรี มีความสัมพันธ์กันในระดับสูงแสดงว่าสาขาวิชาที่มีเสรีภาพในการแสดงออกจะส่งผลให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์โดยเฉพาะกิจกรรมศิลปะการวาดภาพ และหากมาจัดรูปแบบให้เหมาะสมจะสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

(วิรัตน์ คุ้มคำ .2535:8) ทำการศึกษาเพื่อสำรวจบรรยากาศในห้องเรียนที่มีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนประถมศึกษา ผู้วิจัยสร้างบรรยากาศในห้องเรียนเป็น 2 ลักษณะ คือ บรรยากาศเสรี และบรรยากาศที่มีการจำกัดกิจกรรม พบว่า กลุ่มนักเรียนที่เรียนในบรรยากาศเสรี มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มนักเรียนที่เรียนในบรรยากาศที่มีการจำกัดกิจกรรม อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ 0.01

ประณีต มาลัยวงศ์ (2523:7) ได้ทำการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการสอนปกติ การทดลองให้กลุ่มตัวอย่างทั้งสองเรียนจากชุดการสอนศิลปะศึกษาที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน

12 ครั้ง ผลการทดลองปรากฏว่า นักเรียนที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาโดยวิธีกระบวนการกลุ่ม สัมพันธ์มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนกลุ่มที่เรียน โดยการสอนแบบปกติอย่างมีนัยสำคัญทาง สถิติที่ระดับ .01

ลลิตพรรณ ทองงาม (2539:9) ได้ศึกษาผลการพัฒนาเครื่องมือตัดแยกนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้านศิลปะศึกษาชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของ โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ได้ใช้แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์ของเจเลน และ เออร์บาน ไปทดสอบกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 271 คน ในการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ TCT-DT จากคะแนน เต็ม 72 คะแนน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทำคะแนนได้สูงสุด 64 คะแนน ต่ำสุดได้ 17 คะแนน ค่าเฉลี่ยได้ 35.65 คะแนน

5.2 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางด้านดนตรี

(เกศศจี สุขุมภักย์. 2540:11) ได้เปรียบเทียบการสอนโดยวิชาดนตรีร่วมกับวิชาทัศนศิลป์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษา พบว่า การใช้ดนตรีสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่าง ๆ และพัฒนาความซาบซึ้งต่อดนตรีของนักเรียนได้มากกว่าเรียนวิชาดนตรีเพียงอย่างเดียว

(เกศศจี สุขุมภักย์. 2540:11) ได้ทดลองใช้การสอนแบบอินเตอร์อาร์ทโปรแกรม เพื่อ สร้างพื้นฐานการเรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้ดนตรีร่วมกับการเรียนวิชาศิลปะต่าง ๆ คือ วิชา นาฏศิลป์ การละคร ทัศนศิลป์ และวิชาการเขียนเรียงความ พบว่า การสอนโดยใช้ดนตรีสามารถ พัฒนาทักษะทางศิลปะในทุกด้าน

การเรียนการสอนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ สามารถส่งเสริมพัฒนาการทางอารมณ์ ความคิด จินตนาการ ช่วยกระตุ้นให้มีการแสดงออกในทางสร้างสรรค์ พัฒนาทักษะในทุก ๆ ด้าน

5.3 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องทางการเล่านิทาน

เฉลิมชัย สีตะระโส (2539:7) ได้ศึกษาผลของการฟังนิทานประกอบดนตรี ที่มีต่อความ เข้าใจในการฟังของนักเรียนชั้นประถมศึกษา โรงเรียนอนุบาลสิงห์บุรี โดยแบ่งนักเรียนกลุ่ม ทดลองจำนวน 120 คน เป็น 3 กลุ่ม แต่ละกลุ่มฟังนิทาน 9 เรื่อง ภายใต้เงื่อนไขที่แตกต่างกัน คือนิทานที่ไม่มีดนตรีประกอบ นิทานที่มีดนตรีที่มีเสียงประกอบ และนิทานที่มีดนตรีตามเนื้อเรื่อง ประกอบ การทดลองจะสลับเงื่อนไขไปเรื่อย ๆ จนครบ 9 เรื่อง เมื่อนักเรียนฟังนิทานแต่ละเรื่อง จบก็จะมีกรใช้แบบวัดความเข้าใจในการฟังพบว่า

1. นักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเสียงดนตรีตามเนื้อเรื่อง มีความเข้าใจในการฟังมากกว่า นักเรียนที่ฟังนิทานโดยไม่มีเสียงดนตรีประกอบ

2. นักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเสียงดนตรีประกอบมีความเข้าใจในการฟังแตกต่างกับนักเรียนที่ฟังนิทานที่ไม่มีเสียงดนตรีประกอบ

3. นักเรียนที่ฟังนิทานที่มีเสียงดนตรีตามเนื้อเรื่อง มีความเข้าใจในการฟังมากกว่านักเรียนที่ฟังนิทานที่มีดนตรีเสียงเรียบ

จากการที่ได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอน โดยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบกิจกรรมต่าง ๆ และยังได้สนทนากับนักเขียนนิทานจึงพอสรุปได้ว่าการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนนั้นเป็นสิ่งที่ช่วยกระตุ้นให้เด็กมีความสนใจในบทเรียน เพราะในเนื้อหาของนิทานมีหลากหลายทั้งสนุกสนาน ตื่นเต้น ผจญภัย และข้อคิดต่าง ๆ เป็นการเสริมให้เด็กได้รับรู้สิ่งแปลกใหม่ นอกเหนือสื่อการเรียนการสอนปกติ ภายในห้องเรียน ในด้านของดนตรีจากการได้ศึกษางานวิจัยที่เกี่ยวข้องและศึกษาจากประสบการณ์ของผู้วิจัยจึงพอสรุปได้ว่าการใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการเรียนการสอนเด็กให้มีความสนใจและมีความสุขในขณะที่เรียนทำให้มีความคิดแปลกใหม่และกล้าแสดงความคิดสร้างสรรค์หลากหลายกว่าการเรียนปกติซึ่งเขียนเป็นกรอบแนวคิดการวิจัยได้ดังแผนภูมิต่อไปนี้



ภาพที่ 2.1 กรอบแนวคิดการวิจัย

บทที่ 3

วิธีการดำเนินการวิจัย

การวิจัยครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์ที่จะศึกษาการสอนโดยใช้การเล่านิทานและเสียงดนตรีมาประยุกต์ใช้ให้เกิดศักยภาพทางด้านความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ของนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยได้กำหนดวิธีดำเนินการวิจัยโดยมีขั้นตอนดังนี้

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
3. วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล
4. การวิเคราะห์ข้อมูล

1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1.1 ประชากร ในการวิจัยครั้งนี้ ประชากรได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี อำเภอตำบูลูกกา จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 80 คน

1.2 กลุ่มตัวอย่าง ในการวิจัยครั้งนี้ กลุ่มตัวอย่างได้แก่ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี อำเภอตำบูลูกกา จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 2 ห้องเรียน รวม 40 คน โดยการสุ่มอย่างง่าย และกำหนดเป็นกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม

กลุ่ม 1 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ จำนวน 20 คน

กลุ่ม 2 มีการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ จำนวน 20 คน

2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ 16 แผน โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ 8 แผน ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ 8 แผน

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และแบบสังเกตพฤติกรรม

เครื่องมือแต่ละชนิดมีรายละเอียดในการสร้างและตรวจสอบคุณภาพดังนี้

2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง ได้แก่ แผนการจัดการเรียนรู้ มีขั้นตอนในการสร้างดังนี้

2.1.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เกี่ยวกับมาตรฐานการเรียนรู้ ช่วงชั้นที่ 2 คุณภาพผู้เรียน คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง ขอบข่ายสาระการเรียนรู้ของกลุ่มสาระศิลปะ

2.1.2 ศึกษาเทคนิค วิธีการสร้างสื่อประกอบการเรียนการสอนจากตำรา เอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1.3 ศึกษาจิตวิทยาพัฒนาการเกี่ยวกับความสนใจนิทานและดนตรีของเด็กที่อยู่ในวัยระดับประถมศึกษาปีที่ 5

2.1.4 จัดทำตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

2.1.5 สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 16 แผน ๆ ละ 60 นาที จำแนกเป็นแผนการเรียนรู้การวาดภาพระบายสี โดยใช้สื่อนิทาน 8 แผน สื่อดนตรี ประกอบ 8 แผน แต่ละแผนประกอบด้วยสาระสำคัญ จุดประสงค์การเรียนรู้ เนื้อหาสาระ กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อการเรียนรู้ การวัดผลประเมินผลการเรียนรู้

2.1.6 ตรวจสอบคุณภาพและแผนการเรียนรู้ด้วยการนำแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ ทั้ง 16 แผน ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน เพื่อให้พิจารณาความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้ จากนั้นนำมาแก้ไขตามคำแนะนำแล้วนำไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบอีกครั้ง

2.1.7 ผู้วิจัยนำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้ปรับแก้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญไปใช้ในการทดลอง

2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูล ได้แก่ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และแบบสังเกตพฤติกรรม แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ผู้วิจัยใช้ของ เจอร์แลน และเออร์บาน เป็นแบบทดสอบการวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ครอบคลุมเนื้อหาในความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการของเด็กได้ดี และมีมาตรฐานการวัดประเมินผลความคิดเด็กได้อย่างชัดเจนและเนื่องด้วยความมี

มาตรฐานการวัดและประเมินผลที่แน่นอน จึงทำให้งานวิจัยความคิดสร้างสรรค์ของผู้วิจัยหลาย ๆ ท่านได้นำแบบทดสอบของเจอร์แลน และ เออร์บาน ไปใช้ในงานวิจัยความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ได้ทุกระดับชั้น ดังมีรายละเอียดของการวัดและประเมินผลดังนี้

แบบทดสอบ (Test for Creative Thinking Drawing Production) TCT – DP ชุดนี้สร้างขึ้นโดย เจลแลน และเออร์บาน (Jellen and Urban. 1984) ซึ่งต้นฉบับนั้นเป็นภาษาเยอรมัน แบบทดสอบนี้สร้างขึ้นตามนิยามว่า “ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดอย่างมีอิสระ (Production Thinking) ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความกล้าเสี่ยง (Risk - Taking) และอารมณ์ขัน (Humor)” ลักษณะของแบบทดสอบนี้ จะกำหนดให้ผู้ทดสอบ แสดงความสามารถทางการคิด อย่างมีอิสระของเขา ด้วยการต่อเติมภาพที่กำหนดให้ ซึ่งเป็นกรอบสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาดประมาณ 5 x 5 นิ้ว ภายในกรอบสี่เหลี่ยมจะมีภาพเส้นและจุดอยู่ 5 แห่ง และอยู่ภายนอกอีก 1 กรอบ รวมเป็น 6 แห่ง

การตรวจให้คะแนน การให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ ตามแบบทดสอบนี้มีด้วยกันทั้งหมด 11 เกณฑ์ แต่ละเกณฑ์มีวิธีการให้คะแนนดังนี้

1. คะแนนเพิ่มเติม (Additions 1 AD) การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพที่กำหนดให้ มีความหมายมากขึ้น จะให้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้จะได้ 6 คะแนน

2. ความสมบูรณ์ (Completion 1 CM) การต่อเติมส่วนของภาพที่กำหนดให้ (ทั้งหมด 6 ส่วน คือ ครึ่งวงกลม จุด มุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ และสี่เหลี่ยมจัตุรัสที่ไม่สมบูรณ์นอกกรอบ) จะได้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้คือ 6 คะแนน

3. เนื้อหาใหม่ (New element 1 NE) ภาพหรือสัญลักษณ์ที่ต่อเติมเพิ่มลงไปโดยอิสระ จากส่วนของภาพที่กำหนดให้ จะได้คะแนนเพิ่มภาพละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้จะให้ได้ไม่เกิน 6 คะแนน

4. การต่อโยงด้วยเส้น (Connection made with a line 1 CI) ภาพหรือส่วนของแต่ละภาพ ถ้ามีการลากเส้นเชื่อมโยงระหว่างภาพเข้าด้วยกันจะให้คะแนนในการโยงส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดให้ 6 คะแนน

5. การเชื่อมโยงให้เกิดภาพเป็นเรื่องราว (Connection made to produce a theme 1 Cth) ภาพหรือส่วนของภาพใดที่ทำให้ดูเป็นเรื่องเป็นราว หรือเกิดเป็นภาพรวมจะได้ส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดให้ 6 คะแนน

6. การข้ามเส้นกันเขตโดยให้ส่วนของภาพต่อเนื่องกัน (Boundery – breaking that is fragment – dependent 1 Bfd) ภาพที่มีการต่อเติมรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่นอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่จะได้ 6 คะแนน

7. การข้ามเส้นเขตกันโดยส่วนของภาพเป็นอิสระจากกัน (Boundary – breaking that is fragment – independent 1 Bfi) เป็นภาพที่มีการต่อเติมเชื่อมโยงรูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสปลายเปิดที่อยู่ นอกกรอบกับภาพที่อยู่ในกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ หรือมีการต่อเติมภาพอื่นนอกกรอบสี่เหลี่ยมใหญ่ จะได้ 6 คะแนน

8. การจัดภาพในลักษณะภาพสามมิติ (Perspective 1 Pe) ส่วนของภาพที่มีการต่อเติม ในลักษณะสามมิติ คือ มีส่วนลึก หรือมีระยะใกล้ – ใกล้ จะได้คะแนนส่วนละ 1 คะแนน คะแนนสูงสุดจะได้ 6 คะแนน

9. อารมณ์ขัน (Humor 1 Hu) ภาพที่แสดงถึงอารมณ์ขัน มีการล้อเลียนด้วยภาพหรือ ภาษาที่เพิ่มเข้าไป หรือตั้งชื่อภาพที่แสดงอารมณ์ขันจะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 6 คะแนน

10. ความคิดแปลกใหม่ (Unconventionality 1 Uc) ภาพที่แสดงถึงความคิดแปลกใหม่ จากปกติธรรมดาทั่วไป โดยพิจารณาจากเกณฑ์ ดังนี้

10.1 การเขียนภาพกลับหัว จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

10.2 ภาพที่เป็นนามธรรม ให้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

10.3 ภาพที่เป็นสัญลักษณ์หรือการใช้คำพูด ให้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน

10.4 การต่อเติมภาพที่ไม่เป็นภาพที่ทำกันทั่วไป จะได้คะแนนสูงสุดไม่เกิน 3 คะแนน แต่มีการต่อเติมภาพในลักษณะต่าง ๆ ได้แก่ รูปครึ่งวงกลมต่อเติมเป็นดวงอาทิตย์หรือ หน้าคน รูปมุมฉากต่อเติมเป็นบ้านหรือกล่อง รูปเส้นโค้งต่อเป็นงู ต้นไม้ หรือดอกไม้ รูปเส้น โค้งต่อเป็นถนน ตรอก หรือทางด่วน เป็นต้น

ภาพที่มีการต่อเติมในลักษณะดังกล่าวนี้จะหักคะแนนจากเกณฑ์นี้ ภาพละ 1 คะแนน แต่หักได้ไม่เกิน 3 คะแนน ดังนั้นคะแนนสูงสุดของเกณฑ์นี้คือ 12 คะแนน (10.1+10.2+10.3+10.4)

11. เวลา (Speed 1 Sd)

- ใช้เวลาต่ำกว่า	2	นาที	ให้	6	คะแนน
- ใช้เวลา	2 - 4	นาที	ให้	5	คะแนน
- ใช้เวลา	4 - 6	นาที	ให้	4	คะแนน
- ใช้เวลา	6 - 9	นาที	ให้	3	คะแนน
- ใช้เวลา	9 - 1	นาที	ให้	2	คะแนน
- ใช้เวลา	10 - 12	นาที	ให้	1	คะแนน
- ใช้เวลามากกว่า	12	นาที	ให้	0	คะแนน

การให้คะแนนทั้งหมดจะให้ตามเกณฑ์ทั้ง 1 เกณฑ์ดังกล่าว คะแนนรวมสูงสุด คือ 72 คะแนนซึ่งจะถือคะแนนรวมจากทุกเกณฑ์เป็นคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละคน โดยไม่แยกคะแนนเกณฑ์ย่อย ๆ

2.3 แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบสังเกตพฤติกรรม ผู้วิจัยสร้างขึ้นเพื่อใช้สังเกตพฤติกรรมนักเรียน ในระหว่าง ชั่วโมงการทดลอง มีขั้นตอนการสร้างดังนี้

2.3.1 ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544

2.3.2 ศึกษาเอกสารประกอบหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 คู่มือการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ

2.3.3 ศึกษาเอกสารแนวคิดทฤษฎีและวิธีการสร้างแบบสังเกตพฤติกรรม

2.3.4 สร้างแบบสังเกตโดยทำตามพฤติกรรมที่เน้นในการปฏิบัติ

2.3.5 หากคุณภาพของแบบสังเกตให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบพร้อมกับแผนการจัดการเรียนรู้

2.3.6 ปรับแก้แบบสังเกตพฤติกรรม

3. วิธีการเก็บข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการดำเนินการดังนี้

3.1 ก่อนการทดลอง

3.1.1 เตรียมความพร้อมก่อนการทดลอง เพื่อชี้แจงพร้อมอธิบายจุดประสงค์และรูปแบบของการวิจัย

3.1.2 พบครูประจำชั้น เพื่อชี้แจงรูปแบบการวิจัยพร้อมทั้งขอความร่วมมือในการทดลอง

3.1.3 ทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนทดลอง (Pre-test) โดยกลุ่มตัวอย่างที่ได้ทำการสุ่มมาโดยให้ทำแบบทดสอบ

3.2 ดำเนินการทดลอง

ดำเนินการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ ที่ผู้วิจัยได้ทำขึ้นกับกลุ่มตัวอย่างสัปดาห์ละ 1 ครั้ง เป็นเวลา 2 เดือน โดยแบ่งเป็นนักเรียนกลุ่มทดลอง 2 กลุ่ม กลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ 8 แผน กลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ 8 แผน และสังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างสอน

3.3 หลังการทดลอง

ทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังการทดลอง (Post-test) โดยให้กลุ่มตัวอย่างทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์แล้วนำมาตรวจให้คะแนนใช้เกณฑ์เดียวและวิธีเดียวกับการทดสอบในครั้งแรก

แบบแผนการทดลอง การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นการวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งดำเนินการตามแบบแผนการวิจัย มีลักษณะการทดลองดังนี้

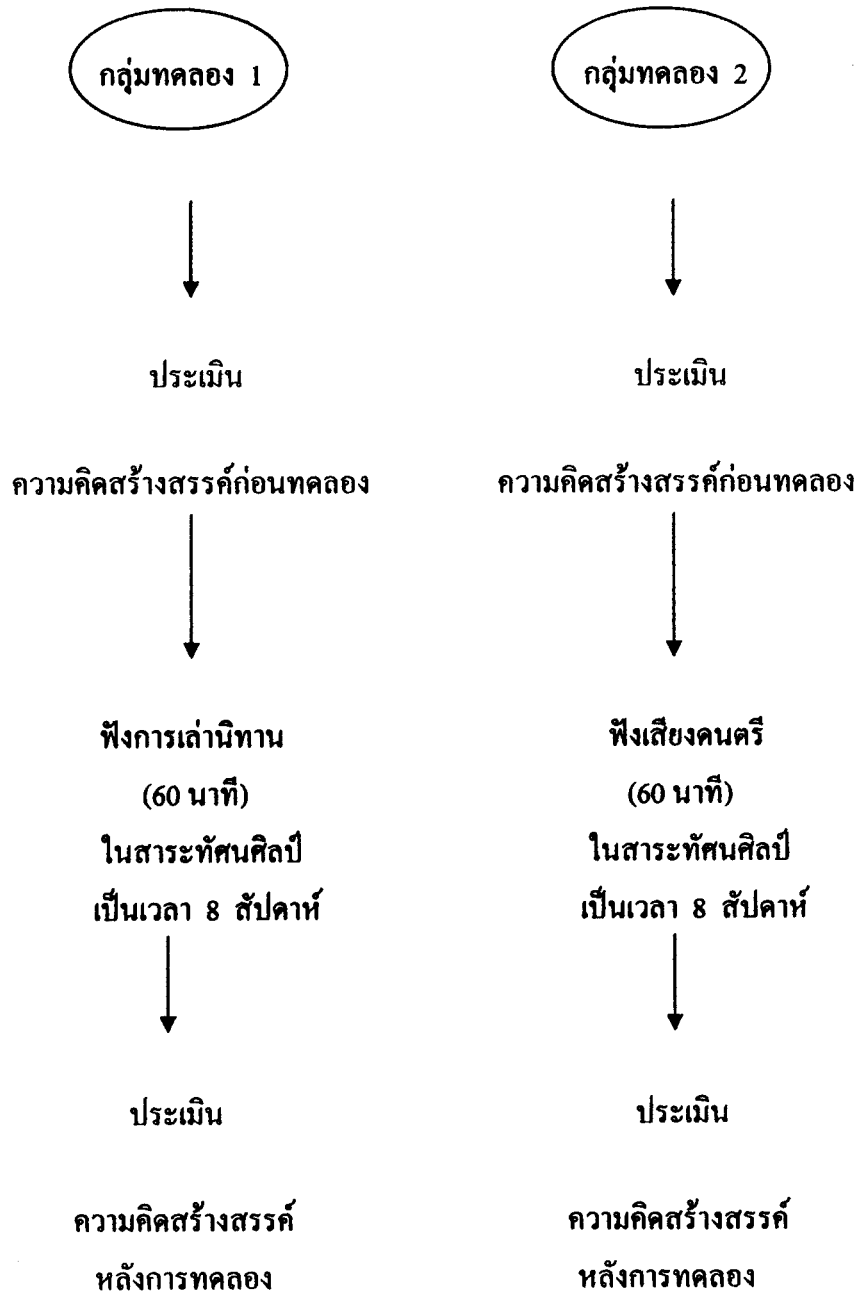
ตารางแสดงแบบแผนการทดลอง

Group	Pre-test	Treatment	Post-test
G 1	T1	X 1	T 2
G 2	T1	X 2	T 2

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการทดลอง

- G 1 = กลุ่มที่ 1 คือ กลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ
 G 2 = กลุ่มที่ 2 คือ กลุ่มที่ได้รับการสอนแบบใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ
 T1 = ทดสอบก่อนการทดลอง
 T 2 = ทดสอบหลังการทดลอง
 X 1 = การทดลองสอนสาระทัศนศิลป์โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ
 X 2 = การทดลองสอนสาระทัศนศิลป์โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ขั้นตอนการเก็บรวบรวมข้อมูลระหว่างกลุ่ม



