

SCOM

การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร  
จังหวัดลำปาง

นายชุมพล สุภานนท์

การศึกษาค้นคว้าอิสระนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

พ.ศ. 2551

**Development of Drawing Exercises to Develop Creative Thinking  
of Prathom Suksa II Students at Anuban Hang Chat School  
in Lampang Province**

**Mr. Chumpol Supanon**

**An Independent Study Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements for  
the Degree of Master of Education in Educational Administration  
School of Educational Studies  
Sukhothai Thammathirat Open University**

**2008**

หัวข้อการศึกษาค้นคว้าอิสระ การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร  
จังหวัดลำปาง

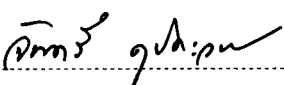
ชื่อและนามสกุล นายชุมพล สุภานนท์

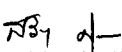
แขนงวิชา หลักสูตรและการสอน

สาขาวิชา ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช


อาจารย์ที่ปรึกษา รองศาสตราจารย์จันทร์ คุปตะวาทีน

คณะกรรมการสอบการศึกษาค้นคว้าอิสระได้ให้ความเห็นชอบการศึกษาค้นคว้าอิสระ  
ฉบับนี้แล้ว

  
..... ประธานกรรมการ  
(รองศาสตราจารย์จันทร์ คุปตะวาทีน)

  
..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สารีพันธุ์ สุภวรรณ)

คณะกรรมการบัณฑิตศึกษาประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์ อนุมัติให้การศึกษาค้นคว้าอิสระฉบับนี้ เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต  
แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช

  
.....  
(รองศาสตราจารย์ ดร. วิศักดิ์ จินตานุรักษ์)  
ประธานกรรมการประจำสาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
วันที่ 26 เดือน พฤศจิกายน พ.ศ. 2551

**ชื่อการศึกษา** คั่นคว้าวอิสระ การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร  
จังหวัดลำปาง

**ผู้ศึกษา** นายชุมพล สุภานนท์ **ปริญญา** ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต (หลักสูตรและการสอน)  
**อาจารย์ที่ปรึกษา** รองศาสตราจารย์จันตรี คุปตะวาทีน **ปีการศึกษา** 2551

### บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อ (1) พัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 (2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และ (3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง จำนวนนักเรียน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับฉลากมา 1 ห้องเรียน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย (1) แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวม 26 แบบฝึก (2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 13 แผน (3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ (4) แบบสอบถามความพึงพอใจ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่ ร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการทดสอบค่าที

ผลการวิจัยพบว่า (1) แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.88/83.13 (2) ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน โดยแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 (3) นักเรียนมีความพึงพอใจต่อการ ใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ อยู่ในระดับมากที่สุด

**คำสำคัญ** ความคิดสร้างสรรค์ แบบฝึกการวาดภาพ

## กิตติกรรมประกาศ

การทำโครงการศึกษาค้นคว้าอิสระในครั้งนี้ ผู้วิจัยได้รับการอนุเคราะห์อย่างดียิ่งจาก รองศาสตราจารย์จันทร์ คุปตะวาทีน อาจารย์แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมราชา ที่ได้กรุณาให้คำแนะนำการทำโครงการศึกษาค้นคว้าอิสระนี้อย่างใกล้ชิด เสมอมา นับตั้งแต่เริ่มจนสำเร็จเรียบร้อยสมบูรณ์ ผู้วิจัยรู้สึกซาบซึ้งในความกรุณาของท่านเป็นอย่างยิ่ง

ขอขอบคุณเป็นอย่างสูงต่ออาจารย์ดำรงวุฒิ ดอกแก้ว อาจารย์สงวน สันสุวรรณ อาจารย์พงษ์ศักดิ์ดา ไชยวรรณ ได้รับตรวจสอบเนื้อหาและแบบทดสอบที่ใช้เป็นเครื่องมือในการวิจัย ในครั้งนี้ และได้รับการแนะนำเกี่ยวกับการสร้างแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากอาจารย์บุญฤทธิ์ กัลยา และอาจารย์นวลจันทร์ สันวรรณ จึงขอขอบคุณมา ณ ที่นี้ด้วย

นอกจากผู้วิจัยขอขอบพระคุณคณาจารย์สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย สุโขทัยธรรมราชา เพื่อนักศึกษาและผู้ที่มีส่วนเกี่ยวข้องในการทำการศึกษาค้นคว้าอิสระครั้งนี้ ทุกท่านที่ได้กรุณาให้การสนับสนุน ช่วยเหลือและให้กำลังใจตลอดมา

ชุมพล สุภานนท์

พฤษภาคม 2551

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
กิตติกรรมประกาศ .....	จ
สารบัญตาราง .....	ซ
บทที่ 1 บทนำ .....	1
ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา .....	1
วัตถุประสงค์ของการศึกษา .....	5
สมมติฐานของการวิจัย .....	6
ขอบเขตของการศึกษา .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ .....	7
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ .....	8
บทที่ 2 วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง .....	9
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ .....	10
แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ .....	14
การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ .....	22
แนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึก .....	30
แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ .....	36
งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	39
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย .....	43
ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	43
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	43
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	53
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	54
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	56
ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์....	56
ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียนภาพทั้ง 3 ด้าน ...	57
ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพ .....	58

## สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
บทที่ 5 สรุปรายการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	59
สรุปรายการวิจัย .....	59
อภิปรายผล .....	61
ข้อเสนอแนะ .....	65
บรรณานุกรม .....	67
ภาคผนวก .....	73
ก รายนามผู้เชี่ยวชาญที่ตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ .....	74
ข แผนการจัดการเรียนรู้ .....	76
แบบฝึกการวาดภาพ .....	140
แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ .....	174
ค การวิเคราะห์ข้อมูล .....	195
ง การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน .....	204
จ ผลการเจงนั้บผู้ตอบแบบสอบถามรายข้อตามแบบสอบถามความพึงพอใจ .....	215
ฉ ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ .....	217
ประวัติผู้ศึกษา .....	222

## สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1	กรอบแนวคิดในการวิจัย ..... 42
ตารางที่ 3.1	ตารางวิเคราะห์สาระในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้..... 45
ตารางที่ 3.2	แสดงจำนวนแบบฝึกตามแผนการจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ..... 47
ตารางที่ 4.1	ผลการทดลองหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิด สร้างสรรค์กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน..... 56
ตารางที่ 4.2	การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน..... 57
ตารางที่ 4.3	ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากจำนวนนักเรียน 28 คน..... 58



## บทที่ 1

### บทนำ

#### 1. ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การวาดภาพเป็นทักษะพื้นฐานที่สำคัญในการเรียนศิลปะ ซึ่งจัดอยู่ในสาระและมาตรฐานการเรียนรู้การศึกษาขั้นพื้นฐาน สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ ที่เน้นการสร้างสรรค์ผลงานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนจึงต้องให้นักเรียนได้ลงมือและมีโอกาสปฏิบัติกิจกรรมการวาดภาพระบายสีให้มากที่สุด การกำหนดกิจกรรมให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานต้องจัดให้เหมาะสมกับวัยและความสามารถของนักเรียน เมื่อนักเรียนปฏิบัติงานก็จะเกิดความรู้ ความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเป็นหน้าที่ของครูที่จะต้องหาวิธีที่ดีเพื่อเป็นแรงกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนรู้ เช่น อาจใช้สื่อที่ทันสมัยประกอบการสอน ใช้วิธีสอนที่หลากหลาย ถ้านักเรียนได้เรียนรู้ด้วยความสนใจก็จะสามารถที่จะมีการพัฒนาการเรียนดีขึ้น กิจกรรมศิลปะเป็นกิจกรรมที่ ทำทลายความคิดและทำทลายการแสดงออกของเด็ก ดังที่ วิรุฒ ตั้งเจริญ (2539: 51) ได้กล่าวว่า “...การจัดกิจกรรมศิลปะให้เด็กฝึกปฏิบัติไม่ใช่การฝึกฝนทางการช่างที่เน้นเป้าหมายทางทักษะให้เด็กมีสภาพเป็นช่างฝีมือ เพื่อจะนำผลงานศิลปะไปใช้ในชีวิตประจำวัน โดยตรงแต่การจัดกิจกรรมศิลปะเป็นวิถีทางที่จะสะท้อนผลไปสู่การพัฒนาลักษณะนิสัย เพื่อเป็นพลังในการเรียนรู้และการดำรงชีวิตในสังคม โดยเน้นลักษณะนิสัยที่ให้เป็น แก้ปัญหาเป็นและคิดเป็น นอกจากนี้ ศิริลักษณ์ ศรีกมล (2535 : 3) ได้กล่าวถึงเด็กกับศิลปะศึกษาว่า “ศิลปะศึกษากับเด็กเป็นของคู่กัน เด็กรักและชอบกิจกรรมทางศิลปะศึกษาด้วยตนเองอยู่แล้ว ด้วยนิสัยและสันดาน เริ่มจากเล็กๆ เมื่อเด็กมีประสบการณ์ในการใช้มือหยิบจับก็จะดูไถหากเป็นวัสดุหรือเครื่องเขียนก็ทำให้เกิดร่องรอยขึ้น และพัฒนาไปเรื่อยจากจืดชืดแห้งไปสู่รูปรอยที่เข้าใจได้ สื่อความหมายได้...” อย่างไรก็ตาม โอภาส บุญครองสุข (2535: 89) ได้กล่าวถึงการสอนศิลปะศึกษาให้แก่เด็กไว้ว่า “ในการจัดการเรียนการสอนวิชาศิลปะศึกษาให้แก่เด็กในโรงเรียนนั้น เป้าหมายที่สำคัญก็คือ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความองงามทั้งทางร่างกายสติปัญญา อารมณ์ และสังคม ส่วนกระบวนการเรียนการสอนที่จะนำไปสู่เป้าหมายดังกล่าวคือ การจัดประสบการณ์ให้แก่เด็กโดยใช้กิจกรรมศิลปะเป็นสื่อในการแสดงออกทางความคิด จินตนาการ และประสบการณ์ของเด็ก” อนึ่ง วิรัตน์ พิชญ์ไพฑูริย์ (2531: 3) ได้กล่าวไว้ว่า “...การเขียนภาพของเด็กวัยนี้ควรเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกถึงประสบการณ์ส่วนตัวของเด็กกล่าวคือ จากการทำเด็ก

ได้สังเกตสิ่งแวดล้อม ครูอาจจะถามให้เด็กได้ถ่ายทอดจินตนาการจากประสบการณ์หรือการสังเกตสิ่งแวดล้อมต่างๆ เช่น ต้นไม้ ดอกไม้ สัตว์เลี้ยงรวมทั้งแมลงที่สามารถนำมาแสดงในห้องเรียนได้ รวมทั้งเครื่องมืออุปกรณ์ต่างๆ ที่มีอยู่ในสิ่งแวดล้อมปัจจุบันหรือแม้แต่ของใช้ในห้องเรียนและเพื่อนร่วมชั้นเรียนก็สามารถนำมาเป็นสื่อการเรียนได้...” ในขณะที่เดียวกัน วิรุณ ตั้งเจริญ (2539: 67) ได้กล่าวว่า คุณค่าด้านหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ศิลปะของเด็กก็คือ การลดความตึงเครียดหรือความคับข้องใจที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคน ซึ่งความคับข้องใจของเด็กอาจจะเกิดจากอุปสรรคของความพยายามในการเรียนรู้ทุกๆ ด้านบทเรียนศิลปะมีลักษณะในการลองผิดลองถูก ไม่เคยมีทางออกหรือมีคำตอบเพียงคำตอบเดียว ศิลปะจึงเป็นบทเรียนที่ท้าทายความคิดและความพึงพอใจของเด็ก...” ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของประเทิน มหาจันทร์ (2531: 83) ที่กล่าวว่า “...คุณค่าของศิลปะจะเกิดขึ้นก็ต่อเมื่อได้กระทำกิจกรรม 2 อย่างคือ ได้ศึกษาและลงมือสร้างงานศิลปะถ้าหากกระทำเพียงอย่างเดียวอย่างหนึ่ง จะทำให้ไม่ได้คุณค่าของศิลปะที่สมบูรณ์...”

จึงอาจกล่าวได้ว่า ศิลปะเป็นสิ่งจำเป็นในชีวิต และมีบทบาทในการส่งเสริมพัฒนาการเด็กทุกๆ ด้าน ในการสอนศิลปะให้มีประสิทธิภาพ ต้องจัดประสบการณ์ให้เด็กได้แสดงออกอย่างอิสระตามจินตนาการของตนเอง

ในกระบวนการเรียนการสอน วิชาศิลปะนับว่ามีส่วนเกี่ยวข้องกับ “ความคิดสร้างสรรค์” มาก ทั้งนี้เพราะการจัดกิจกรรมการสอนการสอนจะมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกนึกคิดภายในของตนออกมา โดยเปิดโอกาสให้แสดงออกในรูปแบบต่างๆ อย่างอิสระ ซึ่งการแสดงออกนั้นอาจด้วยวิธีการวาด การพิมพ์ การปั้น การพิมพ์ภาพ ตลอดจนการแกะสลักหรือประดิษฐ์เศษวัสดุต่างๆ ซึ่งล้วนแต่ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทั้งสิ้น ซึ่งการสร้างสรรค์เป็นพฤติกรรมอันพึงประสงค์ของมนุษย์ที่ก่อให้เกิดการเปลี่ยนแปลงในสิ่งใหม่ ดังที่ สุชาติ เกาทอง (2539: 59) ได้อธิบายถึงการสร้างสรรค์ไว้ว่า “การสร้างสรรค์ทำให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ อยู่ตลอดเวลา และทำให้เกิดความเจริญก้าวหน้าในสังคมของมนุษยชาติ สิ่งที่ไม่น่าจะเป็นไปได้หลายอย่างที่มนุษย์ได้ประดิษฐ์คิดค้น เช่นการเดินทางไปถึงดวงจันทร์ที่ไกลออกไป หรือเดินทางข้ามทวีปต่างๆ ด้วยระยะเวลาอันสั้น การสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่กับมนุษย์ทุกยุคทุกสมัย...” นอกจากนี้ ประเทิน มหาจันทร์ (2531: 181) ได้กล่าวว่า “การสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทำงานของสมองอย่างเป็นขั้นตอนและคิดในลักษณะอเนกนัยอันนำไปสู่การค้นพบทฤษฎี หลักการได้สำเร็จ ความสร้างสรรค์จะเกิดขึ้นได้จะต้องมีจินตนาการเป็นสิ่งสำคัญที่ก่อให้เกิดความแปลกใหม่ แต่ต้องควบคู่ไปกับความพยายามที่จะสร้างความฝันหรือจินตนาการนั้นให้เป็นจริง จึงจะเกิดผลงานทางการสร้างสรรค์ขึ้น” อนึ่ง เกรียงศักดิ์ เจริญวงศ์ศักดิ์ (2549: 30) ได้กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์นับว่าเป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการดำเนินชีวิตของมนุษย์และความก้าวหน้าของสังคมโลก เราจะเห็นว่า

การกระทำใดๆ ก็ตาม ถ้ามีการพัฒนาย่อมต้องอาศัยความคิดสร้างสรรค์แทบทั้งสิ้น จนอาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้ชีวิตมนุษย์เกิดความสุขสมบูรณ์มากขึ้นทุกด้าน...” อย่างไรก็ตาม วิรุณ ตั้งเจริญ (2539 : 142) ได้อธิบายเพิ่มเติมว่า “...การสร้างสรรค์กิจกรรมศิลปะนับว่าเป็นถึงสำคัญสุดยอดของการเรียนรู้ เพราะการปฏิบัติกิจกรรมศิลปะของเด็กช่วยให้เด็กได้ทดลองใช้อุปกรณ์ รู้วิธีการทำงาน กระบวนการทำงานศิลปะ และได้ทำงานร่วมกันด้วย นอกจากนั้นกิจกรรมศิลปะยังสร้างเสริมให้เกิดคุณค่าด้านต่างๆ แก่เด็กอีก เช่น คุณค่าด้านประสาทสัมผัส จินตนาการ การแสดงออก การสร้างรสนิยม ซึ่งคุณค่าที่เกิดขึ้นย่อมมีจุดเริ่มต้นมาจากการปฏิบัติกิจกรรม...” ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543: 44) ที่ได้กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกอนาคต เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ในการจินตนาการและการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ทั้งในด้านผลผลิต รวมถึงกระบวนการแก้ปัญหาที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรรโลงสังคมในประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้า...” ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นสิ่งสำคัญในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนในวิชาศิลปะ ผลผลิตทางด้านความคิดสร้างสรรค์ต้องอาศัยทั้งความคิดฝัน ความคิดจินตนาการ บวกด้วยความอดทนอดทน พากเพียร มุมานะ ไม่ยอมเลิกล้มความคิดง่าย ๆ จนกระทั่งสามารถคิดได้สำเร็จ ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นทักษะทางสติปัญญาที่สำคัญของสมาชิกในสังคมที่ต้องการความเจริญก้าวหน้า

จากคำกล่าวของนักการศึกษาด้านศิลปศึกษาข้างต้นนี้แสดงให้เห็นว่าการจัดกิจกรรมด้านศิลปะ ควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้มีโอกาสสังเกตสิ่งแวดล้อมและให้เด็กได้ถ่ายทอดจินตนาการอย่างอิสระเป็นผลงานศิลปะ โดยการใช้ประสบการณ์หรือการสังเกต โดยเฉพาะเรื่องการวาดภาพ ซึ่งเป็นพื้นฐานของงานทัศนศิลป์ ควรจัดกิจกรรมให้เด็กได้ฝึกบ่อย ๆ ฝึกฝนอย่างสม่ำเสมอให้นักเรียนเกิดความรู้ เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสนุกสนาน การฝึกอย่างถูกวิธีเท่านั้นที่จะทำให้เด็กเกิดความชำนาญคล่องแคล่ว จึงจะสามารถทำได้ถูกต้องและเกิดความชำนาญพัฒนาการเรียนรู้อย่างตนเองได้มากยิ่งขึ้น และการฝึกที่ดีต้องมีสื่อ คือแบบฝึกที่มีคุณภาพ และครูผู้สอนมีความสำคัญโดยตรงที่จะช่วยแก้ไขชี้แนะข้อบกพร่องของนักเรียนได้และเห็นว่าหากเราได้รู้จักนำเอาวิธีที่ดีและเหมาะสมก็สามารถช่วยให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในเรื่องการวาดภาพ ได้ดีขึ้น

นอกจากนี้ หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เน้นให้ผู้สอนจัดการเรียนการสอนโดยใช้วิธีสอนที่หลากหลายอย่างเป็นกระบวนการ เพื่อมุ่งให้ผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้ ทักษะวิธีการหาความรู้สามารถนำไปปฏิบัติได้ในชีวิตประจำวัน จุดหมายของหลักสูตร ยังมุ่งให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์ที่ดีในด้านศิลปะ โดยมุ่งให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ใฝ่เรียน มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์ศิลปวัฒนธรรมไทย ประกอบกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ

พ.ศ. 2542 ได้กำหนดให้การศึกษาเป็นกระบวนการเรียนรู้ เพื่อความงอกงามของบุคคลและสังคม โดยการถ่ายทอดความรู้ การสร้างสรรค์ความก้าวหน้าทางวิชาการ การสร้างองค์ความรู้ อันเกิดจากการจัดสภาพแวดล้อมสังคมแห่งการเรียนรู้และปัจจัยเกื้อหนุนให้บุคคลเกิดการเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิต อีกทั้งให้จัดการศึกษาโดยมุ่งเน้นความสำคัญทั้งในด้านความรู้ ความคิด ความสามารถ คุณธรรม กระบวนการเรียนรู้และความรับผิดชอบต่อสังคม เพื่อพัฒนาคนให้มีความสมดุล โดยยึดหลักผู้เรียนสำคัญที่สุด ส่งเสริมให้ผู้เรียนสามารถพัฒนาตนเองได้ตามธรรมชาติและเต็มศักยภาพ ในการจัดการเรียนการสอนที่เน้นผู้เรียนสำคัญสำคัญที่สุดนั้น สามารถจัดการเรียนรู้ได้หลายแบบ หลายลักษณะแตกต่างกันไปตามรูปแบบ กระบวนการวิธีสอน เนื่องจากผู้เรียนแต่ละคนมีภูมิหลัง สติปัญญา ความสามารถ ความถนัด ความสนใจ ความต้องการ ไม่เหมือนกัน ดังนั้นการจัดการเรียนการสอนที่ดีต้องให้เหมาะสมกับภูมิหลัง ลักษณะของผู้เรียน และสนองความต้องการของผู้เรียน

สรุปได้ว่าในการเรียนการสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ควรมุ่งเน้นให้ผู้เรียนแสดงออกซึ่งประสบการณ์ ความรู้ความเข้าใจ การแก้ปัญหาทักษะและจินตนาการที่มีอยู่ในตัวเด็กนำออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ ศิลปะเป็นเป็นเครื่องมือทางการศึกษาที่นำไปสู่กระบวนการเรียนรู้เพื่อพัฒนาชีวิต สังคม และเสริมสร้างคุณลักษณะนิสัยที่ดีงามในด้านต่าง ๆ เช่น การรักสวย รักงาม การสังเกตสิ่งต่างๆ การรู้คุณค่าความงามทางศิลปะ การแสดงออกทางอารมณ์ การแสดงออกทางความคิดสร้างสรรค์อย่างอิสระ การพัฒนาด้านบุคลิกภาพและการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นในการสอนศิลปะให้ได้ผลตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร วิธีสอนจึงเป็นอีกส่วนหนึ่งที่ครูควรให้ความสำคัญและคำนึง เลือกลงมาใช้ให้เหมาะสม โดยดัดแปลงผสมผสานกับเทคนิควิธีการให้กะทัดรัด

โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตรเป็นโรงเรียนขนาดกลาง มีจำนวนนักเรียน 752 คน เปิดทำการสอนตั้งแต่ระดับอนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 มีนักเรียนที่อยู่ในเขตบริการ 6 หมู่บ้าน คือ หมู่บ้านห้างฉัตรเหนือ ห้างฉัตรใต้ บ้านเตาปูน บ้านแพะคอนสัก บ้านขามแดง บ้านสถานี นอกจากนี้ยังมีนักเรียนจากหมู่บ้านอื่นย้ายเข้ามาเรียนเป็นจำนวนมาก ซึ่งทำให้เกิดปัญหาในด้านการเรียน โดยเฉพาะสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ในเรื่องการวาดภาพ จากการสอบถามนักเรียน ผู้ปกครอง ทำให้ทราบว่านักเรียนดังกล่าวไม่มีพื้นฐานในด้านการวาดภาพเนื่องจากโรงเรียนเดิมไม่ได้เน้นในการเรียนการสอนในวิชานี้ และจากผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในสาระทัศนศิลป์ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ของโรงเรียนอนุบาลห้างฉัตรในปีการศึกษา 2550 มีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนร้อยละ 74.30 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ของโรงเรียนที่กำหนดไว้ร้อยละ 80.00 ทำให้การเรียนการสอนในสาระนี้ไม่บรรลุวัตถุประสงค์เนื่องมาจากปัญหา เช่น นักเรียนส่วนใหญ่วาดภาพไม่ได้ ลอกภาพจากบนกระดาน หรือจากเพื่อน ภาพที่วาดไม่ได้สัดส่วน นักเรียนไม่มีความคิดสร้างสรรค์ในด้านการวาดภาพ อีกทั้ง

ในการเรียนการสอนครูไม่มีสื่อการสอนทำให้นักเรียนขาดความสนใจ ปัญหาและสาเหตุดังกล่าวกระทบต่อความสามารถในการเรียนรู้และความคิดสร้างสรรค์ ทำให้การเรียนการสอนไม่บรรลุตามวัตถุประสงค์ ทั้งในด้านประสิทธิภาพการเรียนการสอนและผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน ซึ่งสอดคล้องกับความคิดเห็นของนักการศึกษาด้านศิลปะหลายท่าน ดังที่ วิรุณ ตั้งเจริญ (2539: 149) ได้กล่าวว่า “...ในการสอนวิชาการใด ๆ ก็ตาม ถ้าได้พิจารณาเกี่ยวกับวิชาที่กำลังสอนนั้นอย่างละเอียดจะพบว่ามีปัญหาหรือองค์ประกอบพื้นฐานอยู่ 3 ด้าน คือ ผู้เรียน เนื้อหาวิชาและ ผู้สอน ซึ่งปัญหาทั้ง 3 ด้านนี้จะเกี่ยวข้องกับวิธีการสอนการใช้อุปกรณ์การสอนเนื้อหาวิชาและการวัดและประเมินผล...” และสอดคล้องกับ อารมณ์ ใจเที่ยง (2546: 21) ที่กล่าวว่า “...การสอนเพื่อให้บรรลุผลตามเป้าหมาย ผู้สอนต้องจัดสอนอย่างมีกระบวนการและให้ครบองค์ประกอบการสอน อันได้แก่ การตั้งจุดประสงค์การสอน การกำหนดเนื้อหา การจัดกิจกรรมการสอน การใช้สื่อการสอน และการวัดผลประเมินผล นอกจากนี้ผู้สอนควรคำนึงถึงหลักพื้นฐานในการสอน ลักษณะการสอนที่ดี และปัจจัยส่งเสริมการเรียนรู้ตลอดจนรู้จักใช้หลักการสอนให้สอดคล้องกับการเรียนรู้ ก็จะช่วยให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จได้ตามจุดหมายของหลักสูตร...” ดังนั้นผู้ศึกษาจึงได้ดำเนินการแก้ไขปัญหาดังกล่าวโดยการพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ซึ่งเป็นวิธีหนึ่งที่จะพัฒนาทักษะและแก้ไขปัญหาคือช่องว่างในการวาดภาพของนักเรียนดีขึ้นกว่าเดิมและเป็นแนวทางในการศึกษาของผู้ที่สนใจเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ทางการวาดภาพในโอกาสต่อไป

## 2. วัตถุประสงค์การวิจัย

การศึกษาครั้งนี้มีจุดประสงค์

- 2.1 เพื่อพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80
- 2.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- 2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่มีต่อการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

### 3. สมมติฐานการวิจัย

3.1 แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

3.2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจในแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับมาก

### 4. ขอบเขตการวิจัย

ผู้ศึกษาครั้งนี้มุ่งพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยมีขอบเขตการวิจัยดังนี้

#### 4.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

4.1.1 ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 84 คน

4.1.2 กลุ่มตัวอย่าง ของการศึกษานี้เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง จำนวนนักเรียน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลากมา 1 ห้องเรียน

#### 4.2 ตัวแปรที่ศึกษา

4.2.1 **ตัวแปรอิสระ** ได้แก่ การสอน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

#### 4.2.2 **ตัวแปรตาม** ได้แก่

- 1) ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์จากการวาดภาพ
- 2) ความพึงพอใจในการวาดภาพของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึก

การวาดภาพ

### 4.3 เนื้อหาที่ใช้ทดลอง

การสร้างแบบฝึกการวาดภาพ ใช้เนื้อหาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มีเนื้อหาดังนี้

- 1) ทฤษฎีทางศิลปะ
- 2) องค์ประกอบศิลป์
- 3) การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ
- 4) การสังเกตและรับรู้ทางทัศนศิลป์
- 5) การถ่ายทอดความรู้สึก ความชื่นชมต่องานศิลปะ

### 4.4 ระยะเวลาในการทดลอง

ระยะเวลาในการทดลองครั้งนี้ใช้เวลาในการทดลองเป็นเวลา 6 สัปดาห์ สัปดาห์ละ 2 วัน วันละ 1 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2551 ถึงวันที่ 15 สิงหาคม 2551 โดยสอนในช่วงโมงสุดท้ายของวันอังคารและวันศุกร์ ซึ่งไม่รวมการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

## 5. นิยามศัพท์เฉพาะ

**5.1 ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง การคิดในลักษณะที่แปลกใหม่ซึ่งเป็นการคิดหลายเป็นความคิดที่มีประโยชน์ มีคุณค่า ไม่ซ้ำแบบใคร โดยใช้กระบวนการและทักษะทางศิลปะ ประกอบด้วย ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ

**5.1.1 ความคิดคล่องแคล่ว** หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด

**5.1.2 ความคิดริเริ่ม** หมายถึง ลักษณะของความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาและไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป

**5.1.3 ความคิดละเอียดลออ** หมายถึง ความประณีต พิถีพิถัน เป็นความสามารถในการตกแต่งรายละเอียด การสังเกตเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น

**5.2 แบบฝึกการวาดภาพ** หมายถึง กิจกรรมการวาดภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น มีลักษณะเป็นหน่วยการเรียนรู้ จำนวน 2 หน่วยการเรียนรู้ ประกอบด้วยหน่วยที่ 1 เส้นสร้างสรรค์ หน่วยที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ มีจำนวน 26 แบบฝึก โดยเริ่มจากกิจกรรมที่ง่ายไปสู่กิจกรรมที่ยาก และเป็นกิจกรรมที่เปิดโอกาสให้นักเรียน ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ทางการวาดภาพ