4.2 วิเคราะห์ข้อมูล การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้
นิทานเป็นสื่อกับนักเรียนที่เรียนโดยใช้เสียงดนตรีเป็นสื่อ โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน
และค่าสถิติทดสอบค่าที (t-independent)

4.3 วิเคราะห์ข้อมูล ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนสาระ
ทัศนศิลป์เรื่องการวาดภาพระบายสี โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

สรุปการวิเคราะห์ข้อมูลตามวัตถุประสงค์ของการวิจัย

วัตถุประสงค์	วิธีวิเคราะห์ข้อมูล	เครื่องมือ	สถิติที่ใช้
1. เพื่อเปรียบเทียบความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อน – หลังเรียน โดยใช้นิทาน เป็นสื่อประกอบการสอน วิชาศิลปศึกษา	- เปรียบเทียบความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อนและหลังเรียนโดย ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ	- แบบทดสอบ - ความคิด สร้างสรรค์ - แบบสังเกต พฤติกรรม	- การหาค่าเฉลี่ย - การหาส่วนเบี่ยงเบน มาตรฐาน - การทดสอบค่าที (t – dependent)
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียนก่อน – หลัง เรียน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อ ประกอบการสอนวิชาศิลปศึกษา	- เปรียบเทียบความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียนก่อน และหลังเรียน โดยใช้ดนตรีเป็น สื่อประกอบ		
3. เพื่อเปรียบเทียบความคิด สร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน โดยการใช้นิทานเป็นสื่อกับ นักเรียนที่เรียน โดยใช้เสียง ดนตรีเป็นสื่อ	- เปรียบเทียบความแตกต่าง ความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนระหว่างกลุ่มที่ใช้ นิทานเป็นสื่อประกอบ และใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ		

บทที่ 4

การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัย เรื่อง ผลการใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี จังหวัดปทุมธานี นั้น ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 ผู้วิจัยได้นำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 4 ตอน ได้แก่

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังเรียน

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังเรียน

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ตอนที่ 4 กลุ่มพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการสอนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ตอนที่ 1 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังการเรียน

ตารางที่ 4.1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังการเรียน

คะแนน	\bar{X}	N	S.D.	t- test	Sig.
ก่อนการเรียน	57.65	20	5.26	-12.276**	.00
หลังการเรียน	67.05	20	3.61		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.1 พบว่าคะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนของกลุ่มทดลองที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ตอนที่ 2 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังการเรียน

ตารางที่ 4.2 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังการเรียน

คะแนน	\bar{X}	<i>N</i>	<i>S.D.</i>	t- test	Sig.
ก่อนการเรียน	57.65	20	5.21	-12.875**	.00
หลังการเรียน	63.95	20	2.94		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.2 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .01

ตอนที่ 3 ผลการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ตารางที่ 4.3 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

กลุ่มนักเรียน	\bar{X}	<i>N</i>	<i>S.D.</i>	t- test	Sig.
นิทานเป็นสื่อประกอบ	67.05	20	3.61	-3.703	.00
ดนตรีเป็นสื่อประกอบ	63.95	20	2.94		

** มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.3 พบว่า คะแนนเฉลี่ยของความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

**ตอนที่ 4 พฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการสอนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียน
ที่ใช้คนตรีเป็นสื่อประกอบ**

ตารางที่ 4.4 ความถี่และร้อยละของพฤติกรรมนักเรียนระหว่างการสอนสาระทัศนศิลป์โดยใช้
นิทานเป็นสื่อประกอบ

ข้อ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1.	การเตรียม / เก็บอุปกรณ์	2.40	0.32	พอใช้
2.	ความตั้งใจ / ใส่ใจ	2.50	0.34	พอใช้
3.	ทำงานเสร็จตรงเวลา	2.35	0.30	พอใช้
4.	ผลงานสมบูรณ์	2.40	0.31	พอใช้
5.	ความคิดสร้างสรรค์	2.80	0.28	พอใช้
	เฉลี่ย	2.49	0.31	พอใช้

จากตารางที่ 4.4 พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมระหว่างการสอนสาระทัศนศิลป์โดยใช้
นิทานเป็นสื่อประกอบในระดับพอใช้ มีค่าเฉลี่ย 2.49 ส่วนเบี่ยงเบน 0.31 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน
พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมพอใช้ทุกด้าน

ตารางที่ 4.5 ความถี่และร้อยละของพฤติกรรมนักเรียนระหว่างการสอนสาระทัศนศิลป์โดยใช้
ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ข้อ	รายการ	\bar{X}	S.D.	ความหมาย
1.	การเตรียม / เก็บอุปกรณ์	2.45	0.27	พอใช้
2.	ความตั้งใจ / ใส่ใจ	2.60	0.25	พอใช้
3.	ทำงานเสร็จตรงเวลา	2.30	0.26	พอใช้
4.	ผลงานสมบูรณ์	2.40	0.24	พอใช้
5.	ความคิดสร้างสรรค์	2.75	0.23	พอใช้
	เฉลี่ย	2.50	0.35	พอใช้

จากตารางที่ 4.5 พบว่านักเรียนมีพฤติกรรมระหว่างการสอนสาระทัศนศิลป์โดยใช้
ดนตรีเป็นสื่อประกอบในระดับพอใช้ มีค่าเฉลี่ย 2.50 ส่วนเบี่ยงเบน 0.25 เมื่อพิจารณาเป็นราย
ด้าน พบว่า นักเรียนมีพฤติกรรมพอใช้ทุกด้าน

บทที่ 5

สรุปการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยเรื่องผลการใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี ผู้วิจัยได้ดำเนินการโดยมีขั้นตอนสรุปเรื่องต่าง ๆ ดังนี้ คือ

1. สรุปการวิจัย

1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

การวิจัยมีวัตถุประสงค์ดังนี้

1.1.1 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อน และ หลังเรียน โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ก่อน และ หลังเรียน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

1.1.3 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยการใช้นิทานเป็นสื่อกับนักเรียนที่เรียน โดยใช้เสียงดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

1.2 ตามติดฐานในการวิจัย

1.2.1 นักเรียนที่ได้เรียนสาระทัศนศิลป์โดยการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.2.2 นักเรียนที่ได้เรียนสาระทัศนศิลป์โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบมีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.2.3 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนสาระทัศนศิลป์โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ แตกต่างกับนักเรียนที่เรียน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

1.3 วิธีการดำเนินการวิจัย

1.3.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี อำเภอดำลูกกา จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 4 ห้อง 80 คน

1.3.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี อำเภอดำลูกกา จังหวัดปทุมธานี ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 40 คน การเลือกกลุ่มตัวอย่างใช้วิธีการสุ่มอย่างง่ายด้วยการจับสลากมา 2 ห้องเรียน

1.3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้แบ่งออกเป็น 2 ประเภท ได้แก่ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง และเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

1) เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง คือ แผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบสาระทัศนศิลป์ จำนวน 16 แผน ใช้เวลาการสอน 16 ชั่วโมง

2) เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์และแบบสังเกตพฤติกรรม

1.3.4 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองโดยให้กระทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนทดลองและหลังทดลองและใช้แผนการสอนโดยมีสื่อนิทานและดนตรีประกอบการสอนพร้อมกับสังเกตพฤติกรรมนักเรียนระหว่างเรียน และเก็บรวบรวมข้อมูลด้วยตนเอง

1.3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การวิเคราะห์ข้อมูลสำหรับการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้วิเคราะห์ข้อมูลดังนี้

1) วิเคราะห์ข้อมูล การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้นิทานและดนตรี เป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ของนักเรียน โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและสถิติทดสอบค่าที (t -dependent)

2) วิเคราะห์ข้อมูล การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนโดยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและค่าสถิติทดสอบค่าที (t -independent)

3) วิเคราะห์ข้อมูล ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียนระหว่างการเรียนสาระทัศนศิลป์เรื่องการวาดภาพระบายสี โดยหาค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน

1.4 ผลการวิจัยข้อมูล

1.4.1 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนการเรียนกับหลังการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

1.4.2 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ ก่อนการเรียนกับหลังการเรียนของนักเรียนที่ได้รับการสอน โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

1.4.3 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของค่าคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่ได้รับการเรียนโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบสูงกว่านักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ ระดับ .01

2. อภิปรายผล

2.1 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังเรียน

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยตั้งสมมติฐานว่านักเรียนที่ได้รับการสอนสาระทัศนศิลป์ โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 มีความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนและเมื่อนำนิทานไปทดลองใช้กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง 20 คน 8 ครั้ง ครั้งละ 60 นาที พบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการเรียนสูงกว่าอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ซึ่งแสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้ด้วยการสอนที่ใช้สื่อ นิทานโดยให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระ ซึ่งสอดคล้องกับ (จงใจ ขจรศิลป์ 2532:64) ที่ศึกษาเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์และสรุปผลการศึกษาไว้สอดคล้องกันว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถที่มีอยู่ในตัวบุคคลในระดับที่ต่างกัน สามารถพัฒนาให้สูงขึ้นได้โดยจัดการเรียนการสอนให้เหมาะสมกระตุ้นให้เด็กแสดงออกอย่างอิสระ ผลงานแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบใครอาจอยู่ในรูปของกระบวนการคิดหรือในรูปของผลผลิตและถ้าได้รับความร่วมมือจากผู้เกี่ยวข้องอย่างจริงจัง ในการจัดประสบการณ์ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กก็จะช่วยพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้มากยิ่งขึ้น ในด้านของพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนที่ใช้นิทาน พบว่ากิจกรรมการเรียนที่นักเรียนชอบมากเป็นอันดับ 1 คือ การฟังนิทานที่ครูเล่าซึ่ง

สอดคล้องกับ (ลิวิน เลิศอวาส 2542:6) ที่กล่าวว่านิทานเป็นสิ่งที่เด็กพอใจฟังที่สุด การฟังนิทานทำให้เด็กมีความสุขเพราะนักเรียนสามารถเรียนรู้จากกิจกรรมการฟังได้ดี

2.2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบก่อนและหลังเรียน

จากการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ก่อนและหลังการเรียน ที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบพบว่าคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการเรียนสูงกว่าก่อนการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้แสดงให้เห็นว่าการใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบสามารถทำให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ (เกศศิจิ สุขุมภักย์ 2540:8) ได้ศึกษาการเปรียบเทียบการสอนสาระดนตรีร่วมกับสาระทัศนศิลป์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่าการใช้ดนตรีสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่างๆ ได้มากกว่าการเรียนสาระดนตรีเพียงอย่างเดียว ส่วนพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ระหว่างการสอนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ พบว่าระหว่างที่มีการเรียนการสอนนักเรียนมีพฤติกรรมกระตือรือร้นและมีความสนใจต่อการเรียนทุกครั้ง นอกจากนี้ยังพยายามร้องเพลงตามอย่างมีความสุขและนักเรียนทุกคนต้องการให้ครูใช้ดนตรีประกอบการเรียนการสอนทุกครั้ง

2.3 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

จากการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังการเรียนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบและกลุ่มที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 หรืออาจกล่าวได้ว่าการสอนโดยใช้นิทานประกอบช่วยทำให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากกว่ากลุ่มที่เรียนโดยใช้ดนตรีประกอบ อาจเนื่องมาจากผู้วิจัยเลือกนิทานที่นำมาใช้เป็นสื่อประกอบเป็นแนวลิเกกลับ ตื่นเต้น ซึ่งสอดคล้องกับความสนใจของเด็กทำให้เด็กเกิดแรงจูงใจและพยายามจะจินตนาการให้เกิดเป็นเรื่องราวได้

สรุปได้ว่าการที่ผู้วิจัยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนทำให้นักเรียนมีความสนใจต่อการเรียนมาก ทั้งนี้อาจเป็นเพราะนิทานและดนตรีสามารถสร้างบรรยากาศในการเรียนรู้ทำให้เด็กมีความสุข เพลิดเพลินและเมื่อเด็กมีความสุข การจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์จึงเกิดขึ้นอย่างหลากหลาย (จเร ลำอวงศ์ 2547:12)

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยถือว่า กิจกรรมการเรียนการสอน โดยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เป็นวิธีการสอนที่ทำให้เด็กเกิดจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีที่ตีวิธีหนึ่ง คงได้อภิปรายผลมาแล้วข้างต้น

3. ข้อเสนอแนะ

ในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยมีข้อเสนอแนะ เพื่อเป็นประโยชน์สำหรับผู้สนใจสร้างผลงานศิลปะอย่างมีความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

3.1 ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

3.1.1 จากผลการวิจัย พบว่า เด็กนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 หลังได้รับการสอนโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบมีความคิดสร้างสรรค์แปลกใหม่มีความละเอียดลออในการวาดภาพมากขึ้นและสามารถวาดภาพเป็นเรื่องราวได้ แสดงความเป็นตัวของตัวเองอย่างอิสระเพราะได้เรียนรู้จากสื่อด้วยตัวเองโดยตรง ครูหรือผู้เกี่ยวข้องควร ให้คำแนะนำหรือชี้แนวทางบ้าง เพื่อให้เด็กได้สร้างศักยภาพของตนเองได้อย่างเต็มที่

3.1.2 ขณะทำการทดลองสอน ครูควรสร้างบรรยากาศบริเวณนั้นให้สบาย ๆ โดยให้เด็กเปลี่ยนอิริยาบถขณะวาดภาพตามอิสระ

3.2 ข้อเสนอแนะในการวิจัยครั้งต่อไป

3.2.1 ควรมีการศึกษาผลของการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์โดยใช้สื่อนิทานที่ส่งผลต่อพัฒนาการทางด้านสังคม พัฒนาการทางภาษา และการคิดแก้ปัญหาของเด็ก

3.2.2 ควรมีการศึกษาเกี่ยวกับแหล่งการเรียนรู้ ที่ส่งผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก

บรรณานุกรม

บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ(2534) *ความคิดสร้างสรรค์* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา
 _____ (2544) *หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544* กรุงเทพมหานคร
 โรงพิมพ์ องค์การขนส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์
 _____ กระทรวงศึกษาธิการ(2539) *การสอนศิลปะ* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์คุรุสภา
- เกศศจี สุขุมภักย์ (2540) “ผลของเสียงดนตรีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปศึกษา
 ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น” วิทยานิพนธ์ คุรุศาสตรมหาบัณฑิต (เทคโนโลยี
 ทางการศึกษา) กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัย สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้า
 พระนครเหนือ
- จเร สำอางค์ (2547) “ผลการใช้เสียงดนตรีประกอบการสอนวิชาศิลปะที่มีต่อความคิด
 สร้างสรรค์ และความสามารถในการวาดภาพของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6”
 ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต(จิตวิทยาพัฒนาการ) กรุงเทพมหานคร
 บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- จิตรรา วงศ์บุญสิน (2551) “สุขภาพ” สกุลไทย รายสัปดาห์ กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์อักษร
 โสภณ
- จงใจ ขจรศิลป์ (2532) “การศึกษาลักษณะการจัดกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์และเล่นตามมุม ที่มีต่อ
 ความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเองของเด็กปฐมวัย” ปริญญาโท
 การศึกษามหาบัณฑิต กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- จงลักษณ์ ช่างปลื้ม (2541) “ความคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการวาดภาพจากกิจกรรมการ
 วาดภาพประกอบการฟังนิทาน ของนักเรียนชั้นอนุบาลปีที่ 2” ปริญญาโท
 การศึกษามหาบัณฑิต (ศิลปศึกษา) กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัยมหาวิทยาลัยศรี
 นครินทรวิโรฒ
- เฉลิมชัย สีตะระโส (2539) “ผลของการฟังนิทานประกอบดนตรีที่มีต่อความเข้าใจในการฟัง
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา” วิทยานิพนธ์ปริญญาคุรุศาสตรมหาบัณฑิต
 กรุงเทพมหานคร ภาควิชาจิตวิทยาจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชะลูด นิ่มเจริญ (2534) *องค์ประกอบของศิลปะ* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ไทยวัฒนาพานิช
- ชีวัน วิสาสะ (2539) *เทคนิคการเล่านิทาน* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์เพชรภูมิ

- นางเยาว์ เข้มเล็ก (2539) “การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียนศิลปศึกษาโดยการใช้กิจกรรมเขียนภาพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์ และการเรียน ตามแนวการสอนของกรมวิชาการ” ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.
(การประถมศึกษา) กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- ประณีต มวลยวงศ์ (2523) “การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้น ประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษา โดยวิธีกระบวนการกลุ่มสัมพันธ์กับการ สอน ปกติ” นนทบุรี วิทยานิพนธ์ ปรินญาณิพนธ์ มหาวิทยาลัยมหาบัณฑิต แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เพ็ญจา สุริยกานต์ (2544) “การใช้นิทานอีสป เป็นสื่อพัฒนาการอ่านออกเสียง คำควบกล้ำของ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” นนทบุรี วิทยานิพนธ์ ปรินญาณิพนธ์ สาขาศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- เพียงจิต โรจน์ศุภรัตน์ (2531) “การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ระหว่างเด็กปฐมวัยที่ ทำกิจกรรมการวาดรูปเป็นกลุ่มกับรายบุคคล” ปรินญาณิพนธ์ การศึกษาศาสตร์มหา บัณฑิต กรุงเทพมหานคร มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- พจนานุกรม (2530) *ฉบับราชบัณฑิตสถาน* กรุงเทพมหานคร
- ไพพรรณ อินทนิล (2534) *เทคนิคการเล่านิทาน*. กรุงเทพมหานคร สุวีริยาสาส์น
- เยาวพา เดชะคุปต์ (2536) *กิจกรรมสำหรับเด็กก่อนวัยเรียน*. กรุงเทพมหานคร โอเดียนสโตร์
- ลลิตพรรณ ทองงาม (2539) “การพัฒนาเครื่องมือคัดแยกนักเรียนที่มีความสามารถพิเศษทางด้าน ศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 1” ถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของโรงเรียน สาธิต มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร (ฝ่ายประถม). กรุงเทพมหานคร ภาควิชา ภาควิชาหลักสูตรและการสอน คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- ล้วน เลิศอวาาส (2542) “เลิศรสบทกวี” ในหนังสืออนุสรณ์งานพระราชทานเพลิงศพ กรุงเทพมหานครเพชรภูมิการพิมพ์
- เลิศ อานันทนนะ (2532) *ศิลปะในโรงเรียน* กรุงเทพมหานคร กราฟิค
- วิชัย วงษ์ใหญ่ (2532) *การสอนศิลปะ* กรุงเทพมหานคร กราฟิโกอาร์ต

- วิรัตน์ คุ่มคำ (2535) "การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน
วิชาศิลปะศึกษาด้วยกลวิธีระดมสมอง" กรุงเทพมหานคร ภาควิชาศิลปะศึกษา บัณฑิต
วิทยาลัย จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิรุณ ตั้งเจริญ (2526) ศิลปศึกษา. กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ วิมลอร่าด.
- ศศิธร ปรีธทอง (2537) "การศึกษาผลของการฟังเพลงบรรเลงไทยเดิม เพลงไทยบรรเลง
จังหวะเร็วก่อนเริ่มต้นบทเรียน ที่มีต่อสัมฤทธิ์ด้านทักษะกระบวนการทางวิทยาศาสตร์
ชั้น พื้นฐานและความคิดสร้างสรรค์ทางวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่
1" ปรินญาณิพนธ์ การศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (วิทยาศาสตร์ศึกษา)
กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สถาพร กลางคาร (2540) "ผลของการฟังดนตรีความรู้ชอบต่อการความวิตกกังวลของบุคคลที่มี
ภาวะเจ็บป่วยและรู้สึกตัวในห้อง ไอ.ซี.ยู." ปรินญาณิพนธ์ การศึกษามหาบัณฑิต
(จิตวิทยาพัฒนาการ) กรุงเทพมหานคร บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- อารี พันธุ์ฉวี (2540) *ความคิดสร้างสรรค์การเรียนรู้*. กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ดินอ้อ
- อารี รังสินนท์ (2532) *ความคิดสร้างสรรค์* พิมพ์ครั้งที่ 3 กรุงเทพมหานคร สำนักพิมพ์ข้าวฟ่าง
- Anastasia , Anne (1968) *Psychological Testing* 5 th .ed. New York Macmillan
- Guildford, U.p. (1959) *Personality*. New York: McGraw – Hill.
- Torrance, E.P. (1962) *Guiding Creative Talent*. New Jersey : Englewood Cliff, Princeton Hall.

ภาคผนวก

ภาคผนวก ก

รายนามชื่อผู้ทรงคุณวุฒิและหนังสือขอความอนุเคราะห์ทดลองเครื่องมือ

รายละเอียดของผู้ทรงคุณวุฒิ

1. อาจารย์ปรีดา ปัญญาจันทร์

สถานที่ทำงาน มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
 วุฒิการศึกษา ปริญญาศิลปศาสตรมหาบัณฑิต สาขาศิลปศึกษาและการผลิตหนังสือ
 ประสบการณ์ความชำนาญการ

- การสอนนิชาวรรณกรรมสำหรับเด็กมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร
- นักเล่านิทานมืออาชีพ
- นักเขียน
- ผลงานด้านหนังสือภาพเรื่อง "เม่นหลบฝน" ได้รับรางวัลดีเด่นประเภทหนังสือสำหรับเด็กคัดอ่านหนังสือ
- " ต้นไม้ใกล้ตัว " รางวัลชมเชยประเภทหนังสือบันเทิงคดีสำหรับเด็กเล็กปี 2539
- ปัจจุบันเป็นวิทยากรเล่านิทานมืออาชีพทั่วประเทศไทย

2. อาจารย์ภัทศรี ไกรพิณีจ

สถานที่ทำงาน โรงเรียนราชประชาสมาสัย ในพระบรมราชูปถัมภ์
 วุฒิการศึกษา - ปริญญาครุศาสตรบัณฑิต เอกดุริยางค์ศิลป์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
 - ปริญญาศึกษามหาบัณฑิต เอกประถมศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
 ประสานมิตร

ประสบการณ์ความชำนาญการ

- เป็นวิทยากรเผยแพร่ศิลปวัฒนธรรมไทย ณ กรุงโลซาน ประเทศสวิตเซอร์แลนด์
- ได้รับเกียรติบัตรครูดีเด่นผู้ส่งเสริมและพัฒนาการเรียนการสอน
 ปีการศึกษา 2548
- ปัจจุบันดำรงตำแหน่ง หัวหน้าสาระการเรียนรู้ศิลปะ

3. อาจารย์จรรักษ์ สุขสำราญ

สถานที่ทำงาน โรงเรียนสีวลี

- วุฒิการศึกษา
- ปริญญาตรีบริการธุรกิจ สาขาการบัญชี มหาวิทยาลัยรามคำแหง
 - ประกาศนียบัตรบัณฑิต การบริหารการศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏวไลยอลงกรณ์
 - ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิทยาการคอมพิวเตอร์ มหาวิทยาลัยรังสิต

ประสบการณ์ความชำนาญการ

- ครูผู้สอนอนุบาล ระยะเวลา 1 ปี
- ครูผู้สอนระดับประถม ระยะเวลา 15 ปี
- หัวหน้าฝ่ายวิชาการประถมศึกษา 15 ปี
- ครูใหญ่โรงเรียนสีวลี 3 ปี
- ปัจจุบันดำรงตำแหน่งครูใหญ่โรงเรียนสีวลี



ที่ ศธ 0522.16(บ)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2550

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน อาจารย์ปรีดา ปัญญาจันทร์
สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชา
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง ผลการใช้นิทาน และดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนทัศนศิลป์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสีวลี จังหวัดปทุมธานี ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าวนักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และ
ได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น
มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความ
อนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวิจัย ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบ และให้ความคิดเห็นเพื่อ
การปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับ รายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี
จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิสุทธิรานนท์)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2503 - 2870

โทรสาร. 0 - 2503 - 3566 — 7



ที่ ศธ 0522.16(ป)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2550

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน อาจารย์ภัทรศรี ไกรพินิจ
สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวเลอลักษณ์ คุ่มประยูร นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชา
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง ผลการใช้นิทาน และดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนทัศนศิลป์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสีวลี จังหวัดปทุมธานี ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าวนักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และ
ได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชั้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น
มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความ
อนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวิจัย ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบ และให้ความคิดเห็นเพื่อ
การปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับ รายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าคงจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี
จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิศวรธรรานนท์)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2503 - 2870

โทรสาร. 0 - 2503 - 3566 — 7



ที่ ศธ 0522.16(บ)/

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช
ตำบลบางพูด อำเภอปากเกร็ด
จังหวัดนนทบุรี 11120

วันที่ 19 กุมภาพันธ์ 2550

เรื่อง ขอเรียนเชิญเป็นผู้ทรงคุณวุฒิพิจารณาเครื่องมือวิจัย
เรียน อาจารย์จาร์รัตน์ สุขสำราญ
สิ่งที่ส่งมาด้วย โครงการวิทยานิพนธ์ จำนวน 1 ชุด

เนื่องด้วย นางสาวเลอลักษณ์ คู่มประยูร นักศึกษาหลักสูตรบัณฑิตศึกษา แขนงวิชา
หลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมราช ได้รับอนุมัติให้ทำวิทยานิพนธ์
เรื่อง ผลการใช้นิทาน และดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนทัศนศิลป์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของ
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสิวลี จังหวัดปทุมธานี ตามโครงการวิทยานิพนธ์ที่แนบมาด้วยนี้

การจัดทำวิทยานิพนธ์เรื่องดังกล่าว นักศึกษาได้จัดทำเครื่องมือที่จะเก็บรวบรวมข้อมูล และ
ได้รับความเห็นชอบเบื้องต้นจากอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ไว้ชิ้นหนึ่งแล้ว แต่เพื่อให้เครื่องมือที่จัดทำนั้น
มีความครอบคลุมเนื้อหาวิชา แนวปฏิบัติ และสอดคล้องกับหลักและกระบวนการวิจัย ทางสาขาวิชาจึงขอความ
อนุเคราะห์จากท่านในฐานะผู้ทรงคุณวุฒิด้านการวิจัย ได้โปรดพิจารณาตรวจสอบ และให้ความคิดเห็นเพื่อ
การปรับปรุงเครื่องมือการวิจัยของนักศึกษาผู้นี้ด้วย สำหรับ รายละเอียดอื่นๆ นักศึกษาจะนำเรียนด้วยตนเอง

สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ หวังเป็นอย่างยิ่งว่าจะได้รับความอนุเคราะห์จากท่านเป็นอย่างดี
จึงขอขอบคุณมา ณ โอกาสนี้

ขอแสดงความนับถือ

(รองศาสตราจารย์ ดร.สุจินต์ วิสวธีรานนท์)
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์

ฝ่ายบัณฑิตศึกษา

โทร. 0-2503 - 2870

โทรสาร. 0 - 2503 - 3566 - 7

ภาคผนวก ข

แบบประเมินตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ
แบบประเมินความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือนิทาน

คำชี้แจง แบบตรวจสอบคุณภาพการใช้นิทานเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยทำขึ้นเพื่อขอความคิดเห็นและคำแนะนำของท่าน ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงแบบตรวจสอบให้มีความคุณภาพก่อนจะนำไปเก็บข้อมูลต่อไป ผู้วิจัยขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านไว้ ณ โอกาสนี้

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นตามความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ		
	เห็นด้วย (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เห็นด้วย (-1)
1. เนื้อหาเรื่องราวของนิทานสอดคล้องกับจุดประสงค์	2	1	-
2. สาระของนิทานสามารถสรุปเนื้อหาได้	3	-	-
3. นิทานมีความเด่นชัดสามารถจินตนาการได้ตามเนื้อเรื่อง	3	-	-
4. เพลงประกอบนิทานมีความน่าสนใจ	3	-	-
5. ความยาวของนิทานเหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	2	1	-
6. สื่อมีความชัดเจนกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์	3	-	-
7. คุณภาพของเสียงชัดเจน	3	-	-
8. รูปแบบของสื่อที่น่าสนใจ	3	-	-

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

ลงชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ
 (.....)

แบบตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือเพลงดนตรี

คำชี้แจง แบบตรวจสอบคุณภาพการใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผู้วิจัยทำขึ้นเพื่อขอความคิดเห็นและคำแนะนำของท่าน ข้อคิดเห็น และข้อเสนอแนะของท่านจะเป็นประโยชน์อย่างยิ่งในการปรับปรุงแบบตรวจสอบให้มีคุณภาพ ก่อนจะนำไปเก็บข้อมูลต่อไป ผู้วิจัยขอขอบคุณในความอนุเคราะห์ของท่านไว้ ณ โอกาสนี้

โปรดทำเครื่องหมาย ✓ ลงในช่องความคิดเห็นตามความคิดเห็นของท่าน

รายการประเมิน	การพิจารณาของผู้ทรงคุณวุฒิ		
	เห็นด้วย (1)	ไม่แน่ใจ (0)	ไม่เห็นด้วย (-1)
1. เนื้อเพลงสอดคล้องกับจุดประสงค์	3	-	-
2. ดนตรีมีลักษณะสอดคล้องกับเนื้อเรื่อง	3	-	-
3. ดนตรีเสริมเนื้อเรื่องให้นักเรียนเข้าใจง่ายขึ้น	3	-	-
4. เสียงดนตรีสร้างความสนใจให้นักเรียน เกิดจินตนาการ	3	-	-
5. ความยาวของเพลง เหมาะสมกับเวลาที่กำหนด	2	1	-
6. เนื้อหาเพลงมีความชัดเจน	3	-	-
7. คุณภาพของเสียงชัดเจน	3	-	-
8. คีวีดีเป็นที่น่าสนใจ	3	-	-

ความคิดเห็นและข้อเสนอแนะอื่น ๆ

.....

.....

.....

.....

ลงชื่อผู้ทรงคุณวุฒิ
(.....)

แบบประเมินแผนการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์

เรื่อง ผลของการใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์

ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนสิวลี จังหวัดปทุมธานี สำหรับผู้เชี่ยวชาญ

คำชี้แจง โปรดใส่เครื่องหมาย / ลงในช่องการประเมินผลที่ตรงกับความคิดเห็นของท่าน ซึ่งมี 3 ระดับ คือ

- 1 ไม่สอดคล้อง
- 0 ไม่แน่ใจ
- 1 สอดคล้อง

รายการประเมิน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เลือกในแต่ละช่องความคิดเห็น			
	สอดคล้อง	ไม่แน่ใจ	ไม่สอดคล้อง	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	1	0	-1	
1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยรวม				
1.1 เหมาะสมกับผู้เรียน
1.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย
1.3 สามารถนำไปใช้ได้
2. จุดประสงค์				
2.1 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง
2.2 เป็นพฤติกรรมที่สังเกตและสามารถวัดได้
2.3 สามารถสอนให้บรรลุจุดประสงค์ได้
2.4 เหมาะสมกับผู้เรียน

รายการประเมิน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เลือกในแต่ละช่องความคิดเห็น			
	สอดคล้อง	ไม่แน่ใจ	ไม่สอดคล้อง	สิ่งที่ควรปรับปรุง
	1	0	-1	
3. สาระสำคัญ				
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์
3.2 จัดการเรียนการสอนได้ตามเวลา
3.3 เหมาะสมกับระดับชั้น
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้				
4.1 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ
4.2 ส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าและปฏิบัติกิจกรรม
4.3 ครอบคลุมจุดประสงค์
4.4 เลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ได้เหมาะสมกับสาระสำคัญ
5. สื่อการเรียนรู้				
5.1 เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรมการเรียนการสอน
5.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการสร้างสื่อ
5.3 ช่วยประหยัดเวลาในการสอน
6. การวัดและประเมินผล				
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์การเรียนรู้
6.2 เครื่องมือการประเมินมีหลากหลาย

ลงชื่อ.....ผู้เชี่ยวชาญ
(.....)

แบบประเมิน (IOC)

แบบประเมินแผนการเรียนรู้สาระทัศนศิลป์

ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 คน

รายการประเมิน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เลือกในแต่ละช่องความคิดเห็น				
	สอดคล้อง	ไม่แน่ใจ	ไม่สอดคล้อง	ดัชนี (ICO)	สิ่งที่ควร ปรับปรุง
	1	0	-1		
1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยรวม					
1.1 เหมาะสมกับผู้เรียน	3	-	-	1	
1.2 ข้อความชัดเจนเข้าใจง่าย	3	-	-	1	
1.3 สามารถนำไปใช้ได้	3	-	-	1	
2. จุดประสงค์					
2.1 สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ ที่คาดหวัง	3	-	-	1	
2.2 เป็นพฤติกรรมที่สังเกตและ สามารถวัดได้	3	-	-	1	
2.3 สามารถสอนให้บรรลุจุดประสงค์ ได้	3	-	-	1	
2.4 เหมาะสมกับผู้เรียน	3	-	-	1	
3. สาระสำคัญ					
3.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์	3	-	-	1	
3.2 จัดการเรียนการสอนได้ตามเวลา	2	1	-	0.6	
3.3 เหมาะสมกับระดับชั้น	2	1	-	0.6	

รายการประเมิน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญที่เลือกในแต่ละช่องความคิดเห็น				
	สอดคล้อง	ไม่แน่ใจ	ไม่สอดคล้อง	ดัชนี (ICO)	สิ่งที่ควร ปรับปรุง
	1	0	-1		
4. กระบวนการจัดการเรียนรู้					
4.1 เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ	3	-	-	1	
4.2 ส่งเสริมให้นักเรียนค้นคว้าและ ปฏิบัติกิจกรรม	3	-	-	1	
4.3 ครอบคลุมจุดประสงค์	3	-	-	1	
4.4 เลือกรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ได้เหมาะสมกับสาระสำคัญ	2	1	-	0.6	
5. สื่อการเรียนรู้					
5.1 เหมาะสมกับเนื้อหาและกิจกรรม การเรียนการสอน	3	-	-	1	
5.2 ผู้เรียนมีส่วนร่วมในการใช้สื่อ	2	1	-	0.6	
5.3 ช่วยประหยัดเวลาในการสอน	2	1	-	0.6	
6. การวัดและประเมินผล					
6.1 สอดคล้องกับจุดประสงค์ การเรียนรู้	3	-	-	1	
6.2 เครื่องมือการประเมินมีหลากหลาย	3	-	-	1	

จากการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องรายข้อพบว่า เนื้อหาการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้
นั้นสอดคล้องกับแผนการจัดการกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนโดยใช้นิทานและดนตรีเป็นสื่อ
ประกอบ

ภาคผนวก ค

- ตารางวิเคราะห์แผนจัดการเรียนรู้
- แผนการเรียนรู้

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

ตารางวิเคราะห์ความสัมพันธ์ระหว่างมาตรฐานการเรียนรู้ช่วงชั้น ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง สาระการเรียนรู้ และเวลาที่ใช้ในการจัดการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้การใช้นิทานเป็นสื่อ

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	สาระการเรียนรู้	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
1. การวาดภาพระบายสีจากเส้นและสีโดยใช้นิทานเรื่อง "ปลาสาครู้ง"	ศ. 1.1	1. บอกและสังเกตลักษณะต่าง ๆ ได้ 2. บอกความรู้ที่เกิดจากเส้นต่าง ๆ ได้ 3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพลงเส้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	เส้นลักษณะต่าง ๆ	1 ชั่วโมง
2. การวาดภาพระบายสีรูปร่างรูปทรงโดยใช้นิทานเรื่อง "แพะสามตัว"	ศ. 1.1	1. บอกลักษณะของรูปร่าง และรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ 2. บอกความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง	1. ลักษณะของรูปร่างและรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 2. ความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง	1 ชั่วโมง
3. การวาดภาพระบายสีจากแสงเงาโดยใช้นิทานเรื่อง "ปิศาจปากกว้าง"	ศ. 1.1	1. รู้และเข้าใจแสง เงา ในการเขียนภาพ 2. นำความรู้เรื่องแสง เงา ไปใช้ในวิชาอื่นหรือชีวิตประจำวันได้	แสง เงา	1 ชั่วโมง
4. การวาดภาพระบายสีโดยใช้การจัดการทัศนียภาพนิทานเรื่อง "ความรักของต้นไม้"	ศ. 1.1	1. นักเรียนบอกลักษณะของการจัดภาพที่ถูกต้องได้ 2. นำความรู้หลักการจัดภาพที่ถูกต้องไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้	การจัดภาพ	1 ชั่วโมง

แผนการจัดการ เรียนรู้	มาตรฐาน การเรียนรู้	ผลการเรียนรู้ ที่คาดหวัง	สาระการเรียนรู้	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
5. การวาดภาพ ระบายสีจาก ธรรมชาติโดยใช้นิตานเรื่อง "บ๊องแบ้ว"	ศ. 1.1	1. นักเรียนสังเกตและบอกลักษณะธรรมชาติได้ 2. วาดภาพธรรมชาติตามจินตนาการได้ 3. นำความรู้จากประสบการณ์มาจินตนาการและวาด ภาพธรรมชาติได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์	วาดภาพจากธรรมชาติ	1 ชั่วโมง
6. การวาดภาพ ระบายสี สิ่งแวดล้อมโดยใช้นิตานเรื่อง "หนอนหนอนคึก"	ศ. 1.1	1. บอกลักษณะของสิ่งแวดล้อมได้ 2. วาดภาพสิ่งแวดล้อมได้ 3. นำความรู้ในการวาดภาพสิ่งแวดล้อมไปใช้ในวิชา อื่นได้	ภาพวาดจากสิ่งแวดล้อม	1 ชั่วโมง
7. การวาดภาพ ระบายสีรูปทรง เรขาคณิตโดยใช้นิตานเรื่อง "ปากของใคร"	ศ. 1.1	นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้	ภาพวาดรูปทรงเรขาคณิตในวิชา คณิตศาสตร์	1 ชั่วโมง
8. การวาดภาพ ระบายสีต่อเติม ภาพจากเส้นให้ เป็นเรื่องราวโดยใช้นิตานเรื่อง "พระจันทร์ อร่อยไหม"	ศ. 1.1	1. นักเรียนวาดภาพต่อจากเส้นเป็นเรื่องราวได้ 2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการถ่ายทอด ออกมาเป็นภาพได้	เส้นลักษณะต่าง ๆ	1 ชั่วโมง
			รวม	8 ชั่วโมง

ตารางวิเคราะห์แผนการจัดการเรียนรู้การใช้ดนตรีเป็นสื่อ

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้	ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง	สาระการเรียนรู้	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
1. การวาดภาพระบายสีจากเส้นและสีโดยใช้ดนตรีเพลง“เทียวสวนสัตว์”	ศ. 1.1	1. บอกและสังเกตลักษณะต่าง ๆ ได้ 2. บอกความรู้ที่เกิดจากเส้นต่าง ๆ ได้ 3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพลายเส้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	เส้นลักษณะต่าง ๆ	1 ชั่วโมง
2. การวาดภาพระบายสีรูปร่างรูปทรงโดยใช้ดนตรีเพลง“เพื่อนตัวโต”	ศ. 1.1	1. บอกลักษณะของรูปร่าง และรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้ 2. บอกความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง	1. ลักษณะของรูปร่างและรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม 2. ความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง	1 ชั่วโมง
3. การวาดภาพระบายสีจากแสงเงาโดยใช้ดนตรีเพลง“เพื่อนแสนซน”	ศ. 1.1	1. รู้และเข้าใจแสง เงา ในการเขียนภาพ 2. นำความรู้เรื่องแสง เงา ไปใช้ในวิชาอื่น หรือชีวิตประจำวันได้	แสง เงา	1 ชั่วโมง
4. การวาดภาพระบายสีโดยใช้ดนตรีเพลง“นักล่าทรงพลัง”	ศ. 1.1	1. นักเรียนบอกลักษณะของการจัดภาพที่ถูกต้องได้ 2. นำความรู้หลักการจัดภาพที่ถูกต้องไปใช้ในชีวิตประจำวันได้	การจัดภาพ	1 ชั่วโมง
5. การวาดภาพระบายสีจากธรรมชาติโดยใช้ดนตรีเพลง“นอนเล่นแช่น้ำ”	ศ. 1.1	1. นักเรียนสังเกตและบอกลักษณะธรรมชาติได้ 2. วาดภาพธรรมชาติตามจินตนาการได้ 3. นำความรู้จากประสบการณ์มาจินตนาการและวาดภาพธรรมชาติได้อย่างมีความคิดสร้างสรรค์	วาดภาพจากธรรมชาติ	1 ชั่วโมง
6. การวาดภาพระบายสีสิ่งแวดล้อมโดยใช้ดนตรีเพลง“ชีวิตในน้ำ”	ศ. 1.1	1. บอกลักษณะของสิ่งแวดล้อมได้ 2. วาดภาพสิ่งแวดล้อมได้ 3. นำความรู้ในการวาดภาพสิ่งแวดล้อมไปใช้ในวิชาอื่นได้	ภาพวาดจากสิ่งแวดล้อม	1 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้	มาตรฐานการเรียนรู้		สาระการเรียนรู้	ระยะเวลา (ชั่วโมง)
7.การวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิตโดยใช้คนตรีเพลง "แปลกแต่จริง"	ศ. 1.1	นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้	ภาพวาดรูปทรงเรขาคณิตในวิชาคณิตศาสตร์	1 ชั่วโมง
8. การวาดภาพระบายสีต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องราวโดยใช้คนตรีเพลง "แข็งแรงบึกบึน"	ศ. 1.1	1. นักเรียนวาดภาพต่อจากเส้นเป็นเรื่องราวได้ 2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้	เส้นลักษณะต่าง ๆ	1 ชั่วโมง
			รวม	8 ชั่วโมง