**5.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ด้านการวาดภาพที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น โดยดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบก ของทอร์เรนซ์ (Torrance) โดยดัดแปลงรูปภาพ จำนวนชุด เวลา และเกณฑ์การให้คะแนนให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง มีจำนวน 4 ชุด ประกอบด้วย ชุดที่ 1 การวาดภาพ ชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์ ชุดที่ 3 การใช้เส้นกุ่มขนาน ชุดที่ 4 การใช้เส้นหยักและเส้นคด

**5.4 ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

**5.5 เกณฑ์การหาประสิทธิภาพแบบฝึก** หมายถึง เกณฑ์ที่ผู้ศึกษาใช้เป็นมาตรฐานในการพิจารณาทดสอบประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โดยใช้เกณฑ์ 80/80 กำหนดให้

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านกระบวนการที่ได้จากการทำแบบฝึกการวาดภาพ

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบหลังการฝึก

## 6. ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

6.1 ได้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ที่มีประสิทธิภาพ เพื่อใช้เป็นแนวทางส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

6.2 เป็นแนวทางและเป็นแรงจูงใจให้ครูสอนศิลปะ แสวงหาวิธีและนวัตกรรมเพื่อพัฒนาการสอนการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ต่อไป

6.3 เป็นแนวทางในการวิจัยเกี่ยวกับการเรียนการสอนที่มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สำหรับกลุ่มสาระทัศนศิลป์ในระดับอื่นต่อไป



## บทที่ 2

### วรรณกรรมที่เกี่ยวข้อง

การศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ผู้ศึกษาได้ศึกษาค้นคว้าทฤษฎีที่เกี่ยวข้องงานวิจัยต่างๆ โดยนำเสนอรายละเอียดในหัวข้อต่อไปนี้

1. หลักสูตรการศึกษาระดับพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
  - 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
  - 1.2 ความสำคัญ จุดมุ่งหมายและคุณภาพผู้เรียน
  - 1.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้
  - 1.4 การวัดและประเมินผล
2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์
  - 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
  - 2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
  - 2.3 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์
  - 2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
  - 2.5 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
  - 2.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
3. การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
  - 3.1 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
  - 3.2 บทบาทของพ่อแม่และผู้ปกครองในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์
  - 3.3 บทบาทของครูในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
  - 3.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและความคิดสร้างสรรค์
  - 3.5 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
4. แนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึก
  - 4.1 ความหมายของแบบฝึก
  - 4.2 ส่วนประกอบของแบบฝึก
  - 4.3 ขั้นตอนการสร้างแบบฝึก
  - 4.4 หลักสร้างแบบฝึก

- 4.5 ลักษณะแบบฝึกที่ดี
- 4.6 ทฤษฎีที่นำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกการวาดภาพ
- 4.7 ประโยชน์ของแบบฝึก
- 5.แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ
- 6.งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

## 1. หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

จากการที่กระทรวงศึกษาธิการได้มีเปลี่ยนแปลงการใช้หลักสูตร โดยประกาศให้ใช้หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ในโรงเรียนนอกร่องและโรงเรียนเครือข่ายในปีการศึกษา 2546 และใช้ในโรงเรียนทั่วไป ตั้งแต่ปีการศึกษา 2546 นั้น ได้มีการกำหนดหลักการ จุดหมาย โครงสร้างของหลักสูตรไว้อย่างชัดเจน โดยเฉพาะด้าน โครงสร้าง หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 (2545: 5) ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ จุดมุ่งหมาย แนวทางการจัดการเรียนรู้ และการวัดและประเมินผลดังนี้

### 1.1 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

กำหนดสาระการเรียนรู้ตามหลักสูตร ซึ่งประกอบด้วยองค์ความรู้ทักษะหรือกระบวนการการเรียนรู้และคุณลักษณะหรือค่านิยม คุณธรรม จริยธรรมของผู้เรียนเป็น 8 กลุ่มสาระ ดังนี้

- 1.1.1 ภาษาไทย
- 1.1.2 คณิตศาสตร์
- 1.1.3 วิทยาศาสตร์
- 1.1.4 สังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม
- 1.1.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 1.1.6 ศิลปะ
- 1.1.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 1.1.8 ภาษาต่างประเทศ

สาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่มนี้ เป็นพื้นฐานสำคัญที่ทุกคนต้องเรียนรู้ โดยอาจจัดเป็น 2 กลุ่ม คือ กลุ่มแรกประกอบด้วยสาระการเรียนรู้ภาษาไทย คณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และสังคมศึกษา ศาสนาและวัฒนธรรม ซึ่งเป็นสาระหลักเพื่อสร้างพื้นฐานการคิดและเป็นกลุ่ตู่ในการแก้ปัญหาและวิกฤตของชาติ ในกลุ่มที่สอง ประกอบด้วยสุขศึกษาและพลศึกษา ศิลปะ การงาน

อาชีพและเทคโนโลยี และภาษาต่างประเทศ เป็นสาระการเรียนรู้ที่เสริมสร้างพื้นฐานความเป็นมนุษย์และศักยภาพในการคิดและการทำงานอย่างสร้างสรรค์

ในส่วนของการจัดสาระการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 มุ่งเน้นให้ผู้เรียนมีสุนทรียภาพด้านทัศนศิลป์ ดนตรี นาฏศิลป์ การจัดการเรียนรู้จึงต้องเน้นการให้โอกาสผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติจริงส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงสุนทรียภาพ สามารถนำความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานในสภาพที่เสมือนจริง โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับวัย โดยมีมาตรฐานเป็นตัวกำหนด ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ประกอบด้วย 3 สาระดังนี้

สาระที่ 1 ทัศนศิลป์

สาระที่ 2 ดนตรี

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

ในส่วนของสาระที่ 1 ทัศนศิลป์ ได้กำหนดรายละเอียดของสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ไว้ 2 มาตรฐาน คือ

**มาตรฐาน ศ 1.1** สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

**มาตรฐาน ศ 1.2** เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

รายละเอียดของหลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ที่ใช้ในการทดลอง มีดังนี้

### 1) ทฤษฎีทางศิลปะ

สาระการเรียนรู้ เทคนิคการร่างภาพ การใช้เครื่องมือ การใช้เส้นในการวาดภาพ การระบายสีภาพ

### 2) องค์ประกอบศิลป์

สาระการเรียนรู้ เส้นพื้นฐาน เส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นคด เส้นคลื่น แสงเงา การระบายสี

### 3) การสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ

สาระการเรียนรู้ การวาดภาพตามจินตนาการ การวาดภาพเป็นเรื่องราว การวาดภาพจากนิทาน การวาดภาพจากบทเพลง การต่อเติมภาพตามจินตนาการ

#### 4) การสังเกตและรับรู้ทางทัศนศิลป์

สาระการเรียนรู้ การนำเสนอต่อเติมภาพที่กำหนด การวาดภาพตามจินตนาการ การวาดภาพจากนิทาน การวาดภาพจากบทเพลง การต่อเติมภาพตามจินตนาการ

#### 5) การถ่ายทอดความรู้สึก ความชื่นชมต่องานศิลปะ

สาระการเรียนรู้ การถ่ายทอดความรู้สึกที่ดีต่องานศิลปะ การแสดงความคิดเห็นต่อผลงานตนเองและของผู้อื่น การชื่นชมความงาม สุนทรียภาพต่องานศิลป์

### 1.2 ความสำคัญ จุดมุ่งหมายและคุณภาพผู้เรียน

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ดังนั้นกิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนาผู้เรียนโดยตรงทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองและแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนาระบวนการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข

#### 1.2.1 จุดหมาย

การเรียนรู้ศิลปะ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ ความเข้าใจ การคิดที่เป็นเหตุเป็นผล ถึงวิธีการทางศิลปะ ความเป็นมาของรูปแบบ ภูมิปัญญาท้องถิ่นและรากฐานทางวัฒนธรรม ค้นหาว่าผลงานศิลปะสื่อความหมายกับตนเอง ค้นหาศักยภาพ ความสนใจส่วนตัว ฝึกการเรียนรู้ การสังเกตที่ละเอียดอ่อนอันนำไปสู่ความรัก เห็นคุณค่าและเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ และสิ่งรอบตัว พัฒนาเจตคติ สมาธิ รสนิยมส่วนตัว มีทักษะกระบวนการ วิธีการแสดงออก การคิดสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้ผู้เรียนตระหนักถึงบทบาทของศิลปกรรมในสังคม ในบริบทของการสะท้อนวัฒนธรรมทั้งของตนเองและวัฒนธรรมอื่น

#### 1.2.2 คุณภาพผู้เรียน

หลังจากที่ผู้เรียนจบการศึกษาขั้นพื้นฐานในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะแล้ว จะมีสภาพจิตใจที่งดงาม มีสุนทรียภาพ มีรสนิยม รักความสวยงาม รักความเป็นระเบียบ มีการรับรู้อย่างพินิจพิเคราะห์ ก็คุณค่าความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรม อันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพทางศิลปะ มีจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ มีความ

เชื่อมั่นพัฒนาตนเองได้และแสดงออกได้อย่างสร้างสรรค์ มีสมาธิในการทำงาน มีระเบียบวินัย ความรับผิดชอบ สามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้อย่างมีความสุข

จะเห็นได้ว่าหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ได้กำหนด โครงสร้างของแต่ละกลุ่มสาระไว้อย่างชัดเจน ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ ต้องเน้นการให้โอกาสผู้เรียน ได้ฝึกปฏิบัติจริงส่งเสริมให้ผู้เรียนเข้าถึงสุนทรียภาพ สามารถนำความรู้มาสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระ โดยใช้วิธีการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย สอดคล้องกับวัย เน้นให้ผู้เรียนคุณค่าความสำคัญของศิลปะ ธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม ตลอดจนศิลปวัฒนธรรมอันเป็นมรดกทางภูมิปัญญาของคนในชาติ สามารถค้นพบศักยภาพความสนใจของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการเรียนต่อไป

### 1.3 แนวทางในการจัดการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ

ธรรมชาติของกลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ เน้นเรื่องสุนทรียภาพ ซึ่งออกมาจากความคิด อารมณ์ ความรู้สึกที่เป็นนามธรรม ผู้เรียนสามารถสร้างงาน โดยผ่านสื่อ วัสดุอุปกรณ์ต่างๆ ในการจัดการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ สุวรรณิ ยหะกร (2548: 10-13) ได้กล่าวถึงแนวทางในการจัดการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ สรุปได้ดังนี้

- 1) เน้นการเรียนรู้จากการปฏิบัติ ครูควรมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีทั้งการให้ความรู้ภาคทฤษฎีแล้วเชื่อมโยงสู่ภาระงานที่นักเรียนจะต้องปฏิบัติ ครูควรมีสื่อประกอบ มีการสาธิตให้ดูก่อนให้นักเรียนลงมือปฏิบัติ
- 2) เน้นการให้ข้อมูลย้อนกลับ เกี่ยวกับผลการปฏิบัติงานทันทีทันควัน เพื่อให้สามารถปฏิบัติงานได้ถูกต้อง
- 3) เน้นการเรียนรู้แบบบูรณาการ โดยบูรณาการด้านความรู้ ด้านเจตคติ และด้านทักษะทางศิลปะ ได้อย่างผสมผสานตลอดจนบูรณาการเนื้อหาสาระของกลุ่มสาระศิลปะให้สอดคล้องและนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้
- 4) ให้นักเรียนเรียนรู้จากสภาพจริง เรียนรู้จากสื่อและแหล่งเรียนรู้ต่างๆ ทั้งในโรงเรียนและแหล่งเรียนรู้จากภายนอก

### 1.4 การวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ

การวัดและประเมินในผลการเรียนรู้เป็นกระบวนการที่ผู้สอนใช้พัฒนาคุณภาพผู้เรียน เพราะจะช่วยให้ได้ข้อมูลสารสนเทศที่แสดงถึงการพัฒนาการ ความก้าวหน้าของผู้เรียน เนื่องจากจุดเน้นของการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่าซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ ซึ่งเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยพัฒนานักเรียนด้านสุนทรียภาพ ร่างกาย จิตใจ

สติปัญญา อารมณ์และสังคม สุวรรณียะหะกร (2548: 15-16) ได้อธิบายถึงแนวทางในการ  
 คำเนิการวัดและประเมินผลกลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะ สรุปได้ดังนี้

1) ครูในกลุ่มสาระนี้ควรร่วมกันพิจารณาคัดเลือกเนื้อหาสาระที่จะสอน  
 ให้เหมาะสมสอดคล้องกับความสนใจ ความถนัดและเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ตลอดจน  
 เหมาะสมกับบริบทด้านเศรษฐกิจ สังคม วัฒนธรรมและความเป็นท้องถิ่นของผู้เรียน

2) นำมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนดไว้มาพิจารณาถึงสิ่งที่กำหนดให้  
 นักเรียนต้องทำได้และพิจารณาว่าเนื้อหาที่คัดสรรมานักเรียนสามารถทำได้หรือไม่ ถ้าทำไม่ได้ต้อง  
 แก้ไขปรับปรุง

3) ครูร่วมกันกำหนดสิ่งที่คาดหวังและหน่วยการเรียนรู้ ว่านักเรียนจะ  
 สามารถเรียนรู้อะไร ทำอะไร และเกิดอะไรขึ้นกับนักเรียน

4) กำหนดกิจกรรมที่มีลักษณะเน้นให้นักเรียนนำความรู้ แนวคิดทักษะ  
 ปฏิบัติ ไปใช้ในการลงมือปฏิบัติ สร้างองค์ความรู้ด้วยตนเองผ่านชิ้นงานหรือภาระงานที่ครูหรือ  
 นักเรียนร่วมกันกำหนดขึ้น

จะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้กลุ่มศิลปะตามหลักสูตร  
 การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ประกอบด้วย 3 สาระ แต่ละสาระมีมาตรฐานเป็นตัวกำหนด  
 คุณภาพของผู้เรียนด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรม จริยธรรมและค่านิยมของแต่ละกลุ่ม  
 ในส่วนการวัดและประเมินผล ครูและนักเรียนมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนรู้ร่วมกัน

## 2. แนวคิดและทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

### 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งจำเป็นในสังคมปัจจุบัน เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็น  
 ความสามารถพิเศษของมนุษย์ในการจินตนาการและสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ในวงการศึกษาดูว่า  
 ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องสำคัญของมนุษย์ จึงได้มีการศึกษาค้นคว้าอย่างต่อเนื่อง ความคิด  
 สร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคลซึ่งจะมีมากขึ้นแตกต่างกันออกไปในแต่ละบุคคล ได้มี  
 นักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังต่อไปนี้

ประดิพันธ์ อุปรมัย (2536 : 285 อ้างมาจาก From, 1963) ได้ให้ความหมายว่า ความคิด  
 สร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของบุคคลที่จะสังเกตเห็น รับรู้ เข้าใจ และมีปฏิกิริยาตอบสนอง  
 ซึ่งสอดคล้องกับ ส่วนกรมวิชาการ (2535: 2) ได้ให้ความหมายว่า “ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง  
 ความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของสิ่งต่างๆ โดยมีสิ่งเร้าเป็นตัวกระตุ้นทำให้เกิด

ความคิดใหม่ต่อเนื่องกันไป และความคิดสร้างสรรค์นี้ประกอบด้วยความคล่องในการคิดความคิด ยืดหยุ่นและความคิดที่เป็นของตนเองโดยเฉพาะความคิดริเริ่ม” อนึ่ง วีระ สุตสังข์ (2550:10) ได้ให้ความหมายว่า “ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความคิดและจินตนาการที่ค้นพบสิ่งใหม่ทั้งที่เป็น ความคิด ทฤษฎี ปรัชญา หลักการ อันเป็นนวัตกรรมที่นำไปสู่การผลิตหรือสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ ออกมา และก่อให้เกิดประโยชน์ต่อมนุษย์ทั้งในระดับจุลภาคและมหัพภาค” นอกจากนี้ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546: 7) ได้ให้ความหมายความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์หมายถึง ความสามารถของสมองที่คิดได้กว้างไกลหลายแง่หลายมุม เรียกว่าความคิดแบบอนเนกนัย ซึ่งทำให้เกิดความคิดแปลกใหม่แตกต่างออกไปจากเดิม เป็นความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ของ สิ่งต่างๆ รอบๆ ตัว เกิดการเรียนรู้ เข้าใจ จนเกิดปฏิกิริยาตอบสนองให้เกิดความคิดเชิงจินตนาการ ซึ่งเป็นลักษณะของความคิดสร้างสรรค์อันนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์หรือคิดค้นสิ่งแปลกใหม่หรือเพื่อการ แก้ปัญหา...” ยิ่งไปกว่านั้นวิชัย วงษ์ใหญ่ (2523 : 4) ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็น ความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาอย่างลึกซึ้ง นอกเหนือจากความคิดหลายแง่มุมประสม ประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ถูกต้องสมบูรณ์ ซึ่งทำนองเดียวกับ ประเทิน มหาจันทร์ (2539: 2) ที่กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์ เป็นคุณสมบัติของมนุษย์หรือเป็นมนุษย์ภาพที่ทำให้มนุษย์แตกต่าง ไปจากสัตว์ มนุษย์มีความคิดสร้างสรรค์ แต่สัตว์ไม่มี นกเคยทำรังอย่างไร ก็ทำอยู่อย่างนั้น มนุษย์ เคยตัดแปลงถ้ำเป็นที่อยู่อาศัย รู้จักสร้างกระท่อม สร้างบ้านต่อเติมเสริมแต่งจนกลายเป็นคฤหาสน์ เป็นพระราชวังที่มีความวิจิตรพิสดาร ที่ขยับถ่ายที่เคยเป็นป่า เป็นทุ่งนา ก็ตัดแปลงเป็นส้วมหลุม ส้วม ชิม ส้วมชักโครก ดังที่ใช้อยู่ทุกวันนี้ และมีการปรับปรุงแก้ไขอย่างสร้างสรรค์ต่อไปในอนาคต”

จากนิยามความหมายข้างต้นสามารถสรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิดในลักษณะที่แปลกใหม่ซึ่งเป็นความสามารถในการคิดหลากหลาย เป็นความคิดที่มี ประโยชน์ มีคุณค่า ไม่ซ้ำแบบใคร โดยใช้กระบวนการและทักษะทางศิลปะ ประกอบด้วย ความคิด คล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม ความคิดละเอียดลออ

## 2.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติภายในตัวบุคคลซึ่งปรากฏโดยการแสดงพฤติกรรม สามารถแสดงออกได้หลายด้าน สำหรับ ฉันทนา ภาคบังกช (2528: 55) ได้กล่าวว่า ความคิด สร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญยิ่งสำหรับชีวิตมนุษย์และเป็นคุณสมบัติที่พึงปรารถนาในสังคม เพราะ ปัจจุบันสังคมมีการเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ผลจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ทำให้เกิด วัฒนธรรมและเทคโนโลยีขึ้นอย่างมากมาย ดังนั้นบุคคลจึงควรได้รับการส่งเสริมให้มีความคิด สร้างสรรค์เพื่อคิดแก้ปัญหาในชีวิตประจำวันได้ตลอดจนพัฒนาตนเองและสังคมให้เจริญก้าวหน้า เด็กปฐมวัยเป็นวัยแห่งการวางรากฐานของการพัฒนาการทุกด้าน ดังนั้นครูควรส่งเสริมให้เด็กมี

ความสามารถในการคิด ให้มีโอกาสรับรู้สิ่งแวดล้อมและประสบการณ์ต่าง ๆ อันเป็นพื้นฐานของการคิดซึ่งจะช่วยให้เด็กแก้ปัญหาได้ดี ซึ่งสอดคล้องกับคำกล่าวของ ประคินันท์ อุปรมัย (2536 : 297) ที่กล่าวว่า “ การศึกษามีส่วนสำคัญยิ่งต่อการพัฒนาคุณภาพของประชากร โดยเฉพาะอย่างยิ่งการพัฒนาเด็กและเยาวชนเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยที่จำเป็นอย่างยิ่งในการส่งเสริมความเจริญก้าวหน้าของประเทศชาติ” ส่วนเจอร์ซิด (Jersild, 1972 อ้างถึงในอารี พันธมณี 2546 : 156-157 ) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่าง ๆ ดังนี้

- 1) ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่าง ๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก การพัฒนาสุนทรียภาพแก่เด็กโดยให้เด็กเห็นว่าทุก ๆ อย่างมีความหมายสำหรับตัวเขา ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว
- 2) เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดันความคับข้องใจและความก้าวร้าวลง
- 3) สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงานครูควรจะสอนระเบียบวินัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้เด็กรู้จักเก็บของเป็นที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จแล้ว เป็นต้น
- 4) เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อ เด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่น เคลื่อนไหวและพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการตัดกระดาษ ประดิษฐ์ภาพ วาดภาพด้วยนิ้วมือ เป็นต้น
- 5) เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัสดุต่าง ๆ ซ้ำกันเพื่อสร้างสิ่งต่าง ๆ ซึ่งเป็นโอกาสที่เด็กจะใช้ความคิดริเริ่มและจินตนาการสร้างสิ่งใหม่ ๆ ขึ้น ครูควรจัดหาวัสดุไว้ให้เด็กมีโอกาพัฒนาการทดลองของตนเอง เช่น กล่องยาสีพื้น เปลือกไข่ และเศษวัสดุเหลือใช้เพื่อฝึกสมมุติเป็นนักก่อสร้างหรือสถาปนิก

ในการจัดการศึกษาก็ได้กำหนดให้ความคิดสร้างสรรค์เป็นจุดมุ่งหมายสำคัญประการหนึ่ง ดังจะเห็นได้จากจุดมุ่งหมายของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 ซึ่งกำหนดจุดมุ่งหมายซึ่งถือเป็นมาตรฐานการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดคุณลักษณะอันพึงประสงค์โดยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ใฝ่รู้ ใฝ่เรียน รักการอ่าน รักการเขียน รักการค้นคว้า ดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นคุณลักษณะประการหนึ่งที่ต้องปลูกฝังให้เกิดขึ้นกับผู้เรียน

### 2.3 กระบวนการความคิดสร้างสรรค์

กรมวิชาการ (2535: 8) ได้ให้ความหมายของกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง วิธีการคิดหรือกระบวนการทำงานของสมองอย่างมีขั้นตอนจนคิดแก้ไขปัญหาได้สำเร็จ ซึ่งเป็นกระบวนการแก้ปัญหาทางวิทยาศาสตร์ซึ่งเรียกว่า กระบวนการแก้ปัญหาย่างสร้างสรรค์ ซึ่ง วอลลาส (Wallas 1926 quoted in Solso 1979: 454-456 อ้าง



ถึงใน วนิช สุทธารัตน์ 2547: 228) ได้อธิบายกระบวนการคิดสร้างสรรค์ว่าประกอบด้วยขั้นตอน 4 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

ขั้นที่ 1 การเตรียมตัว (Preparation) เป็นการรวบรวมข้อมูลต่างๆ ที่เกี่ยวข้องกับปัญหา การทำความเข้าใจกับปัญหา รวมทั้งการใช้ความพยายามเบื้องต้นเพื่อที่จะแก้ปัญหาที่กำลังเผชิญอยู่

ขั้นที่ 2 การครุ่นคิดหรือการฟักตัว (Incubation) เป็นระยะที่ข้อมูลต่างๆ ทั้งใหม่และเก่า มีการจัดระบบกันใหม่ ซึ่งสมองต้องครุ่นคิดในระดับลึก ในขั้นนี้เมื่อถึงระยะหนึ่งบุคคลจะปล่อยวาง หรือหันไปทำกิจกรรมอย่างอื่นเสมือนกับว่ามีได้สนใจเรื่องนี้อีกต่อไป

ขั้นที่ 3 การเกิดประกายแนวคิด (Illumination or insight) เป็นระยะที่สามารถคิดคำตอบออกได้ในทันที ความคิดสับสนในขั้นที่ผ่านมามีความกระจ่างชัดเจนขึ้น ความคิดจัดเข้าเป็นระบบได้

ขั้นที่ 4 การพิสูจน์หรือการทดสอบ (Verification) เป็นการตรวจสอบความคิดด้วยการพิจารณาใคร่ครวญ หรือการทดลองซ้ำหลายๆ ครั้ง เพื่อให้บังเกิดผลเป็นข้อสรุปหรือกฎเกณฑ์ที่ถูกต้อง

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1963: 47 อ้างถึงใน พิมพ์ประไพ รัชวงศ์ 2542: 14-15) ได้กล่าวถึงพฤติกรรมที่เป็นกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้ง ที่นอกเหนือไปจากลำดับขั้นของการคิดอย่างปกติธรรมดา เป็นลักษณะภายในของบุคคลที่จะคิดหลายแง่มุมประสมประสานกันจนได้ผลผลิตใหม่ที่ต้องการ สมบูรณ์ ประกอบด้วยกระบวนการของการคิด 4 ขั้น ดังนี้

1. ขั้นเริ่มต้น เกิดจากความรู้สึกที่ต้องการหรือความไม่พอเพียงในสิ่งต่างๆ และทำให้บุคคลเริ่มคิด เขาจะพยายามรวบรวมข้อเท็จจริงเรื่องราวและแนวคิดต่างๆ ที่มีอยู่เข้าด้วยกันเพื่อหาความกระจ่างในปัญหา ขั้นนี้ผู้คิดยังไม่ทราบว่าผลที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นไปในรูปใดและอาจใช้เวลานานจนบางครั้งเกิดขึ้นโดยผู้คิดไม่รู้ตัว

2. ขั้นครุ่นคิด ต่อจากขั้นเริ่มต้นมีระยะหนึ่งที่ความรู้ความคิดและเรื่องราวต่างๆ ที่รวบรวมไว้แต่แรกประสมกลมกลืนเข้ากันเป็นรูปรอย ระยะนี้ผู้คิดต้องใช้ความคิดอย่างหนัก แต่บางครั้งความคิดอันนี้อาจจะหยุดชะงักไปเฉยๆ เป็นเวลานาน บางครั้งก็กลับเกิดขึ้นมาใหม่อีก

3. ขั้นเกิดความคิด ในระยะที่กำลังครุ่นคิดนั้น บางครั้งอาจเกิดความคิดผุดขึ้นมาทันทีทันใด ผู้คิดจะมองเห็นความสัมพันธ์ของความคิดใหม่ที่เข้ากับความคิดเก่าซึ่งมีผู้คิดมาแล้ว การมองเห็นความสัมพันธ์ในแนวความคิดใหม่นี้ จะเกิดขึ้นในทันทีทันใด โดยผู้คิดไม่ได้นึกได้ฝันว่าจะเกิดขึ้นเลย

4. **ขั้นปรับปรุง** เมื่อเกิดความคิดใหม่แล้ว ผู้คิดได้ขัดเกลาความคิดนั้นให้หมดจด เพื่อให้ผู้อื่นเข้าใจได้ง่าย หรือต่อเติมเสริมแต่งความคิดที่เกิดขึ้นใหม่นั้นให้รัดกุม และวิวัฒนาการก้าวหน้าต่อไป หรือในบางกรณีในขั้นนี้อาจมีการทดลอง เพื่อประเมินการแก้ปัญหาสำหรับเลือกความคิดที่สมบูรณ์ที่สุด ความคิดเหล่านั้นก่อให้เกิดการประดิษฐ์ผลงานใหม่ๆ ทางวิทยาศาสตร์ นวนิยาย บทเพลง จิตรกรรมและการออกแบบอื่นๆ เป็นต้น

ดังนั้นจึงสรุปได้ว่า กระบวนการความคิดสร้างสรรค์ จะมีลำดับขั้นตอนของการคิด ที่ต้องมีพื้นฐานของการคิดมาก่อนอย่างน้อย 2 ขั้นตอน จึงจะถึงขั้นของการคิดที่เป็นความคิดสร้างสรรค์ และความคิดสร้างสรรค์นั้นประกอบด้วยขั้นเตรียมตัว ขั้นครุ่นคิด ขั้นเกิดความคิดและขั้นทดลองเพื่อนำไปสู่กฎเกณฑ์ที่แน่นอน ซึ่งกระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์นั้นมีลักษณะเป็นระดับขั้นซึ่งผลผลิตจะขึ้นอยู่กับขั้นใดขั้นขึ้นอยู่กับความสามารถของการคิดของแต่ละบุคคล

#### 2.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

ชาลนุรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543: 46-47) ได้อธิบายถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ไว้ว่าแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะลักษณะความคิดอื่นๆ ด้วย มิใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียวเท่านั้น ความสำเร็จของการสร้างสรรค์คืออาศัยความคิดอื่นๆ ประกอบและจากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด (Guilford: 1968) ได้สรุปองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งประกอบด้วย

1) **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึงลักษณะความคิดแปลกใหม่ ซึ่งแตกต่างจากความคิดปกติ เกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาดัดแปลง ประยุกต์ให้เกิดขึ้นเป็นสิ่งใหม่ เป็นความคิดที่แตกต่างไปจากความคิดเดิม และอาจไม่เคยมีใครเคยนึกหรือคิดถึงมาก่อน

2) **ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** หมายถึงความคิดที่ไม่ซ้ำในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก ความคิดคล่องแคล่วในการจินตนาการเป็นความสามารถอันดับแรก เป็นความสามารถที่จะคิดในสิ่งที่ต้องการได้อย่างรวดเร็วและฉับไว เป็นความสามารถเบื้องต้นที่จะนำไปสู่การคิดที่มีคุณภาพ หรือความคิดสร้างสรรค์นั่นเอง

3) **ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)** หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิด แบ่งออกเป็น ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันทีทันใด ซึ่งเป็นความสามารถที่จะคิดได้หลายอย่างโดยอิสระ และความคิดยืดหยุ่นด้านการดัดแปลง ซึ่งมีประโยชน์ต่อการแก้ไขปัญหา คนที่มีความยืดหยุ่นในด้านนี้จะคิดได้หลากหลาย และไม่ซ้ำ หรือกล่าวได้อีกอย่างได้ว่าเป็นความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ ซึ่งจะทำให้คำตอบมีความหลากหลาย และแตกแยกแขนงออกได้หลายแขนง

4) ความละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึงความประณีต พิถีพิถัน เป็นความสามารถ ในการตกแต่งรายละเอียด การสังเกตเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น

นอกจากนี้ ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543: 174-175) ได้กล่าวว่า “การเรียนรู้ส่วนใหญ่ ของนักเรียนนั้นจะเกิดขึ้นในสถานศึกษา องค์ประกอบที่มีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้คือ ครู หลักสูตรวิธีการสอน รวมทั้งการจัดห้องเรียนและสภาพแวดล้อม ถ้าองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนมี ความสมบูรณ์ครบถ้วน การเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์เช่นเดียวกัน...”