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพจากเส้นและสี เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

เส้นและสีจะช่วยทำให้เกิดภาพที่เหมือนจริงและสวยงามเป็นธรรมชาติ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกและสังเกตลักษณะต่าง ๆ ได้
2. บอกความรู้ที่เกิดจากเส้นต่าง ๆ ได้
3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพหลายเส้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

เส้นลักษณะต่าง ๆ

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับหลายเส้นต่าง ๆ เช่น เส้นโค้ง เส้นตรง เส้นเฉียง เส้นวงกลม
ถามนักเรียนว่าในชีวิตประจำวันเราเห็นเส้นต่าง ๆ ได้จากที่ใดบ้าง

ขั้นสอน

1. นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน
2. ครูอธิบายการลากเส้นตรง เส้นโค้ง ให้เป็นภาพต่าง ๆ ตามต้องการเริ่มจากสิ่งใกล้ตัว
ไปจนถึงภาพที่เราจินตนาการขึ้นมา
3. ให้นักเรียนต่อเติมภาพจากเส้นที่กำหนดตามจินตนาการของตนเองให้เป็นภาพเป็น
เรื่องราวโดยคุณครูเปิดนิทานเรื่องปลาสายรุ้งให้นักเรียนฟังขณะทำงาน
4. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
5. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด
จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดการวาดภาพจากเส้นต่าง ๆ ให้เป็น
เรื่องตามความคิดสร้างสรรค์

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. วิธีฉีกนิทานปลาสายรุ้ง
2. เครื่องเทป
3. สิ่งของใกล้ตัว ดิน ไม้ ก้อน ภาชนะ ฯลฯ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร)

ใบความรู้
นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องที่ 1
ปลาสายรุ้ง

เนื้อเรื่อง

เรื่องและรูป : MARCUS PFISTER
 แปล : ปานแก้ว

ไกลออกไปในทะเลลึก มีปลาอยู่ตัวหนึ่ง ไม่ใช่ปลาธรรมดา ๆ แต่เป็นปลาที่สวยงามมาก สวยกว่าปลาทุกตัวในท้องทะเลอันกว้างใหญ่ มีเกล็ดสดใสไปทั้งตัว ทั้งสีม่วง สีเขียว สีฟ้า แล้ว ยังมีเกล็ดสีเงิน สะท้อนเป็นประกายวาววับทับซ้อนอยู่ด้วย ปลาตัวอื่น ๆ ต่างชื่นชมความสวยงามของปลาตัวนี้ พวกมันเรียกมันว่า ปลาสายรุ้ง แล้วคอยชักชวนให้ไปเล่นด้วย “ปลาสายรุ้งจ๋า มาเล่นด้วยกันนะ” แต่ปลาสายรุ้งกลับว่ายผละไปอย่างไม่ใยดี ด้วยท่าที่เย่อหยิ่ง ไม่พูดไม่จา เห็นแต่เกล็ดเงินเป็นประกายวาววับอยู่ในสายน้ำ

วันหนึ่ง ลูกปลาสีฟ้าตัวน้อยว่ายตามปลาสายรุ้งไป พร้อมกับร้องเรียก “ปลาสายรุ้งจ๋า รอดด้วย ขอเกล็ดเงินให้ฉันสักเกล็ดได้ไหม มันสวยเหลือเกิน เธอเองก็มีอยู่มากมาย” “เธอคิดว่าเธอเป็นใคร ถึงกล้ามาขอเกล็ดแสนสวยจากฉัน” ปลาสายรุ้งควาด “ไปให้พ้นนะ” ลูกปลาสีฟ้าตกใจ รีบว่ายน้ำหนี มันเสียใจมาก จึงเล่าเรื่องที่เกิดขึ้นให้เพื่อนปลาทั้งหลายฟัง จากนั้นมา ก็ไม่มีปลาตัวใดเข้าใกล้ปลาสายรุ้งอีกเลย พอปลาสายรุ้งว่ายผ่านมา ปลาตัวอื่นก็พากันหันหน้าหนี แม้จะมีเกล็ดสวยงามสักเพียงใด หากไม่มีใครชื่นชม ไม่มีใครเข้าใกล้ มันจะดีได้อย่างไร ปลาสายรุ้งจึงกลายเป็นปลาที่เหงาที่สุดในทะเลแห่งนั้น วันหนึ่ง ปลาสายรุ้งไปปรับทุกข์กับปลาคาว “ฉันสวยถึงเพียงนี้ ทำไมไม่มีใครชอบ” “ฉันตอบไม่ได้หรอก” ปลาคาวพูด “แต่ถ้าเธอว่ายลงไปใต้ปะการังจะพบถ้ำลึกแห่งหนึ่ง ซึ่งเป็นที่อยู่ของปลาหมึกยักษ์แสนฉลาด เขาคงช่วยเธอได้” ปลาสายรุ้งว่ายลึกลงไปจนพบถ้ำ ในถ้ำนั้นมีคนมาก มีคนมองอะไรไม่เห็น แต่ทันใดนั้น มันก็เห็นดวงตาสองดวงจับจ้องอยู่ในความมืด เป็นตาปลาหมึกยักษ์ที่ค่อย ๆ โผล่ออกมานั่นเอง “ฉันกำลังรออยู่” ปลาหมึกยักษ์พูดด้วยเสียงลึกลับ ๆ ในถ้ำคือ “คดีเล่าเรื่องของเธอให้ฉันฟังหมดแล้ว

คำแนะนำของฉันก็คือ แจกเกล็ดเงินของเธอแก่ปลาตัวอื่น ๆ ตัวละเกล็ด แม้ว่าจากนี้ไป เธอจะไม่ใช่ปลาที่สวยงามที่สุดในทะเลก็ตาม แต่เธอก็เป็นปลาที่มีความสุขที่สุด” “ฉันทำไม่ได้” ปลาสายรุ้งตอบอย่างไม่พอใจ แต่ปลาหมึกยักษ์ก็หายตัวไปในความมืดเสียแล้ว แจกเกล็ดเงินอันแสนสวยของฉันทันทีหรือ ไม่มีทางหรอก ฉันทะมีความสุขได้อย่างไรโดยไม่มีเกล็ดเงินสวยงามนี้ทันใดนั้น มันก็รู้สึกว่ามีใครมาแตะต้องที่ตัวมันเบาๆ ถูกปลาตีฟ้านั่นเอง “ปลาสายรุ้งจ๋า อย่าโกรธเลยนะ ฉันเพียงแต่อยากได้เกล็ดสวยนั้นเกล็ดเดียวเท่านั้น” ปลาสายรุ้งถึงเล เอเธอะ แค่เกล็ดเล็ก ๆ เพียงเกล็ดเดียวเท่านั้น คงไม่เป็นไรหรอก ปลาสายรุ้งถอดเกล็ดเงินอันที่เล็กที่สุดอย่างระมัดระวัง และส่งให้ปลาน้อย “ขอบใจซะ ขอบใจมาก” ถูกปลาตีฟ้าพ่นฟองเล่นอย่างเบิกบานใจ ขณะที่ติดเกล็ดเงินสวยงามเข้ากับเกล็ดสีฟ้าของตน ปลาสายรุ้งเองก็รู้สึกแปลก ๆ ขณะที่มองดูปลาตีฟ้าตัวน้อย มีเกล็ดสีเงินเป็นประกายอยู่หนึ่งเกล็ด ว่ายน้ำไปมาอย่างร่าเริง ถูกปลาตีฟ้าแหวกว่ายอวดเกล็ดเงิน แว่ววาวเกล็ดนั้นไม่นานนัก ปลาตัวอื่นก็มารุมล้อมปลาสายรุ้งทุกตัวต้องการเกล็ดเงินทั้งสิ้น ปลาสายรุ้งแบ่งเกล็ดเงินให้ปลาทางซ้าย แล้วย้ายมาทางขวา ยิ่งแบ่งเกล็ดเงินให้เพื่อนมากเท่าใด มันก็ยิ่งรู้สึกปีติยินดีมากขึ้นเท่านั้น เมื่อสายน้ำรอบตัวแว่ววับไปด้วยเกล็ดสีเงินมันก็ยังรู้สึกสบายใจเป็นที่สุด

ในที่สุดปลาสายรุ้งก็เหลือเกล็ดเงินเพียงเกล็ดเดียว มันได้แจกจ่ายสิ่งที่มีค่าและน่าหวงแหนที่สุดไปจนเกือบหมด แต่มันกลับมีความสุขมาก มากจริงๆ “ปลาสายรุ้งจ๋า” ปลาทุกตัวต่างเรียก “มาเล่นด้วยกันนะ” “เอาซิอะ” ปลาสายรุ้งตอบรับ มันมีความสุขเหลือเกิน ที่ได้ออกไปร่วมสนุกกับเพื่อน ๆ

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การวาดรูปร่าง รูปทรง เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
 วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

รูปร่าง รูปทรง เป็นพื้นฐานของการวาดภาพให้มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกลักษณะของรูปร่าง และรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้
2. บอกความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง
3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดรูปร่างรูปทรงไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

1. ลักษณะของรูปร่างและรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. ความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับรูปร่าง รูปทรง เป็นอย่างไร

ขั้นสอน

1. ครูอธิบายการวาดภาพให้เป็นลักษณะรูปร่าง รูปทรง
2. ครูอธิบายความแตกต่างของภาพที่เป็นรูปร่างและรูปทรงต่าง ๆ
3. ให้นักเรียนวาดภาพจากเส้นต่าง ๆ ให้เป็นลักษณะรูปร่างและรูปทรงตามจินตนาการ

โดยคุณครูเปิดเทปนิทานเรื่องแพะสามตัวให้นักเรียนฟังขณะวาดภาพ

ขั้นสรุป นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดการวาดภาพเป็นรูปร่างและรูปทรง
 จากจินตนาการ โดยใช้นิทานเป็นสื่อ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานแพะสามตัว
2. เครื่องเทป
3. ของใช้เช่นแก้วน้ำ กลองคินสอ ฯลฯ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
 2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ
- เครื่องมือการวัด**
1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
 2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร)

ใบความรู้
 นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องที่ 2
 แพะสามตัว

เนื้อเรื่อง

เรื่อง : นิทานนอร์เวย์

โดย เปียเตอร์ อัสบียอร์นเซน (Petter C. Asbjornses)

และ ขอร์เกิน โม (Jorgen E. Moe)

รูป : มาร์เซีย บราวน์ (Marcia Brown)

กาลครั้งหนึ่ง มีแพะครายาวสามตัวพี่น้อง อยากจะขึ้นไปบนเนินเขา ไปกินหญ้าให้ตัวอ้วนพี แพะสามตัวมีชื่อเหมือนกันว่า “กร้าว” ระหว่างทางขึ้นเขามีสะพานข้ามลำธาร ได้สะพานมีปีศาจน่ากลัวตัวใหญ่อาศัยอยู่ ตาของมันโตเท่างาน จมูกของมันยาวใหญ่เท่าไม้ตีพริก เจ้าแพะกร้าวครายาวตัวเล็กที่สุดเดินข้ามสะพานมาเป็นตัวแรก เสียงสะพานดัง “กะตึกกะตึก กะตึกกะตึก” ใคร ! ใครทำสะพานข้าเสียงดัง” เจ้าปีศาจจมูกยาวคำรามลั่น “อ้อ ฉันท้องแหวะ และแพะกร้าวครายาวตัวเล็กที่สุดจะ ฉันทกำลังจะขึ้นไปบนเนินเขา ไปกินหญ้าให้ตัวอ้วนพี” แพะตัวเล็กตอบด้วยเสียงแหบเบา “ดีละ ข้าจะเขมือบเจ้ากินเสียเดี๋ยวนี้!” เจ้าปีศาจร้องบอก “โธ่ ! อย่ากินฉันท้อง แฉฉันทตัวเล็กนิดเดียว” แพะตัวเล็กพูด “รออีกเดี๋ยวเดี๋ยว แพะกร้าวครายาวตัวกลางก็จะมา เขาตัวใหญ่กว่าฉันท้องเยอะ” “เออ ! รีบไปให้พ้น !” เจ้าปีศาจพูด ไม่นานนัก เจ้าแพะกร้าวครายาวตัวกลางก็ข้ามสะพานมาเสียงสะพานดัง “กะตึกกะตึก กะตึกกะตึก” “ใคร ! ใครทำสะพานข้าเสียงดัง” เจ้าปีศาจจมูกยาวคำรามลั่น “อ้อ ฉันท้องแหวะ และแพะกร้าวครายาวตัวกลาง ฉันทกำลังจะขึ้นไปบนเนินเขา ไปกินหญ้าให้ตัวอ้วนพี” แพะตัวกลางตอบด้วยเสียงไม่เบานัก “โธ่ ! อย่ากินฉันท้อง แฉฉันทตัวใหญ่ก็จะมี เขาตัวใหญ่กว่าฉันท้องเยอะ” “เออ ! รีบไปให้พ้น !” เจ้าปีศาจพูด ทันใดนั้น เจ้าแพะครายาวตัวใหญ่ก็ข้ามสะพานมา เสียงสะพานดัง “กะตึกกะตึก กะตึกกะตึก” ตัวมันหนักจนสะพานส่งเสียงดังสนั่น “ใคร ! ใครทำสะพานข้าเสียงดัง” เจ้าปีศาจจมูกยาวคำรามลั่น “ ข้าเองแหวะ และแพะกร้าวครายาวตัวใหญ่ เจ้าแพะร้องตอบด้วยเสียงแหบหัวกร้าวกระดัง “ดีละ ข้าจะเขมือบเจ้ากินเสียเดี๋ยวนี้!” เจ้าปีศาจจมูก

ยาวคำรามลั่น “ อ้อ ! เข้ามาเลย ! ข้ามีเขาแหลมเหมือนหอกทั้งสองข้าง ข้าจะแทงลูกตาแกลงทะเลถึงหู ใครอยากดูบ้าง ข้ายังมีโหนกใหญ่อีกสองโหนก แข็งเหมือนก้อนหิน ข้าจะบดตัวแก่ให้แหลกกระดุกป่น จนกลายเป็นดิน ” ว่าแล้วเจ้าแพะกร้าวครายาวตัวใหญ่ก็พุ่งชนปีศาจมุกยาวเอาเขาทั้งสองข้างแทงทะเลลูกตา เอาโหนกทั้งสองโหนกบดเจ้าปีศาจมุกยาวจนตัวแหลกกระดุกป่นตกลงไปในลำธาร แล้วมันก็เดินขึ้นเนินเขาไป ตั้งแต่นั้นมา เจ้าแพะกร้าวครายาวทั้งสามตัวจึงอ้วนพีจนเดินแทบไม่ไหว และหากไขมันยังไม่ละลายหายไป มันก็คงจะอ้วนตุ้ตะจนถึงบัดนี้

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพจากแสงเงา เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

การวาดภาพระบายสีต้องรู้จักการให้แสงเงาที่ถูกต้อง

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. รู้และเข้าใจแสง เงา ในการเขียนภาพ
2. นำความรู้เรื่องแสง เงา ไปใช้ในวิชาอื่น หรือชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

แสง เงา

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับแสง เงา ถามนักเรียนว่าใครเคยสังเกตเห็นแสงเงาจากที่ไหนบ้าง และแสงเงาจะเกิดขึ้นเมื่อมีสิ่งใดช่วยให้เห็นได้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ขั้นสอน

1. นักเรียนร่วมสนทนากับคุณครูเกี่ยวกับการสังเกตลำแสงจากพระอาทิตย์ หรือแสงไฟที่ทำให้เกิดเงา ทิศทางแสงและเงาจะต้องตรงข้ามกัน และส่วนของวัตถุที่มีแสงส่องกระทบจะต้องระบายสีอ่อนส่วนที่เป็นเงาต้องระบายสีเข้ม

2. ครูบอกจุดมุ่งหมายในการเรียนการสอนและวิธีการในการสร้างงานศิลปะ คุณครูให้นักเรียนนั่งเป็นวงกลม โดยให้วาดภาพวัตถุ (แจกัน ,กล่องนม ที่วางไว้บนโต๊ะตรงกลางห้องและเปิดแสงไฟไปที่วัตถุเพื่อให้เกิดแสงเงา ขณะที่นักเรียนวาดภาพ คุณครูเปิดเทปนิทานให้นักเรียนวาดไปฟังไป เพื่อให้ เกิดการจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ตามอิสระ

3. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์

4. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดของการวาดภาพในลักษณะแสงเงา
ว่าภาพที่มีแสงส่องกระทบจะต้องระบายสีอ่อน ส่วนที่เป็นเงาระบายสีเข้ม

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานปีศาจปากกว้าง
2. เครื่องเทป
3. กล้องนม แจกัน หนังสือ ฯลฯ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ กุ่มประยูร)

ใบความรู้
 นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 เรื่องที่ 3
 ปีสางปากกว้าง

เนื้อเรื่อง

เรื่องและรูป : ชีวัน วิสาสะ

วันหนึ่ง เจ้าปีศาจปากกว้างเดินออกมานอกถ้ำพร้อมกับถือถุงผ้าใบใหญ่ “ลงไปเล่นกับเพื่อนข้างล่างดีกว่า” เจ้าปีศาจพูด แล้วเดินลงเขาไปทันที เจ้าปีศาจปากกว้างอยากจะเดินผิวปากแต่ทำไม่ได้ เพราะปากกว้างเกินกว่าจะทำปากจู๋ เจ้าปีศาจปากกว้างเดินไปที่ต้นไม้ใหญ่ต้นหนึ่ง บนต้นไม้มีพวกลูกลิงกำลังเล่นกันอย่างสนุกสนาน เจ้าปีศาจปากกว้างพูดขึ้นว่า “นี่เจ้าพวกลูกลิง มาเล่นส่งเสียงแข่งกัน ใครเสียงดังกว่าก็ชนะใครแพ้โดนจับใส่ถุงผ้า.....สนุกดี ฮ่า ฮ่า” พวกลูกลิงช่วยกันส่งเสียงร้องแข่งกับเจ้าปีศาจปากกว้าง เอ๊ะ! ลิงร้องยังงั้นนะ ถึงแม้ลูกลิงทั้งหมดจะส่งเสียงร้องดังเต็มที่ แต่เจ้าปีศาจปากกว้างแผดเสียงร้องดังกว่า พวกลูกลิงตกใจตกจากต้นไม้ เจ้าปีศาจปากกว้างจับลูกลิงทั้งหมดใส่ถุงผ้า แล้วเดินต่อไปอย่างมีความสุข ขณะที่ลูกช้างสามตัวกำลังเล่นน้ำกันอย่างสนุกสนาน เจ้าปีศาจปากกว้างก็เข้ามาชวนเล่นส่งเสียงดังแข่งกันลูกช้างสามตัวช่วยกันส่งเสียงดังลั่น เอ๊ะ! ลูกช้างร้องยังงั้นนะ ถึงเสียงลูกช้างจะดังสักแค่ไหน แต่เสียงของเจ้าปีศาจปากกว้างก็ดังกว่า แล้วเจ้าปีศาจปากกว้างก็ดื้อนลูกช้างทั้งสามตัวเข้าไปในถุงผ้าทันที เจ้าปีศาจปากกว้างมาถึงทุ่งหญ้า ฝูงกระต่ายกำลังเล่นกระโดดเชือกกันอย่างสนุกสนาน “เล่นส่งเสียงแข่งกันดีกว่า” เจ้าปีศาจปากกว้างตะโกน กระต่ายทั้งฝูงตกใจจนส่งเสียงไม่ออก จึงถูกจับใส่ถุงผ้าทุกตัว เจ้าปีศาจลากถุงผ้าที่มีลูกสัตว์ต่าง ๆ คืบขลุกขลิกอยู่ข้างใน เมื่อมาถึงลานที่พวกลูกเสือกำลังเล่นกันอยู่ “เล่นส่งเสียงแข่งกันดีกว่า” เจ้าปีศาจตะโกน พวกลูกเสือช่วยกันส่งเสียงร้องดังเต็มที่ เอ๊ะ! ลูกเสือร้องยังงั้นนะ แต่เสียงของเจ้าปีศาจปากกว้างดังกว่าเสียงของพวกลูกเสือ เจ้าปีศาจปากกว้างจึงดื้อนพวกลูกเสือที่เดินร้องไห้เข้าไปในถุงผ้า เจ้าปีศาจปากกว้างลากถุงผ้าที่มีขนาดใหญ่ขึ้น มาถึงสนามที่พวกลูกหมีกำลังเล่นลูกบอลอยู่ “เล่นส่งเสียงแข่งกันดีกว่า” เจ้าปีศาจปากกว้างตะโกน ถึงแม้พวกลูกหมีกไม่อยากจะเล่นกับเจ้าปีศาจปากกว้าง แต่ก็ช่วยส่งเสียง เอ๊ะ! ลูกหมีกร้องยังงั้นนะ เสียงของพวกลูกหมีกดังสู้เสียงของเจ้าปีศาจปากกว้างไม่ได้ ลูกหมีกทั้งหมดจึงต้องเข้าไปอยู่ในถุงผ้า เจ้าปีศาจปากกว้างเดินลากถุงผ้ามาใกล้ที่เล่นของพวกลูกหมาจึงจอก ขณะที่หัวหน้าหมาจิ้งจอกกำลังสอนเพื่อน ๆ ทำของเล่น ก็เหลือบเห็นเจ้าปีศาจปากกว้างเดินมาแต่ไกล หัวหน้าหมาจิ้งจอกฉลาดมาก รู้ว่าเจ้าปีศาจปากกว้างจะมาทำอะไร จึงบอกกับเพื่อน ๆ ว่า “ระวังตัวให้ดีนะ