จากแนวคิดดังกล่าว จึงสรุปได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์นั้น ประกอบด้วยความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่นในการคิดและความละเอียดลออใน การคิด และความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นลักษณะของความคิดอเนกนัย (Divergent thinking) คือมี ความคิดหลายทิศหลายทาง หลายแง่หลายมุม คิดได้กว้างไกล

## 2.5 กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2546: 141-168) ได้อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ เป็นสิ่งที่สามารถพัฒนาได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับอิทธิพลของปัจจัยต่างๆ ที่จะเอื้อหรือส่งผลต่อการพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ การสร้างบรรยากาศให้เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นั้นสามารถ กระทำได้หลายรูปแบบด้วยกัน โดยในส่วนของกิจกรรมต่างๆ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ก็ เป็นกระบวนการหนึ่งที่มีความสำคัญยิ่งการจัดกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นจัดขึ้น เพื่อช่วยให้เกิดการเรียนรู้ 3 ด้านด้วยกัน คือ ด้านสติปัญญา (ความคิด ความเข้าใจ) ด้านจิตใจ (ความรู้สึก เจตคติ) และด้านการปฏิบัติหรือการนำความรู้ ความเข้าใจไปปฏิบัติ

กิจกรรมที่จัดขึ้น โดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นจะมีลักษณะ สำคัญที่จะมุ่งการพัฒนาลักษณะการคิดแบบอเนกนัย อันประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความ คล่องแคล่วในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิดและความละเอียดลออในการคิด ซึ่งรูปแบบของ กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นมีอยู่มากมายหลายรูปแบบด้วยกัน การพิจารณาเลือก รูปแบบกิจกรรมเพื่อนำไปปฏิบัตินั้นควรพิจารณาตามความเหมาะสมในด้านต่างๆ เช่น จำนวน ผู้เข้าร่วมกิจกรรม วัสดุอุปกรณ์ เวลา และที่สำคัญคือ จุดมุ่งหมายที่ผู้เข้าร่วมกิจกรรมจะได้รับจาก การทำกิจกรรมนั้นๆ

รูปแบบของกิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้น หากพิจารณาจากลักษณะ ของการคิดแบบอเนกนัย สามารถแบ่งได้เป็น 4 รูปแบบดังต่อไปนี้

1) กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคิดริเริ่ม ได้แก่ กิจกรรมหมุดดาวปริศนา ต่อให้สูงที่สุด นักประดิษฐ์ ฉีกกระดาษสร้างเรื่อง จับคู่ เป็นต้น

2) กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความคล่องแคล่วในการคิด ได้แก่ กิจกรรมสามเหลี่ยมเลือกคู่ ฝึกสมองประลองเขาวัว สร้างคำใหม่ แปลอักษร เป็นต้น

3) กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความยืดหยุ่นในการคิด ได้แก่ กิจกรรมแบ่งรูปภาพ ต่อยอดหนังสือพิมพ์ ใบไม้จินตนาการ สื่อด้วยภาพ เป็นต้น

4) กิจกรรมเพื่อส่งเสริมความละเอียดลออในการคิด ได้แก่ เปิดโลกความคิด สุภาษิต คำพังเพย ทวีโปแกรม เป็นต้น

จากกิจกรรมที่กล่าวถึงข้างต้นนี้เป็นเพียงตัวอย่างบางส่วนเท่านั้น แต่กิจกรรมที่ช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์นั้นยังมีอีกมากมายหลายกิจกรรมด้วยกัน บางกิจกรรมสามารถกระตุ้นให้เกิดการพัฒนาในด้านใดด้านหนึ่ง แต่บางกิจกรรมก็สามารถกระตุ้นการพัฒนาในหลายด้านพร้อมๆ กัน นอกจากนี้ในการจัดกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ยังสามารถคิดค้นกิจกรรมใหม่ๆ ซึ่งมีความสัมพันธ์กับชีวิตจริงและสถานการณ์ต่าง ๆ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ใหม่ ๆ ได้อีกด้วยที่สำคัญจะต้องเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับบุคคลกลุ่มต่าง ๆ และต้องมีการปรับเปลี่ยนหรือประยุกต์กิจกรรมนั้น ๆ ให้เกิดความเหมาะสมมากขึ้น เพื่อประโยชน์ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของบุคคล

อย่างไรก็ตาม อารี พันธุ์มณี (2543 : 71) ได้กล่าวว่า กิจกรรมที่เด็กแสดงความสามารถสร้างสรรค์นั้นมีอยู่ในแทบทุกกิจกรรมที่จัดสอนในหลักสูตรและเสริมหลักสูตรหรือในทุกवलประสบการณ์ที่โรงเรียนจัดให้แก่เด็ก เป็นต้นว่าในกิจกรรมด้านศิลปะ การวาดภาพระบายสี กิจกรรมการเคลื่อนไหว กิจกรรมทางด้านดนตรี การร้องเพลง การเล่นดนตรีทุกชนิด งานปั้น กิจกรรมทางด้านภาษาไทย ทั้งในการพูด การเขียน การแต่งโคลง ฉันท์ กาพย์ กลอน การแต่งเรียงความ การย่อความ การเขียนโฆษณา เขียนนิทาน กิจกรรมทางวิทยาศาสตร์ การทดลอง ค้นคว้า การผลิตสิ่งแปลกใหม่ การคิดค้นพบกฎเกณฑ์ต่าง ๆ กิจกรรมทางคณิตศาสตร์ การคิดสร้างสรรค์การแก้โจทย์ปัญหา กิจกรรมการเล่น ทั้งการเล่นเกมในร่มและกีฬากลางแจ้ง เกมเหล่านี้ย่อมเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงความสามารถในทางด้านสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี ซึ่งทั้งนี้ต้องอาศัยเทคนิควิธีสอนและการจัดกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ครูจึงเป็นผู้มีบทบาทสำคัญในการเลือกกิจกรรมและเปิดโอกาสให้เด็กทุกคนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตน

จึงสรุปได้ว่า กิจกรรมส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ มีอยู่ในแทบทุกกิจกรรมที่จัดสอนในหลักสูตรและเสริมหลักสูตรที่โรงเรียนจัดให้แก่เด็ก เป็นต้นว่าในกิจกรรมด้านศิลปะ การวาดภาพระบายสี งานปั้น กิจกรรมการเคลื่อนไหว กิจกรรมในด้านภาษาไทย วิทยาศาสตร์ กิจกรรมเหล่านี้ครูเป็นผู้มีบทบาทในการเลือกกิจกรรมให้เหมาะสมกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กแต่ละคน

## 2.6 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

### 2.6.1 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของวอลลาซและโคแกน

วอลลาซ และ โคแกน (Wallach and Kogan, 1963 : 34 อ้างถึงใน จิตติมา อุ๋นใจ 2538: 15) ได้เสนอทฤษฎีว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการอันหนึ่งซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง อาการที่สิ่งเร้ากับการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อกัน ทำให้เกิดระลึกได้ซึ่งถ้าสิ่งเร้าและการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อเนื่องกันไปได้มากย่อมระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะระลึกได้หลายแง่หลายมุม หลายทิศทาง ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะระลึกได้น้อย การระลึกได้มากย่อมจะมีโอกาสระลึกในสิ่งที่ผู้อื่นระลึกไม่ได้ บางทีสิ่งที่ระลึกได้นั้นอาจสัมพันธ์เข้ากับสิ่งใหม่ ความสัมพันธ์ดังกล่าวอาจเป็นไปได้โดยบังเอิญหรือจงใจก็ได้

ตามทฤษฎีของวอลลาซและโคแกนนี้ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการ โยงสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่าง ๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้ตนเอง การที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์ของคนเข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด แสดงว่าประสบการณ์และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

2.6.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของฮัทชินสัน (Hutchinson, 1949 อ้างถึงใน กรมวิชาการ 2535: 10-11) กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน อันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาใหม่ที่อาจจะใช้เวลาตีครวดเร็วหรือยาวนาน ทั้งที่ขึ้นอยู่กับปัญหานั้น ซึ่งมีลำดับขั้นการคิดดังนี้

- 1) ขั้นเตรียม (The stage preparation) เป็นขั้นการรวบรวมประสบการณ์เก่า ๆ รู้จักการลองผิดถูกและตั้งสมมติฐานเพื่อแก้ปัญหาต่าง ๆ
- 2) ขั้นครุ่นคิด (The stage of fluctuation) เป็นระยะที่มีอารมณ์ต่าง ๆ เช่น กระวนกระวาย ตึงเครียด อันเนื่องมาจากการครุ่นคิดที่จะแก้ปัญหานั้นแต่ยังคิดไม่ออก
- 3) ขั้นการเกิดความคิด (The period of moment insight) เป็นระยะที่เกิดความคิดแวบขึ้นมาในสมองทันทีทันใด มองเห็นวิธีการแก้ปัญหานั้นหรือเป็นการพบคำตอบ
- 4) ขั้นพิสูจน์ (The stage of verification) เป็นระยะการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่าง ๆ เพื่อดูว่าคำตอบที่คิดออกมานั้นเป็นจริงหรือไม่

### 2.6.3 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์

ทอเรนซ์ (Torrance, 1965 อ้างถึงใน บรรพต พรประเสริฐ 2538: 43-44) ทอเรนซ์ ได้ศึกษาถึงความคิดสร้างสรรค์ในรูปแบบของการแก้ปัญหา โดยมีวิธีการเริ่มต้นจากการรู้สึกไวต่อปัญหาหรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไป แล้วจึงแสวงหาความรู้ ข้อมูล ข่าวสารเพื่อแก้ปัญหาโดยการ

ตั้งสมมติฐานเพื่อหาสาเหตุของปัญหา แล้วทำการทดสอบสมมติฐานที่ตั้งขึ้น จนกระทั่งได้เป็นคำตอบหรือแก้ปัญหาใหม่ โดยมีกระบวนการอยู่ 5 ขั้นตอน ดังต่อไปนี้

- 1) การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact finding) เริ่มจากความกังวลวุ่นวาย สับสนยังไม่สามารถค้นหาสาเหตุของปัญหา
- 2) การค้นพบปัญหา (Problem finding) คิดจนเข้าใจสาเหตุของปัญหา
- 3) การค้นพบแนวคิด (Idea finding) ตั้งสมมติฐานและรวบรวมข้อมูล
- 4) การค้นพบคำตอบ (Solution finding) ทดสอบสมมติฐาน โดยการค้นพบคำตอบ
- 5) การยอมรับผลการการค้นพบ (Acceptance finding) การยอมรับคำตอบที่ค้นพบและหาแนวทางที่จะคิดค้นสิ่งใหม่ต่อไป

ตามทฤษฎีของทอเรนซ์ ได้ใช้แนวคิดแบบอเนกนัยมาเสนอเป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ 3 องค์ประกอบคือ

- 1) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็วและสามารถสร้างคำตอบได้ในปริมาณมากในเวลาที่ยำกัด
- 2) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ลักษณะของความคิดที่แปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดาและไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป
- 3) ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความประณีต พิถีพิถัน เป็นความสามารถในการตกแต่งรายละเอียด การสังเกตเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น

จากแนวคิดดังกล่าวแสดงให้เห็นว่า กระบวนการคิดสร้างสรรค์ เป็นกระบวนการแก้ปัญหาที่มีการกำหนดสมมติฐานเพื่อหาสาเหตุของปัญหาแล้วทำการทดสอบสมมติฐานและรวบรวมข้อมูล จนกระทั่งได้คำตอบ ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอนคือ การค้นหาข้อเท็จจริง การค้นพบปัญหา การค้นพบแนวคิด การค้นพบคำตอบและยอมรับผลจากการค้นพบ ซึ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่นำมาศึกษาครั้งนี้ ใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ของทอเรนซ์ ซึ่งวิเคราะห์ 3 องค์ประกอบคือ ความคิดคล่องแคล่วในการคิด ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ

### 3. การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะได้รับการส่งเสริมถ้าหากครูมีความเชื่อว่าเด็กเป็นผู้เรียนที่มีความกระตือรือร้นและร่วมมือกันหลายๆ ฝ่าย ความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณสมบัติที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคนสามารถส่งเสริมและพัฒนาได้ทั้งทางตรงและทางอ้อม ทางตรง คือการสอนฝึกฝน อบรม

โดยพ่อแม่ ผู้ปกครองและครู ทางอ้อม คือ การสร้างบรรยากาศและการจัดสิ่งแวดล้อมทั้งห้องเรียน โรงเรียนและที่บ้านส่งเสริมความเป็นอิสระในการเรียนรู้

### 3.1 การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2543: 70) ได้กล่าวว่า “การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ช่วยให้บุคคลใช้ความสามารถของตนในการพัฒนาให้เกิดประโยชน์อย่างเต็มที่เป็นการสำคัญ และส่งเสริมความมีภาวะสุขภาพจิตดีเป็นเบื้องต้น โดยเฉพาะเด็กย่อมต้องการพื้นฐานพื้นฐานทางสุขภาพจิตที่ดีเพื่อเป็นฐานในการพัฒนาตนที่ดีต่อไปดังนั้นความคิดสร้างสรรค์จึงควรได้รับการพัฒนาและถือเป็นเป้าหมายหลักที่พ่อแม่และครูพึงตระหนักถึงความสำคัญ ให้ความสนใจอย่างจริงจังเป็นพิเศษ...”

ทวีเดช จีวบาง (2537: 7) ได้อธิบายถึงวิธีการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ดังนี้

- 1) ให้เสรีภาพในการทำงานศิลปะ เลือกวิธีการและวัสดุในการทำงานได้เอง
- 2) ให้ทำงานร่วมกับผู้อื่น มีเสรีภาพในการช่วยกันคิด ช่วยกันวางแผนและจัดสรรงานศิลปะ ช่วยเสนอแนะและช่วยให้นักเรียน นักศึกษาทำงานศิลปะโดยอิสระ
- 3) ให้มีความรับผิดชอบในการทำงาน กำหนดงานให้เหมาะสมกับเวลา วัย และระดับชั้น
- 4) จัดประสบการณ์และสิ่งแวดล้อมที่เกี่ยวข้องกับงานศิลปะตามความเหมาะสม
- 5) ฝึกให้รู้จักคิด รู้จักถาม สามารถแก้ไขปัญหาด้วยตัวเอง
- 6) ฝึกให้คิดฝัน มีจินตนาการเช่น เล่าเรื่องหรือบรรยายภาพที่เขียน หรือบรรยายความรู้สึกที่มีต่อธรรมชาติ
- 7) ให้การเสนอแนะแทนการตำหนิในการประเมินผลงานศิลปะ ไม่ควรใช้มาตรฐานของผู้ใหญ่ แต่ควรคำนึงถึงวัยวุฒิ วุฒิภาวะและระดับชั้น

จึงกล่าวได้ว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ควรให้อิสระเสรีภาพในการทำงาน การคิดให้รู้จักทำงานร่วมกับผู้อื่น พ่อ แม่ครูผู้ปกครองควรให้การสนับสนุน จะทำให้เด็กมีโอกาสพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของคนอย่างเต็มที่

### 3.2 บทบาทของพ่อแม่และผู้ปกครองในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

พ่อแม่ ผู้ปกครองหรือผู้อบรมเลี้ยงดูเป็นผู้ใกล้ชิดเด็กมากที่สุดจึงต้องสังเกตพฤติกรรม เอาใจใส่และส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยวิธีการต่าง ๆ ตอบสนองความต้องการของเด็กตามวัย พร้อมทั้งจัดประสบการณ์อย่างกว้างขวางให้กับเด็กให้เกิดการพัฒนาความคิด

สร้างสรรค์ อารี รังสินันท์ (2528: 81-86) ได้เสนอแนวคิดในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์เด็กไว้สรุปได้ดังนี้

1) การให้ความรักและความอบอุ่น เอาใจใส่แก่บุตรอย่างพอเพียง แสดงความรักลูกอย่างตรงไปตรงมา ให้ลูกเห็นชัดเจนเพื่อจะได้เข้าใจตรงกัน และควรจะต้องสนองความต้องการของลูกบางอย่างหรือหลายอย่างที่เป็นไปได้

2) การรู้จักช่วยเหลือตนเอง สร้างความเชื่อมั่นให้ตนเอง โดยการฝึกให้เด็กลงมือทำสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเองทำให้เกิดความภูมิใจ พยายามที่จะทำให้สำเร็จ ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของผู้มีความคิดสร้างสรรค์ การสร้างความเชื่อมั่น พ่อแม่ควรแสดงความชื่นชมในสิ่งที่ลูกปฏิบัติให้กำลังใจ ทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่น กล้าเสี่ยง และพยายามส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จตามความสามารถ

3) การฝึกความสังเกต และซักถาม พ่อแม่ควรจัดสิ่งเร้าหรืออุปกรณ์ที่ช่วยให้เด็กได้พัฒนาการด้านสังเกตให้มากที่สุด ควรฝึกให้เด็กได้ซักถามด้วยการสนทนาก่อนรับประทานอาหาร ก่อนเข้านอนหรือ โอกาสใดที่อยู่กับลูก พ่อแม่ควรซักถามเด็กเกี่ยวกับความทรงจำ และด้านการหาเหตุผลบ้าง ไม่ควรจำกัดคุณลักษณะในการถามของเด็ก

4) การตอบคำถาม ความอยากรู้อยากเห็นเป็นปัจจัยสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่ชอบซักถามด้วยคำถามแปลก ๆ พ่อแม่ ผู้ปกครองควรให้ความสนใจที่จะตอบคำถามเหล่านั้นและหาทางกระตุ้นให้เด็กหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งเป็นวิธีที่จะนำไปสู่การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

5) การแสดงความคิดเห็น พ่อแม่พึงให้ออกาสแก่ลูกในการแสดงความคิดเห็นในการถกเถียงและอภิปรายปัญหาต่างๆ เปิดโอกาสให้ลูกแสดงความคิดเห็น ตัดสินใจได้อย่างอิสระ พ่อแม่อาจเพียงให้ความคิดเห็นแนะแนวทางเพื่อช่วยให้เด็กมีข้อมูลเพียงพอและสามารถตัดสินใจด้วยตนเอง

6) การให้รางวัล คำชมเชย พ่อแม่ควรให้รางวัล คำชมเชย ร่วมแสดงความคิดเห็นและเห็นเป็นเรื่องสำคัญเป็นการย้ำให้เห็นว่าสิ่งที่เด็กทำไปนั้นถูกต้อง

7) การตัดสินใจร่วมกัน และรับผิดชอบร่วมกัน สมาชิกในครอบครัวควรมีการตัดสินใจร่วมกันหรือประนีประนอมกัน หากมีการโต้แย้งกันอย่างรุนแรงควรแก้ไขด้วยวิธีการละมุนละไมไม่แข็งกร้าว สมาชิกในครอบครัวควรวางวิธีการปฏิบัติให้สอดคล้องกัน

8) การจัดสิ่งแวดล้อมที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก พ่อแม่ควรจัดบรรยากาศที่เป็นอิสระ ไม่เคร่งครัดจนเกินไป หรือทำให้เด็กเป็นกังวลมากเกินไป นอกจากนั้นควรจัดหาเครื่องมือ เครื่องใช้ สถานที่ที่ปลอดภัยเพื่อให้เด็กได้มีการทดลอง ค้นคว้า



สำรวจ ทดลอง จัดหาหนังสือภาพนิทาน อุปกรณ์ระบายสี จัดมุมหนังสือ ควรมีการเล่นกีฬา  
นันทนาการร่วมกัน หรือพาไปชมภาพยนตร์

อาจกล่าวได้ว่า พ่อแม่และผู้ปกครองมีโอกาสในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และมีบทบาทสำคัญยิ่ง ไม่เพียงแต่การปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเท่านั้นแต่ยังช่วยให้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้พัฒนาอย่างเต็มที่ในขั้นสูงขึ้นไป

### 3.3 บทบาทของครูในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ครูเป็นผู้ที่มีบทบาทสำคัญในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กโดยการจัดการเรียนการสอนและส่งเสริมให้เด็กทำกิจกรรมต่าง ๆ ได้อย่างอิสระทั้งด้านความรู้ ความคิด และเจตคติในการตอบสนองต่อสังคม ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของทอเรนซ์ (Torrance, 1963 อ้างถึงใน อารี รังสินันท์ 2528: 56) ที่กล่าวว่า การสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เน้นการสอนให้เด็กรู้จักคิดและกล้าแสดงออกซึ่งจะต้องสอนอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการจัดกิจกรรมและการจัดสภาพแวดล้อมให้ตอบสนองต่อพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ตามวัยของเด็ก

อารี รังสินันท์ (2528: 103-104) ได้กล่าวถึงวิธีการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ไว้ดังนี้

- 1) ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ไม่ควรใช้วิธีให้เด็กทำตามคำสั่งอยู่ตลอดเวลา
- 2) ส่งเสริมให้เด็กเป็นคนช่างสังเกต ช่างซักถาม มีความกระตือรือร้นในการซักถามและตอบคำถาม
- 3) สนใจและตั้งใจฟังคำถามแปลก ๆ ใหม่ ๆ ของเด็กและยอมรับความคิดแปลก ๆ ของเด็ก
- 4) แสดงให้เห็นว่าความคิดของเด็กมีประโยชน์ มีคุณค่า โดยการให้กำลังใจ ชมเชย ยกย่องและนำผลงานของเด็กไปใช้ให้เกิดประโยชน์
- 5) ส่งเสริมให้เด็กมีความคิดริเริ่ม นอกจากจะยอมรับความคิดแปลก ๆ ของเด็กแล้วก็ไม่ควรตำหนิหรือวิจารณ์ความคิดของเด็ก
- 6) ส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง สำรวจ ค้นคว้า ทดลองด้วยความสนใจของตนเอง มิใช่เพื่อหวังคะแนนที่จะได้รับ
- 7) กระตุ้นให้เด็กมีบุคลิกภาพสร้างสรรค์ด้วยการส่งเสริมความอยากรู้อยากเห็นและการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง
- 8) ส่งเสริมให้เด็กประสบความสำเร็จ ให้กำลังใจยกย่องและชมเชย

9) ขจัดความกลัว ความก้าวร้าวของเด็กและสร้างความเชื่อมั่นและความมั่นคงปลอดภัยแก่เด็ก

ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1979) อ้างถึงใน อารี พันธุ์ฉิม 2546: 166-167) ได้เสนอแนวคิดในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยเน้นการปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูและนักเรียน ดังนี้

1) การส่งเสริมให้เด็กถามและให้ความสนใจต่อคำถามที่แปลกๆของเด็ก โดยพ่อแม่หรือครูไม่ควรมุ่งที่คำตอบที่ถูกเพียงอย่างเดียว เพราะในการแก้ปัญหา แม้ว่าเด็กจะใช้วิธีการเดาหรือเสี่ยงบ้างก็ควรยอมรับ แต่ควรกระตุ้นให้เด็กค้นหาคำตอบโดยใช้การสังเกตและประสบการณ์ของตัวเอง

2) ตั้งใจฟังและเอาใจใส่ต่อความคิดแปลกๆ ของเด็กด้วยใจเป็นกลางเมื่อเด็กแสดงความคิดเห็นในเรื่องใด แม้เป็นความคิดที่ไม่เคยได้ยินมาก่อนก็อย่าลิดรอนความคิดนั้น แต่รับฟังไว้ก่อน

3) กระตุ้นหรือรับต่อคำถามแปลกๆ ของเด็กด้วยการตอบคำถามอย่างมีชีวิตชีวา หรือชี้แนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ ด้วยตนเอง

4) แสดงให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่าและนำไปใช้ให้เกิดประโยชน์ได้

5) กระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กเรียนรู้ด้วยตนเอง ควรยกย่องเด็กที่มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง ครูอาจเปลี่ยนบทบาทเป็นผู้ชี้แนะ ลดการอธิบายและบรรยายลงบ้าง แต่เพิ่มให้นักเรียนมีส่วนร่วมริเริ่มกิจกรรมด้วยตนเองมากขึ้น

6) เปิดโอกาสให้นักเรียนเรียนรู้ค้นคว้าอย่างต่อเนื่องอยู่เสมอ

7) ฟังระลึกว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป

8) ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเองและยกย่องชมเชยเมื่อเด็กมีจินตนาการที่แปลกและมีคุณค่า

อย่างไรก็ตามในการที่ครูจะมีส่วนในการส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ ครูจะต้องเป็นผู้มีความคิดสร้างสรรค์ดังที่ อารี รังสินันท์ (2528: 95-101) กล่าวถึงลักษณะของครูที่มีความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1) มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ คือ เป็นผู้ที่มีความคิดแปลกใหม่ กล้าทดลองมีความยืดหยุ่นทั้งความคิดและการกระทำ ใจกว้างและยอมรับฟังความคิดเห็นของเด็กและให้อิสระกับเด็กในการแสดงออก

2) เป็นแหล่งความรู้และมีความรอบรู้ สนใจค้นคว้าและสำรวจสิ่งต่าง ๆ อย่างกว้างขวางและร่วมมือกับนักเรียนในการสำรวจ ค้นคว้าและวิเคราะห์ปัญหาได้อย่างมีประสิทธิภาพ

3) มีความสนใจรอบคอบ โดยปรับความสนใจในกิจกรรมต่าง ๆ ทันต่อเหตุการณ์และสภาพแวดล้อมที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างรวดเร็ว

4) มีความสนใจนักเรียนและมีความตั้งใจจริงในการทำงานร่วมกับเด็ก สำรวจความบกพร่องและจุดอ่อนของเด็กแต่ละคน แล้วนำมาประมวลเป็นข้อมูลในการจัดกิจกรรมการเรียนเพื่อส่งเสริมนักเรียนตามความสามารถและความถนัด

5) มีอารมณ์ขัน ครูที่มีอารมณ์ขันไม่เพียงแต่ทำให้บรรยากาศในการเรียนการสอนเป็นไปอย่างราบรื่นเท่านั้น แต่จะนำความสนุกสนานและผ่อนคลายความตึงเครียดมาสู่นักเรียนด้วย คนที่มีอารมณ์ขันมักมองปัญหาในแง่ไม่เครียดสามารถเรียนรู้จากความล้มเหลว พัฒนาความคิด นำไปสู่การแก้ไขข้อบกพร่องที่เกิดขึ้นได้เป็นอย่างดี

6) มีสุขภาพดี มีบุคลิกภาพที่เหมาะสมทั้งร่างกาย ความคิดและการกระทำ เป็นแบบอย่างของความเจริญงอกงามแห่งตน มีคุณสมบัติส่วนตัวดี เป็นผู้ที่มียุติธรรมดี แต่งกายเหมาะสมกับวัย โอกาสและสถานที่ มีบุคลิกภาพที่ดี สามารถปรับตัวและติดต่อประสานงานกับผู้อื่น ได้ดี

จากแนวคิดดังกล่าวสามารถสรุปได้ว่า ครูสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนด้วยการจัดกิจกรรมที่เหมาะสม ส่งเสริมให้เด็กใช้จินตนาการของตนเอง ให้เด็กได้แสดงความคิดอย่างอิสระ ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออก ใ้รางวัลเพื่อกระตุ้นให้เด็กแสดงความคิดสร้างสรรค์ แสดงให้เด็กเห็นว่าความคิดของเด็กนั้นมีคุณค่า การสร้างปัญหาให้นักเรียนหาวิธีแก้ปัญหาหลาย ๆ วิธี เปิดโอกาสแบบประชาธิปไตยให้แก่เด็ก การตั้งคำถามพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และที่สำคัญคือ ครูต้องเป็นคนมีความคิดสร้างสรรค์และมีใจกว้าง

### 3.4 ปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการคิดและความคิดสร้างสรรค์

การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กนอกจากครูจะมีส่วนเกี่ยวข้องแล้ว ยังมีปัจจัยอื่นที่สามารถพัฒนากระบวนการคิดของเด็กได้ ดังที่ สมร ทองดี (2536: 302-308) ได้อธิบายถึงปัจจัยที่เกี่ยวข้องกับกระบวนการความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย

1) ลักษณะการอบรมเลี้ยงดูของบิดามารดา ซึ่งบิดามารดาเป็นผู้เลี้ยงดูตลอดจนสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาความคิด และเป็นบุคคลสำคัญที่มีต่อการพัฒนากระบวนการความคิดและความคิดสร้างสรรค์ ให้เด็กได้พัฒนาตนได้เต็มศักยภาพ

2) การจัดกระบวนการเรียนการสอน พ่อแม่และโรงเรียนมีความสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ โรงเรียนเป็นสถาบันแห่งที่สองที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมและพัฒนาการให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะสถานศึกษามีบทบาทในการให้ความรู้และจัดมวลประสบการณ์อย่างกว้างขวางและเหมาะสมแก่เด็กแต่ละวัยโดยผ่านกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ซึ่งมีองค์ประกอบที่สำคัญคือ หลักสูตร พฤติกรรมการสอนของครู และบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

3) การส่งเสริม สนับสนุนจากสังคมและสื่อมวลชน ได้แก่ หนังสือพิมพ์ วิทยุ โทรทัศน์ และภาพยนตร์ นับว่าเป็นปัจจัยที่สำคัญยิ่งอีกประการหนึ่ง ถ้าหากเด็กและเยาวชนได้รับข้อมูลข่าวสารได้เห็นรายละเอียดจากสื่อมวลชนได้มากก็จะกระตุ้นให้เด็กและเยาวชน ได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนได้เป็นอย่างดี

4) ลักษณะเฉพาะของแต่ละบุคคล นับเป็นปัจจัยสำคัญของการพัฒนากระบวนการคิดและความคิดสร้างสรรค์ ส่วนมีแนวโน้มที่จะช่วยให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ได้เป็นอย่างดี

จากที่กล่าวมาแล้วจะเห็นได้ว่า ปัจจัยต่างๆ เหล่านี้ล้วนเป็นสิ่งสำคัญในอันที่จะช่วยพัฒนาและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก หากได้รับการส่งเสริมที่ถูกต้องก็จะเป็นผลดีต่ออนาคต ต่อสังคม และต่อประเทศชาติ

### 3.5 แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบเป็นเครื่องมือที่สร้างขึ้นเพื่อตรวจสอบ วัดหรือประเมินคุณสมบัติบางอย่างที่คาดหวังไว้ว่าจะมีอยู่ในตัวบุคคลที่ต้องการวัด วณิช สุทธรัตน์ (2547: 249) ได้อธิบายว่า “การสร้างแบบทดสอบแต่ละชุด จะต้องคำนึงถึงรู้ความคิดหรือทฤษฎีต่างๆ ที่กล่าวถึงองค์ประกอบของสิ่งที่ต้องการวัด ว่าประกอบด้วยรายละเอียดอะไรบ้าง องค์ประกอบต่างๆ มีความสัมพันธ์เชื่อมโยงกันในลักษณะใด” แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ในปัจจุบันส่วนเป็นแบบทดสอบที่ใช้วัดความคิดแบบอนกนัยสำหรับเด็กวัยต่างๆ ซึ่งยังไม่เป็นข้อยุติในหมู่นักจิตวิทยาว่า แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่มีความสมบูรณ์จริงๆ นั้น จะต้องประกอบด้วยองค์ประกอบอะไรบ้าง ผลที่ตามมาก็คือ ไม่สามารถกำหนดค่าความเที่ยงตรงและค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบแต่ละชุดได้อย่างสมบูรณ์แน่นอน ขณะเดียวกัน ไม่สามารถบอกได้ว่า ผลที่ได้จากการทำแบบทดสอบ กับความสามารถที่มีอยู่จริงๆ ในเรื่องนี้มีความสัมพันธ์กันในระดับใด ดังนั้นความสามารถในเชิงพยากรณ์ของแบบทดสอบเหล่านั้นจึงยังหาข้อยุติไม่ได้เช่นเดียวกัน

อย่างไรก็ตาม อารี พันธุ์มณี (2543: 202-208) ได้อธิบายถึงการศึกษาเกี่ยวกับแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า “ในประเทศไทยว่า การศึกษาเรื่องแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในประเทศไทยก็ได้ศึกษาค้นคว้าจากแนวคิดของนักจิตวิทยาและนักการศึกษาที่มี

ชื่อเสียงในด้านความคิดสร้างสรรค์ของต่างประเทศ เช่น กิลฟอร์ด ทอเรนซ์ เป็นต้น โดยนำเอาแบบทดสอบเดิมมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับเด็กไทย เน้นการกำหนดสิ่งเร้าที่ช่วยให้เด็กคิดและวัดองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์คือ ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว และความคิดละเอียดลออเช่นกัน”

ในการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ในปัจจุบันมีดังต่อไปนี้

1) แบบทดสอบความคิดคล่องแคล่วของกิลฟอร์ดและคริสเตนเสน (Guilford and Christensen Fluency Test) แบบทดสอบนี้คิดขึ้นเพื่อวัดความคิดกระจาย โดยมุ่งตัวประกอบในแต่ละเซลล์ตามโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง ซึ่งมี 3 มิติ คือ เนื้อหาที่คิด (Content) วิธีคิด (Operation) และผลผลิตแห่งความคิด (Product)

2) แบบทดสอบวอลเลซและโคแกน (Wallach and Kogan) แบบทดสอบนี้ประกอบด้วยแบบทดสอบย่อย 5 ฉบับ ใช้เวลา 5 นาที

3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ (Torrance Test of Creative Thinking) ศาสตราจารย์ ดร.อี พอล ทอเรนซ์ แห่งมหาวิทยาลัยจอร์เจีย สหรัฐอเมริกาเป็นผู้พัฒนาเครื่องมือความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีทั้งแบบสำรวจ แบบทดสอบหลายรูปแบบ สำหรับแบบทดสอบของทอเรนซ์ (Torrance) ได้พัฒนาขึ้นภายในขอบเขตและเนื้อหาทางการศึกษา (อาร์ รีจิสันท์ 2545: 217-218)

สำหรับงานวิจัยครั้งนี้ กล่าวเฉพาะแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก เนื่องจากเป็นแบบทดสอบที่นำมาใช้เป็นเครื่องมือเก็บข้อมูลในการศึกษาครั้งนี้

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่ง ทอร์เรนซ์ (Torrance) เป็นผู้สร้างขึ้น และอาร์ รีจิสันท์ ได้นำมาแปลเป็นภาษาไทยสำหรับใช้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์เด็กไทย ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด คือ

กิจกรรมที่ 1 การวาดภาพ ให้วาดภาพต่อจากสิ่งเร้าที่กำหนด โดยให้ต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นและน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดนั้นให้แปลกที่สุด

กิจกรรมที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์ ให้วาดต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีจำนวน 10 ภาพ ให้ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจและน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจ

กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน ให้ต่อเติมภาพจากเส้นขนานจำนวน 30 คู่ แต่ละคู่มีความสูง 2.5 ซม. เส้นคู่ขนานมีระยะห่าง 0.8 , 1.3 และ 1.7 ซม. เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้น

คู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จ ให้แปลกและน่าสนใจ

กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาสอบกิจกรรมละ 10 นาที การทำกิจกรรมเน้นการวาดภาพที่แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจและวาดจากความคิดของเด็กเองหรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพที่วาด ในการทดสอบ ผู้ทำการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยให้เป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ตื่นเต้น และใช้คำพูดและสร้างแรงจูงใจให้เด็กเห็นความจำเป็นในการทำแบบทดสอบ เน้นความสนุกสนาน มุ่งขจัดความกลัวเพื่อให้เด็กเกิดความสบายใจ รู้สึกอบอุ่นทางจิตใจ

จากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวมานั้น ผู้วิจัยได้เลือกแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ของทอแรนซ์ เป็นแบบทดสอบในการศึกษาครั้งนี้ด้วยเหตุผลดังนี้

- 1) เป็นแบบทดสอบที่ให้อิสระทางความคิดสามารถแสดงออกและจินตนาการได้อย่างอิสระเป็นการสะท้อนความคิดตนเองผ่านรูปภาพและการตั้งชื่อภาพ
- 2) เป็นแบบทดสอบที่เหมาะสมกับระดับอายุของเด็ก ทั้งสิ่งเร้าในแบบทดสอบและเวลาในการทำแบบทดสอบ
- 3) สามารถวัดได้ครอบคลุมองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ความคล่องในการคิด ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ

#### 4. แนวคิดเกี่ยวกับแบบฝึก

##### 4.1 ความหมายของแบบฝึก

แบบฝึกมีความสำคัญต่อผู้เรียนไม่น้อย ในการที่จะช่วยเสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียนได้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจได้รวดเร็วขึ้น มีผู้กล่าวถึงความหมายของแบบฝึกไว้ดังนี้

จินตนา ไบกาซูยี (2535 อ้างใน สุนันทา สุนทรประเสริฐ 2544: 2) กล่าวว่าแบบฝึกหรือแบบฝึกหัดเป็นสื่อการเรียนสำหรับผู้เรียนได้ฝึกปฏิบัติ เพื่อช่วยเสริมให้เกิดทักษะและความแตกฉานในบทเรียน

ในขณะที่ พันทิพย์ รัตนราช (2538: 13) ได้กล่าวไว้ว่า แบบฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนประเภทหนึ่งที่จะช่วยฝึกฝนให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ ฝึกฝนความคิดและพัฒนาทักษะทางภาษาให้ดีขึ้น ทั้งนี้เพราะแบบฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ผู้เรียนสามารถฝึกฝนได้ด้วยตนเอง หรือฝึกโดยมีครูผู้สอนควบคุม และผู้ฝึกจะฝึกได้ตลอดเวลาทั้งในและนอกห้องเรียน โดยฝึกให้เป็นไปตามขั้นตอน ตามลำดับความยากง่ายซึ่งจะทำให้ผู้เรียนมีพัฒนาการที่สูงขึ้น

นอกจากนี้ สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544: 2) ได้กล่าวว่า “แบบฝึกหรือแบบฝึกหัด คือ สื่อการเรียนการสอนชนิดหนึ่งที่มีลักษณะให้กับผู้เรียน หลังจากเรียนจบเนื้อหาในช่วงหนึ่ง ๆ เพื่อฝึกฝนให้เกิดความรู้ความเข้าใจ รวมทั้งเกิดความชำนาญในเรื่องนั้นๆ อย่างกว้างขวางมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับ บุญชม ศรีสะอาด (2546: 50) ที่กล่าวว่า แบบฝึกหรือชุดฝึกเป็นสื่อการเรียนการสอนเป็นรายบุคคลเพื่อช่วยฝึกให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ในเนื้อหาสาระวิชาต่างๆ มีทักษะในด้านต่างๆ...”

จากความคิดเห็นดังกล่าวจึงพอสรุปได้ว่า แบบฝึกหรือแบบฝึกหัดเป็นสื่อการเรียนการสอนที่ช่วยให้ผู้เรียน ได้ฝึกทักษะอันส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ เกิดความคิด ความเข้าใจในเรื่องนั้นๆ ได้อย่างแตกฉาน ทั้งนี้ผู้เรียนสามารถใช้แบบฝึกได้ด้วยตนเองหรือมีครูควบคุมก็ได้

#### 4.2 ส่วนประกอบของแบบฝึก

สุวิทย์ มูลคำและสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550: 61-62) ได้กล่าวถึงส่วนประกอบของแบบฝึกหรือแบบฝึกหัดไว้ดังนี้

**4.2.1 คู่มือการใช้แบบฝึก** เป็นเอกสารสำคัญประกอบการใช้แบบฝึกว่าใช้เพื่ออะไรและมีวิธีการใช้อย่างไร เช่น ใช้เป็นงานฝึกทำแบบเรียน ใช้เป็นการบ้านหรือใช้สอนซ่อมเสริม ควรประกอบด้วย

- 1) ส่วนประกอบของแบบฝึก จะระบุว่าในแบบฝึกชุดนี้มีแบบฝึกทั้งหมดกี่ชุด อะไรบ้างและมีส่วนประกอบอื่น ๆ หรือไม่ เช่น แบบทดสอบหรือแบบบันทึกผลการประเมิน
- 2) สิ่งที่ครูหรือนักเรียนต้องเตรียม (ถ้ามี)จะเป็นการบอกให้ครูหรือนักเรียนเตรียมตัวให้พร้อมล่วงหน้าก่อนเรียน
- 3) จุดประสงค์ในการใช้แบบฝึก
- 4) ขั้นตอนในการใช้บอกเป็นข้อ ๆ ตามลำดับการใช้และอาจเขียนในรูปแบบของแนวการสอนหรือแผนการสอนจะชัดเจนยิ่งขึ้น
- 5) เฉลยแบบฝึกในแต่ละชุด

**4.2.2 แบบฝึก** เป็นสื่อที่สร้างขึ้นเพื่อให้ผู้เรียนฝึกทักษะเพื่อให้เกิดความรู้ที่ถาวรควรมีส่วนประกอบดังนี้

- 1) ชื่อชุดฝึกในแต่ละชุดย่อย
- 2) จุดประสงค์
- 3) คำสั่ง
- 4) ตัวอย่าง

- 5) ชุดฝึก
- 6) ภาพประกอบ
- 7) ข้อทดสอบก่อนและหลังเรียน
- 8) แบบประเมินบันทึกผลการใช้

#### 4.2 ขั้นตอนการสร้างแบบฝึก

การสร้างแบบฝึกหรือแบบฝึกหัด สุวิทย์ มูลคำและสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550: 65) ได้อธิบายถึงขั้นตอนการสร้างแบบฝึก สรุปได้ดังนี้

- 1) วิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน เช่น
  - (1) ปัญหาที่เกิดขึ้นขณะสอน
  - (2) ปัญหาการผ่านจุดประสงค์ของนักเรียน
  - (3) ผลจากการสังเกตพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์
  - (4) ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 2) ศึกษาจากรายละเอียดของหลักสูตรเพื่อวิเคราะห์ปัญหา จุดประสงค์และ  
กิจกรรม
- 3) พิจารณาแนวทางแก้ปัญหาและเลือกเนื้อหาที่จะสร้างแบบฝึกนั้นว่าจะทำเรื่อง  
ใดบ้าง
- 4) ศึกษารูปแบบของการสร้างแบบฝึกจากเอกสารตัวอย่าง
- 5) ออกแบบแบบฝึกแต่ละชุดให้มีรูปแบบหลากหลายน่าสนใจ
- 6) ลงมือสร้างแบบฝึกแต่ละชุด พร้อมทั้งแบบทดสอบก่อนและหลังเรียนให้  
สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
- 7) ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
- 8) นำไปทดลองใช้แล้วบันทึกผลเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่อง
- 9) ปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
- 10) นำไปใช้จริงและเผยแพร่ต่อไป

อย่างไรก็ตาม สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544 : 14) กล่าวถึงวิธีการสร้างแบบฝึกไว้ว่า ขั้นตอนการสร้างแบบฝึกจะคล้ายคลึงกับการสร้างนวัตกรรมทางการศึกษาประเภทอื่น ๆ ซึ่งมีรายละเอียดดังนี้

- 1) วิเคราะห์ปัญหาและสาเหตุจากการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนเช่นปัญหาที่เกิดขึ้นในขณะทำการสอน ปัญหาการผ่านจุดประสงค์ของนักเรียน ผลจากการสังเกตพฤติกรรมที่ไม่พึงประสงค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน



- 2) ศึกษารายละเอียดในหลักสูตร เพื่อวิเคราะห์เนื้อหา จุดประสงค์และกิจกรรม
- 3) พิจารณาแนวทางแก้ปัญหาที่เกิดขึ้นจากข้อ 1 โดยการสร้างแบบฝึกและเลือกเนื้อหาในส่วนที่จะสร้างแบบฝึกนั้นว่าจะทำเรื่องใดบ้าง กำหนดเป็นโครงเรื่องไว้
- 4) ศึกษารูปแบบของการสร้างการแบบฝึกจากเอกสารตัวอย่าง
- 5) ออกแบบชุดฝึกแต่ละชุด ให้มีรูปแบบที่หลากหลาย น่าสนใจ
- 6) ลงมือสร้างแบบฝึกในแต่ละชุด พร้อมทั้งข้อทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและจุดประสงค์การเรียนรู้
- 7) ส่งให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ
- 8) นำไปทดลองใช้ แล้วบันทึกผลเพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไขส่วนที่บกพร่อง
- 9) ปรับปรุงจนมีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้
- 10) นำไปใช้จริงและเผยแพร่ต่อไป

จากวิธีการและขั้นตอนการสร้างแบบฝึกข้างต้นนี้ อาจสรุปได้ว่าการสร้างแบบฝึกจะทำได้โดยการวิเคราะห์ปัญหา ศึกษาหลักสูตร หาทางแก้ปัญหาโดยใช้แบบฝึก สร้างและออกแบบชุดฝึก ให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบ ทดลองใช้และปรับปรุง นำไปใช้จริงและเผยแพร่ต่อไป

#### 4.4 หลักในการสร้างแบบฝึก

บัดด์ (Butts, 1974 อ้างอิงใน นิตยา กิจโร 2530: 40) ได้เสนอหลักในการสร้างแบบฝึกไว้ดังนี้

- 1) ก่อนที่จะสร้างแบบฝึกจะต้องกำหนดโครงสร้างได้คร่าว ๆ ก่อนว่าจะเขียนแบบฝึกเกี่ยวกับเรื่องอะไร มีวัตถุประสงค์อย่างไร
- 2) ศึกษาทางด้านวิทยาศาสตร์และเอกสารที่เกี่ยวข้องกับเรื่องที่จะทำ
- 3) เขียนวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมและเนื้อหาให้สอดคล้องกัน
- 4) แจกวัตถุประสงค์เชิงพฤติกรรมออกเป็นกิจกรรมย่อยๆ โดยคำนึงถึงความเหมาะสมของนักเรียน
- 5) กำหนดอุปกรณ์ที่จะใช้ในกิจกรรมแต่ละตอนให้เหมาะสมกับแบบฝึก
- 6) กำหนดเวลาที่ใช้ในแบบฝึกแต่ละตอนให้เหมาะสม
- 7) ประเมินผลจะประเมินผลก่อนหรือหลังเรียนก็ได้

ในขณะเดียวกัน สุวิทย์ มูลคำและสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550: 67-68) ได้ให้ข้อเสนอแนะในการสร้างแบบฝึก สรุปได้ดังนี้

- 1) พึงระลึกอยู่เสมอว่า ต้องให้ผู้เรียนศึกษาเนื้อหาใช้แบบฝึก
- 2) ควรสร้างให้ครอบคลุมเนื้อหาและจุดประสงค์ที่ต้องการ ไม่ยากหรือง่ายเกินไป

- 3) คำนี้ถึงจิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็ก ต้องให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความแตกต่างของผู้เรียน
- 4) ศึกษาแนวทางการสร้างแบบฝึกให้เข้าใจก่อนการสร้าง อาจนำทฤษฎีการเรียนรู้มาประยุกต์ให้เหมาะสมกับเนื้อหา
- 5) แบบฝึกควรมีความหลากหลาย ไม่ซ้ำซาก เพราะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และควรมีรูปแบบที่เหมาะสมกับเนื้อหาวิชา
- 6) ควรมีคู่มือการใช้แบบฝึก เพื่อให้ผู้อื่นนำไปใช้ได้อย่างกว้างขวาง
- 7) การใช้ภาพประกอบเป็นสิ่งสำคัญที่จะช่วยให้แบบฝึกน่าสนใจ น่าติดตาม
- 8) แบบฝึกควรมีคำสั่งการใช้ กำหนดเวลาที่ชัดเจน กระดาษที่ใช้จัดทำควรมีคุณภาพที่เหมาะสม

#### 4.5 ลักษณะของแบบฝึกที่ดี

สุภาพร จันทร์กลัด (2540: 29) กล่าวถึงลักษณะของแบบฝึกที่ดีไว้ดังนี้

- 1) เกี่ยวข้องกับการเรียนที่เรียนมาแล้ว
- 2) เหมาะสมกับระดับ วัย หรือความสามารถของเด็ก
- 3) มีคำชี้แจงสั้น ๆ ที่ทำให้เด็กเข้าใจวิธีทำได้ง่าย
- 4) ใช้เวลาเหมาะสม คือ ไม่ใช่เวลานานหรือเร็วเกินไป
- 5) เป็นสิ่งที่น่าสนใจ ทำทาบให้แสดงความสามารถ

สำหรับ พันทิพย์ รัตนราช (2538: 13) ก็ได้สรุปไว้ว่า แบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะดังนี้

- 1) เหมาะสมกับระดับชั้นเรียน วัย และความสามารถของผู้เรียน
- 2) มีให้เลือกทั้งแบบตอบอย่างจำกัด และแบบตอบอย่างเสรี
- 3) มีข้อเสนอแนะในการใช้แบบฝึก
- 4) มีคำสั่งหรือตัวอย่างในแบบฝึก
- 5) มีรูปแบบน่าสนใจ และทำทาบให้นักเรียนได้แสดงความสามารถ

ดังนั้นจึงอาจสรุปได้ว่าแบบฝึกที่ดีควรมีลักษณะครอบคลุมและสอดคล้องกับเนื้อหา คำสั่งที่ชัดเจน คำนี้ถึงหลักจิตวิทยา รูปแบบที่น่าสนใจ ศึกษาได้ด้วยตนเอง

#### 4.6 ทฤษฎีที่นำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบฝึกการวาดภาพ

ในการสร้างแบบฝึกเพื่อใช้ในการสอนนั้นต้องใช้หลักการทางจิตวิทยาการศึกษา เข้าช่วยเพื่อให้แบบฝึกมีประสิทธิภาพ มีความสมบูรณ์ เหมาะสมกับการนำไปใช้ สุจริต เพียรชอบ และสายใจ อินทรมพรรษ์ (2542: 52- 62) ได้ศึกษาหลักจิตวิทยาที่เกี่ยวกับการเรียนการสอน ซึ่งสามารถนำมาใช้ในการสร้างแบบฝึกได้ดังต่อไปนี้

1) กฎแห่งการเรียนรู้ของธอร์ไคร์ (Thorndike) เกี่ยวกับกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) ที่สอดคล้องกับการทดลองของวัตสัน (Watson) นั่นคือ สิ่งใดก็ตามที่มีการฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผู้ฝึกทดลองแล้วสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้ามสิ่งใดก็ตามที่ไม่ได้รับการฝึกฝน ทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมทำให้ได้ไม่ดีเหมือนเดิม ต่อเมื่อมีการฝึกฝนหรือกระทำซ้ำ ๆ ก็จะช่วยให้เกิดทักษะเพิ่มขึ้น

2) ความแตกต่างระหว่างบุคคล เป็นสิ่งที่ครูควรคำนึงด้วยว่านักเรียนแต่ละคนมีความรู้ ความถนัด ความสามารถและความสนใจที่แตกต่างกัน ฉะนั้นการสร้างแบบฝึกจึงควรพิจารณาความเหมาะสมไม่ยากหรือง่ายเกินไปและควรมีหลายแบบ

3) การจูงใจผู้เรียน ครูสามารถจัดทำได้โดยการจัดทำแบบฝึกจากง่ายไปหายาก เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน เป็นการกระตุ้นให้ติดตามต่อไปและทำให้นักเรียนประสบผลสำเร็จในการทำแบบฝึก นอกจากนี้การทำแบบฝึกสั้น ๆ จะช่วยไม่ให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย

4) การนำสิ่งที่มีความหมายต่อชีวิตและการเรียนรู้มาให้ให้นักเรียนได้ทดลองนำภาษาที่ใช้พูด ใช้เขียนในชีวิตประจำวันจะทำให้ผู้เรียนได้เรียนและทำแบบฝึกในสิ่งที่ใกล้ตัว นอกจากจะจำได้แม่นยำแล้ว นักเรียนยังสามารถนำหลักการและความรู้ที่ได้รับไปใช้ประโยชน์ได้อีกด้วย

ผลจากแนวคิดของธอร์ไคร์ (Thorndike) สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการผลิตแบบฝึกทักษะในด้านการวาดภาพได้ดังนี้

1) คำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ผู้ผลิตต้องคำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียนและความแตกต่างทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของผู้เรียน เป็นต้น

2) ลักษณะของแบบฝึกเสริมจะต้องทำให้เกิดผลการเรียนรู้สูงและผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ

3) ลักษณะของแบบฝึกเสริมจะต้องมีความสอดคล้องสัมพันธ์กันในเนื้อหา นั้นและดำเนินไปอย่างราบรื่น

จากทฤษฎีและแนวคิดดังกล่าว จึงอาจสรุปได้ว่า การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ ถ้าเด็กมีพื้นฐานในการวาดภาพหรือมีทักษะในการวาดภาพได้ถูกต้องตามขั้นตอนแล้วเด็กก็จะเกิดประสบการณ์และสามารถวาดภาพได้ถูกต้องกับความเป็นจริงมากขึ้นและถ้าให้เด็กได้มีโอกาสได้สังเกตสิ่งแวดล้อม ได้ฝึกปฏิบัติร่วมกับเพื่อนๆ เด็กก็จะการเรียนรู้เกิดความคล่องในการใช้มือประสานสัมพันธ์กับความคิดและสามารถสร้างผลงานหรือเลือกกิจกรรมต่าง ๆ ด้วยตนเองได้

#### 4.7 ประโยชน์ของแบบฝึก

สุวิทย์ มูลคำ และสุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550 : 53-54) ได้กล่าวถึงประโยชน์ของแบบฝึก สรุปได้ดังนี้

- 1) ทำให้เข้าใจบทเรียนดียิ่งขึ้น ประหยัดค่าใช้จ่าย แรงงานและเวลาของครู
- 2) ทำให้ครูทราบความเข้าใจของนักเรียนที่มีต่อบทเรียน
- 3) ฝึกให้เด็กมีความเชื่อมั่นและสามารถประเมินผลตนเองได้
- 4) ฝึกให้เด็กทำงานตามลำพัง โดยมีความรับผิดชอบในหน้าที่ที่ได้รับ
- 5) ช่วยพัฒนาตามความแตกต่างระหว่างบุคคล
- 6) ช่วยเสริมให้ทักษะคงทน ซึ่งลักษณะการฝึกเพื่อช่วยให้เกิดผลดังกล่าวนี้ ได้แก่
  - (1) ฝึกทันทีหลังจากเด็กเรียนรู้เรื่องนั้นๆ
  - (2) ฝึกซ้ำหลายๆครั้ง
  - (3) เน้นเฉพาะในเรื่องที่ผิด
- 7) เป็นเครื่องมือวัดผลการเรียนหลังจากจบบทเรียนแต่ละครั้งและเพื่อทบทวนตนเอง
- 8) ช่วยให้ครูมองเห็นจุดเด่นจุดด้อยหรือปัญหาได้ชัดเจน

จะเห็นว่าแบบฝึกมีความจำเป็นต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยเฉพาะในสาระทัศนศิลป์ ซึ่งนักเรียนต้องได้รับการฝึกตามขั้นตอน ฝึกคิด และปฏิบัติ จึงถือได้ว่าแบบฝึกช่วยเสริมทักษะให้คงทน เด็กสามารถฝึกหัดได้ตามลำพัง ช่วยทำให้นักเรียนทราบความก้าวหน้าของตนเอง เสริมสร้างทักษะให้กับผู้เรียนให้เกิดการเรียนรู้และเข้าใจได้เร็วขึ้นชัดเจนขึ้นทำให้การเรียนการสอนประสบผลสำเร็จอย่างมีประสิทธิภาพ