พวกเรา ถ้าฉันให้สัญญาเมื่อไร ช่วยกันจัดการเจ้าปีศาจปากกว้างทันทีเลยนะ” เมื่อเจ้าปีศาจปากกว้างมาถึงที่เล่นของพวกลูกหมาจึงจอก “มาเล่นส่งเสียง.....” ยังไม่ทันที่เจ้าปีศาจปากกว้างจะพูดจบหัวหน้าหมาจึงจอกก็ให้สัญญา “หนึ่ง....สอง....สาม” ทันใดนั้นก็มียังดัง ปัง! ปัง! ปัง! ปัง! ปัง! ปัง! เจ้าปีศาจปากกว้างตกใจ หึงอุ้งฝ่าวิ่งหนีขึ้นภูเขา กลับเข้าไปซุกอยู่ในถ้ำ และมาลงมาแกล้งเพื่อน ๆ อีกราน

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การจัดภาพ เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

การวาดภาพระบายสีต้องรู้จักการจัดภาพให้ถูกต้องตามองค์ประกอบภาพ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนบอกลักษณะของการจัดภาพที่ถูกต้องได้
2. นำความรู้หลักการจัดภาพที่ถูกต้องไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

การจัดภาพ

4. กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเรื่องการจัดองค์ประกอบภาพโดยการนำภาพมาให้ให้นักเรียนดู และถามว่าภาพนี้องค์ประกอบภาพเหมาะสมไหม

ขั้นสอน

1. ครูนำภาพมาให้ให้นักเรียนดูสัก 2 - 3 ภาพ และถามนักเรียนว่าภาพไหนจัดองค์ประกอบภาพได้เหมาะสมถูกต้องโดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็น
2. ครูอธิบายหลักเกณฑ์การจัดภาพให้มีความสมดุลและองค์ประกอบภาพให้เหมาะสมโดยจุดสำคัญของเรื่องควรอยู่ตรงกลางและมีขนาดเด่นชัดกว่ารายละเอียดของภาพ ให้นักเรียนวาดภาพตามจินตนาการอิสระ โดยให้วางภาพตามองค์ประกอบให้ถูกต้อง โดยขณะที่วาดภาพคุณครูเปิดนิทาน “ความรักของต้นไม้” ให้นักเรียนฟัง
3. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์
4. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
5. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดการจัดภาพหรือองค์ประกอบภาพ จุดสำคัญของภาพ ควรอยู่ตรงกลางมีขนาดที่เห็นเด่นชัดกว่ารายละเอียดอื่น

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานความรักของต้นไม้
2. เครื่องเทป
3. ภาพโฆษณา, ปกหนังสือ ฯลฯ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยู)

ใบความรู้
นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่องที่ 4
ความรักของต้นไม้

เนื้อเรื่อง

เรื่องและรูป : เซด ซิลเวอร์สเดน

แปล : ปลาสีรุ้ง

กาลครั้งหนึ่ง มีต้นไม้ต้นหนึ่ง...มันรักเด็กชายน้อย ๆ คนหนึ่ง ทุกวันเด็กชายจะมา และเก็บใบไม้เล่นหรือไม้ก้านาใบไม้มาร้อยเป็นมงกุฎและเล่นเป็นเจ้าป่า เขาจะปีนขึ้นไปบนลำต้น และห้อยโหนกิ่งไม้ และกินแอปเปิล และเล่นซ่อนหากัน เมื่อใดที่เขาเหนื่อย เขาก็จะนอนลง ที่ใต้ร่มเงาไม้นั้น เขารักต้นไม้มาก... และต้นไม้เองก็มีความสุข และเมื่อเวลาผ่านไป เด็กชายโตขึ้นต้นไม้จึงมักถูกทอดทิ้งไว้เฉยควายบ่อย ๆ แล้ววันหนึ่งเด็กชายก็กลับมาที่ต้นไม้ ต้นไม้จึงชักชวน “มานี่สิจ๊ะ พ่อหนูน้อย มาใกล้ ๆ ฉัน และปีนขึ้นมาบนลำต้นฉันสิ มาเล่นห้อยโหนกิ่งไม้ของฉัน กินแอปเปิลของฉัน เล่นใต้ร่มเงาของฉัน และมีความสุขสิจ๊ะ” “ฉันโตเกินกว่าจะปีนป่ายและเล่นแล้วล่ะ” เด็กชายตอบ “ฉันซื้อของบางอย่าง และต้องการความสุข ฉันต้องการเงิน เธอจะให้เงินฉันได้บ้างไหม?” “ขอโทษนะ” ต้นไม้ตอบ “ฉันไม่มีเงินหรอกจ๊ะ ฉันมีแค่ใบและผลแอปเปิลเท่านั้น เอาอย่างนี้สิ พ่อหนูน้อย เก็บผลแอปเปิลของฉันไปและเอาไปขายในเมืองละกัน เธอจะได้มีเงินและมีความสุข” เด็กชายจึงปีนขึ้นต้นไม้และเก็บแอปเปิลแล้วนำมันไป และต้นไม้ก็มีความสุข เด็กชายก็หายหน้าไปเลย ต้นไม้เศร้าโศกมาก และแล้ววันหนึ่ง เด็กชายก็ย้อนกลับมา ต้นไม้สั่นด้วยความปีติ และพูดว่า “มานี่สิจ๊ะ พ่อหนูน้อย ปีนขึ้นมาบนลำต้นฉันสิ และเล่นห้อยโหนกิ่งไม้ของฉันให้มีความสุขสิจ๊ะ” “ฉันกำลังมีฐานะเกินกว่าจะปีนต้นไม้เล่น” เด็กชายตอบ “ฉันต้องการบ้านอาศัยเพื่อความอบอุ่น” เขาพูดต่อ “ฉันต้องการภรรยา และต้องการมีลูก ฉะนั้นฉันจึงต้องมีบ้านก่อน เธอจะให้บ้านฉันสักหลังได้ไหม?” “ฉันไม่มีบ้านหรอกจ๊ะ” ต้นไม้ตอบ “ป่าคือบ้านของฉัน แต่เธอก็สามารถตัดกิ่งไม้ของฉันไปสร้างบ้านได้นะ แล้วเธอจะได้มีความสุข เด็กชายจึงตัดกิ่งไม้ไปจนหมด และแบกกลับไปสร้างบ้านของเขาและต้นไม้ก็มีความสุข แต่เด็กชายก็หายหน้าไปนานเลย และเมื่อเขากลับมา ต้นไม้มีความสุขมาก จนมันเกือบจะพูดไม่ออก “มานี่สิจ๊ะ พ่อหนูน้อย” ต้นไม้กระซิบแผ่ว ๆ “มาเล่นสิจ๊ะ” “ฉันแก่และเศร้าเกินกว่าจะเล่นสนุกแล้วล่ะ” เด็กชายตอบ “ฉันต้องการเรือสักลำ ที่จะพาฉันไปไกลแสนไกลจากที่นี่ เธอจะให้เรือฉันสักลำได้ไหม?” โคนฉันลงสิ แล้วเอาไปสร้างเรือเถอะ” ต้นไม้บอก “แล้วเธอก็จะสามารถเล่นเรือไป....

และมีความสุขใจละ ดังนั้นเด็กชายจึงไต่ต้นไม้ลง แล้วนำไปสร้างเรือและเล่นเรือไป แล้วต้นไม้
 ก็มีความสุข... แต่ก็ไม่เชิงนักหรอกและหลังจากนั้นอีกนาน เด็กชายก็กลับมาอีกครั้ง “ฉันเสียใจนะ
 พ่อหนูน้อย” ต้นไม้พูด “ฉันไม่มีอะไรเหลืออีกแล้วที่จะให้เธอ ผลแอปเปิลของฉันหมดไปแล้ว”
 “พื้นของฉันก็ไม่แข็งแรงพอที่จะกักแอปเปิลเหมือนกัน” เด็กชายตอบ “กิ่งไม้ของฉันก็หมดไป
 แล้ว” ต้นไม้พูดต่อ “เธอไม่อาจเล่นห้อยโหนได้อีกแล้วละ” “ฉันก็แก่เกินกว่าจะเล่นห้อยโหน
 เหมือนกัน” เด็กชายตอบ “ถ้าฉันของฉันทันทีถูกตัดไปแล้ว” ต้นไม้พูดต่อ “เธอไม่อาจปีนเล่นได้
 แล้วละ” “ฉันเหนื่อยเกินกว่าจะปีนต้นไม้เล่นเหมือนกัน” เด็กชายตอบ “ฉันเสียใจนะ” ต้นไม้พูด
 พลังลงใจ “ฉันอยากจะทำให้ตัวฉันสามารถให้อะไรแก่เธอ.....แต่ฉันไม่เหลืออะไรแล้ว ฉันเป็น
 แค่ออไม้เก่า ๆ ฉันเสียใจ.....” “ตอนนี้ฉันก็ไม่ได้ต้องการอะไรมากนัก” เด็กชายตอบ “แต่อยาก
 ได้ที่เงียบ ๆ นั่งพักสักหน่อย ฉันเหนื่อยเหลือเกิน” “อย่างนั้นเหรอ” ต้นไม้พูดพลังอีกครั้งให้สูง
 ที่สุดเท่าที่จะทำได้ “นี่ไง ออไม้เก่า ๆ นี่แหละเหมาะที่จะนั่งพักนะ มาสิจ๊ะ พ่อหนูน้อย นั่งลงเออะ
 นั่งลงและพักผ่อนให้สบายนะ” และเด็กชายก็นั่งลง ต้นไม้มีความสุขมาก

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 5
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพจากธรรมชาติ เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

ธรรมชาติรอบตัวเราสามารถจินตนาการแล้ววาดออกมาเป็นภาพที่สวยงามได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสังเกตและบอกลักษณะธรรมชาติได้
2. วาดภาพธรรมชาติตามจินตนาการได้
3. นำความรู้จากประสบการณ์มาจินตนาการและวาดภาพธรรมชาติได้อย่างมีความคิด
สร้างสรรค์

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

วาดภาพจากธรรมชาติ

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

คุณครูนำนักเรียนลงไปดูรอบ ๆ บริเวณของโรงเรียนและให้นักเรียนบอกว่าสิ่งใดคือ
ธรรมชาติ สิ่งใดคือมนุษย์สร้างขึ้น

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนวาดภาพธรรมชาติตามประสบการณ์ที่ได้พบเห็นอย่างอิสระ โดยขณะวาด
ภาพคุณครูเปิดเทปนิทานให้นักเรียนฟัง
2. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิด
สร้างสรรค์
3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด
จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพตามธรรมชาติจากประสบการณ์ที่ได้พบเห็น

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานบั้งบัว
2. เครื่องเพป
3. สภาพจริงธรรมชาติบริเวณรอบ ๆ โรงเรียน

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประชูร)

ใบความรู้
 นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
 เรื่องที่ 5
 บ๊องแบ้ว

เนื้อเรื่อง

เรื่องและรูป : พรรณทิพย์ บริบูรณ์ และทวิ ศิริธนชัย

บ๊องแบ้วเอช	อยู่ในโพรงไม้
ตกค้ำเมื่อไร	ก็ออกหากิน
ห้องร้องโครกคราก	ฮ้าปากแลบลิ้น
ถ้าใครได้ยิน	ต้องหนีให้ไกล

โครกคราก โครกคราก

ก๊บบก๊ ก๊บบก๊	ตุ๊กแกหัวโต
ผลุบ ๆ โผล่ ๆ	ไม่ยอมหลับใหล
บ๊องแบ้วมาเจอ	ต้องรีบหลบไป
แต่หนีไม่ไหว	บ๊องแบ้วจับกิน

โครกคราก โครกคราก

ฉีกฉีก ฉีกฉีก	หัวจักรรถไฟ
ดึกคืนวิ่งไป	ไม่ยอมหลับนอน
บ๊องแบ้วคักหน้า	ฮ้าปากรอก่อน
รถไฟร้อน ๆ	อร่อยจริงเชียว

โครกคราก โครกคราก

วิบวิบ วิบวิบ	ดาวกับพระจันทร์
ส่องแสงแข่งกัน	สว่างทั้งคืน
บ๊องแบ้วแหงนหน้า	คว้าว้าใส่ปากกลืน
เคี้ยวเล่นทั้งคืน	กรูบกรอบคิ๊ง

โครกคราก โครกคราก

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 6
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพระบายสีสิ่งแวดล้อม เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

สิ่งแวดล้อมรอบตัวเราสามารถจินตนาการแล้ววาดออกมาเป็นภาพที่สวยงามได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกลักษณะของสิ่งแวดล้อมได้
2. วาดภาพสิ่งแวดล้อมได้
3. นำความรู้ในการวาดภาพสิ่งแวดล้อมไปใช้ในวิชาอื่นได้
4. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีสิ่งแวดล้อมไปใช้ใน

ชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

ภาพวาดจากสิ่งแวดล้อม

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม คืออะไร และสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนมีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนวาดภาพสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียนอย่างอิสระ โดยคุณครูเปิดเทปนิทานเรื่อง “หนอนหนอนคึก” ให้นักเรียนฟังขณะวาดภาพ

2. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์

3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ

4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิดจินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานหนอนหนอนคึก
2. เครื่องเทป
3. สิ่งแวดล้อมบริเวณรอบ ๆ โรงเรียน

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประชูร)

ใบความรู้
 นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องที่ 6
 หอนอนนอนเล็ก

เนื้อเรื่อง

เรื่อง : จิราภรณ์ ชาแก้ว

รูป : ศรีเรือน ชุ่มทรัพย์

ไพศาล

คืนนี้พระจันทร์เต็มดวง อากาศเย็นสบาย หอนอนหลายตัวในไร่ชา นอนหลับอย่างมีความสุข แต่หอนอนนึกกับหอนอนน้อยกำลังวิ่งเล่นไล่จับกัน “เก่งจริงจับให้ได้ เก่งจริงจับให้ได้” หอนอนนึกตะโกนบอกหอนอนน้อย ที่วิ่งไล่อยู่ข้างหลัง “เฮ้! จับได้แล้ว” หอนอนน้อยวิ่งขึ้นไปชี้หลังหอนอนนึก “ต่อไปเราจะเล่นอะไรกันดี” หอนอนนึกถามหอนอนน้อย “เรามาม้วนตัวแข่งกันดีกว่า” หอนอนน้อยออกความเห็นแล้วหอนอนทั้งสองก็ม้วนตัวเป็นวงกลมกลิ้งไปตามพื้นดิน “เฮ้! ฉันทชนะแล้ว ฉันทชนะแล้ว” หอนอนนึกคล้ายตัวออก แล้วร้องด้วยความดีใจ เมื่อกลิ้งนำหน้าหอนอนน้อย “ต่อไปเราจะเล่นอะไรกันดี” หอนอนน้อยถามแล้วอ้าปากหา “เรามาคลานแข่งกัน ใครขึ้นถึงยอดชาก่อนจะเป็นผู้ชนะ” หอนอนนึกตอบแล้วอ้าปากหาบ้าง แล้วหอนอนทั้งสองก็ค่อย ๆ คลานขึ้นต้นชาด้วยความวังง หอนอนสองดิ่งขึ้นไปถึงยอดชาในเวลาเช้าตรู่ มีผีเสื้อหลายตัวบินเล่นอยู่เหนือยอดชา หอนอนทั้งสองมองดูผีเสื้อแล้วก็นึกขึ้นได้ว่า หอนอนผู้เฒ่าเคยบอกว่า สักวันหนึ่งเขาทั้งสองจะกลายเป็นผีเสื้อ “ทำไมเราสองตัวถึงไม่กลายเป็นผีเสื้อซะที” หอนอนน้อยพูดกับหอนอนนึกด้วยความสงสัย หอนอนนึกจึงร้องถามผีเสื้อที่บินอยู่ใกล้ ๆ “ที่ผีเสื้อจำทำไมเราสองตัวถึงไม่กลายเป็นผีเสื้อเหมือนหอนอนตัวอื่น ๆ ซะทีล่ะจ๊ะ” ผีเสื้อมองดูหอนอนทั้งสองตัวแล้วตอบว่า “เพราะพวกเธอม้วนแต่วิ่งเล่นทั้งวันทั้งคืน ไม่นอนหลับพักผ่อน ร่างกายก็เลยไม่แข็งแรงและเจริญเติบโตพอที่จะกลายเป็นผีเสื้ออย่างพวกเราได้” ตั้งแต่นั้นมาหอนอนนึกกับหอนอนน้อยก็เลยเข้านอนแต่หัวค่ำทุกวัน ไม่นานหอนอนทั้งสองตัวก็มีเส้นใยบาง ๆ ออกมาพันรอบตัวจนมิด ชาวหอนอนเรียกทั้งสองว่า “ดักแด้” อีกเจ็ดวันต่อมาหอนอนทั้งสองก็กลายเป็นผีเสื้อแสนสวย ออกมาจากดักแด้ โบกบินไปทั่วไร่ชาอย่างมีความสุข

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 7
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิต เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

งานทัศนศิลป์สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับสาระการเรียนรู้อื่นได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้
2. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิตใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

ภาพวาดรูปทรงเรขาคณิตในวิชาคณิตศาสตร์

4. กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะสิ่งของที่เป็นทรงเรขาคณิตที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา หรือ
ที่พบเห็นมีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนวาดภาพต่าง ๆ ที่มีลักษณะรูปทรงเรขาคณิตอย่างอิสระ โดยคุณครูเปิดเทป
นิทานเรื่อง “ปากของใคร” ให้นักเรียนฟังขณะวาดภาพ
2. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิด
สร้างสรรค์
3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด
จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพทรงเรขาคณิตที่เป็นภาพต่าง ๆ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานปากของใคร
2. เครื่องเทป
3. ภาพหน้าปกหนังสือ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประจวบ)

ใบความรู้
 นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องที่ 7
 ปากของใคร

เนื้อเรื่อง

เรื่องและรูป : ผู้ช่วยศาสตราจารย์เกริก ชื่นพันธ์
 ฉันทัวฮ้วนกลม นิยมท่องเทียว ฉันทูด้วเคียว ต่งเสียงร้องคัง ฮอ ฮอ ฮอ ฮอ ฮอ ฮอ ฮอ ฮอ
 กบร้องเสียงไต คังไกลกังวาน เพื่อนร้องประสานขับขานเสียงคัง อ๊ับ อ๊ับ อ๊ับ อ๊ับ อ๊ับ อ๊ับ
 อ๊ับอ๊ับ ฉันทือสิงโต ฉันทเป็นเจ้าป่า ฉันทต้องวางท่าแล้วร้องคำราม โสก โสก โสก โสก
 ฉันทอยู่ในป่า ฉันทหาผลไม้กินไปทั่วทุกถิ่น ฉันทร้อง เจี้ยก เจี้ยก เจี้ยก เจี้ยก
 ฉันทขันตอนเช้า เอ้ก อี้ เอ้ก เอ้ก ฉันทเฝ้าเวลา ก่อนพระอาทิตย์มาฉันทขันเสียงคัง เอ้ก อี้ เอ้ก เอ้ก
 ร้องเรียก เหมียว เหมียว ประเด็ชวมา ฉันทรับร้องว่า เหมียว เหมียว เหมียว เหมียว