### 5. แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ

#### 5.1 ความหมายของความพึงพอใจ

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้หลายประการ ดังนี้

พรณี ช.เจนจิต (2528:288) กล่าวถึงความพึงพอใจไว้ว่า เป็นเรื่องของความรู้สึกที่บุคคลมีต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งมีอิทธิพลทำให้แต่ละคนตอบสนองต่อสิ่งเร้าแตกต่างกันไป บุคคลจะมีความพึงพอใจมากหรือน้อยเกี่ยวกับสิ่งใดนั้น บุคคลรอบข้างมีอิทธิพลอย่างยิ่ง ความพึงพอใจของบุคคลมีแนวโน้มที่จะขึ้นอยู่กับค่านิยมของคนนั้น ความพึงพอใจมีแหล่งที่เกิดจากการอบรมตั้งแต่เด็ก ๆ เป็นไปในลักษณะค่อยๆซึมจากการเลียนแบบพ่อแม่และคนข้างเคียงไม่ต้องมีใครสอน ดังนั้น ความพึงพอใจจึงเป็นเรื่องราวของการเรียนรู้ ประสบการณ์ของบุคคล การรับถ่ายทอดจากความพอใจที่มีอยู่แล้ว

ฉริกา วงษาวดี (2551: 28) ได้ให้ความหมายความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สิ่งที่บุคคลเกิดความชอบ รู้สึกสนใจและสบายใจหรือ ได้รับความสำเร็จตามความมุ่งหมาย

กิติมา ปรีดีดิถ (2529: 321) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกพอใจในงานที่ทำ เมื่องานนั้นให้ประโยชน์ ตอบแทนทั้งทางด้านวัตถุและทางด้านจิตใจ ซึ่งสามารถตอบสนองความต้องการขั้นพื้นฐานของเขาได้ และได้กล่าวถึงแนวคิดที่เกี่ยวกับพื้นฐานความต้องการของมนุษย์ตามทฤษฎีของมาสโลว์ว่า หากความต้องการพื้นฐานของมนุษย์ได้รับการตอบสนอง ก็จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ ซึ่งมาสโลว์ได้แบ่งความต้องการพื้นฐานออกเป็น 5 ชั้นคือ

- 1) ความต้องการทางด้านร่างกาย
- 2) ความต้องการความปลอดภัย
- 3) ความต้องการสังคม
- 4) ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องจากสังคม
- 5) ความต้องการความสมหวังในชีวิต

โวลแมน (Wolman, 1973: 217 อ้างถึงในฉริกา วงษาวดี 2551: 28) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า เป็นความรู้สึกเมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ

สมรภูมิ คุ่มขวัญ (2530: 9) ได้กล่าวว่า ความพึงพอใจเกิดจากการตอบสนองของบุคคล ซึ่งแยกออกเป็น 2 อย่าง ดังนี้

- 1) ความต้องการภายนอก หรือความต้องการทางกายภาพ เช่น การได้ทำงานที่ตนถนัด ความมั่นคงในหน้าที่การงาน เป็นต้น
- 2) ความต้องการภายใน หรือความต้องการทางจิตใจ เช่น ความเป็นเพื่อน การเป็นที่ยอมรับ การประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน เป็นต้น

จากความหมายของความพึงพอใจที่บุคคลต่างๆ ได้กล่าวไว้ สรุปได้ว่า ความพึงพอใจหมายถึงระดับความรู้สึกพอใจซึ่งเป็นผลมาจากความสนใจ เกิดความชอบของบุคคลที่มีต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งเกิดจากความต้องการภายนอกและความต้องการภายใน

## 5.2 ความสำคัญของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นสิ่งสำคัญ การที่บุคคลจะเกิดความพึงพอใจในการเรียนต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างมากระตุ้นให้เกิดเจตคติต่อการเรียนนั้น เสถียร เหลืองอร่าม (2519: 88) กล่าวว่า ความพึงพอใจของบุคลากรเป็นสิ่งสำคัญในการบริหาร เพราะจะช่วยก่อให้เกิดผลประโยชน์แก่ผู้เกี่ยวข้องและองค์กรดังนี้

- 1) ทำให้เกิดความร่วมมือ ร่วมใจเพื่อบรรลุวัตถุประสงค์ขององค์กร

- 2) สร้างความจงรักภักดี มีสัจย์ต่อหมู่คณะและองค์การ
- 3) เกื้อหนุนให้ระเบียบข้อบังคับเกิดผลในด้านการควบคุมประพฤติของพนักงาน เจ้าหน้าที่ให้ปฏิบัติตนอยู่ในกรอบแห่งระเบียบวินัยและมีศีลธรรมอันดีงาม
- 4) สร้างสามัคคีธรรมในหมู่และก่อให้เกิดพลังร่วม (Group effort) ในหมู่คณะทำให้เกิดพลังสามัคคี อันสามารถจะฝ่าฟันอุปสรรคทั้งหลายขององค์กรได้
- 5) เสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลในองค์กรกับนโยบายและวัตถุประสงค์ขององค์การ
- 6) เกื้อหนุนและจูงใจให้สมาชิกของหมู่คณะหรือองค์การเกิดความคิดสร้างสรรค์ ในกิจกรรมต่าง ๆ ขององค์การ

สุริยา พุฒพวง (2537:3) ได้เสนอแนะว่า การที่บุคคลมีความพึงพอใจจะทำให้บุคคลแสดงพฤติกรรม ดังนี้

- 1) มีความเอาใจใส่ต่องาน ขยันติดตามผลงานที่ได้รับมอบหมายอยู่เสมอเมื่อพอข้อบกพร่องเสียหายก็จะพยายามแก้ไขหรือชี้แจงให้ผู้บังคับบัญชาทราบ
- 2) เห็นแก่ประโยชน์ส่วนรวมมากกว่าประโยชน์ส่วนตัว ขอมเสียสละเวลาและความสุขส่วนตัวเพื่องาน โดยไม่ต้องชักชวนหรือขอร้อง มีความสามัคคีเป็นน้ำหนึ่งใจเดียวกัน ไม่แตกแยกเป็นก๊ก เป็นเหล่า
- 4) ไม่ขาดหรือหยุดงานโดยไม่จำเป็น มีความสบายใจที่ได้ทำงานและอยู่ร่วมกับเพื่อนร่วมงาน

สมร คุ่มขวัญ (2530: 9) ได้สรุปว่าความพึงพอใจเกิดจากการตอบสนองความต้องการของบุคคลซึ่งแบ่งออกเป็น 2 อย่าง ดังนี้

- 1) ความต้องการภายนอก หรือความต้องการทางกายภาพ เช่น ความสะอาดสบายในการทำงาน ความมั่นคงในหน้าที่การงาน การได้ทำงานที่ตนเองถนัด เป็นต้น
  - 2) ความต้องการภายใน หรือความต้องการทางจิตใจ เช่น ความเป็นเพื่อน การเป็นที่ยอมรับและได้รับความไว้วางใจจากผู้ร่วมงาน การประสบความสำเร็จในหน้าที่การงาน เป็นต้น
- จึงสรุปได้ว่า ความพึงพอใจของบุคลากรทำให้เกิดความร่วมมือ เสริมสร้างความเข้าใจอันดีระหว่างบุคคลในองค์กร ถ้าบุคคลมีความพึงพอใจมีความเอาใจใส่ต่องาน ขยันเสียสละ ขอมเสียสละเวลาและความสุขส่วนตัวเพื่องาน โดยไม่ต้องชักชวน

### 5.3 วิธีสร้างความพึงพอใจในการเรียน

การที่บุคคลจะเกิดความพึงพอใจในการเรียนนั้น จะต้องอาศัยปัจจัยหลายอย่างมากระตุ้นให้เกิดความรักหรือมีเจตคติที่ดีต่อการเรียน บุคคลที่จะเกิดความพึงพอใจได้จะต้องมี

แรงจูงใจชักจูงให้เกิดขึ้น มีการศึกษาในด้านความสัมพันธ์เชิงเหตุผลและผลระหว่างสภาพจิตใจกับผลการเรียน จุดที่น่าสนใจจุดหนึ่งคือ การสร้างความพอใจในการเรียนตั้งแต่เริ่มต้นให้กับเด็กทุกคน สกินเนอร์ (Skinner, 1972: 96-120 อ้างถึงใน ฌีจิก้า วงษาวดี 2551: 31-33) มีความเห็นว่า “การปรับพฤติกรรมของคนอาจทำได้โดยเทคโนโลยีทางกายและชีวภาพเท่านั้น แต่ต้องอาศัยเทคโนโลยีทางพฤติกรรม ซึ่งหมายถึงเสรีภาพและความภูมิใจ จุดหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษาคือการทำให้คนมีความเป็นตัวของตัวเอง มีความรับผิดชอบต่อการกระทำของตน เสรีภาพ ในความหมายของสกินเนอร์ หมายถึง ความเป็นอิสระจากการควบคุม การวิเคราะห์และเปลี่ยนหรือปรับปรุงรูปแบบให้แก่สิ่งแวดล้อมนั้น โดยทำให้อำนาจการควบคุมอ่อนตัวลงจนบุคคลเกิดความรู้สึกลึกตนว่าตนมิได้ถูกควบคุมหรือแสดงพฤติกรรมใด ๆ ที่เนื่องมาจากความกดดันภายนอก บางอย่าง บุคคลควรได้รับการยกย่องยอมรับในผลสำเร็จของการกระทำ แต่การกระทำที่ควรได้รับการยกย่องมากเท่าใด จะต้องเป็นการกระทำที่ปลอดจากการบังคับหรือสิ่งควบคุมใดๆ มากเท่านั้น นั่นคือ สัดส่วนปริมาณของการยกย่องยอมรับที่ให้แก่การกระทำจะเป็นส่วนกับความเด่นหรือความสำคัญของสาเหตุที่จูงใจให้กระทำ

แนวคิดของสกินเนอร์สรุปได้ว่า เสรีภาพนำไปสู่ความภาคภูมิใจและความภาคภูมิใจนำไปสู่ความเป็นตัวของตัวเอง เป็นผู้มีควมรับผิดชอบต่อการตัดสินใจการกระทำและผลที่เด็กจากการกระทำของตนเอง และนั่นคือ เป้าหมายปลายทางที่แท้จริงของการศึกษา สิ่งที่สกินเนอร์ต้องการเน้น คือ การปรับแก้พฤติกรรมของคนต้องแก้ด้วยเทคโนโลยีพฤติกรรมเท่านั้นจึงจะสำเร็จ ส่วนการใช้เทคโนโลยีของพฤติกรรมนี้กับใคร อย่างไร ที่ไหน ถือเป็นเรื่องการตัดสินใจใช้ศาสตร์ ซึ่งต้องอาศัยภูมิปัญญาของผู้ใช้เท่านั้น

## 6. งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

### 6.1 งานวิจัยเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

ปีทมา กัมพลานนท์ (2537: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษา โดยใช้เกมศิลปะกับการสอนตามปกติ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้เกมศิลปะ มีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนที่เรียนโดยใช้การสอนตามปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น (2548 : บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้ภาพกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนวชิรวิทย์ จังหวัดเชียงใหม่ เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย กิจกรรมภาพจำนวน 10 กิจกรรม และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ ผลการวิจัยพบว่า หลังการทำกิจกรรมภาพของนักเรียนมีคะแนนความคิด

สร้างสรรค์โดยเฉลี่ยสูงขึ้นทุกด้าน ทั้งในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

จันทร์สม คำผา (2547: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การจัดกิจกรรมศิลปะนอกห้องเรียนเพื่อสร้างสรรค์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 โรงเรียนเทศบาลประตูลี้ โดยใช้กิจกรรมศิลปะนอกห้องเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการจัดกิจกรรมศิลปะนอกห้องเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คาราวรรณ ยะเวียง (2541: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาลเมื่อได้รับการสอนจากแผนการจัดกิจกรรมศิลปะชั้นอนุบาล 1 และ 2 ของโรงเรียนบ้านปู จังหวัดลำพูน ผลการวิจัยพบว่า แผนการจัดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น แต่ละแผนมีความเหมาะสมกับระดับอายุ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้น และหลังจากการทำกิจกรรมตามแผนการจัดกิจกรรมศิลปะ นักเรียนมีพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศิรินทรา พันระศรี (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการศึกษากการใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโคกนางามปลาเซียม ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้เข้าร่วมโปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากนักเรียนที่ไม่ได้เข้าร่วม โปรแกรมกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

แก้วใจ อินทรเพชร (2548: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์โรงเรียนมอเหนือ จังหวัดหนองบัวลำภู เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ แผนการจัดประสบการณ์และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะทั้ง 4 ด้านคือ ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรวิวัฒนา ศรีคำภา (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ฉบับรูปภาพที่พัฒนามาจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ และกิจกรรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ



ที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

วิรัตน์ คุ่มคำ (2534: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนวิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีระดมสมอง เครื่องมือที่ใช้ประกอบด้วย ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งภาพรวมและรายด้าน หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

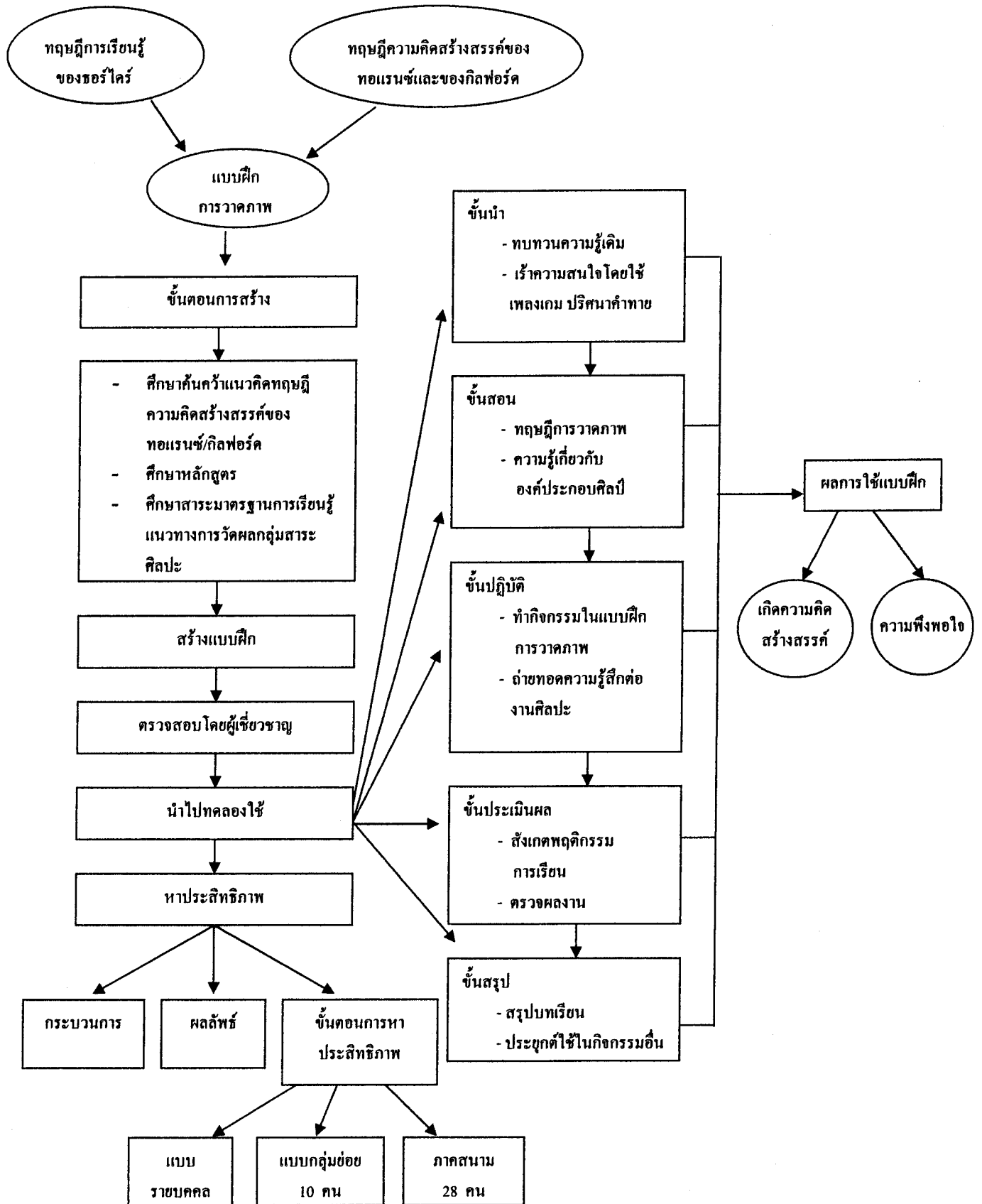
นันทพร จิรขจรชัย (2551: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม ผลการวิจัยพบว่า เด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาดภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม มีความคิดสร้างสรรค์ทั้งภาพรวมและรายด้าน หลังการจัดกิจกรรมสูงกว่าก่อนการจัดกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

## 6.2 งานวิจัยเกี่ยวกับความพึงพอใจ

ณัฐิกา วงษาวดี (2551: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างมโนทัศน์ก่อนการเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างมโนทัศน์ก่อนการเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

สุภณา เอี่ยมสะอาด (2546: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์ ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจในการเรียนของนักเรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยอยู่ในระดับมาก

จากงานวิจัยดังกล่าว แสดงให้เห็นว่า การเรียนการสอนเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนสูงกว่าเดิม อีกทั้งความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถเฉพาะบุคคลที่สามารถพัฒนาได้ ถ้าได้รับการกระตุ้นให้เกิดความคิดสร้างสรรค์อย่างถูกวิธี การใช้สื่ออย่างเหมาะสม รวมถึงใช้วิธีสอนอย่างหลากหลาย และช่วยให้ผู้เรียนได้ใช้จินตนาการในการแสดง ออกอย่างอิสระ และแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก็เป็นอีกวิธีหนึ่งที่จะช่วยส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ และการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สามารถใช้ได้กับการเรียนการสอนทุกวิชา ผู้ศึกษาได้สรุปเป็นกรอบแนวคิดแนวคิดทฤษฎีของทอร์เรนซ์ในข้อ 1-2 และของกิลฟอร์ดในข้อ 4 รวมความคิดสร้างสรรค์ 3 ข้อ ใช้ในการศึกษาได้แผนผังดังต่อไปนี้



ตารางที่ 2.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

## บทที่ 3

### วิธีดำเนินการวิจัย

การศึกษาเรื่องการพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง ผู้ศึกษาค้นคว้าได้กำหนดขั้นตอนในการศึกษาตามลำดับดังนี้

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

#### 1. ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### 1.1 ประชากร

ประชากร ที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือ นักเรียนที่กำลังศึกษาอยู่ในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 84 คน

##### 1.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 28 คน ของโรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง ใช้วิธีสุ่มแบบกลุ่ม โดยวิธีการจับสลากมา 1 ห้องเรียน

#### 2. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยมี 2 ประเภท คือ เครื่องมือที่ใช้ในการทดลองและเครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล มีรายละเอียดดังนี้

##### 2.1 เครื่องมือที่ใช้ในการทดลอง

- 2.1.1 แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 13 แผน แผนละ 2 แบบฝึก
- 2.1.2 แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ รวม 26 แบบฝึก

## 2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการเก็บรวบรวมข้อมูล

2.2.1 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน จำนวน 4 ชุด ชุดที่ 1 จำนวน 1 ภาพ ชุดที่ 2 จำนวน 5 ภาพ ชุดที่ 3 จำนวน 10 ภาพ ชุดที่ 4 จำนวน 2 ภาพ รวมทั้งหมด 18 ภาพ

2.2.2 แบบสอบถามความพึงพอใจ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

## 2.3 การพัฒนาและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ผู้ศึกษาได้กำหนดขั้นตอนในการดำเนินการสร้างเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยตามลำดับ ดังนี้

2.3.1 แผนการจัดการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้สร้างและตรวจสอบตามลำดับขั้นตอนดังต่อไปนี้

### 1) ขั้นตอนการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้

- (1) ศึกษาหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อศึกษาเป้าหมาย โครงสร้าง แนวการดำเนินการและการจัดการเรียนการสอนและเอกสารเสริมความรู้
- (2) ศึกษาคู่มือครู แนวการจัดกิจกรรมการเรียนและเอกสารเสริมความรู้สำหรับการสอนทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เพื่อนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้สอดคล้องกับเนื้อหาและเหมาะสมกับเวลา
- (3) ศึกษาการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้จากตำรา เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง
- (4) จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ผู้สอนใช้สอนจำนวน 13 แผน แผนละ 1 ชั่วโมงแต่ละแผนประกอบด้วย

ก. มาตรฐานการเรียนรู้

ข. สาระสำคัญ

ค. ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

ง. สาระการเรียนรู้

จ. กิจกรรมการเรียนการสอน

ฉ. สื่อการเรียนการสอน

ช. การวัดผลประเมินผล

ซ. บันทึกหลังการสอน

(5) เมื่อดำเนินการเขียนแผนการจัดการเรียนรู้แล้ว ผู้ศึกษาจึงได้ตรวจสอบความชัดเจนของแผนการจัดการเรียนรู้อีกครั้ง โดยพิจารณาว่าหน่วยการเรียนรู้ ชื่อเรื่อง ระยะเวลาดำเนินกิจกรรม สื่อการเรียนการสอน การวัดผลประเมินผลสอดคล้องสัมพันธ์กันและได้สร้างแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 13 แผน ใช้เวลาสอนแผนละ 1 ชั่วโมง ตามตารางดังนี้

ตารางที่ 3.1 ตารางวิเคราะห์สาระในการจัดทำหน่วยการเรียนรู้และแผนการจัดการเรียนรู้

ชื่อหน่วย	แผนการเรียนรู้ที่	สาระ	เวลา / ชั่วโมง
เส้นสร้างสรรค์	1	เส้นตรง แขนงขนาน	1
	2	เส้นโค้ง แขนงสวຍ	1
	3	เส้นหัก เส้นคด	1
	4	ต่อเส้นเป็นภาพ	1
คิดสร้างสรรค์ จินตนาการภาพ	5	การวาดภาพบ้าน	1
	6	การวาดภาพแมลง	1
	7	การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้	1
	8	การวาดภาพยานพาหนะ	1
	9	การวาดภาพดอกไม้	1
	10	การวาดภาพต้นไม้	1
	11	การวาดภาพเป็นเรื่องราว	1
	12	การวาดภาพจากบทเพลง	1
	13	การวาดภาพจากนิทาน	1
รวม	13	-	13

## 2) ขั้นตอนการหาคุณภาพของแผนการจัดการเรียนรู้

(1) นำแผนการจัดการเรียนรู้สอนใช้คู่กับแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เสนออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน เพื่อขอความอนุเคราะห์ประเมินความเหมาะสมของภาษา ความชัดเจนในการใช้ภาษา ความครอบคลุมและถูกต้องของเนื้อหา จุดประสงค์สอดคล้องกับการวัดผลและประเมินผล ความเหมาะสมด้านการใช้สื่อการเรียนการสอนและข้อเสนอแนะอื่น ๆ เพื่อความเหมาะสมกับผู้เรียน ผลการตรวจได้รับการปรับปรุงแก้ไขเนื้อหาในบทเรียน โดยให้ปรับเนื้อหาให้วาดภาพเป็นเรื่อง ส่วนกิจกรรมการเรียนการสอนให้แทรกกิจกรรมเข้าสู่บทเรียน โดยการนำเกม นิทาน เพลง มาใช้ให้เหมาะสมกับบทเรียน

(2) นำแผนการสอนที่ปรับปรุงแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ อีกครั้งหนึ่งเพื่อประเมินให้ค่าคะแนน ตรวจสอบความถูกต้อง ความถูกต้องเพื่อหาคุณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนรู้

เกณฑ์การพิจารณาคือต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญ ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป แสดงว่ามีค่าความสอดคล้อง ผลค่าความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้เท่ากับ 0.78 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้สามารถนำไปใช้ได้

(3) นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ได้รับการประเมินจากผู้เชี่ยวชาญไปทดลองสอนนักเรียนตามที่กำหนดไว้ในแผนการดำเนินการ

**2.3.2 แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีขั้นตอนการสร้างและตรวจสอบดังนี้**

1) ขั้นตอนการพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพ ดำเนินการไปที่ละขั้นตอนดังนี้  
ขั้นที่ 1 ขั้นเตรียมการก่อนพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

(1) ศึกษาค้นคว้าแนวคิด ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ตามลักษณะแนวคิดแบบอนเคนย 3 องค์ประกอบ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ และทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของกิลฟอร์ด ตลอดจนศึกษาวิธีสร้างแบบฝึกจากทฤษฎี เอกสารตำรา อาทิเช่น ตำราที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ของอารี พันธมณี อารี รังสินันท์ และวณิช สุทธารัตน์

(2) ศึกษาสาระ มาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะ สาระที่ 1  
ทัศนศิลป์ ในหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2544 และแนวทางการวัดผลประเมินผล

(3) ศึกษาเทคนิคและตัวอย่างการทำแบบฝึกเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

(4) ศึกษาวิธีการสร้างแบบฝึกจากงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง  
ขั้นที่ 2 ดำเนินการสร้างแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
การสร้างแบบฝึกการวาดภาพ ดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

(1) กำหนดจุดประสงค์ในการจัดทำแบบฝึกให้สอดคล้องกับผลการการเรียนรู้ที่คาดหวังในแผนการจัดการเรียนรู้

(2) กำหนดเนื้อหาสาระเพื่อให้สอดคล้องกับผลการเรียนรู้ที่คาดหวังและสาระการเรียนรู้ของหลักสูตร ลำดับเนื้อหาให้สัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้

(3) สร้างแบบฝึกจำนวน 26 แบบฝึก แบ่งหน่วยการเรียนรู้ออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ คือ หน่วยที่ 1 ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์ หน่วยที่ 2 ชื่อหน่วย คิดสร้างสรรค์ จินตนาการภาพ ในแต่ละหน่วยประกอบด้วยสาระย่อย ๆ เรียงลำดับความสั้มนั้จกง่ายไปหายาก กำหนดรูปภาพในแต่ละเรื่องให้เหมาะสมกับเนื้อหา กำหนดคำสั่งให้ชัดเจน ใช้ภาษาให้เหมาะกับวัยของผู้เรียน มีรายละเอียดดังตารางที่ 3.2

ตารางที่ 3.2 แสดงจำนวนแบบฝึกตามแผนการจัดการเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

ชื่อหน่วย	สาระ	แบบฝึกที่	จำนวน แบบฝึก
เส้นสร้างสรรค์	เส้นตรง แขนงสนุก	1-2	2
	เส้นโค้ง แขนงสวย	3-4	2
	เส้นหยัก เส้นคค	5-6	2
	ต่อเส้นเป็นภาพ	7-8	2
คิดสร้างสรรค์ จินตนาการภาพ	การวาดภาพบ้าน	9-10	2
	การวาดภาพแมลง	11-12	2
	การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้	13-14	2
	การวาดภาพยานพาหนะ	15-16	2
	การวาดภาพดอกไม้	17-18	2
	การวาดภาพต้นไม้	19-20	2
	การวาดภาพเป็นเรื่องราว	21-22	2
	การวาดภาพจากบทเพลง	23-24	2
	การวาดภาพจากนิทาน	25-26	2
รวม		26	26

(4) รวบรวมเป็นรูปเล่มเพื่อจัดทำเป็นต้นฉบับจำลองก่อนเล่มที่จะจัดทำขึ้นจริง ซึ่งประกอบด้วย หน้าปก คำนำ คำชี้แจง ข้อความเนื้อหาในแต่ละแบบฝึกอย่างคร่าว ๆ

#### 2) การตรวจสอบคุณภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

(1) นำแบบฝึกการวาดภาพเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 คน ตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา เพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบฝึก นำข้อมูลมาวิเคราะห์ค่า และขอคำแนะนำในส่วนที่บกพร่อง และพัฒนาปรับปรุงแก้ไขตรวจสอบความ

เหมาะสมของรูปภาพและความยากง่ายของภาษา ผลการตรวจได้รับคำแนะนำให้ปรับปรุงแก้ไขในเรื่องเนื้อหาควรเน้นการฝึกความคิดสร้างสรรค์มากกว่าการวาดตามขั้นตอน จำนวนกิจกรรมควรปรับให้เท่าๆกัน

(2) นำแบบฝึกการวาดภาพเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ อีกครั้งหนึ่ง เพื่อประเมินให้ค่าคะแนน ตรวจสอบความถูกต้องเพื่อหาค่าดัชนีความสอดคล้องของแบบฝึกแล้วนำข้อมูลมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

เกณฑ์การพิจารณาคือต้องมีค่าดัชนีความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญ ตั้งแต่ .50 ขึ้นไป แสดงว่ามีค่าความสอดคล้อง ผลค่าความสอดคล้องของแบบฝึกเท่ากับ 0.83 แสดงว่าแบบฝึกการวาดภาพสามารถนำไปใช้สอนได้

### 3) การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

(1) ผู้วิจัยนำแบบฝึกที่จัดทำขึ้นไปทดลองใช้เพื่อหาประสิทธิภาพกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ดังนี้

ก. ครั้งที่ 1 นำไปทดลองกับนักเรียนรายบุคคลจำนวน 3 คน ใช้วิธีเลือกแบบเจาะจง ซึ่งเป็นนักเรียนคนละกลุ่มกับกลุ่มที่ศึกษา โดยการนำแบบฝึกการวาดภาพไปทดลองใช้กับนักเรียน โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง โดยดำเนินการทดสอบก่อนเรียน และสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จนครบทุกชุดแล้วให้ทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนเพื่อวัดความก้าวหน้าทางการเรียน แล้วบันทึกข้อมูลไว้ ผลการทดลองได้ประสิทธิภาพ 73.10/76.50 ซึ่งต่ำกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ 75/75 ผู้รายงานได้สอบถามความคิดเห็นของนักเรียนหลังปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้วนำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม พบว่า เนื้อหาในแบบฝึกมีความยากง่ายไม่สัมพันธ์กัน คำสั่งที่ใช้ยังไม่ชัดเจน เวลาที่ปฏิบัติสั้นเกินไป

ข. ครั้งที่ 2 นำไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มย่อย จำนวน 10 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง โดยการนำแบบฝึกการวาดภาพไปทดลองใช้กับนักเรียน โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ดำเนินการทดลองเหมือนกับกลุ่มเดี่ยวทุกประการแล้วบันทึกข้อมูลไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูล และสอบถามนักเรียนหลังจากปฏิบัติกิจกรรมเสร็จสิ้นเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง สมบูรณ์ และความเหมาะสมของเนื้อหา กระบวนการจัดกิจกรรม กระบวนการปฏิบัติ สื่อที่ใช้และความเหมาะสมของเวลา ผลการทดลองได้ประสิทธิภาพ 77.43/80.63 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้คือ 75/75

ค. ครั้งที่ 3 นำไปทดลองภาคสนาม หลังจากปรับปรุงแก้ไข แล้วนำไปใช้ทดลองภาคสนามกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียน



อนุบาลห้างฉัตร ที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน โดยใช้แนวทางเดียวกันกับการทดสอบกับกลุ่มเดี่ยวและกลุ่มย่อยทุกประการ แล้วนำข้อมูลมาหามาตรฐานของแบบฝึกการวาดภาพที่กำหนดเกณฑ์ไว้ 80/80 ซึ่งหมายความว่า

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านกระบวนการที่ได้จากการทำแบบฝึกการวาดภาพ

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบหลังการฝึก

### 2.3.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างและดัดแปลงให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง โดยดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่ง ทอร์เรนซ์ (Torrance) เป็นผู้สร้างขึ้นและอารี รังสินันท์ได้นำมาแปลเป็นภาษาไทยสำหรับใช้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์เด็กไทย ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด คือ

ชุดที่ 1 การวาดภาพ ให้วาดภาพต่อจากสิ่งเร้าที่กำหนดซึ่งเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์สี่เหลี่ยมรูปไข่ 1 รูป มีขนาดความยาวในแนวรีประมาณ 9 ซม. ความกว้างประมาณ 6 ซม. ให้ต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้นและน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดนั้นให้แปลกที่สุด

ชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์ ให้วาดต่อเติมภาพจากสิ่งที่กำหนด ซึ่งเป็นรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีจำนวน 5 ภาพ ให้ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจและน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจ

ชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน ให้ต่อเติมภาพจากเส้นขนานจำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกันแล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จให้แปลกและน่าสนใจ ทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาสอบ 40 นาที

#### 1) ขั้นตอนการสร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

(1) ศึกษาแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) ซึ่ง ทอร์เรนซ์ (Torrance) เป็นผู้สร้างขึ้น และอารี รังสินันท์ได้นำมาแปลเป็นภาษาไทยสำหรับใช้ทดสอบความคิดสร้างสรรค์เด็กไทย และงานอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

(2) ศึกษาการให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ของอารี รังสินันท์ และของวนิช สุทธารัตน์ เพื่อนำมาดัดแปลงให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง

(3) สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์จำนวน 4 ชุด เป็นแบบทดสอบโดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ของทอร์เรนซ์ (Torrance) เป็นผู้สร้างขึ้นซึ่งผู้วิจัยได้ดัดแปลงรูปภาพเกณฑ์การให้คะแนน เวลา และเพิ่มเติมเนื้อหาให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง ดังนี้

ก. ชุดที่ 1 การวาดภาพ ให้วาดภาพจากรูปที่กำหนดให้ 1 ภาพ โดยต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าสนใจที่สุดแล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกที่สุด เวลา 10 นาที

ข. ชุดที่ 2 การวาดภาพให้สมบูรณ์ กำหนดให้วาดต่อเติมภาพที่กำหนด 5 ภาพให้แปลก น่าสนใจแล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 10 นาที

ค. ชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน ให้ใช้เส้นคู่ขนานต่อเติมภาพจำนวน 10 คู่ให้ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 20 นาที

ง. ชุดที่ 4 การใช้เส้นหยักและเส้นคด ให้ใช้เส้นหยักและเส้นคดต่อเติมภาพจำนวน 2 ภาพ ให้แปลกและน่าสนใจที่สุดเวลา 10 นาที แบบทดสอบทั้ง 4 ชุดใช้เวลา 50 นาที

(4) การตรวจให้คะแนน การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จัดแบ่งตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ซึ่งในที่นี้มี 3 องค์ประกอบ คือ

ก. ความคิดคล่องตัว (Fluency) หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคล่องในการคิดคือคะแนนได้จากการวาดภาพได้ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น ชุดที่ 1 มีความคิดคล่องตัวเพียง 1 คะแนน ชุดที่ 2 มีความคิดคล่องตัวสูงสุด 5 คะแนน ชุดที่ 3 มีความคิดคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน ชุดที่ 4 มีความคิดคล่องตัวสูงสุด 2 คะแนน รวมเป็นคะแนนความคิดคล่องตัวทั้งหมด 18 คะแนน

ข. ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งใหม่ ไม่ซ้ำผู้อื่น โดยใช้เกณฑ์คำตอบที่เด็กตอบมาตั้งแต่ 1-5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดที่แปลกและได้คะแนนมากที่สุด คำตอบที่เด็กตอบมามากกว่า 5 เปอร์เซนต์ จัดเป็นความคิดธรรมดาได้คะแนนตั้งแต่ศูนย์ขึ้นไป และมีเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 3 กิจกรรมดังนี้

คำตอบซ้ำกันมากกว่า 4 คน	ให้คะแนน	0	คะแนน
คำตอบซ้ำกัน 2-4 คน	ให้คะแนน	1	คะแนน
คำตอบไม่ซ้ำใครเลย	ให้คะแนน	2	คะแนน

คะแนนความคิดริเริ่มมีดังนี้ ชุดที่ 1 คะแนนสูงสุด 2 คะแนน ชุดที่ 2 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 10 คะแนน ชุดที่ 3 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 20 คะแนน และชุดที่ 4 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 4 คะแนน รวมเป็นคะแนนความคิดริเริ่มทั้งหมด 36 คะแนน

ค. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง ความคิดในรายละเอียดที่นำมาตกแต่งความคิดครั้งแรกให้สมบูรณ์แล้วทำให้ภาพชัดเจนและได้ความหมายสมบูรณ์ การตรวจให้คะแนนมีดังนี้

ก) แต่ละภาพให้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน สูงสุด 5 คะแนน

ข) ส่วนรายละเอียดที่ต่อเติมภาพเพื่อขยายหรืออธิบายภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ถือเป็น “ความคิดละเอียดลออ” โดยดูจากความสมจริง มีความสมบูรณ์และมีความหมาย โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ข้อละ 1 คะแนนดังนี้

(ก) ระบายสีเพื่อเน้นความสมจริงมากขึ้น

(ข) การแรเงาใช้สีอ่อนหรือแก่

(ค) การตกแต่งประดับประดาภาพให้มีความหมายมากขึ้น

(ง) การตกแต่งที่ทำให้ภาพมีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น

(จ) ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจภาพมากขึ้น

คะแนนความคิดละเอียดลออรวม 4 ชุดเท่ากับ 90 คะแนน รวมคะแนนทั้งหมด 18

ภาพเท่ากับ 144 คะแนน

## 2) ขั้นตอนการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

(1) นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญเพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรงเชิงโครงสร้าง ความเหมาะสมของรูปภาพ ภาษา เวลา เพื่อนำข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะมาปรับปรุงแก้ไขแบบทดสอบให้เหมาะสมยิ่งขึ้น

(2) นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปปรับปรุงแก้ไขตามคำแนะนำแล้วเสนอต่ออาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญประเมินความเหมาะสมอีกครั้ง สำหรับการคำนวณหาความตรง (Validity) ผู้วิจัยได้หาความตรงตามโครงสร้างของแบบทดสอบ โดยนำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญจำนวน 5 คน ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญได้นำไปมาวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.78 เมื่อตรวจสอบคุณภาพแล้วจึงนำไปใช้ทดลองจริงต่อไป

(3) นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ปรับปรุงแล้วไปหาความเที่ยงจากนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 จำนวน 28 คน ในโรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร จังหวัดลำปาง ที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่าง แล้วนำคะแนนที่ได้มาหาความเที่ยงมีค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.89 ซึ่งถือว่ามีความเชื่อมั่นสูงพอที่จะนำไปใช้วัดได้

### 2.3.4 แบบสอบถามความพึงพอใจ

แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนทัศนศิลป์ที่สร้างขึ้น เป็นแบบมาตราประมาณค่า ซึ่งสร้างตามวิธีของลิเคอร์ท์ มี 5 ระดับ คือ พึงพอใจระดับน้อยที่สุด พึงพอใจระดับน้อย พึงพอใจระดับปานกลาง พึงพอใจระดับมาก พึงพอใจระดับมากที่สุด ซึ่งมี ขั้นตอนการสร้างดังนี้

#### 1) ขั้นตอนการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

(1) ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับเครื่องมือการวัดความพึงพอใจของนักเรียนที่มี ต่อการเรียนทัศนศิลป์

(2) สร้างแบบสอบถามความพึงพอใจตามวิธีของลิเคอร์ท์ (Likert) โดยมี ขั้นตอนการสร้างดังนี้

ก. กำหนดเป้าหมายของพฤติกรรมที่ต้องการวัด คือ ความพึงพอใจ

ข. เขียนข้อความที่เกี่ยวกับความพึงพอใจ โดยเขียนข้อความให้

ครอบคลุมความรู้สึที่ต้องการวัด เป็นข้อความที่มีความหมายในทางดีหรือทางบวกและข้อความที่มีความหมายในทางไม่ดีหรือข้อความทางลบ

ค. กำหนดคำตอบและน้ำหนักคะแนนของตัวเลือกในแต่ละข้อความ โดยกำหนด 5 ตัวเลือก คือ พึงพอใจระดับน้อยที่สุด พึงพอใจระดับน้อย พึงพอใจระดับปานกลาง พึงพอใจระดับมาก พึงพอใจระดับมากที่สุด โดยกำหนดคะแนนในแต่ละตัวเลือกเป็น คะแนน 1,2,3,4 และ 5 ตามลำดับ

ส่วนท้ายของแบบสอบถามพอใจจะมีความคิดเห็นเพิ่มเติมและข้อเสนอแนะกำหนดเกณฑ์ในการแปลผลดังนี้

ค่าเฉลี่ย	4.50 - 5.00	แปลความว่า	ความพึงพอใจระดับมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.50 - 4.49	แปลความว่า	ความพึงพอใจระดับมาก
ค่าเฉลี่ย	2.50 - 3.49	แปลความว่า	ความพึงพอใจระดับปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.50 - 2.49	แปลความว่า	ความพึงพอใจระดับน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.10 - 1.49	แปลความว่า	ความพึงพอใจระดับน้อยที่สุด

ง. คัดเลือกข้อความเพื่อนำไปสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจโดย ขั้นตอนนี้ทำการวิเคราะห์คุณภาพของแบบสอบถามความพึงพอใจ โดยตรวจสอบความตรงตามเนื้อหา โดยผู้เชี่ยวชาญที่แสดงความเห็นต่อแบบสอบถามความพึงพอใจแต่ละข้อความว่าตรงตามเนื้อหาหรือไม่

## 2) ขั้นตอนการหาคุณภาพ

(1) นำแบบวัดความพึงพอใจที่สร้างขึ้นให้ผู้เชี่ยวชาญพิจารณา ตรวจสอบความสอดคล้องของข้อความว่าตรงตามเนื้อหาสาระที่ต้องการวัดหรือไม่ แล้วนำผลการพิจารณาคำดัชนีความสอดคล้องโดยใช้เกณฑ์ว่า ถ้า IOC มากกว่าหรือเท่ากับ 0.5 แสดงว่าข้อความวัดตรงเนื้อหา แต่ถ้า IOC ต่ำกว่า 0.5 แสดงว่าข้อความวัดไม่ตรงเนื้อหา

(2) นำแบบวัดความพึงพอใจมาแก้ไขปรับปรุงข้อที่มีค่า IOC ต่ำกว่า 0.5 แล้วนำเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาตรวจสอบอีกครั้ง ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญได้นำไปวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 0.78 เมื่อตรวจสอบคุณภาพแล้วจึงนำไปใช้ทดลองจริงต่อไป

## 3. การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้ศึกษาคำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามขั้นตอนดังนี้

1. ให้นักเรียนทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนทั้งหมด 4 ชุด ใช้เวลาในการทดสอบ 50 นาที เสร็จแล้วตรวจให้คะแนนตามเกณฑ์ที่กำหนด จนครบ 4 ชุด
2. การดำเนินการทดลองสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นกับนักเรียนโรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยเป็นผู้สอน โดยใช้กิจกรรมและแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามแผนการจัดการเรียนรู้ และใช้สื่อการเรียนการสอนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นใช้เวลาในการทดลอง 6 สัปดาห์ ทำการสอนจำนวน 13 ชั่วโมง ตั้งแต่วันที่ 1 กรกฎาคม 2551 ถึง 15 สิงหาคม 2551 สอนในชั่วโมงสุดท้ายของวันอังคารและวันศุกร์ วันละ 1 ชั่วโมง
3. เมื่อสิ้นสุดการทดลองได้ทำการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน แล้วนำผลที่ได้จากการทดสอบก่อนและหลังไปวิเคราะห์ผลแล้วนำเสนอในรูปแบบตารางและการบรรยาย
4. วัดความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากการใช้แบบฝึกการวาดภาพ โดยใช้แบบวัดความพึงพอใจจำนวน 10 ข้อ ซึ่งเป็นแบบสอบถามที่สำรวจความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
5. ระยะเวลาในการทดลองสอน ผู้วิจัยทำการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 เป็นเวลารวมทั้งสิ้น 15 ชั่วโมง โดยแบ่งดังนี้
 

6.1 ทดสอบก่อนเรียน	1	ชั่วโมง
6.2 สอนตามเนื้อหา	13	ชั่วโมง

#### 4. การวิเคราะห์ข้อมูล

ในการศึกษาครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูลดังนี้ คือ (1) วิเคราะห์ประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ตามเกณฑ์ 80/80 (2) วิเคราะห์ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนก่อนการใช้และหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (3) วิเคราะห์ผลความพึงพอใจของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างต่อการเรียน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูลในครั้งนี้ คือ

4.1 การวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1/E2 (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2540: 494-497)

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านกระบวนการที่ได้จากการทำแบบฝึกการวาดภาพ

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบหลังการฝึก

4.2 เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกด้วยการทดสอบค่าที (t-dependent)

4.3 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนจากแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ท โดยหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจ

4.4 ตรวจสอบคุณภาพหาความตรงเชิงเนื้อหา คำนีความสอดคล้อง และความเหมาะสมข้อคำถามของแผนการจัดการเรียนรู้ แบบฝึกการวาดภาพ (วรรณดี แสงประทีปทอง 2548: 332)

$$\text{สูตร IOC} = \frac{\sum R}{N}$$

เมื่อ IOC คือ คำนีความสอดคล้องของความเห็นผู้เชี่ยวชาญ

$\sum R$  คือ ผลรวมของความเห็นของผู้เชี่ยวชาญทุกคน

N คือ จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

4.5 วิเคราะห์ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียนโดยใช้  
แบบทดสอบคู่ขนาน แล้วนำผลมาหาค่าสัมประสิทธิ์สหสัมพันธ์ของ เพียร์สัน (วรรณดี แสงประทีป  
ทอง 2548: 341)

$$r_{xy} = \frac{n(\sum xy) - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{[n\sum x^2 - (\sum x)^2][n\sum y^2 - (\sum y)^2]}}$$

เมื่อ  $r_{xy}$  คือ ความเที่ยงของแบบทดสอบ

$n$  คือ จำนวนผู้สอบ

$x$  คือ คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบครั้งที่ 1

$y$  คือ คะแนนที่ได้จากแบบทดสอบครั้งที่ 2

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การวิจัยเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ผู้วิจัยนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับดังนี้

#### ตอนที่ 1 การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ภาคสนาม  
กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ผลการทดลองหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน

ผลการทดลอง	คะแนนเต็ม	คะแนนที่ได้	ร้อยละ
ประสิทธิภาพของกระบวนการ $E_1$ (คะแนนแบบฝึกระหว่างเรียน)	260	2208.78	77.88
ประสิทธิภาพของผลลัพธ์ $E_2$ (คะแนนสอบหลังเรียน)	144	2332.14	83.13

จากตารางที่ 4.1 ผลการหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์กับนักเรียนจำนวน 28 คน ปรากฏว่าทำคะแนนแบบฝึกระหว่างเรียนคิดเป็น ร้อยละ  
78.88 และเมื่อทดสอบหลังเรียนทำคะแนน ได้คิดเป็นร้อยละ 83.13 ดังนั้นการหาประสิทธิภาพของ  
แบบฝึกการวาดภาพเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์จึงเท่ากับ 78.88/83.13



## ตอนที่ 2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการวาดภาพทั้ง 3 ด้าน ก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test)

การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 3 ด้าน คือ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่มและความคิดละเอียดลออ ดังตารางที่ 4.2

ตารางที่ 4.2 การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน (pre-test) และหลังเรียน (post-test)

แบบทดสอบ ความคิดสร้างสรรค์	$\bar{X}$			S.D.			t
	หลังเรียน	ก่อนเรียน	ผลต่าง	หลังเรียน	ก่อนเรียน	ผลต่าง	
1.ความคิดคล่องแคล่ว	14.42	10.60	3.82	0.95	1.28	0.33	14.55**
2. ความคิดริเริ่ม	28.82	20.14	8.68	3.17	3.44	0.27	10.20**
3. ความคิดละเอียดลออ	79.54	68.93	10.61	2.71	5.09	2.38	10.44**
เฉลี่ย	40.92	33.22	7.70	2.27	3.27	0.99	17.13**

\*\* มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 ( $df = 27$ ) = 2.473

จากตารางที่ 4.2 แสดงว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่วมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย 3.82 ด้านความคิดริเริ่มมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย 8.68 และด้านความคิดละเอียดลออมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย 10.61 ดังนั้น ค่า t ของความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านเท่ากับ 17.13 ซึ่งมีค่ามากกว่าค่า t ที่กำหนด หมายความว่า การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการทำกิจกรรมเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

### ตอนที่ 3 ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการใช้แบบฝึกการวาดภาพ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์

การศึกษาความพึงพอใจจากการเรียนด้วยแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยวิเคราะห์จากแบบสอบถามความพึงพอใจในการเรียน จำนวน 28 คน ด้วยการวิเคราะห์ค่าเฉลี่ย ร้อยละ และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ดังตารางที่ 4.3

ตารางที่ 4.3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนต่อการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จากจำนวนนักเรียน 28 คน

รายการประเมิน	$\bar{x}$	S.D.	ระดับความพึงพอใจ
1. ปกแบบฝึกนำเสนอใจชวนให้อยากวาดภาพ	4.89	0.30	มากที่สุด
2. ชื่อเรื่องน่าสนใจ	4.58	0.79	มาก
3. ภาพประกอบชัดเจน ตัวอักษรอ่านง่ายตรงกับเนื้อหา	4.64	0.76	มากที่สุด
4. แบบฝึกการวาดภาพทำให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์	4.60	0.77	มากที่สุด
5. คำสั่งชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย	4.71	0.60	มากที่สุด
6. การทำแบบฝึกการวาดภาพทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เครียด	4.89	0.31	มากที่สุด
7. แบบฝึกการวาดภาพช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนเนื้อหาและกิจกรรมในขั้นต่อไป	4.89	0.91	มากที่สุด
8. การเรียนด้วยแบบฝึกการวาดภาพทำให้น่าเบื่อ	4.82	0.54	มากที่สุด
9. นักเรียนมีความรู้สึกพอใจและมีความสุขที่ได้ฝึกทักษะวาดภาพจากแบบฝึก	4.96	0.20	มากที่สุด
10. ขั้นตอนการวาดภาพง่ายไม่ซับซ้อน	4.89	0.91	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.3 แสดงว่าความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนด้วยแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยส่วนรวมมีความเห็นว่ามึระดับความพึงพอใจในระดับมากที่สุด

## บทที่ 5

### สรุปการวิจัย อภิปรายและข้อเสนอแนะ

การศึกษาเรื่อง “การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร จังหวัดลำปาง สรุปผลการศึกษา ดังนี้

#### 1. สรุปการวิจัย

##### 1.1 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.1.1 เพื่อพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.1.2 เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ระหว่างก่อนและหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจในการวาดภาพของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการวาดภาพ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

##### 1.2 วิธีดำเนินการวิจัย

###### 1.2.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

1) ประชากร ที่ใช้ในการศึกษารั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จำนวน 3 ห้องเรียน จำนวนนักเรียน 84 คน

2) กลุ่มตัวอย่าง เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ตำบลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง จำนวนนักเรียน 28 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบกลุ่มโดยวิธีการจับสลากมา 1 ห้องเรียน

###### 1.2.2 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

###### 1) เครื่องมือที่เป็นนวัตกรรม

(1) แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 รวม 26 แบบฝึก กำหนดเกณฑ์ให้มีประสิทธิภาพเท่ากับ 80/80

(2) แผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 13 แผน แผนละ 2 แบบฝึก

## 2) เครื่องมือที่ใช้ในการทดสอบประสิทธิภาพ

(1) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน จำนวน 4 ชุด ชุดที่ 1 จำนวน 1 ภาพ ชุดที่ 2 จำนวน 5 ภาพ ชุดที่ 3 จำนวน 10 ภาพ ชุดที่ 4 จำนวน 2 ภาพ รวมทั้งหมด 18 ภาพ

(2) แบบสอบถามความพึงพอใจที่มีต่อการเรียนทัศนศิลป์โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพ ชนิดมาตราส่วนประมาณค่า (Rating Scale) มี 5 ระดับ จำนวน 10 ข้อ

### 1.2.3 การเก็บรวบรวมข้อมูล

1) ผู้ศึกษาได้นำเครื่องมือไปทดลองกับนักเรียนกับกลุ่มเดี่ยว จำนวน 3 คน ที่เป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มที่ศึกษา โดยการนำแบบฝึกการวาดภาพไปทดลองใช้กับนักเรียนโรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง ได้ทำการทดสอบก่อนเรียน และสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์จนครบทุกชุด แล้วให้ทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนเพื่อวัดความก้าวหน้าทางการเรียน แล้วบันทึกข้อมูลไว้เพื่อนำไปวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับคะแนนไว้ ต่อจากนั้นนำไปทดลองกับนักเรียนกลุ่มย่อย จำนวน 10 คน โดยการนำแบบฝึกการวาดภาพไปทดลองใช้กับนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ซึ่งเป็นคนละกลุ่มกับกลุ่มตัวอย่าง เมื่อทำแบบฝึกการวาดภาพครบทุกชุดแล้วให้ทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนเพื่อวัดความก้าวหน้าทางการเรียน และแก้ไขข้อบกพร่องแล้วนำไปทดลองภาคสนามกับนักเรียนกลุ่มใหญ่ ซึ่งเป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2551 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร ที่เป็นนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 28 คน โดยใช้แนวทางเดียวกันกับการทดสอบกับกลุ่มเดี่ยวและกลุ่มย่อยทุกประการ แล้วนำข้อมูลมาหามาตรฐานของแบบฝึกการวาดภาพที่กำหนดไว้ตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตร E1 /E2

2) ผู้ศึกษาได้ใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนหลังจากการเรียนโดยใช้แบบฝึกการวาดภาพ จำนวน 10 ข้อ แล้วนำมาวิเคราะห์หาค่าเฉลี่ยและระดับความพึงพอใจ

### 1.2.4 การวิเคราะห์ข้อมูล

1) การหาประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หาค่า E1/E2 ซึ่งเป็นค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์ เพื่อทดสอบประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 โดยใช้สูตรของชัยยงค์ พรหมวงศ์ (ชัยยงค์ พรหมวงศ์ 2540: 494-497)

80 ตัวแรก หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านกระบวนการที่ได้จากการทำแบบฝึกการวาดภาพ

80 ตัวหลัง หมายถึง ค่าเฉลี่ยคิดเป็นร้อยละของคะแนนด้านผลลัพธ์ที่ได้จากการทดสอบหลังการฝึก

2) เปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนด้วยการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกด้วยการทดสอบค่าที่ (t-dependent)

3) วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนจากแบบสอบถาม ซึ่งเป็นแบบมาตราประมาณค่า 5 ระดับ ของลิเคิร์ต โดยหาค่าเฉลี่ย ค่าเบี่ยงเบนมาตรฐานและระดับความพึงพอใจ

### 1.3 ผลการวิจัย

การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร สรุปได้ดังนี้

1.3.1 ประสิทธิภาพของแบบฝึกการวาดภาพ ซึ่งดำเนินการใช้ตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์โดยการวิเคราะห์ด้านกระบวนการต่อผลลัพธ์ E1/E2 โดยการทดลองกับกลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.88/83.13 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

1.3.2 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียนโดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีคะแนนความคิดสร้างสรรค์หลังใช้แบบฝึกการวาดภาพสูงกว่าก่อนใช้อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 โดยแยกตามองค์ประกอบทั้ง 3 ด้าน คือ ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดต้องแคว่มีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย 3.82 ด้านความคิดริเริ่มมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย 8.68 และด้านความคิดละเอียดลออมีคะแนนเพิ่มขึ้น โดยเฉลี่ย 10.61 ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้

1.3.3 นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 มีความพึงพอใจต่อการเรียนทัศนศิลป์โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด

## 2. อภิปรายผล

จากการศึกษาเรื่อง การพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร จังหวัดลำปาง เป็นไปตามสมมติฐานและวัตถุประสงค์ของการวิจัยที่กำหนดดังนี้