พวกเราเสียงไต	ปากไร้ควันพิช
ไร้สิ่งเสพติด	ควันพิชไม่มี
หนู หนูควรจ่า	ไม่ถล่านะนี่
ยาเสพติดไม่ดี	หลิกหนีห่างไกล

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 8
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การวาดภาพต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องราว
เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ.1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

เส้นจะช่วยทำให้เกิดภาพเป็นเรื่องราวได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนวาดภาพต่อเติมจากเส้นเป็นเรื่องราวได้
2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้
3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องเป็น

ราวไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

เส้นลักษณะต่าง ๆ

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนาทบทวนเรื่องเส้นกับนักเรียนอีกครั้ง

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมจากเส้นในใบงานกำหนดให้เป็นภาพตามเรื่องราวที่ตนเองจินตนาการและตั้งชื่อภาพโดยขณะที่วาดคุณครูเปิดเทปนิทาน “พระจันทร์อร่อยไหม” ให้นักเรียนฟัง

2. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์

3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ

4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิดจินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพเป็นเรื่องราวตามจินตนาการโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปนิทานพระจันทร์ร่อยไหม
2. เครื่องเทป
3. ภาพจากหนังสือนิทาน

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ กุ่มประยูร)

ใบความรู้
นิทานสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่องที่ 8
พระจันทร์อรรอยไหม

เนื้อเรื่อง

เรื่องและรูป : ไมเคิล เกรจ์เน็ช

คืนหนึ่ง ขณะที่พระจันทร์ลอยขึ้นบนท้องฟ้า ดวงกลมโตส่องสว่างขาวนวลอยู่นั้น พวกสัตว์ทั้งหลายต่างก็ออกมาเฝ้าดูพระจันทร์กันเต็มไปหมด “โอ้โฮ ฉันทว่าพระจันทร์ต้องหวานเหมือนอ้อยแน่เลย” ช้างพูดขึ้น แต่ถึงว่า “พระจันทร์ต้องอรรอยเหมือนกล้วยต่างหาก” เต่าเถียงว่า “ไม่ใช่ พระจันทร์ต้องอรรอยเหมือนผักบุ้งสิ” พอพูดจบเต่าก็กลานตัวมดเคี้ยว ๆ ขึ้นไปบนภูเขาเพื่อไปชิมพระจันทร์ เมื่อไปถึงยอดเขา เต่าก็เขย่งตัวไปจับพระจันทร์ แต่จับไม่ถึง เต่าจึงเรียกช้างมาช่วย เมื่อช้างมาถึง จึงเหยียบบนหลังเต่า แล้วเอื้อมวงไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่า พวกสัตว์จะมาเล่นไล่จับ จึงขยับลอยหนีขึ้นไปจนช้างจับไม่ถึง ช้างจึงเรียกยีราฟมาช่วย เมื่อยีราฟมาถึง จึงเหยียบบนหลังช้าง ช้างเหยียบบนหลังเต่า แล้วยืดอกไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่า ยีราฟจะมาเล่นไล่จับ จึงขยับลอยหนีขึ้นไปอีกจนยีราฟจับไม่ถึง ยีราฟจึงเรียกม้าลายมาช่วย เมื่อม้าลายมาถึง จึงเหยียบหลังยีราฟ ยีราฟเหยียบบนหลังช้าง ช้างเหยียบบนหลังเต่า แล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่า ม้าลายจะมาเล่นไล่จับ จึงขยับลอยหนีขึ้นไปอีก จนม้าลายจับไม่ถึง ม้าลายจึงเรียกสิงโตมาช่วย เมื่อสิงโตมาถึง จึงเหยียบหลังม้าลาย ม้าลายเหยียบบนหลังยีราฟ ยีราฟเหยียบบนหลังช้าง ช้างเหยียบบนหลังเต่า แล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่า สิงโตจะมาเล่นไล่จับ จึงขยับลอยหนีขึ้นไปอีก จนสิงโตจับไม่ถึง สิงโตจึงเรียกหมาจิ้งจอกมาช่วย เมื่อหมาจิ้งจอกมาถึง จึงเหยียบบนหลังสิงโต สิงโตเหยียบบนหลังม้าลาย ม้าลายเหยียบบนหลังยีราฟ ยีราฟเหยียบบนหลังช้าง ช้างเหยียบบนหลังเต่า แล้วเอื้อมไปจับพระจันทร์ พระจันทร์คิดว่า ลิงจะมาเล่นไล่จับ จึงขยับลอยหนีขึ้นไปอีก

จนจับไม่ถึง ม้าลายจึงเรียกหนุมาช่วย เมื่อหนุมมาถึง จึงไต่หลังเพื่อน ๆ ขึ้นไป พระจันทร์เห็นว่าหนุตัวเล็กนิดเดียว และตอนนี้พระจันทร์ก็ไม่อยากเล่นไล่จับอีกแล้ว จึงไม่ยับนีขึ้นไป หนุจึงจับพระจันทร์ได้ แล้วบีพระจันทร์ออกมาหนึ่งชิ้น ลองชิมดู “อ้อฮ้อ พระจันทร์นี่อร่อยจังเลย” หนุร้องขึ้น เมื่อหนุชิมพระจันทร์แล้ว ก็ส่งพระจันทร์ให้เพื่อน ๆ กิน พวกสัตว์ทั้งหลายได้กินพระจันทร์ อย่างเอร็ดอร่อย ต่างก็นอนหลับอย่างมีความสุข ส่วนพระจันทร์ถูกกินจนแห้ง จนกลายเป็นพระจันทร์เสี้ยวอยู่บนท้องฟ้า เจ้าปลาเผือกด้วยความสงสัยว่า “พวกเพื่อน ๆ ต้องต่อสู้กันให้ลำบากทำไม เพราะพระจันทร์ก็ลอยอยู่ในน้ำนี่เอง”

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพจากเส้นและสี เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

เส้นและสีจะช่วยทำให้เกิดภาพที่เหมือนจริงและสวยงามเป็นธรรมชาติ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกและสังเกตลักษณะต่าง ๆ ได้
2. บอกความรู้ที่เกิดจากเส้นต่าง ๆ ได้
3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพลายเส้นไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

เส้นลักษณะต่าง ๆ

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับเส้นลักษณะต่างๆที่เคยได้เรียนมาแล้วและเส้นที่สื่อถึงเสียงดนตรีแต่ละประเภท

ขั้นสอน

1. นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน
2. นักเรียนฟังเพลงและแสดงความคิดเห็นว่าเพลงดนตรีลักษณะนี้ควรวาดลายเส้นอย่างไรให้นักเรียนยกตัวอย่างตามเนื้อเพลงที่ได้ฟัง
3. ครูเปิดซีดีเพลงให้นักเรียนฟังพร้อมกับต่อเติมจากเส้นที่กำหนดให้เป็นภาพตามจินตนาการของตนเอง
4. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
5. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิดจินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดการวาดภาพจากเส้นต่างๆให้เป็นเรื่องตามความคิดสร้างสรรค์

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปเพลง/ซีดีเพลง เกี่ยวกับสัตว์
2. เครื่องเทป
3. สิ่งแวดล้อมรอบๆตัว

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. ตรวจผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร)

ใบความรู้
 คนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 1
 เทียวสวนสัตว์

ไชโย ไชโย คังคัง	คิใจจังได้ไปสวนสัตว์
คุณพ่อ คุณแม่ คุณลูกนัด	ไปเที่ยวสวนสัตว์วันหยุดของเรา
มีนัด ไปพบ ไปเห็น	ชีวิตสัตว์ว่าเป็นเช่นไร
สัตว์บก สัตว์น้ำมากมาย	มารวมกันไว้ให้เราได้ดู
คุณพ่อ คุณแม่ท่านว่า	ไปเพื่อศึกษา ไปเพื่อเรียนรู้
เพื่อนสัตว์คงคิใจน่าดู	หากเด็กอย่างหนูไม่ไปรังแก
ขอบคุณ ขอขอบคุณอีกครั้ง	รักพ่อ รักแม่จัง ท่านแสนใจดี
พาเรามาเที่ยววันนี้	เราเด็กๆ คิใจและมีความสุข

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 2
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การวาดรูปร่าง รูปทรง เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

รูปร่าง รูปทรง เป็นพื้นฐานของการวาดภาพให้มีลักษณะเหมือนจริงตามธรรมชาติ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกลักษณะของรูปร่าง และรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมได้
2. บอกความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง
3. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพระบายสีไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

1. ลักษณะของรูปร่างและรูปทรงจากธรรมชาติและสิ่งแวดล้อม
2. ความแตกต่างของรูปร่าง และ รูปทรง

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับรูปร่างและรูปทรงที่เคยได้พบว่ามีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. นักเรียนอธิบายการวาดภาพให้เป็นลักษณะรูปร่างรูปทรงและยกตัวอย่างสิ่งของและสิ่ง ที่พบเห็นในชีวิตประจำวัน
2. นักเรียนบอกความแตกต่างของภาพที่เป็นรูปร่างรูปทรงต่างๆจากธรรมชาติและ สิ่งแวดล้อม
3. ครูเปิด เพลง “เพื่อนตัวโต” ในขณะที่นักเรียนวาดภาพจากเส้นต่างๆให้เป็นลักษณะ รูปร่างและรูปทรงตามธรรมชาติและสิ่งแวดล้อมโดยจินตนาการจากความคิดตนเอง
4. นักเรียนนำผลงานมาแสดงความคิดเห็นจากจินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดการวาดภาพสิ่งแวดล้อมจากเส้นให้เป็นรูปร่างและรูปทรงต่างๆ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปเพลงเพื่อนตัวโต
2. เครื่องเทป
3. กระดาษวาดเขียน — สีชอล์กสำหรับนักเรียนปฏิบัติ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประbour)

ใบความรู้
 คนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 2
 เพื่อนตัวโต

ไอ้โฮ นั่นเพื่อนตัวโต
 สีขาร่างกายแสนใหญ่
 มีวงที่แสนยาวยาว
 มีงาในปากด้วยใจ

ไอ้โฮ นั่นเพื่อนตัวโต
 สีขาปากกว้างใหญ่
 มันชอบกินพืชกินหญ้า
 คำน้าได้นานคิง

ไอ้โฮ นั่นเพื่อนตัวโต
 สีขาร่างกายแสนใหญ่
 ตัวอ้วน ขนปุยจ้าม้า
 น่ารัก น่าขังเสียจริง

ไอ้โฮ นั่นตัวอะไร
 ใบหูใหญ่ ใหญ่ โบกไปโบกมา
 หยิบอาหารใส่ปากสนง่าย
 รู้แล้วไซ้ไหมว่ามันคือช้าง

ไอ้โฮ นั่นตัวอะไร
 ชอบนอนแช่น้ำสบายอุรา
 ลูกตัวเล็กกว่าชอบเกาะข้างหลัง
 รู้กันหรือยังว่าเป็นฮิปโป

ไอ้โฮ นั่นตัวอะไร
 ชอบกินใบไม้ใบไม้มานานา
 ตัวสีขาวดำมาจากประเทศจีน
 รู้แล้วละสิ คือ หมูแพนด้า

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพจากแสงเงา เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

การวาดภาพระบายสีต้องรู้จักการให้แสงเงาที่ถูกต้อง

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. รู้และเข้าใจแสง เงา ในการเขียนภาพ
2. นำความรู้เรื่องแสง เงา ไปใช้ในวิชาอื่น หรือชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

แสง เงา

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับแสง เงา ถามนักเรียนว่าใครเคยสังเกตเห็นแสงเงาจากที่ไหนบ้าง และแสงเงาเกิดขึ้นเมื่อสิ่งใดช่วยให้เห็นได้ชัดเจน

ขั้นสอน

1. นักเรียนร่วมสนทนากับคุณครูเกี่ยวกับการสังเกตลำแสงจากพระอาทิตย์ หรือแสงไฟที่ทำให้เกิดเงา ทิศทางแสงและเงาจะต้องตรงข้ามกัน และส่วนของวัตถุที่มีแสงส่องกระทบจะต้องระบายสีอ่อนส่วนที่เป็นเงาต้องระบายสีเข้ม

2. นักเรียนวาดภาพจากวัตถุ (แจกัน กล้องนวม หนังสือเรียน กล้องซอลค์) ที่วางไว้บนโต๊ะ ตรงกลางห้องและเปิดแสงไฟไปที่วัตถุเพื่อให้เกิดแสงเงา ขณะที่นักเรียนวาดภาพครูเปิดซีดีเพลง

3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ

4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด

จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดของการวาดภาพจากแสงเงา

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปเพลงเพื่อนแสนซน
2. เครื่องเทป
3. แจกกัน กล้องนวม หนังสือเรียน กล้องซอลด์

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ่มประbour)

ใบความรู้
 คนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพพระบายศรี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 3
 เพื่อนแสนชน

ไอ้.....โอว ไอ้.....โอว ไอ้.....โอว ไอ้.....โอว
 นั้นเพื่อนแสนชน....ลิง ค่าง บ่าง
 แขนขาว เกาะกิ่ง ห้อยโหน
 โจนทะยาน เกาะกิ่ง ข้ามไป
 ลิง ค่าง บ่าง แคล้วคล่องว่องไว
 กินผลไม้ ของโปรดที่สุด
 พวกมันหละ ไม่เคยอยู่สุข
 เล่นสนุก เหมือนฉันท้อเคิน
 เพลิดเพลิน เล่นจนครั้งใด
 ใคร ใคร.... ชอบเปรียบฉัน เหมือนกับพวกเธอ
 ลิง ค่าง บ่าง

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 4
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การจัดภาพ เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
 วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

การวาดภาพระบายสีต้องรู้จักการจัดภาพให้ถูกต้องตามองค์ประกอบภาพ

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนบอกลักษณะของการจัดภาพที่ถูกต้องได้
2. นำความรู้หลักการจัดภาพที่ถูกต้องไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

การจัดภาพ

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ครูนำภาพวาดที่วาดได้ถูกต้องตามหลักการจัดภาพและภาพวาดที่ผิดหลักการจัดภาพมาให้
 นักเรียนดูและร่วมกันวิจารณ์บอกเหตุผลว่าภาพใดวาดได้ดี ภาพใดมีข้อบกพร่อง

ขั้นสอน

1. ครูแนะนำหลักการจัดภาพและหลักการระบายสีส่วนรูปและพื้นหลัง
2. นักเรียนวาดภาพตามจินตนาการจากเส้น โดยใช้หลักการจัดภาพ โดยครูเปิดเพลง “นัก
 ท่าทรงพลัง” ขณะที่เด็กกำลังวาดภาพ
3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด
 จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดการวาดภาพ โดยใช้หลักการจัดภาพ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปเพลงนักร้องหญิง
2. เครื่องเทป
3. กระดาษวาดเขียน — สีชอล์กสำหรับนักเรียนปฏิบัติ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. ตรวจผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประจักษ์)

ใบความรู้
 คนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 4
 นักร้องพลัง

นักร้อง นักร้อง ท้องพลัง	เจ้าเสือตัวโต สิงโตตัวใหญ่
นักร้อง จากแดนป่าไกล	สัตว์อื่นหวั่นใจ กลัวมันล่ากิน
กรงเล็บแหลมคม	เขี้ยวขาวแวววาว
เมื่อเสือ สิงห์ย่างเหยียบเท้า	สัตว์อื่นวิ่งฮ้าวหนีหายกันไกล
นักร้อง นักร้อง ท้องพลัง	เจ้าเสือตัวโต สิงโตตัวใหญ่
กรงมัน หนุ่ยเข้าใกล้	อันตราย หนุ่ยต้องระวัง
ยืนห่างแค่ชม	ยืนให้ไกลกรง
เมื่อเสือ สิงห์เดินใกล้กรง	หนุ่ยเอา มือเหย่เข้าไป
ระวัง เสือ สิงห์คร่ำ	นักร้อง กินเนื้อ เราต้องระวัง

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 5
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การวาดภาพจากธรรมชาติ เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
 วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
 ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

ธรรมชาติรอบตัวเราสามารถจินตนาการแล้ววาดออกมาเป็นภาพที่สวยงามได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนสังเกตและบอกลักษณะธรรมชาติได้
2. วาดภาพธรรมชาติตามจินตนาการได้
3. นำความรู้จากประสบการณ์มาจินตนาการและวาดภาพธรรมชาติได้อย่างมีความคิด
สร้างสรรค์

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

วาดภาพจากธรรมชาติ

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูและนักเรียนสนทนาบอกความสำคัญของเส้นและความหมายของเส้นลักษณะต่างๆของ
เส้นตามธรรมชาติที่เคยพบเคยเห็น

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนวาดภาพธรรมชาติตามประสบการณ์ที่ได้พบเห็นอย่างอิสระ โดยขณะวาด
ภาพคุณครูเปิดซีดีเพลง “นอนเล่นแช่น้ำ” ให้นักเรียนฟัง
2. เมื่อฟังนิทานจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิด
สร้างสรรค์
3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาบรรยายให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ
4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด
จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาและแนวความคิดของเพลงที่ได้ฟังที่ทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ ในงานวาดภาพระบายสี

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. ซีดีเพลงนอนเล่นแช่น้ำ
2. เครื่องเทป
3. สิ่งแวดล้อมรอบๆบริเวณโรงเรียน

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร)

ใบความรู้
ดนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 5
นอนเล่นแช่น้ำ

ดู น้าอิจฉา นอนเล่นแช่น้ำ
เห็นกันทุกครา ทุกครั้ง
คงเย็นสบายใจ คงนอนสบายตัว
โผล่มา แค่นิ้ว จระเข้ และเต่า
เข้านอนเช้า นอนก่ายเต็มฝั่ง
คอนเย็นข้านอนเล่นแช่น้ำ
ออกไข่ ฟองกลบลงในดิน
เธอเห็นจะจิน จระเข้ และเต่า

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 6
กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การวาดภาพสิ่งแวดล้อม เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

สิ่งแวดล้อมรอบตัวเราสามารถจินตนาการแล้ววาดออกมาเป็นภาพที่สวยงามได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. บอกลักษณะของสิ่งแวดล้อมได้
2. วาดภาพสิ่งแวดล้อมได้
3. นำความรู้ในการวาดภาพสิ่งแวดล้อมไปใช้ในวิชาอื่นได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

ภาพวาดจากสิ่งแวดล้อม

4. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม คืออะไร และสิ่งแวดล้อมที่อยู่ใกล้ตัวนักเรียน มีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. ครูเปิดซีดีเพลง “ชีวิตในน้ำ” พร้อมกับร่างภาพด้วยดินสอเบา ๆ ตามจินตนาการของตนเองเป็นเนื้อเรื่อง

2. เมื่อฟังเพลงจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์

3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ

4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบาย

ความคิดจินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพสิ่งแวดล้อมรอบ ๆ ตัว

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. เทปเพลงชีวิตในน้ำ
2. เครื่องเทป
3. กระดาษวาดเขียน – สีชอล์กสำหรับนักเรียนปฏิบัติ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ่มประยูร)

ใบความรู้
 คนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 6
 ชีวิตในน้ำ

ชีวิตในน้ำ	ใต้ท้องทะเลคราม
หลากหลายหมู่ปลา	ว่ายวน
ชีวิตหลากหลาย	แตกต่างกันแปลกไป
ท่ามกลางสายน้ำ	ไหลเย็นชื่นกาย
หมู่ปลา สัตว์เลือดเย็น	อยู่สบายกับสายน้ำ
ออกไข่ เพิ่มลูกหลาน	เป็นฝูงใหญ่ ใหญ่อยู่ในทะเล
หมู่โลมา ปลาวาฬ	สัตว์เลือดอุ่นแห่งท้องทะเล
ออกลูก ออกหลาน	ออกมาเป็นตัวไม่เหมือนปลาอื่น
หมู่หอย หมู่ปู	อยู่สบายในพื้นที่
ออกไข่เพิ่มลูกหลาน	เป็นตัวเล็ก เล็กอยู่ที่พื้นทะเล
หมู่ฝูงม้าน้ำ	สัตว์หน้าแปลกแห่งท้องทะเล
ตัวผู้อุ้มท้องออกไข่	ช่างแปลก ไม่เหมือน ใคร ใคร
ชีวิตในน้ำ	ใต้ท้องทะเลคราม
หลากหลายหมู่ปลา	ว่ายวน
ชีวิตหลากหลาย	แตกต่างกันแปลกไป
ท่ามกลางสายน้ำ	ไหลเย็นชื่นกาย

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เรื่อง การวาดภาพระบายสีรูปทรงเรขาคณิต เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

งานทัศนศิลป์สามารถนำมาประยุกต์ใช้กับสาระการเรียนรู้อื่นได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นำความรู้ทางทัศนศิลป์ไปประยุกต์ใช้กับวิชาอื่น ๆ ได้
2. นำความรู้เรื่องความคิดสร้างสรรค์ในการวาดภาพทางทัศนศิลป์ไปใช้ในชีวิตประจำวัน