2.1 จากผลการพัฒนาแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
 ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ที่พัฒนาขึ้นมีประสิทธิภาพเท่ากับ 78.88/83.13 ทั้งนี้เป็นเพราะแบบฝึกการ  
 วาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ที่สร้างขึ้น ได้ผ่านการตรวจสอบความสมบูรณ์ของรูปภาพ  
 เนื้อหา ภาษาที่ใช้จากผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำมาแก้ไขปรับปรุงตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ และ  
 ผ่านการทดลองใช้งานทำให้มีประสิทธิภาพสูง สามารถนำไปใช้กับนักเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ  
 อีกทั้งกิจกรรมในแบบฝึก ผู้วิจัยได้พัฒนาให้สอดคล้องกับแนวคิดของ สุวิทย์ มูลคำและสุนันทา  
 สุนทรประเสริฐ (2550: 67-68) ที่กล่าวว่า การสร้างแบบฝึกต้องคำนึงถึงจิตวิทยาการเรียนรู้ของเด็ก  
 ต้องให้เหมาะสมกับวุฒิภาวะ และความแตกต่างของผู้เรียน ควรศึกษาแนวทางการสร้างแบบฝึกให้  
 เข้าใจก่อนการสร้าง อาจนำทฤษฎีการเรียนรู้มาประยุกต์ให้เหมาะสมกับเนื้อหาและแบบฝึกควรมี  
 ความหลากหลาย ไม่ซ้ำซาก เพราะทำให้ผู้เรียนเกิดความเบื่อหน่าย และควรมีรูปแบบที่เหมาะสม  
 กับเนื้อหาวิชา ตามที่สุจริต เพ็ชรชอบและสายใจ อินทร์พรรย์ (2542: 52- 62) ที่กล่าวว่า การสร้าง  
 แบบฝึกต้องยึดทฤษฎีการเรียนรู้ คือกฎแห่งการฝึกหัด (Law of Exercise) นั่นคือ สิ่งใดก็ตามที่มีการ  
 ฝึกหัดหรือกระทำบ่อย ๆ ย่อมทำให้ผู้ฝึกคล่องแคล่วสามารถทำได้ดี ในทางตรงกันข้ามสิ่งใดก็ตามที่  
 ไม่ได้รับการฝึกฝนทอดทิ้งไปนานแล้วย่อมทำให้ได้ไม่ดีเหมือนเดิม ต่อเมื่อมีการฝึกฝนหรือกระทำ  
 ซ้ำ ๆ ก็จะช่วยให้เกิดทักษะเพิ่มขึ้น และสอดคล้องกับแนวคิดของสุภาพร จันทร์กล้าด (2540: 29)  
 ที่ว่า แบบฝึกที่ดีควรทำท่ายให้แสดงความสามารถของเด็ก เหมาะสมกับระดับ วยใช้เวลาเหมาะสม  
 คือ ไม่ใช่เวลานานหรือเร็วเกินไป นอกจากนี้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
 สร้างขึ้น โดยคำนึงถึงนักเรียนเป็นสำคัญ ใช้คำที่ง่าย สร้างแบบฝึกหลาย ๆ แบบเรียงลำดับจากง่าย  
 ไปหายาก มีรูปภาพเพื่อดึงดูดเร้าความสนใจให้นักเรียนอยากทำ สาระในแบบฝึกยังสอดคล้องกับ  
 หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 ที่สร้างขึ้น โดยยึดตามแนวคิดทฤษฎีความคิด  
 สร้างสรรค์ของทอแรนซ์และของกิลฟอร์ด แต่ละแบบฝึกใช้รูปภาพ ปริศนาคำทาย ปริศนาภาพ  
 เพลง เกม ประกอบเพื่อเร้าความสนใจให้นักเรียน ได้พัฒนาความคิดและสร้างแรงจูงใจให้นักเรียน  
 อยากทำแบบฝึก ทำให้แบบฝึกที่สร้างขึ้นมีประสิทธิภาพสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของ  
 นักเรียนทุกด้าน ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของแก้วใจ อินทรเพชร (2548: บทคัดย่อ) ที่วิจัยเรื่อง  
 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษา โดยใช้แบบฝึกทักษะ  
 ความคิดสร้างสรรค์ ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์มี  
 คะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะทั้ง 4 ด้านคือ ความคล่องในการคิด ความคิดยืดหยุ่น  
 ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ  
 .05 นอกจากนี้ยังพบว่าสอดคล้องกับงานวิจัยของ พรวัฒนา ศรีคำภา (2550: บทคัดย่อ) ได้ทำการ  
 วิจัยเรื่อง การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยใช้แบบวัดความคิด

สร้างสรรค์ฉบับรูปภาพที่พัฒนามาจากแบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ของทอร์เรนซ์ และกิจกรรมการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ด ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์สูงกว่ากลุ่มทดลอง อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และนักเรียนที่ได้รับการฝึกความคิดสร้างสรรค์ตามแนวคิดของกิลฟอร์ดมีความคิดสร้างสรรค์สูงกว่าก่อนได้รับการฝึก อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

2.2 จากการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนระหว่างก่อนใช้และหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพ พบว่า ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพสูงกว่าก่อนการใช้ ซึ่งเป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้ น่าจะมีสาเหตุมาจากนักเรียนที่เรียนด้วยแบบฝึกการวาดภาพไม่มีความกดดันในการเรียน สามารถเรียนรู้ได้ตามความสามารถของตนเอง อีกทั้งยังมีอิสระในการถ่ายทอดความคิด จินตนาการสร้างสรรค์ผลงานอย่างอิสระตามศักยภาพของตนเอง นอกจากนี้ แบบฝึกการวาดภาพยังเป็นสื่อการเรียนรู้ที่ให้การเสริมแรงได้อย่างทันทีทันใด โดยเป็นการให้ผลย้อนกลับในลักษณะของผลงานการวาดภาพที่สื่อความคิดจินตนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ จึงทำให้คะแนนการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน ได้แก่ ด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออหลังเรียนสูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.01 แสดงให้เห็นว่าความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสามารถพัฒนาและส่งเสริมให้เกิดขึ้นได้ เมื่อพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้านพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดละเอียดลออมีคะแนนเพิ่มขึ้นมากที่สุดมีค่าเฉลี่ย 10.61 เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งอาจเนื่องมาจากการแสดงออกของเด็กในวัยนี้มีความเป็นตัวของตัวเอง สร้างสรรค์งานตามจินตนาการของตนเองโดยมีครูคอยให้คำแนะนำ ให้กำลังใจกระตุ้นส่งเสริมให้นักเรียนทำกิจกรรมอย่างอิสระจัดสภาพแวดล้อมและบรรยากาศในห้องเรียนยืดหยุ่น ไม่เคร่งเครียด ส่งเสริมให้เด็กคิดแบบอนอกนัย ซึ่งเป็นไปตามแนวคิดของชาลนอร์ค พรู้งโรจน์ (2543: 174-175) ได้กล่าวว่า การเรียนรู้ส่วนใหญ่ของนักเรียนนั้นจะเกิดขึ้นในสถานศึกษา องค์ประกอบที่มีความสำคัญในการส่งเสริมการเรียนรู้คือ ครู หลักสูตรวิธีการสอน รวมทั้งการจัดห้องเรียนและสภาพแวดล้อม ถ้าองค์ประกอบทั้ง 3 ส่วนมีความสมบูรณ์ครบถ้วน การเรียนรู้ก็จะเกิดขึ้นอย่างสมบูรณ์เช่นเดียวกัน และสอดคล้องกับแนวคิดของสมร ทองดี (2536: 302-308) ที่กล่าวว่า การจัดกระบวนการเรียนการสอน พ่อแม่และ โรงเรียนมีความสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ โรงเรียนเป็นสถาบันแห่งที่สองที่มีบทบาทสำคัญยิ่งต่อการส่งเสริมและพัฒนาการให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ ทั้งนี้เพราะสถานศึกษามีบทบาทในการให้ความรู้และจัดมวลประสบการณ์อย่างกว้างขวางและเหมาะสมแก่เด็กแต่ละวัย โดยผ่านกระบวนการเรียนการสอนอย่างเป็นระบบ ซึ่งมี

องค์ประกอบที่สำคัญคือ หลักสูตร พฤติกรรมการสอนของครูและบรรยากาศที่เอื้อต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ข้อสังเกตที่พบในขณะใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 คือ นักเรียนมีความสนใจและกระตือรือร้นในการร่วมกิจกรรมด้วยความสนุกสนาน เพลิดเพลิน มีความสุขในการเรียน มีความเชื่อมั่น มีสมาธิ ทำงานเสร็จตรงเวลา ทั้งนี้เป็นเพราะแบบฝึกการวาดภาพมีความเหมาะสมกับความสามารถของนักเรียน กิจกรรมต่างแต่ละกิจกรรมจะมีการช่วยๆ ทำทาบให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ทุกขั้นตอน ทำให้นักเรียนเกิดทักษะการวาดภาพและความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 3 ด้าน ในการสร้างแบบฝึกการวาดภาพได้คำนึงถึงความต้องการ ความสนใจ ความถนัดและความแตกต่างระหว่างบุคคล ซึ่งได้ประยุกต์เอาแนวคิดของธอร์ไดร์ (Thorndike) ที่ว่า การผลิตแบบฝึกต้องคำนึงถึงความแตกต่างระหว่างบุคคล ความต้องการ ความสนใจ ความถนัดของผู้เรียนและความแตกต่างทางด้านร่างกาย อารมณ์ สังคมและสติปัญญาของผู้เรียน แบบฝึกจะต้องทำให้เกิดผลการเรียนรู้สูงและผู้เรียนเกิดความภาคภูมิใจ เมื่อครูได้จัดการเรียนการสอนให้เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ ตามกำหนดขั้นตอนและให้นักเรียนปฏิบัติตามแบบฝึกแล้ว นักเรียนจะได้รับรู้ ปฏิบัติอย่างมั่นใจเป็นไปตามลำดับขั้นตอน จนเกิดความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ หากมีการฝึกบ่อยครั้งจะทำให้เกิดความชำนาญมีความเข้าใจในเนื้อหาบทเรียนมากขึ้น ก็ส่งผลให้คะแนนการทดสอบหลังเรียนสูงกว่าคะแนนการทดสอบก่อนเรียน แสดงให้เห็นว่าแบบฝึกการวาดภาพมีประสิทธิภาพที่ดีและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เป็นไปตามสมมติฐานที่ตั้งไว้ ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของอนงศ์รัตน์ รินแสงปิ่น (2548: 75) ที่มีผลปรากฏว่าหลังการทำกิจกรรมภาพของนักเรียนมีคะแนนความคิดสร้างสรรค์โดยเฉลี่ยสูงขึ้นทุกด้าน ทั้งในด้านความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และยังสอดคล้องกับแนวคิดของทอเรนซ์ (Torrance, 1963 อ้างถึงใน อารี รังสีนันท์ 2528: 56) ที่กล่าวว่า การสอนเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เน้นการสอนให้เด็กรู้จักคิดและกล้าแสดงออกซึ่งจะต้องสอนอย่างต่อเนื่อง ทั้งในด้านการจัดกิจกรรมและการจัดสภาพแวดล้อมให้ตอบสนองต่อพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ตามวัยของเด็ก

2.3 จากการศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการเรียนทัศนศิลป์โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ จำนวน 10 รายการ พบว่า มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด 9 รายการ มีระดับความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก 1 รายการ แสดงให้เห็นว่านักเรียนมีความพึงพอใจต่อการจัดกิจกรรมการเรียนทัศนศิลป์โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ในระดับมากที่สุด ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานที่ตั้งไว้ ทั้งนี้เพราะกระบวนการจัดการเรียนการสอน เด็กได้เรียนรู้ตามระดับความคิด จนเกิดความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งแบบฝึกการ



วาดภาพเป็นสื่อการเรียนรู้ที่น่าสนใจมีภาพประกอบชัดเจน ตัวอักษรอ่านง่ายตรงกับเนื้อหา การทำกิจกรรมในแบบฝึกการวาดภาพทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เครียด ทำให้ไม่น่าเบื่อ ทำให้นักเรียนมีความรู้สึกรักพอใจและมีความสุขที่ได้ฝึกทักษะวาดภาพจากแบบฝึก ซึ่งสอดคล้องกับแนวคิดของ วิรุณ ตั้งเจริญ (2539: 67) ได้กล่าวว่า คุณค่าด้านหนึ่งของกระบวนการเรียนรู้ศิลปะของเด็กก็คือ การลดความตึงเครียดหรือความคับข้องใจที่มีอยู่ในตัวเด็กทุกคน ซึ่งความคับข้องใจของเด็กอาจจะเกิดจากอุปสรรคของความพยายามในการเรียนรู้ทุก ๆ ด้านบทเรียนศิลปะมีลักษณะในการลองผิดลองถูก ไม่เคยมีทางออกหรือมีคำตอบเพียงคำตอบเดียว ศิลปะจึงเป็นบทเรียนที่ทำให้หายความคิดและความพึงพอใจของเด็ก...” และสอดคล้องกับแนวคิดของ พรณี ช. เจนจิต (2528: 288) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจมีแหล่งที่เกิดจากการอบรมตั้งแต่เด็ก ๆ เป็นไปในลักษณะค่อยๆซึมจากการเลียนแบบพ่อแม่และคนข้างเคียง ไม่ต้องมีใครสอน ดังนั้น ความพึงพอใจจึงเป็นเรื่องการเรียนรู้ ประสบการณ์ของบุคคล การรับการถ่ายทอดจากความพอใจที่มีอยู่แล้ว และยังคงสอดคล้องกับงานวิจัยของณัฐภา วงษาดี (2551: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่อง ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างมโนทัศน์ก่อนการเรียน ผลการวิจัยพบว่า นักเรียนที่เรียนด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างมโนทัศน์ก่อนการเรียนมีความพึงพอใจในระดับมากที่สุด นอกจากนี้ยังสอดคล้องกับงานวิจัย สุภณา เอี่ยมสะอาด (2546: บทคัดย่อ) ได้ทำการวิจัยเรื่องการพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยพบว่า ความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียน โดยใช้แบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความอยู่ในระดับมาก

จึงพอสรุปได้ว่า ในการพัฒนาการเรียนการสอน โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นนวัตกรรมที่เป็นเครื่องมือสำหรับครูใช้ในกิจกรรมการเรียนการสอนที่เหมาะสมและใช้ได้ผลดี ช่วยส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน จึงส่งผลให้ครูผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนการสอนได้อย่างมีประสิทธิภาพ อีกทั้งแบบฝึกการวาดภาพมีความความยากง่ายเหมาะสมกับผู้เรียนและกิจกรรมในแบบฝึกยังเป็นพื้นฐานในการก่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถนำไปสัมพันธ์กับกลุ่มสาระการเรียนรู้อื่นๆ ทำให้นักเรียนเกิดความพึงพอใจในการเรียน ทำให้ความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นทุกด้านจึงน่าจะเป็นเครื่องมือที่เหมาะสมที่สามารถใช้ในการพัฒนาการเรียนการสอนสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ต่อไป

### 3. ข้อเสนอแนะ

#### ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้

1. จากผลการวิจัยชี้ให้เห็นว่าการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยการใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนให้สูงขึ้นได้ ดังนั้น ผู้สอนจึงควรจัดกิจกรรมในรูปแบบการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นี้ไปใช้ในการเรียนการสอนในระดับชั้นอื่น ๆ โดยจัดให้สอดคล้องกับเนื้อหาวิชา ความสามารถและความเหมาะสมกับวัยของผู้เรียน

2. ครูผู้สอนควรจัดบรรยากาศที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็ก เช่น ห้องเรียนไม่ควรคับแคบเกินไป เปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงออกอย่างอิสระเสรีทั้งด้านความคิดและการแสดงออก ตลอดจนกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ในบรรยากาศที่สบาย ผ่อนคลาย ฝึกให้ รู้จักคิด การแสดงความรู้สึก และการแสดงออกในวิถีทางของความคิดสร้างสรรค์ อีกทั้งส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและหัดให้เด็กสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

3. ครูผู้สอนในกลุ่มสาระอื่นๆ ควรให้ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์เพื่อจะได้พัฒนานักเรียนเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ กล้าคิด กล้าลอง และกล้าใช้จินตนาการของตนให้เกิดประโยชน์ บรรลุตามจุดมุ่งหมายที่ต้องการพัฒนาให้คนคิดอย่างสร้างสรรค์

4. ในการประเมินผลความคิดสร้างสรรค์ ไม่ควรเน้นผลงานแต่เน้นที่กระบวนการคิด การฝึกวิธีการหรือสิ่งที่ได้จากกระบวนการหรือกระทำ ครูจะนำกิจกรรมจำเป็นอย่างอื่นที่จะต้องเข้าใจพัฒนาการของเด็ก ยอมรับว่าผลงานของเด็กเป็นการแสดงออก เป็นภาษาที่เด็กใช้สื่อสารกับผู้ดูแลให้เข้าใจกัน เชื่อในความจริงว่าเด็กเหล่านี้มีความคิด รู้จักหาเหตุผลที่มีรูปแบบเฉพาะตน

#### ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป

1. ควรศึกษาวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน โดยใช้นวัตกรรมอื่นๆ เช่น การใช้ปริศนาคำทายเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2. ควรสร้างแบบฝึกการวาดภาพในระดับชั้นอื่น ๆ เช่นระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างต่อเนื่อง

3. ควรศึกษาวิจัยโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ให้ครบตามรูปแบบของ ทอแรนซ์ เพื่อให้ฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์ครบถ้วน และใช้องค์ประกอบครบทั้ง 4 ด้าน ได้แก่ ความคล่องในการคิด ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

## บรรณานุกรม

### บรรณานุกรม

- กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2535) *ความคิดสร้างสรรค์* พิมพ์ครั้งที่ 2 กรุงเทพมหานคร  
คุรุสภาลาดพร้าว
- กิติมา ปรีดีติติก (2529) *เทคโนโลยีการบริหารองค์การ* กรุงเทพมหานคร ธนะการพิมพ์
- เกศราพรรณ พันธุ์ศรีเกตุ (2542) “การจัดกิจกรรมตามแนวคิดของนีโอฮิวแมนนิสต์ เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- แก้วใจ อินทรเพชร (2548) “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะของนักเรียนระดับก่อนประถมศึกษาโดยใช้แบบฝึกทักษะความคิดสร้างสรรค์” วิทยานิพนธ์ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- จรัล คำภารัตน์ (2542) *การสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์ เลิฟแอนด์ลิฟเพรส จำกัด*
- จันทร์สม คำพา (2547) “การจัดกิจกรรมศิลปะนอกห้องเรียนเพื่อสร้างสรรค์ความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นอนุบาล 2” การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ฉันทนา ภาคบงกช (2528) *สอนให้เด็กคิด โมเดลการพัฒนาทักษะการคิดเพื่อคุณภาพชีวิตและสังคม กรุงเทพมหานคร คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร*
- ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์ (2543) *การวิจัยทางศิลปะ กรุงเทพมหานคร บริษัทด้านสุทธาการพิมพ์ จำกัด*
- ชัยงค์ พรหมวงศ์ (2540) “ชุดการสอนระดับประถมศึกษา” ใน *เอกสารการสอนชุดวิชาสื่อการสอนระดับประถม* หน้าที่ 14 หน้า 494-497 นนทบุรี  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- จิตติมา อุ่นใจ (2538) “การเปรียบเทียบการคิดแบบอเนกนัยของเด็กปฐมวัยที่ได้รับประสบการณ์การเรียนรู้แบบร่วมมือกับประสบการณ์ตามแผนปกติ” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์ มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาวิชาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- ฉวีภา วงชาวดี (2551) “ผลการเรียนรู้และความพึงพอใจวิชาทัศนศิลป์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 2 ด้วยบทเรียนคอมพิวเตอร์มัลติมีเดียที่สร้างมโนทัศน์ก่อนการเรียนรู้” ปริญญาโท การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

- คาราวรรณ ยะเวียง (2541) “การใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กอนุบาล”  
การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- ทวีเดช จีวบาง (2537) *ความคิดสร้างสรรค์ศิลปะ* กรุงเทพมหานคร โอ.เอส. พรินติ้ง เฮาส์
- นิตยา กิจโร (2530) “การศึกษาผลการฝึกทักษะการตั้งคำถามของนักเรียนในการสอนวิชา  
วิทยาศาสตร์ที่มีต่อผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาวิทยาศาสตร์และความคิดสร้างสรรค์  
ทางวิทยาศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์  
มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- นันทชัยพร จิรจรรย์ชัย (2551) “ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดกิจกรรมการวาด  
ภาพประกอบเสียงเพลงไทยเดิม” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- บรรพต พรประเสริฐ (2538) “รายงานการวิจัยการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัย  
ระดับทักษะพื้นฐานการสังเกตต่างกันที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมสร้างสรรค์ทาง  
รูปภาพ กิจกรรมสร้างสรรค์ทางสัญลักษณ์ กิจกรรมสร้างสรรค์ทางภาษาและกิจกรรม  
การเรียนการสอนตามแผนปกติ” ภาควิชาการอนุบาลศึกษา คณะครุศาสตร์ สถาบัน  
ราชภัฏยะลา
- บุญชม ศรีสะอาด (2546) *การวิจัยสำหรับครู* กรุงเทพมหานคร สุวีริยาสาส์น
- ปีตมา กัมพลานนท์ (2537) “การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 4 ที่เรียนวิชาศิลปศึกษาโดยการใช้เกมศิลปะกับการสอนตามปกติ โรงเรียนบ้าน  
พิชิตคเชนทร์ จังหวัดนครราชสีมา” วิทยานิพนธ์ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต  
มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ประดินันท์ อุปรนัย (2536) “การพัฒนากระบวนการคิดและความคิดสร้างสรรค์” ใน *ประมวล  
สาระชุดวิชา ทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา* หน่วยที่ 12  
หน้า 287 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- ประเทิน มหาจันทร์ 2531 *ศิลปะในโรงเรียนประถม* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์โอเคียนสโตร์
- พรวัฒนา ศรีคำภา (2550) “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1  
โรงเรียนสาธิต มหาวิทยาลัยมหาสารคาม จังหวัดมหาสารคาม” วิทยานิพนธ์ปริญญา  
ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- พรธณี ช.เจนจิต (2528) *จิตวิทยาการสอน* กรุงเทพมหานคร อมรินทร์การพิมพ์

- พันทิพย์ รัตนราช (2538) “การใช้แบบฝึกพัฒนาการฟังอย่างมีวิจารณญาณ สำหรับนักเรียนชั้น  
ประกาศนียบัตรวิชาชีพปีที่ 2 วิทยาลัยเกษตรกรรมในภาคใต้” วิทยานิพนธ์  
ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์  
มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช
- พิมพ์ประไพ ธวัชวงศ์ (2542) “การใช้กิจกรรมนิทานเพื่อพัฒนาทักษะการเขียนเชิงสร้างสรรค์  
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5” วิทยานิพนธ์ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต  
บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่
- วรรณดี แสงประทีปทอง (2548) “ลักษณะและการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือวัดผลการศึกษา”  
ใน *ประมวลสาระชุดวิชา การวัดและประเมินผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระดับ  
ประถมศึกษา* หน้าที่ 7 หน้า 305-360 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมาธิราช  
สาขาวิชาศึกษาศาสตร์
- วิชัย วงษ์ใหญ่ (2523) *กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน* กรุงเทพมหานคร  
มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร
- วิรัตน์ คุ่มคำ (2534) “การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียน  
วิชาศิลปะศึกษาด้วยวิธีระดมสมอง” วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- วิรัตน์ พิชญ์ไพบูลย์ (2539) *ศิลปะในโรงเรียนประถม พิมพ์ครั้งที่ 2* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์  
โอเดียนสโตร์
- วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) *ศิลปะศึกษา พิมพ์ครั้งที่ 2* กรุงเทพมหานคร โรงพิมพ์โอเดียนสโตร์
- วีระ สดสังข์ (2550) *การคิดวิเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณและคิดสร้างสรรค์* กรุงเทพมหานคร  
สุวีริยาสาส์น
- สิรินทรา พันชะศรี (2550) “การใช้กิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนบ้านโคกนางามปลาเซียม จังหวัดขอนแก่น”  
วิทยานิพนธ์ ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต มหาวิทยาลัยขอนแก่น
- ศิริลักษณ์ ศรีกมล (2535) “เด็ก...ศิลปะศึกษา...เด็ก” ใน *สันติและสมใจ สิทธิชัย ศิลปะศึกษา ศึกษา  
ศิลปะ* หน้า 3 กรุงเทพมหานคร จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- สมร คุ่มขวัญ (2530) “ความพึงพอใจของบุคลากรมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒที่มีต่อการจัด  
สวัสดิการภายในโรงเรียน” ปริญญานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาบริหาร  
การศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ (อัดสำเนา)

- สมร ทองดี (2532) “การพัฒนากระบวนการคิดและความคิดสร้างสรรค์” ใน *ประมวลสาระชุดวิชาทักษะและประสบการณ์พื้นฐานสำหรับเด็กประถมศึกษา* หน้าที่ 12 หน้า 302 - 308  
 นนทบุรี มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช บัณฑิตศึกษา สาขาศึกษาศาสตร์
- สุจริต เพียรชอบและสายใจ อินทร์พรชัย (2542) *วิธีสอนภาษาไทยระดับมัธยมศึกษาพิมพ์ครั้งที่ 3* กรุงเทพมหานคร ไทยวัฒนาพานิช
- สุชาติ เกาทอง (2539) *หลักการทัศนศิลป์* กรุงเทพมหานคร นำอักษรการพิมพ์
- สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2544) *การผลิตนวัตกรรมการเรียนการสอน เล่ม 2 การสร้างแบบฝึกชัษนาท หมู่บ้านชัษนาท โมเดิร์นโฮม*
- สุภนา เอี่ยมสะอาด (2546) *การพัฒนาแบบฝึกทักษะการอ่านจับใจความภาษาไทยของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนบ้านเทนมีย์ จังหวัดสุรินทร์” การศึกษาค้นคว้าอิสระศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช*
- สุภาพร จันทร์กล้าด (2540) “การสร้างแบบฝึกกิจกรรมเพื่อพัฒนาทักษะการคิดแก้ปัญหา ในรายวิชา 053 ประชากรกับสิ่งแวดล้อม ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2” วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต แขนงวิชาหลักสูตรและการสอน สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช
- สุรียา พุฒพวง (2537) “ความพึงพอใจในการปฏิบัติงานของผู้ช่วยหัวหน้าการประถมศึกษาอำเภอ ในภาคตะวันออกเฉียงเหนือ” วิทยานิพนธ์การศึกษามหาบัณฑิต ภาควิชาบริหารการศึกษา บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ
- สุวรรณีย์ ยะหะกร (2548) *แนวทางการจัดการเรียนรู้และประเมินผล กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ช่วงชั้นที่ 1 และ 2* กรุงเทพมหานคร แอ็ดวานซ์ อินเตอร์ พรีนติ้ง จำกัด
- สุวิทย์ มูลคำ และ สุนันทา สุนทรประเสริฐ (2550) *การพัฒนาผลงานทางวิชาการ* กรุงเทพมหานคร ภาพพิมพ์
- ลำดี ทองธิว (2549) “นวัตกรรมทางการเรียนการสอน” ใน *ประมวลสาระชุดวิชา การพัฒนาหลักสูตรและวิทยวิธีทางการสอน* หน้าที่ 9 หน้า 112 - 113 นนทบุรี  
 มหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช บัณฑิตศึกษา สาขาศึกษาศาสตร์
- เสถียร เหลืองอร่าม (2519) *หลักการบริหารงานบุคคล* กรุงเทพมหานคร โพธิ์สามต้นการพิมพ์
- อนงค์รัตน์ รินแสงปิ่น (2548) “การใช้ภาพกิจกรรมเพื่อพัฒนา ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2” การค้นคว้าแบบอิสระ ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยเชียงใหม่

- อาภรณ์ ใจเที่ยง (2546) *หลักการสอน* กรุงเทพมหานคร โอเดียนสโตร์
- อารี พันธุ์มณี (2543) *คิดอย่างสร้างสรรค์ พิมพ์ครั้งที่ 6* กรุงเทพมหานคร ดันอ้อ 1999
- \_\_\_\_\_ (2546) *จิตวิทยาสร้างสรรค์การเรียนรู้การสอน* กรุงเทพมหานคร โยโหม เอกอุเทศ
- อารี รังสินันท์ (2527) *ความคิดสร้างสรรค์* กรุงเทพมหานคร ธนะการพิมพ์
- โอภาส บุญครองสุข (2535) “เราจะสอนวิชาศิลปะศึกษาให้เด็กเกิดสุนทรียภาพตามแนวปรัชญาใด”  
ใน *สันติและสมใจ สิทธิชัย ศิลปศึกษา ศึกษาศิลปะ* หน้า 89 กรุงเทพมหานคร  
จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย



## ภาคผนวก ก

**ภาคผนวก ก**  
**รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ**

## รายนามผู้เชี่ยวชาญ

1. ชื่อ นายบุญทวี กัลยา  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนลำปางกัลยาณี อำเภอเมือง จังหวัดลำปาง 25000  
 วุฒิการศึกษา ปริญญาโท สาขารัฐศาสตร์การเมืองการปกครอง  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ เป็นครูเชี่ยวชาญระดับ 9 วิชาศิลปศึกษา
2. ชื่อ นายสงวน จันทรสุวรรณ  
 สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำปางเขต 1 จังหวัดลำปาง 52000  
 วุฒิการศึกษา ศษ.ม สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ  
 - ศึกษานิเทศก์ชำนาญการด้านการวิจัยและการประกันคุณภาพการศึกษา
3. ชื่อ นายดำรงวุฒิ ดอกแก้ว  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนบ้านเหล่า อำเภอสูงเม่น จังหวัดแพร่  
 วุฒิการศึกษา กศ.ม. การบริหารการศึกษามหาวิทยาลัยนเรศวร  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ - เป็นครูเชี่ยวชาญด้านภาษาไทย  
 - คณะกรรมการตรวจสอบผลงานทางวิชาการของ กค.ศ.
4. ชื่อ นางสาวนวลจันทร์ สันวรรณ  
 สถานที่ทำงาน สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 1  
 วุฒิการศึกษา ปริญญาโท (ศ.ษ.ม) หลักสูตรและการสอน มหาวิทยาลัยเชียงใหม่  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ วิทยากรจัดการดำเนินงานโรงเรียนวิถีพุทธของสำนักงาน  
 เขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 1 และสำนักงานการศึกษาขั้นพื้นฐาน
5. ชื่อ นางพงษ์ลัดดา ไชยวรรณ  
 สถานที่ทำงาน โรงเรียนห้างฉัตรวิทยา อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง 25190  
 วุฒิการศึกษา - ป.กศ.สูง วิชาศิลปศึกษา วิทยาลัยครูลำปาง  
 - ศศ.บ. บริหารการศึกษามหาวิทยาลัยสุโขทัยธรรมมาธิราช  
 ประสบการณ์หรือความชำนาญ - ครูชำนาญการ  
 - ปฏิบัติงาน สอนศิลปศึกษามา 25 ปี