ได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

ภาพวาดรูปทรงเรขาคณิตในวิชาคณิตศาสตร์

4. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นนำ

ครูสนทนากับนักเรียนเกี่ยวกับลักษณะสิ่งของที่เป็นทรงเรขาคณิตที่อยู่รอบ ๆ ตัวเรา หรือ ที่พบเห็นมีอะไรบ้าง

ขั้นสอน

1. นักเรียนวาดภาพต่าง ๆ ที่มีลักษณะรูปทรงเรขาคณิตอย่างอิสระ โดยคุณครูเปิดซีดีเพลง “แปลกแต่จริง” ให้นักเรียนฟังขณะวาดภาพ

2. เมื่อฟังเพลงจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิดสร้างสรรค์

3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ

4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด

จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพทรงเรขาคณิตที่เป็นภาพต่าง ๆ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. แผ่นซีดีเพลงแปลกแต่จริง
2. เครื่องเทป
3. สิ่งของใกล้ตัวที่เป็นรูปทรงเรขาคณิต เช่น กระดิกน้ำ สมุด หนังสือ ฯลฯ

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. ตรวจสอบผลงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการปฏิบัติงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประbour)

ใบความรู้

ดนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 7

แปลกแต่จริง

แปลกแต่จริง	เฮ้! แปลกแต่จริง
เกิดเป็นนก	แต่บินไม่ได้
ร่างก็ใหญ่	คอกก็ยาว
ชอบก้มโค้ง	มุดตัวซุกคิน
แปลกแต่จริง	นี่แหละเรื่องจริงแปลกแต่จริงนกกระทาเทศ
แปลกแต่จริง	เฮ้! แปลกแต่จริง
เกิดมาสี่เท้า	หลากหลายทั่วตัว
ร่างก็สูง	คอกก็ยาว
ชอบก้มโค้ง	กางขา ก้มกินน้ำ
แปลกแต่จริง	นี่แหละเรื่องจริงแปลกแต่จริงของเจ้าอีราฟ

แผนการจัดการเรียนรู้ ที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

เรื่อง การวาดภาพต่อเติมภาพจากเส้นให้เป็นเรื่องราว เวลา 1 คาบ เวลา 60 นาที

มาตรฐาน ศ. 1.1 สร้างงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกงานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และ
ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

1. สาระสำคัญ

เส้นจะช่วยทำให้เกิดภาพเป็นเรื่องราวได้

2. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

1. นักเรียนวาดภาพต่อเติมจากเส้นเป็นเรื่องราวได้
2. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการถ่ายทอดออกมาเป็นภาพได้

3. เนื้อหาสาระการเรียนรู้

เส้นลักษณะต่าง ๆ

4. กิจกรรมการเรียนการสอน

ขั้นนำ

ครูสนทนาทบทวนเรื่องเส้นกับนักเรียนอีกครั้ง

ขั้นสอน

1. ให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมจากเส้นในใบงานกำหนดให้เป็นภาพตามเรื่องราวที่ตนเอง
จินตนาการและตั้งชื่อภาพโดยขณะที่วาดคุณครูเปิดซีดีเพลง “แข็งแรงบ๊อบบี้” ให้นักเรียนฟัง

2. เมื่อฟังเพลงจบให้นักเรียนวาดภาพต่อเติมภาพ เพื่อให้ภาพสวยงามตามความคิด
สร้างสรรค์

3. นำภาพที่วาดเรียบร้อยแล้วมาระบายสีให้สวยงาม และเพิ่มเติมตามจินตนาการ

4. นักเรียนทุกคนนำผลงานที่วาดภาพ มานำเสนอหน้าชั้นเรียน พร้อมอธิบายความคิด
จินตนาการของตนเอง

ขั้นสรุป

นักเรียนช่วยกันสรุปเนื้อหาการวาดภาพเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ โดยใช้นิทานเป็นสื่อ

ประกอบ

5. สื่อการเรียนการสอน / แหล่งการเรียนรู้

1. ซีดีเพลงแข็งแรงบึกบึน
2. เครื่องวีดี
3. สิ่งของรอบๆตัว

6. การวัดประเมินผล

1. สังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. ตรวจสอบงานที่สำเร็จ

เครื่องมือการวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน
2. แบบประเมินผลงาน

ลงชื่อ.....

(นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร)

ใบความรู้
 คนตรีสำหรับการสอนการวาดภาพระบายสี
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

เพลงที่ 8
 แข็งแรงบึกบึน

กระทิง แรด แข็งแรง บึกบึน
 กระทิง แรด แข็งแรง บึกบึน (ซ้ำ)
 แข็งแรง แข็งแรงบึกบึนนุกตะลุย ด้วยตัวหนาใหญ่
 ส่งแรง นุกไปไม่ว่าที่ไหนกระทิง แรด ลุยไปพุ่งเข้าชน
 กระทิง วิ่งขวิดด้วยเขาเจ้าแรด พุ่งชนด้วยนอ
 อดทน ฝ่าบุกบั่นไปไม่ท้อแม้หนทาง ยากยิ่งฝ่าไป
 กระทิง อยู่รวมเป็นฝูงเจ้าแรด อยู่ตามลำพัง
 กระทิง แรดเหมือนกันไม่ต่างกัน กินไม้อ่อน ใบหญ้า

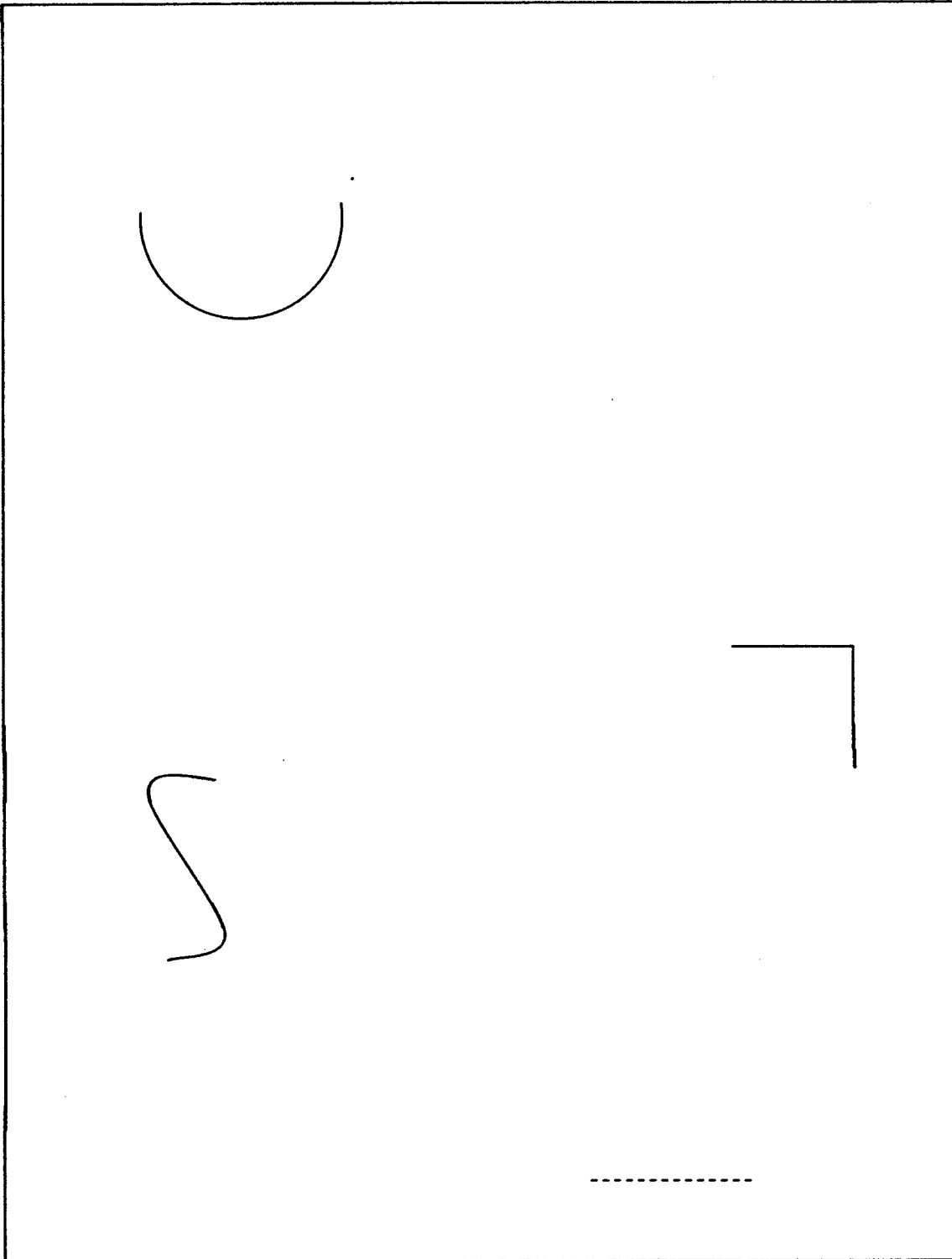
ภาคผนวก ง

- แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
- แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
- ตารางการทดสอบก่อนเรียน-หลังเรียน
- ตารางค่าสถิติพื้นฐานคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบและ กลุ่มนักเรียนที่ใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์
- ตารางค่าสถิติพื้นฐานผลของการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการสอนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ

ก่อนเรียน (Pretest) หลังเรียน (Protest)

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....โรงเรียน.....



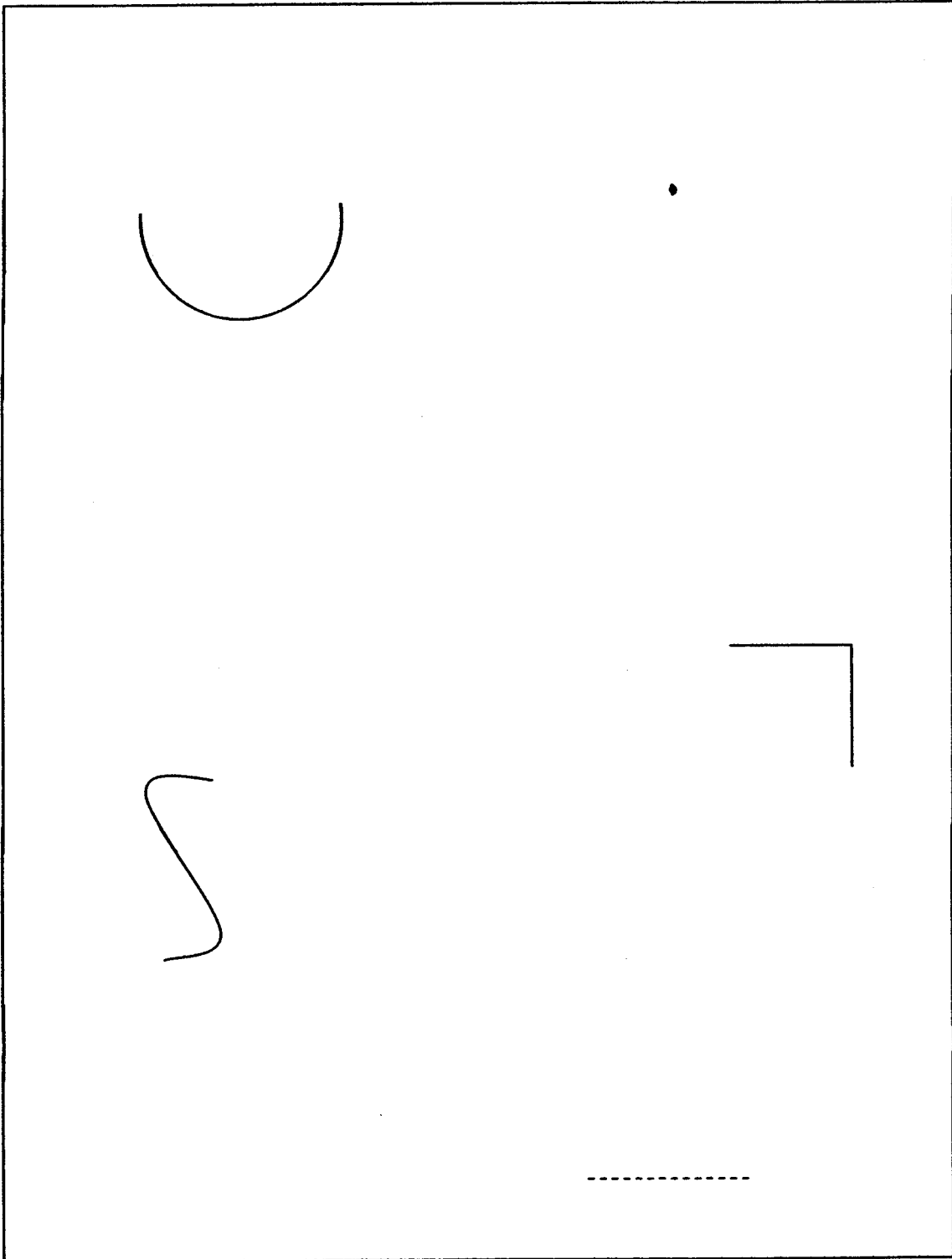
คะแนนที่ได้

.....

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้คนตรีเป็นสื่อประกอบ

ก่อนเรียน (Pretest) หลังเรียน (Posttest)

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....โรงเรียน.....



คะแนนที่ได้

.....

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ (Pretest - Posttest)
 กลุ่มสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน					
		6	5	4	3	2	1
1	คะแนนเพิ่มเติม	การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพให้มีความหมาย 6 ส่วน	การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพให้มีความหมาย 5 ส่วน	การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพให้มีความหมาย 4 ส่วน	การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพให้มีความหมาย 5 ส่วน	การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพให้มีความหมาย 2 ส่วน	การขยายหรือเพิ่มเติมส่วนของภาพให้มีความหมาย 1 ส่วน
2	ความสมบูรณ์	การต่อเติมส่วนของภาพ 6 จุด ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ สีเหลือง ที่ไม่สมบูรณ์	การต่อเติมส่วนของภาพ 5 จุด ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ สีเหลือง ที่ไม่สมบูรณ์	การต่อเติมส่วนของภาพ 4 จุด ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ สีเหลือง ที่ไม่สมบูรณ์	การต่อเติมส่วนของภาพ 3 จุด ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ สีเหลือง ที่ไม่สมบูรณ์	การต่อเติมส่วนของภาพ 2 จุด ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ สีเหลือง ที่ไม่สมบูรณ์	การต่อเติมส่วนของภาพ 1 จุด ครึ่งวงกลม จุดมุมฉาก มุมโค้ง เส้นประ สีเหลือง ที่ไม่สมบูรณ์
3	เนื้อหาใหม่	การต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ โดยอิสระ 6 ภาพ	การต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ โดยอิสระ 5 ภาพ	การต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ โดยอิสระ 4 ภาพ	การต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ โดยอิสระ 3 ภาพ	การต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ โดยอิสระ 2 ภาพ	การต่อเติมภาพหรือสัญลักษณ์ โดยอิสระ 1 ภาพ

		เกณฑ์การให้คะแนน					
ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	6	5	4	3	2	1
4	การต่อ โขงด้วยเส้น	การลากเส้นเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน 6 ภาพ	การลากเส้นเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน 5 ภาพ	การลากเส้นเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน 4 ภาพ	การลากเส้นเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน 3 ภาพ	การลากเส้นเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน 2 ภาพ	การลากเส้นเชื่อมโยงภาพเข้าด้วยกัน 1 ภาพ
5	การเชื่อมโยงเรื่องราว	การเชื่อมโยงภาพเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน 6 ภาพ	การเชื่อมโยงภาพเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน 5 ภาพ	การเชื่อมโยงภาพเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน 4 ภาพ	การเชื่อมโยงภาพเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน 3 ภาพ	การเชื่อมโยงภาพเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน 2 ภาพ	การเชื่อมโยงภาพเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน 1 ภาพ
6	การข้ามเส้นกันเขต โดยให้ส่วนของภาพต่อเนื่องกัน	การต่อเติมภาพที่เปลี่ยนจัดรูปปลายเปิดต่อเนื่องกันภาพเป็นเรื่องราวเดียวกันมีรายละเอียดสวยงาม	การต่อภาพที่เปลี่ยนจัดรูปปลายเปิดต่อเนื่องกันภาพอื่นมีรายละเอียด	การต่อเติมจากที่เปลี่ยนจัดรูปปลายเปิดต่อเนื่องกันภาพอื่นไม่ครบทุกจุด	วาดภาพต่อเติมจากที่เปลี่ยนจัดรูปปลายเปิดต่อเนื่องกันภาพอื่น	วาดภาพต่อเติมจากที่เปลี่ยนจัดรูปปลายเปิด	วาดภาพต่อเติมจากที่เปลี่ยนจัดรูปปลายเปิดไม่ต่อเนื่องกันภาพอื่น

		เกณฑ์การให้คะแนน					
ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	6	5	4	3	2	1
7	การข้ามเส้นกันเขต โดยให้ส่วนของภาพ เป็น อิสระแก่กัน	การต่อเติมภาพที่เหลี่ยม นอกกรอบเชื่อมโยงภาพ ในกรอบที่เหลี่ยมมีความ สมบูรณ์มีรายละเอียด เส้น สี สวยงาม	การต่อเติมภาพที่เหลี่ยม เชื่อมโยงภาพใน กรอบที่เหลี่ยม รายละเอียดเส้น สี สวยงาม ปานกลาง	การต่อเติมภาพรูป สี่เหลี่ยมนอกกรอบ เชื่อมโยงภาพในกรอบ ที่เหลี่ยมภาพมีความสมบูรณ์ เส้น สี สวยงาม น้อย	การต่อเติมภาพรูป สี่เหลี่ยม นอกกรอบ ไม่สมบูรณ์มีรายละเอียด น้อย	การต่อเติมภาพข้ามเส้น กันเขตไม่สมบูรณ์ มีรายละเอียดน้อย	การต่อเติมภาพข้ามเส้น กันเขตไม่สมบูรณ์ ไม่มีรายละเอียด
8	การจัดภาพใน ลักษณะภาพสามมิติ	ภาพมีลักษณะสามมิติ 6 ภาพ	ภาพมีลักษณะสาม มิติ 5 ภาพ	ภาพมีลักษณะสามมิติ 4 ภาพ	ภาพมีลักษณะสามมิติ 3 ภาพ	ภาพมีลักษณะ สามมิติ 2 ภาพ	ภาพมีลักษณะ สามมิติ 1 ภาพ
9	อารมณ์ขัน	ภาพมีอารมณ์ขัน 6 ภาพ	ภาพมีอารมณ์ขัน 5 ภาพ	ภาพมีอารมณ์ขัน 4 ภาพ	ภาพมีอารมณ์ขัน 3 ภาพ	ภาพมีอารมณ์ขัน 2 ภาพ	ภาพมีอารมณ์ขัน 1 ภาพ
10	ความคิดแปลกใหม่ (การต่อเติม)	การต่อเติมภาพต่างจาก เกณฑ์ที่กำหนด 6 จุด	การต่อเติมภาพต่าง จากเกณฑ์ที่กำหนด 5 จุด	การต่อเติมภาพต่างจาก เกณฑ์ที่กำหนด 4 จุด	การต่อเติมภาพต่างจาก เกณฑ์ที่กำหนด 3 จุด	การต่อเติมภาพต่าง จากเกณฑ์ที่กำหนด 2 จุด	การต่อเติมภาพต่าง จากเกณฑ์ที่กำหนด 1 จุด

		เกณฑ์การให้คะแนน					
ลำดับ	ประเด็นการประเมิน	6	5	4	3	2	1
11	การเขียนภาพกลับหัว	การเขียนภาพจากเส้นที่กำหนดกลับหัว 6 ส่วน	การเขียนภาพจากเส้นที่กำหนดกลับหัว 5 ส่วน	การเขียนภาพจากเส้นที่กำหนดกลับหัว 4 ส่วน	การเขียนภาพจากเส้นที่กำหนดกลับหัว 3 ส่วน	การเขียนภาพจากเส้นที่กำหนดกลับหัว 2 ส่วน	การเขียนภาพจากเส้นที่กำหนดกลับหัว 1 ส่วน
12	เวลา	ใช้เวลาในการต่อเติมภาพต่ำกว่า 2 นาที	ใช้เวลาในการต่อเติมภาพต่ำกว่า 2 - 4 นาที	ใช้เวลาในการต่อเติมภาพต่ำกว่า 4 - 6 นาที	ใช้เวลาในการต่อเติมภาพต่ำกว่า 6 - 9 นาที	ใช้เวลาในการต่อเติมภาพต่ำกว่า 9 - 1 นาที	10-12 นาที หรือมากกว่า 12 นาทีขึ้นไป

รายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนน (rubrics) แบบประเมินการทำงาน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3

โรงเรียน.....ภาคเรียนที่.....ปีการศึกษา.....

ประเด็นการประเมิน	เกณฑ์การให้คะแนน		
	3	2	1
1. การเตรียม / เก็บอุปกรณ์	<ul style="list-style-type: none"> เตรียมอุปกรณ์ครบ เก็บอุปกรณ์เรียบร้อย 	<ul style="list-style-type: none"> เตรียมอุปกรณ์ครบ เก็บอุปกรณ์ไม่เรียบร้อย 	<ul style="list-style-type: none"> เตรียมอุปกรณ์ไม่ครบ เก็บอุปกรณ์ไม่เรียบร้อย
2. ความตั้งใจ / ใส่ใจ	<ul style="list-style-type: none"> ตั้งใจฟัง ตั้งใจทำงานอย่างสม่ำเสมอ โดยไม่ชำเลื่องมองงานของเพื่อน 	<ul style="list-style-type: none"> ตั้งใจฟังไม่สม่ำเสมอ ตั้งใจทำงานแต่ชำเลื่องมองงานของเพื่อน 	<ul style="list-style-type: none"> ไม่ตั้งใจฟัง ไม่ตั้งใจทำงาน ช่วยตนเองวาดตามเพื่อน
3. ทำงานเสร็จตรงเวลา	<ul style="list-style-type: none"> งานเสร็จสิ้นสมบูรณ์เรียบร้อย ส่งภายในเวลาดำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> งานเสร็จสิ้นสมบูรณ์ ส่งไม่ตรงเวลาที่กำหนด 	<ul style="list-style-type: none"> งานไม่เสร็จสิ้นสมบูรณ์ในเวลา ส่งไม่ตรงเวลาที่กำหนด
4. ผลงานสมบูรณ์	<ul style="list-style-type: none"> องค์ประกอบภาพสมดุล ระบายสีไม่เลอะเทอะ รายละเอียด เส้น สี สวยงาม 	<ul style="list-style-type: none"> องค์ประกอบภาพมีความสมดุลบางส่วน ระบายสีเลอะเทอะบางส่วน มีรายละเอียดของเส้น สี 	<ul style="list-style-type: none"> องค์ประกอบภาพมีความสมดุลน้อย ระบายสี มีรอยเลอะเทอะบางจุด มีรายละเอียดของเส้น น้อย
5. ความคิดสร้างสรรค์	<ul style="list-style-type: none"> ภาพมีจินตนาการของตนเอง มีความแปลกใหม่ไม่เหมือนใคร 	<ul style="list-style-type: none"> ภาพมีจินตนาการแต่เลียนแบบเพื่อนบางส่วน 	<ul style="list-style-type: none"> ลอกเลียนแบบภาพเหมือนของเพื่อนทุกอย่าง

แบบสังเกตพฤติกรรม
สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3
เรื่อง การวาดภาพระบายสี

ลำดับ ที่	ชื่อ - สกุล	รายการสังเกต															หมายเหตุ							
		1.การเตรียม/ใช้เก็บ อุปกรณ์			2.ความสนใจในเรื่อง ที่เรียน			3.ทำงานเสร็จ ทันเวลา			4.ผลงานศิลปะ			5.ความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์				ระดับเฉลี่ย			ผลการ ประเมิน			
		3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1	3	2	1		3	2	1	ผ่าน	ไม่ผ่าน		
1																								
2																								
3																								
4																								
5																								
6																								
7																								
8																								
9																								
10																								
11																								
12																								
13																								
14																								
15																								
16																								
17																								
18																								
19																								
20																								

เกณฑ์การประเมิน ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องหมายเลขที่ประเมิน

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ต้องแก้ไข

เกณฑ์การตัดสินการประเมิน ใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องผ่าน ไม่ผ่าน

ผ่าน หมายถึง ได้ระดับคะแนนเฉลี่ยตั้งแต่ 1.50 ขึ้นไป

ตารางคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (PRE-POST TEST)
โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ

คนที่	ก่อนทดลอง คะแนนเต็ม	หลังทดลอง คะแนนเต็ม	คนที่	ก่อนทดลอง คะแนนเต็ม	หลังทดลอง คะแนนเต็ม
	72	72		72	72
1	55	68	11	61	69
2	60	70	12	58	65
3	58	69	13	49	60
4	62	70	14	52	68
5	59	69	15	60	69
6	63	70	16	55	70
7	62	68	17	58	65
8	61	68	18	42	60
9	60	69	19	56	68
10	58	68	20	64	69

จากตารางพบว่า ผลการสนทนาระดับปีของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนโดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบสูงกว่าก่อนเรียน จึงกล่าวได้ว่า การทดลองนี้ทำให้นักเรียนมีคะแนนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

**ตารางคะแนนการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน (PRE-POST TEST)
โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ**

คนที่	ก่อนทดลอง คะแนนเต็ม	หลังทดลอง คะแนนเต็ม	คนที่	ก่อนทดลอง คะแนนเต็ม	หลังทดลอง คะแนนเต็ม
	72	72		72	72
1	52	60	11	58	61
2	51	60	12	64	67
3	56	60	13	51	57
4	65	70	14	60	64
5	68	70	15	57	67
6	55	60	16	60	65
7	62	69	17	62	65
8	60	66	18	59	60
9	54	62	19	60	69
10	52	61	20	53	59

จากตารางพบว่า ผลการทดสอบสาระทัศนศิลป์ของนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ 0.05 โดยคะแนนเฉลี่ยหลังเรียนโดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบสูงกว่าก่อนเรียน จึงกล่าวได้ว่า การทดลองนี้ทำให้นักเรียนมีคะแนนสูงขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้

ตารางที่ 4.4 ค่าสถิติพื้นฐานคะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบและ กลุ่มนักเรียนที่ใช้ คนตรีเป็นสื่อประกอบการสอนสาระทัศนศิลป์

ค่าสถิติพื้นฐาน	กลุ่มนักเรียนที่ใช้ นิทานเป็นสื่อประกอบ		กลุ่มนักเรียนที่ใช้ คนตรีเป็นสื่อประกอบ	
	ก่อนเรียน	หลังเรียน	ก่อนเรียน	หลังเรียน
	คะแนนสูงสุด	68	70	64
คะแนนต่ำสุด	51	57	42	60
พิสัย	17	13	22	10
คะแนนเฉลี่ย	57.95	67.05	57.65	63.95
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	4.91	3.98	5.21	2.94
จำนวนนักเรียน	20	20	20	20

จากตารางที่ 4.4 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้นิทานเป็นสื่อประกอบก่อนการสอนมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 65.00 คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 48.00 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 57.65 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.26 คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการสอนมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 70.00 คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 58.00 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 67.05 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 3.61

คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้คนตรีเป็นสื่อประกอบก่อนการสอนมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 68.00 คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 44.00 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 58.90 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 5.62 คะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังการสอนมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 70.00 คะแนนต่ำสุดเท่ากับ 56.00 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 63.95 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ 4.32

ตารางที่ 4.5 ค่าสถิติพื้นฐานผลของการสังเกตพฤติกรรมระหว่างการสอนของนักเรียนกลุ่มที่ใช้
นิทานเป็นสื่อประกอบกับนักเรียนกลุ่มที่ใช้ คนตรีเป็นสื่อประกอบ

ค่าสถิติพื้นฐาน	กลุ่มนักเรียนที่ใช้ นิทานเป็นสื่อ ประกอบ	กลุ่มนักเรียนที่ใช้ คนตรีเป็นสื่อประกอบ
คะแนนสูงสุด	3	3
คะแนนต่ำสุด	2	2.20
พิสัย	1	1.20
คะแนนเฉลี่ย	2.49	2.50
ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน	.31	.25
จำนวนนักเรียน	20	20

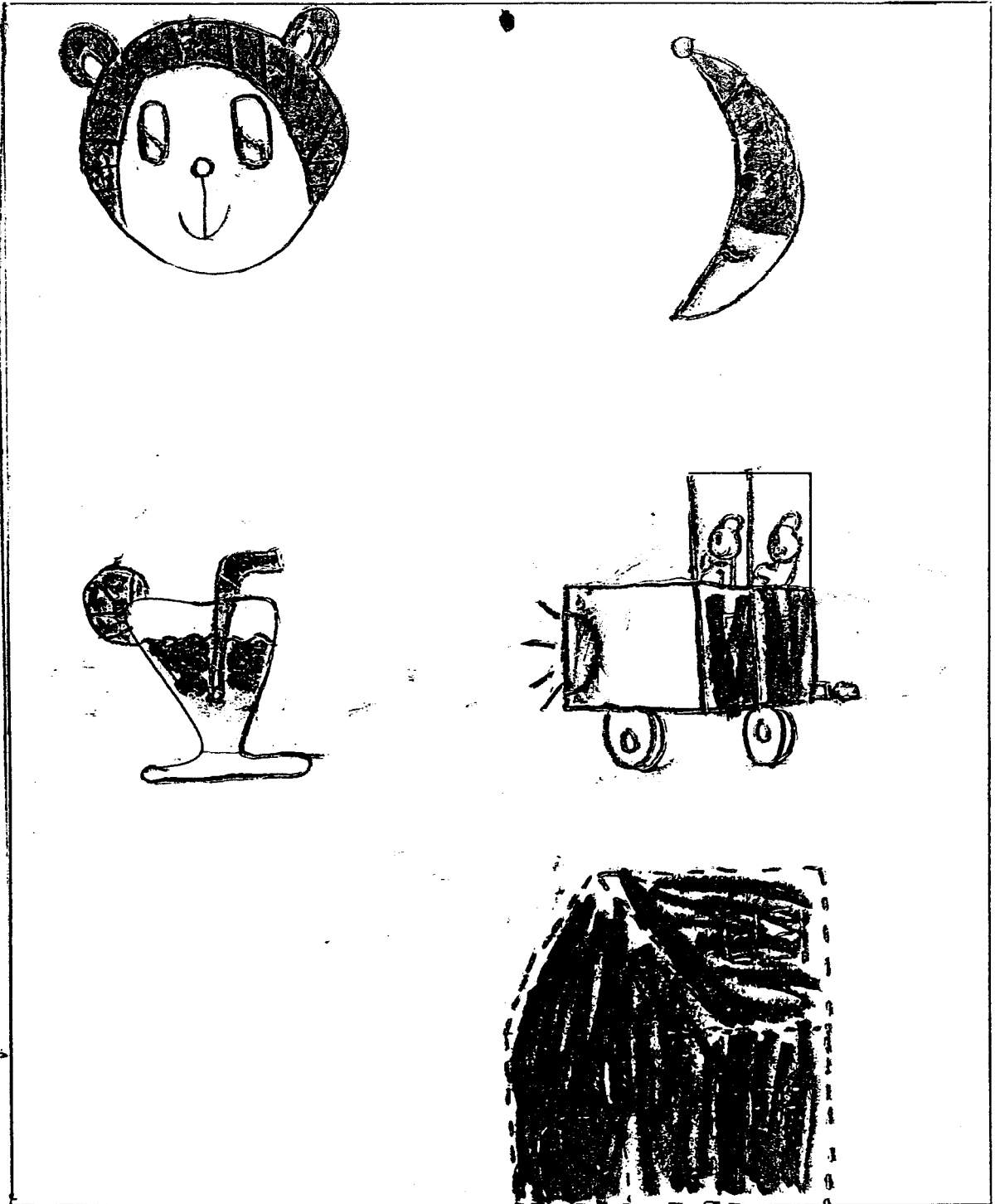
จากตารางที่ 4.5 พบว่า คะแนนพฤติกรรมระหว่างการสอนที่ใช้ นิทานเป็นสื่อประกอบ
ที่มีระดับคะแนน 1,2,3 พบว่า มีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 3 คะแนนต่ำสุด 2 ค่าพิสัยเท่ากับ 1
คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.49 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานเท่ากับ .31 คะแนนพฤติกรรมระหว่างการสอน
ของกลุ่มนักเรียนที่ใช้คนตรีเป็นสื่อประกอบมีคะแนนสูงสุดเท่ากับ 3 คะแนน ต่ำสุด 2.20 ค่า
พิสัยเท่ากับ 1.20 คะแนนเฉลี่ยเท่ากับ 2.50 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน .25

ภาคผนวก จ
ตัวอย่างผลงานนักเรียน

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ก่อนเรียน (Pretest) หลังเรียน (Posttest)

ชื่อ ด.ญ. ร่มชัชวรานามสกุล..... ๕๕ ปี ๑๖ มชชั้น ป.๓ โรงเรียน สีวิไล



คะแนนที่ได้

60

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้ดนตรีเป็นสื่อประกอบ

ก่อนเรียน (Pretest) หลังเรียน (Protest)

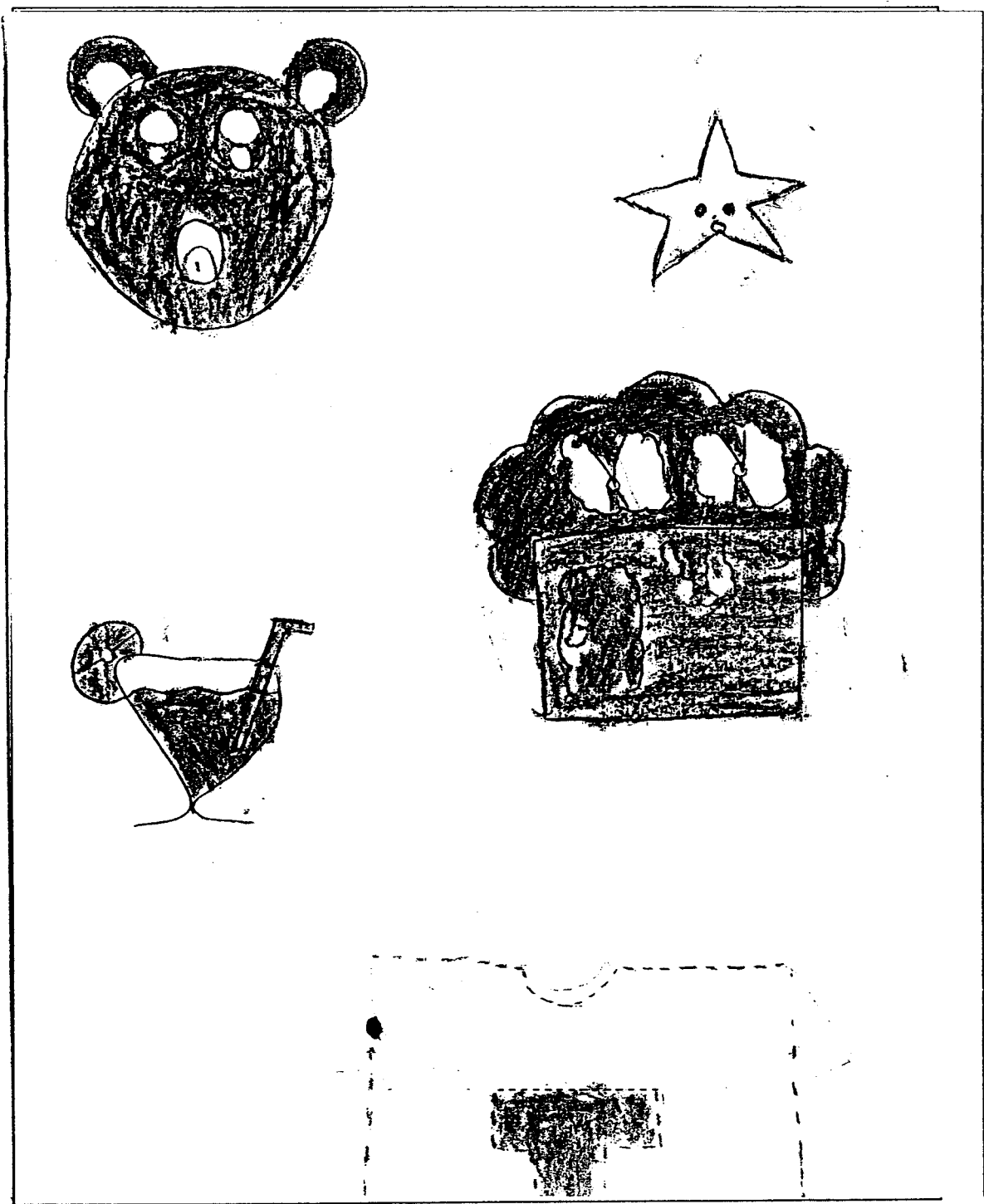
ชื่อ... ต.ญ. รัชฎีรา ...นามสกุล... เชื้อใหม่ ...ชั้น... ป.3 ...โรงเรียน... สีดล



แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ

ก่อนเรียน (Pretest) หลังเรียน (Protest)

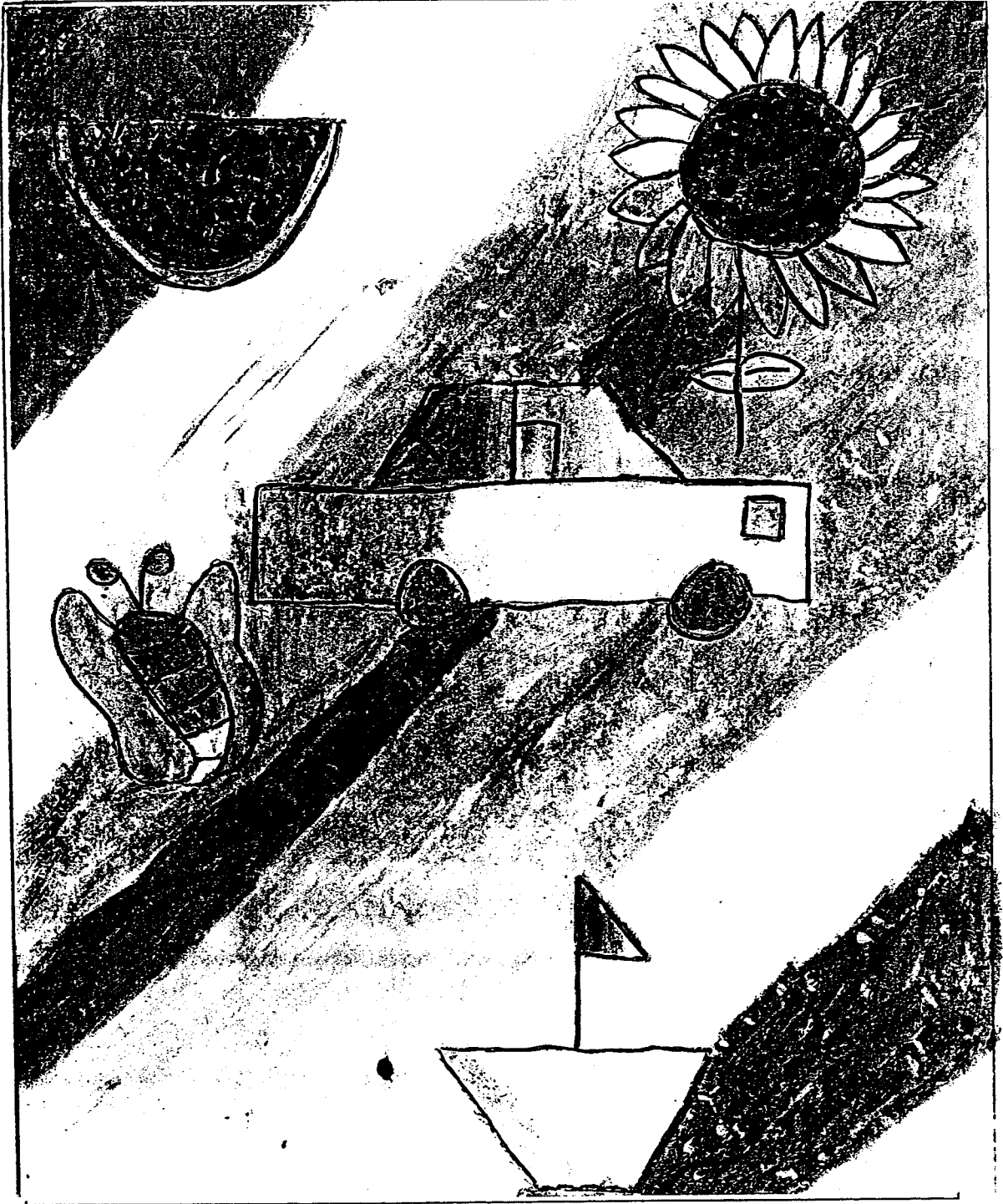
ชื่อ ด.ญ. นนทยานามสกุล สารอง พันธุ์ ชั้น ป.3 โรงเรียน วัด



แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยใช้นิทานเป็นสื่อประกอบ

ก่อนเรียน (Pretest) หลังเรียน (Posttest)

ชื่อ อัญญา นนทญา นามสกุล ตำรวจพันธ์ ชั้น 4/3 โรงเรียน สีก



คะแนนที่ได้

68

ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ	นางสาวเลอลักษณ์ คุ้มประยูร
วัน เดือน ปีเกิด	29 มีนาคม 2511
สถานที่เกิด	อำเภอเมือง จังหวัดลพบุรี
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนสีวลี ตำบลคูคต อำเภอลำลูกกา จังหวัดปทุมธานี
ตำแหน่ง	ผู้ช่วยฝ่ายวิชาการ