**ภาคผนวก ข**

- แผนการจัดการเรียนรู้
- แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์
- แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

**แผนการจัดการเรียนรู้  
กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**



**นายชุมพล สุภานนท์  
โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร**

**สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 1  
จังหวัดลำปาง**

## คำนำ

แผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จัดทำขึ้นเพื่อใช้จัดกิจกรรมการเรียนการสอนสาระทัศนศิลป์ มีจำนวนแผนการจัดการเรียนรู้ 13 แผน แผนละ 1 ชั่วโมง ซึ่งมี 2 หน่วยการเรียนรู้ประกอบด้วย หน่วยที่ 1 เส้นสร้างสรรค์ หน่วยที่ 2 กิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

ในการดำเนินการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 นี้ ผู้จัดทำได้รับคำแนะนำ ข้อเสนอแนะจากผู้ทรงคุณวุฒิหลายท่าน ขอขอบพระคุณรองศาสตราจารย์จันตรี คุปตะวาทีน อาจารย์ที่ปรึกษา อาจารย์สงวน จันทรสุวรรณ ศึกษาานิเทศก์สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษา ลำปางเขต 1 อาจารย์บุญญทวี กัลยา โรงเรียนลำปางกัลยาณี ที่ให้คำแนะนำ ชี้แนะข้อบกพร่องในการจัดทำ จึงขอขอบพระคุณทุกท่านที่กล่าวนามมาเป็นอย่างสูง

ชุมพล สุภานนท์  
โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ	สาระทัศนศิลป์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	เรียนรู้ขั้นพื้นฐาน	
หน่วยย่อยที่ 1	เรื่อง เส้นตรงแสนสนุก	เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกงานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

เส้นตรงเป็นพื้นฐานสำคัญ เส้นตรงมี 3 ลักษณะ คือ เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวนอน เส้นตรงแต่ละเส้นให้ความรู้สึกต่างกัน เราสามารถนำเส้นตรงมาต่อกันเป็นภาพตามจินตนาการได้

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพด้วยเส้นตรง และนำเส้นตรงมาวาดเป็นภาพตามจินตนาการได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

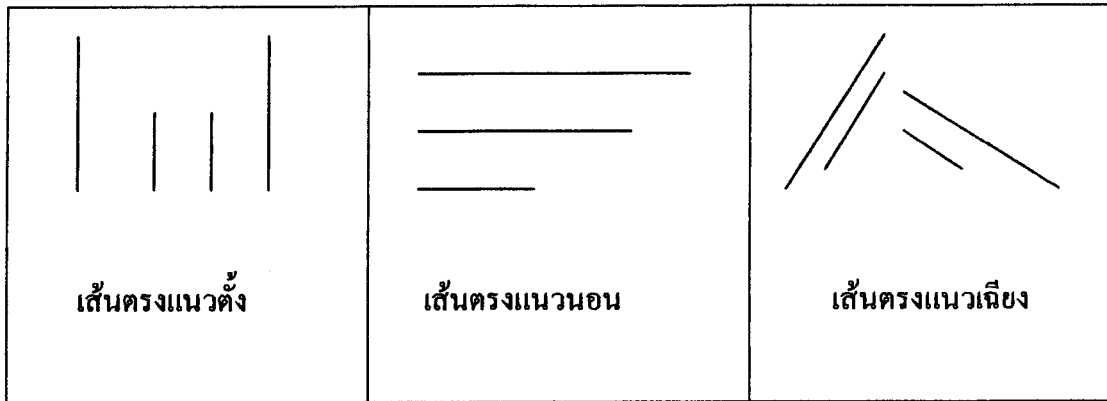
1. อธิบายขั้นตอนการวาดภาพด้วยเส้นตรงได้
2. บอกชื่อเส้นตรงที่กำหนดให้ได้
3. ลากเส้นตรงแบบต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว
4. ใช้เส้นตรงมาต่อเติมเป็นภาพตามจินตนาการได้
5. มีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน

#### สาระการเรียนรู้

1. การวาดภาพด้วยเส้นตรง
2. เส้นตรงมี 3 ลักษณะ คือ เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวนอน เส้นตรงแนวเฉียง
3. การต่อเส้นตรงให้เป็นภาพ

### กระบวนการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนเล่นเกม “พับแล้วระบายสี” (ภาคผนวก)
2. นำผลงานจากการเล่นเกมมาร่วมอภิปรายถึงลักษณะเส้นที่ปรากฏในผลงาน เช่น เส้นตรงแนวนอน เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง



3. แนะนำให้นักเรียนรู้จักเส้นตรงแนวนอน เส้นตรงแนวตั้ง เส้นตรงแนวเฉียง แล้วให้สังเกตสิ่งของในห้องเรียนว่า มีสิ่งใดบ้างที่มีลักษณะเป็นเส้นตรง (ขอบกระดาน ขอบโต๊ะ หลอดไฟฟ้า สมุด หนังสือ)

4. ให้นักเรียนบอกชื่อสิ่งของที่มีลักษณะเหมือนเส้นตรงทั้ง 3 แบบ แล้วร่วมกันสรุปถึงสิ่งของที่มีลักษณะเหมือนเส้นตรงเป็นประเด็นสำคัญ ดังนี้

4.1 เส้นตรงแนวตั้ง ได้แก่ เสาธงชาติ เสาไฟฟ้า ขอบสมุด ดึกสูง ๆ

4.2 เส้นตรงแนวนอน ได้แก่ ขอบกระดานขอบโต๊ะเรียน ขอบรั้วขอบระเบียบ

4.3 เส้นตรงแนวเฉียง ได้แก่ เสาโทรศัพท์ ขอบหลังคา ขอบรั้ว

5. ให้นักเรียนแบ่งกลุ่มออกเป็น 3 กลุ่ม ตามความสมัครใจ ครุณาสื่อตัวอย่างภาพที่วาดด้วยเส้นตรง 3 ภาพให้แก่แต่ละกลุ่มดังนี้

กลุ่มที่ 1 เป็นภาพตึกสูง ๆ

กลุ่มที่ 2 เป็นภาพคันมะพร้าวที่เอนเอียง

กลุ่มที่ 3 เป็นภาพทะเลที่สงบ

ให้แก่แต่ละกลุ่มสังเกตภาพแล้วบอกความรู้สึกที่มีต่อภาพว่า ภาพที่ให้สังเกตให้ความรู้สึกอย่างไร แล้วให้ตัวแทนออกมาบอกความรู้สึกในแต่ละภาพ นักเรียนและครูร่วมสรุปเป็นประเด็นสำคัญว่า ภาพที่ 1 เป็นภาพตึกที่มีความมั่นคง แข็งแรง เปรียบเหมือนเส้นตรงแนวตั้งที่ให้ความรู้สึกมั่นคง



แข็งแรง ภาพที่ 2 เป็นภาพเป็นภาพคั่นมะพร้าวที่เอนเอียง เปรียบเหมือนเส้นตรง แนวเฉียงที่ให้  
ความรู้สึกไม่มั่นคง โน้มเอียงไม่ปลอดภัย ภาพที่ 3 เป็นภาพทะเลที่สงบ เปรียบเหมือนเส้นตรงแนวนอน  
ที่ให้ความรู้สึกสงบ ราบเรียบ กว้างขวาง

6. ครูนำกระดาษวาดเขียนติดบนกระดาน แล้วสาธิตการลากเส้นทั้ง 3 แบบโดยไม่ใช้  
ไม้บรรทัด ให้นักเรียนสังเกตวิธีลากเส้นที่ถูกต้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงาน แล้วเปิดโอกาสให้  
นักเรียนซักถามจนเข้าใจ จากนั้นให้นักเรียนฝึกใช้มือวาดเส้นตรงทั้ง 3 แบบบนอากาศ เมื่อเข้าใจวิธีการ  
แล้ว สุ่มนักเรียน 2 – 3 คน ออกมาลากเส้นตรงบนกระดานโดยไม่ใช้ไม้บรรทัด นักเรียนร่วมกัน  
วิจารณ์ว่าเส้นที่ลากถูกต้องหรือไม่ มีวิธีแก้ไขอย่างไร

7. ครูแจกแบบฝึกที่ 1 ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติลากเส้นตรงตามแบบ ครูสังเกตการทำงาน  
และให้คำแนะนำนักเรียนที่ยังทำไม่คล่อง

8. นำสื่อตัวอย่างภาพบ้าน ภาพคู่เข็น ภาพโต๊ะ ให้นักเรียนดูแล้วร่วมกันอภิปรายถึงการ  
นำเส้นตรงทั้ง 3 แบบมาต่อกันเป็นภาพต่าง ๆ

9. ครูสาธิตการนำเส้นตรงมาต่อกันเป็นภาพ แล้วให้นักเรียนร่วมกันสรุปเป็นขั้นตอน  
สำคัญในการใช้เส้นตรงในการวาดภาพดังนี้

9.1 กำหนดเรื่องที่จะปฏิบัติ

9.2 ร่างภาพโดยใช้เส้นตรงทั้ง 3 แบบ มาต่อกันเป็นภาพ

9.3 จัดองค์ประกอบของภาพให้สมบูรณ์

9.4 ระบายสี

9.5 ตกแต่งรายละเอียด

10. ให้นักเรียนซักถามปัญหาในขั้นตอนที่ไม่เข้าใจ จากนั้นให้ปฏิบัติ กิจกรรมตามแบบ  
ฝึกที่ 2 ก่อนปฏิบัติงานครูอธิบายขั้นตอนการทำงานให้นักเรียนได้ทราบ ระหว่างการทำงานครูสังเกต  
พฤติกรรมการปฏิบัติงาน เน้นให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ ความเสียสละ การทำงานร่วมกับผู้อื่นแล้ว  
บันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมการ

11. ครูตรวจผลงานตามแบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน เมื่อปฏิบัติงานเสร็จ  
แล้ว สุ่มนักเรียน 2 – 3 คน ออกมาเสนอผลงานในหัวข้อ

10.1 ชื่อภาพ

10.2 ขั้นตอนการวาดภาพ

10.3 ปัญหาอุปสรรค

10.4 แนวทางการแก้ปัญหา

12. ให้นักเรียนนำผลงานแลกเปลี่ยนกันชื่นชม เพื่อนำแนวคิดที่ได้มาแก้ไขปรับปรุงผลงานของตนเองให้ดีขึ้น โดยครูคอยชี้แนะ แก้ไขข้อบกพร่องในการทำงาน จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันคัดเลือกผลงาน แล้วนำผลงานมาติดป้ายแสดงผลงาน

13. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ ทำความสะอาดห้องเรียนให้เรียบร้อย เพื่อฝึกความมีวินัย และความรับผิดชอบในการทำงาน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

#### สื่อการเรียนรู้

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ เกมพับแล้วระบายสี สื่อตัวอย่างภาพวาดด้วยเส้นตรงแนวตั้ง แนวอน แนวเฉียง สื่อตัวอย่างภาพบ้าน ภาพตู้เย็น ภาพโต๊ะ กระดาษวาดเขียน ปากกาเคมีสำหรับสาธิต

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกที่ 1,2 แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

#### แหล่งเรียนรู้

- ธรรมชาติในโรงเรียน
- ห้องทัศนศิลป์

### การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
  - ความสนใจ - ความตั้งใจ
  - ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน - ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
  - การแสดงความคิดเห็น
2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกที่ 2

#### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

### กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนทำแบบฝึกให้ครบทุกกิจกรรม เพื่อเป็นการฝึกปฏิบัติงานเกิดการเรียนรู้และเป็นทักษะพื้นฐานในการนำไปปฏิบัติในโอกาสต่อไป

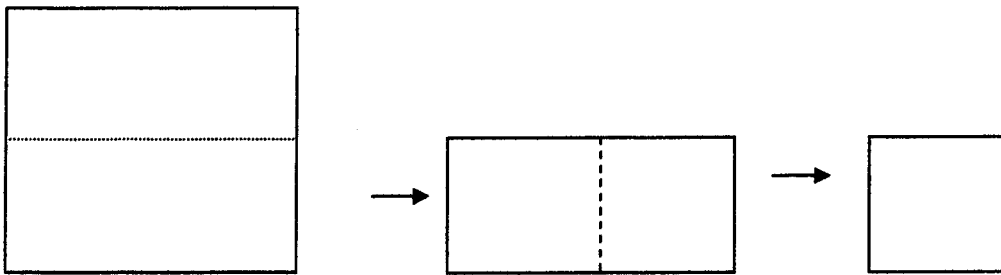
## เกม พับแล้วระบายสี

จำนวนผู้เล่น ไม่จำกัด

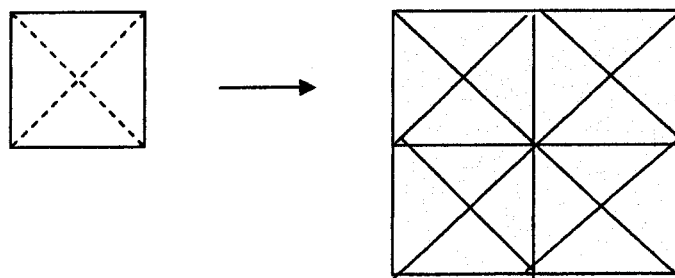
อุปกรณ์ 1. กระดาษขาวบาง  
2. สีไม้หรือสีเทียน

วิธีเล่น

1. แจกกระดาษขาวบาง รูปสี่เหลี่ยมจัตุรัสขนาด 20 x 20 เซนติเมตร ให้นักเรียนคนละ 1 แผ่น
2. ให้พับกระดาษเป็น 2 ส่วน จากนั้นพับครึ่งอีกครั้งหนึ่ง



3. นำมาพับตามเส้นในแนวทแยงแล้วก็กระดาษออกมาแล้วใช้ดินสอเขียนตามรอยแล้วระบายสีตามชอบใจ



### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ	สาระทัศนศิลป์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	เรียนรู้ขั้นพื้นฐาน	
หน่วยย่อยที่ 2	เรื่อง เส้นโค้งแสนสวย	เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

**มาตรฐานการเรียนรู้ ศ.1.1** สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

เส้นโค้งเป็นองค์ประกอบสำคัญในการวาดภาพ เส้นโค้งให้ความรู้สึกลื่นไหล อ่อนช้อย นุ่มนวล เส้นโค้งมีหลายแบบเราสามารถนำเส้นโค้งมาจินตนาการ โดยการวาดภาพได้

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพด้วยเส้นโค้ง และวาดภาพด้วยเส้นโค้งตามจินตนาการได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้





1. อธิบายขั้นตอนการวาดภาพด้วยเส้นโค้งได้
2. บอกชื่อเส้นโค้งที่กำหนดให้ได้
3. ลากเส้นโค้งแบบต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว
4. ใช้เส้นโค้งมาต่อเติมเป็นภาพตามจินตนาการได้
5. มีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน

#### สาระการเรียนรู้

1. การวาดภาพด้วยเส้นโค้ง
2. ลักษณะของเส้นโค้ง เช่น แบบโค้งคว่ำ แบบโค้งหงาย เส้นขดก้นหอย เส้นโค้งคลื่น

## กระบวนการเรียนรู้

1. ทบทวนถึงลักษณะของเส้นตรงแบบต่างๆ และขั้นตอนการวาดภาพด้วยเส้นตรง
2. ให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทายเกี่ยวกับเส้นโค้ง (ภาคผนวก)
3. นำคำตอบจากปริศนาคำทายมาสนทนาถึงรูปร่างลักษณะของคำตอบแต่ละข้อแล้ว  
ร่วมสรุปว่า เส้นโค้งให้ความรู้สึกอ่อนช้อย นุ่มนวล สวยงาม ไม่แข็งกระด้าง การนำเส้นโค้งมาประกอบ  
เป็นภาพจะทำให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น
4. นำสื่อตัวอย่างภาพตู้ไปรษณีย์และภาพปลาให้นักเรียนร่วมกันพิจารณา แล้วร่วมกัน  
หาคำตอบว่าภาพทั้งสองมีลักษณะของเส้นแตกต่างกันอย่างไรบ้าง
5. นำสื่อตัวอย่างรูปภาพเส้นโค้งคว่ำ เส้นโค้งหงาย เส้นขดกันหอย เส้นโค้งคลื่นให้  
นักเรียนพิจารณา แล้วให้บอกชื่อเส้นโค้งตามลักษณะของเส้น จากนั้นให้ทดลองใช้นิ้ววาดเส้นทั้ง 2  
แบบ บนโต๊ะ

เส้นโค้งคว่ำ	เส้นโค้งหงาย	เส้นขดกันหอย	เส้นโค้งคลื่น
			

6. ครูนำกระดาษวาดเขียนติดบนกระดาน แล้วสาธิตการลากเส้นโค้งให้นักเรียนสังเกต  
วิธีการลากเส้นที่ถูกต้องเพื่อเป็นพื้นฐานในการทำงาน แล้วเปิดโอกาสให้ นักเรียนซักถามจนเข้าใจ แล้ว  
สุ่มนักเรียน 2 – 3 คน ออกมาลากเส้นโค้งทั้ง 4 แบบ บนกระดาน นักเรียนร่วมกันวิจารณ์ว่าถูกต้อง  
หรือไม่ มีวิธีแก้ไขอย่างไร

7. ครูแจกแบบฝึกการวาดภาพ แบบฝึกที่ 3 ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติลากเส้นโค้งตาม  
แบบฝึก

8. ครูแนะนำถึงการนำเส้นโค้งมาต่อกันเป็นภาพต่าง ๆ แล้วสาธิตการใช้เส้นโค้งมาต่อ  
กันเป็นภาพให้นักเรียนดู แล้วสรุปเป็นขั้นตอนสำคัญในการวาดภาพโดยใช้เส้นโค้ง ดังนี้

- 8.1 กำหนดเรื่องที่จะปฏิบัติ
- 8.2 ร่างภาพโดยใช้เส้นโค้ง มาต่อกันเป็นภาพ
- 8.3 จัดองค์ประกอบของภาพให้สมบูรณ์
- 8.4 ระบายสี
- 8.5 ตกแต่งรายละเอียด

9. ให้นักเรียน ปฏิบัติกิจกรรมตามแบบฝึกการวาดภาพ แบบฝึกที่ 4 ครูสังเกต พฤติกรรม การปฏิบัติงาน ให้คำแนะนำนักเรียนที่ยังไม่เข้าใจหรือมีทักษะด้านการวาดภาพน้อย ระหว่างการทำงานครูเน้นให้นักเรียนมีความรับผิดชอบ ความเสถียร การทำงานร่วมกับผู้อื่น เมื่อปฏิบัติงานเสร็จแล้ว สุ่มนักเรียน 1 – 2 คน ออกมานำเสนอผลงาน ในหัวข้อ

9.1 ชื่อภาพ

9.2 อุปกรณ์ที่ใช้

9.3 ปัญหาในการดำเนินงาน

10. เมื่อเสนอผลงานเสร็จแล้ว ให้นำผลงานแลกเปลี่ยนกันชื่นชม เพื่อนำแนวคิดที่ได้มาแก้ไขปรับปรุงผลงานของตนเองให้ดีขึ้น โดยครูคอยชี้แนะแก้ไขข้อบกพร่อง ครูตรวจผลงานตามเกณฑ์แล้วให้นักเรียนร่วมกันนำผลงานดีป้ายแสดงผลงาน

11. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ ทำความสะอาดห้องเรียนให้เรียบร้อย เพื่อฝึกความมีวินัย ความสามัคคีในหมู่คณะ

12. ครูแนะนำให้นักเรียนนำความรู้เรื่องเส้นหยักเส้นคดไปทำเป็นการบ้าน เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนและร่วมเรียนรู้กับครอบครัว

## สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### สื่อการเรียน

#### 1. สื่อกิจกรรม

- ปริศนาคำทาย
- สื่อตัวอย่างภาพตู้ไปรษณีย์และภาพปลา
- สื่อตัวอย่างรูปภาพเส้นโค้งคว่ำ
- สื่อตัวอย่างรูปภาพเส้นโค้งหงาย
- กระดาษวาดเขียน ปากกาเคมีสำหรับสาธิต

#### 2. สื่อสิ่งพิมพ์

- แบบฝึกการวาดภาพ แบบฝึกที่ 3,4
- แบบสังเกตพฤติกรรม
- แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

### แหล่งเรียนรู้

- ห้องทัศนศิลป์

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

#### 1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียน

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

#### 2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพ แบบฝึกที่ 4

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

### กิจกรรมเสนอแนะ

1. ให้นักเรียนทำแบบฝึกให้ครบทุกกิจกรรม เพื่อเป็นการฝึกปฏิบัติงานเกิดการเรียนรู้ และเป็นทักษะพื้นฐานในการนำไปปฏิบัติในโอกาสต่อไป

2. จัดกิจกรรมใช้เส้นโค้งต่อเติมภาพเพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์

## ปริศนาคำทายชุดที่ 1

### ประกอบบทเรียนเรื่อง การวาดภาพด้วยเส้นโค้ง

- |   |              |
|---|--------------|
| 1. พระอะไรเอ๋ย ขึ้นก็โค้ง แรมก็โค้ง                                   | (พระจันทร์)  |
| 2. เมาเหมือนปุยนุ่น ลอยวุ่นอยู่บนท้องฟ้า                              | (ก้อนเมฆ)    |
| 3. มะ อะไรเอ๋ย เมื่อสาวคืบแจ เมื่อแก่หลวมโครก                         | (มะขาม)      |
| 4. อะไรเอ๋ย มีหนวดหลายเส้น นอนเด่นอยู่ในทะเล                          | (ปลาหมึก)    |
| 5. อะไรเอ๋ย หุบเท่ากระบอกลูก พอบานออกเท่ากระดิ่ง                      | (ร่ม)        |
| 6. อะไรเอ๋ย เข้ามาแบกหิน กินใบไม้ใบหญ้า                               | (หอย)        |
| 7. อะไรเอ๋ย เจ็ดพี่น้อง ชี้อย่างผ่องใส ปรากฏทันใด หลังฝนหยุดพัด       | (รุ้งกินน้ำ) |
| 8. อะไรเอ๋ย มีขาสองขา กายาสีขาว ไม่กลัวความหนาวหนาว ร้องเสียงลั่นทุ่ง | (เป็ด)       |
| 9. อะไรเอ๋ย ไม่มีปีก ไม่มีเท้า มีเกล็ดสีแดงขาว อยู่ในแม่น้ำ           | (ปลา)        |
| 10. อะไรเอ๋ย ทนแดด ทนฝน ทนหนาว เรียงแถวยาวอยู่บนหลังคา                | (กระเบื้อง)  |



### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ	สาระทัศนศิลป์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	เส้นสร้างสรรค์	
หน่วยย่อยที่ 3	เรื่อง เส้นหยักและเส้นคด	เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

##### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

เส้นหยักและเส้นคดเป็นเส้นพื้นฐานในการวาดภาพ เส้นหยักให้ความรู้สึกลึกซึ้ง อันตราย เส้นคดให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไปมา เราสามารถนำเส้นหยักและเส้นคดมาจินตนาการเป็นงานทัศนศิลป์โดยการวาดภาพได้

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้ นักเรียนสามารถลากเส้นหยักและเส้นคดได้ถูกต้องและนำเส้นหยักและเส้นคด วาดภาพตามจินตนาการได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการวาดภาพด้วยเส้นหยักและเส้นคดได้
2. บอกชื่อเส้นที่กำหนดให้ได้ถูกต้อง
3. ลากเส้นหยักและเส้นคดได้อย่างคล่องแคล่ว
4. ใช้เส้นหยักและเส้นคดมาต่อเติมเป็นภาพตามจินตนาการได้
5. มีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน

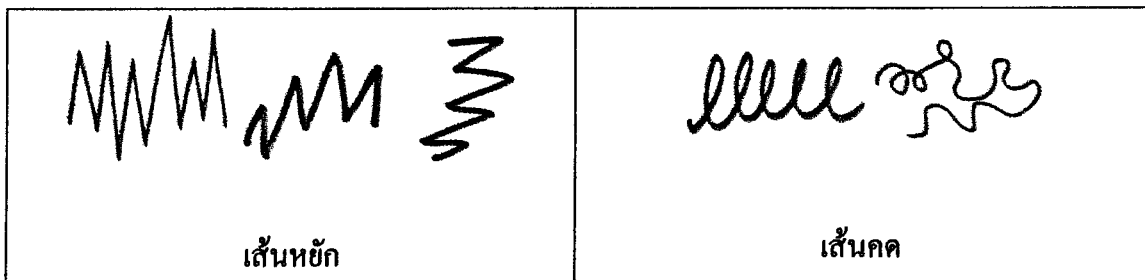
#### สาระการเรียนรู้

1. เส้นหยัก ได้แก่ ฟันปลา รั้วบ้าน ให้ความรู้สึกไม่แน่นอน

2. เส้นคด ได้แก่ ใบไม้ พุ่มไม้ ให้ความรู้สึกสับสน วกวน

**กระบวนการเรียนรู้**

1. ทบทวนความรู้เดิมในเรื่อง การนำเส้นตรง เส้นโค้งมาจินตนาการเป็นภาพ
2. ให้นักเรียนร่วมกันสนทนาถึงเส้นที่ใช้ในการวาดภาพ นอกจากเส้นตรงและเส้นโค้งแล้ว ยังมีเส้นอะไรอีกบ้างที่เราสามารถนำมาวาดเป็นภาพ
3. ครูนำสื่อตัวอย่างภาพต้นมะพร้าวให้นักเรียนสังเกตลักษณะ แผลมคม แล้วร่วมสนทนาว่า เส้นที่มีลักษณะแบบนี้เราเรียกว่า เส้นหยัก ส่วนเส้นที่ใช้ วาดภาพพุ่มไม้นั้น เราเรียกว่า เส้นคด เส้นหยักและเส้นคดเกิดจากการนำเส้นตรงและเส้นโค้งมารวมเข้าด้วยกัน เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้วให้นักเรียนฝึกใช้มือวาดเส้นหยักและเส้นคดบนอากาศ เพื่อให้คุ้นเคยกับเส้นหยักและเส้นคด



4. ครูแจกแบบฝึกการวาดภาพให้ปฏิบัติตามคำชี้แจงในแบบฝึกที่ 5 ให้นักเรียนทุกคนฝึกปฏิบัติ เสร็จแล้วให้หัวหน้าชั้นรวบรวมมาส่ง

5. สุ่มนักเรียน 2 คน ออกมาบอกลักษณะของสิ่งต่างๆ ที่อยู่รอบตัวเรา ที่มีรูปร่างเหมือนเส้นหยัก และเส้นคดแล้วสรุปเป็นประเด็นสำคัญดังนี้

5.1 สิ่งที่มีรูปร่างเหมือนเส้นหยัก ได้แก่ ฟันของสัตว์ ใบไม้ ใบเลื่อย ลวดลายประตูบ้าน

5.2 สิ่งที่มีรูปร่างเหมือนเส้นคด ได้แก่ พุ่มไม้ ดอกไม้ ก้อนเมฆ ก้อนหิน สุ่มนักเรียน 2 คน ออกมาลากเส้นหยักและเส้นคดหลายๆ แบบ แล้วให้นักเรียนสังเกตแล้วร่วมกันอภิปรายสรุปถึงความรู้สึกของเส้นทั้งสอง ดังนี้

1) เส้นหยัก ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไปมา วุ่นวาย น่ากลัว ไม่สงบ  
เช่น ใบมะพร้าว ฟันปลา ทุเรียน ขอบรั้ว

2) เส้นคด ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหวไปมา สับสน ไม่แน่นอน วกวน  
เช่น พุ่มไม้ สายน้ำ

6. ครูสาธิตการนำเส้นหยักและเส้นคดมาจินตนาการในการวาดภาพ แล้วร่วมกันสรุปเป็นขั้นตอนการทำงานดังนี้

- 6.1 สังกศัตร์รูปแบบที่ต้องการวาด
- 6.2 ออกแบบร่างภาพ โดยใช้เส้นที่เลือกไว้
- 6.3 จัดภาพให้เหมาะสมกับกระดาษ
- 6.4 ตกแต่งภาพ ระบายสีให้สวยงาม

7. ครูแจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 6 ให้นักเรียนปฏิบัติตามคำชี้แจงในแบบฝึกก่อนการทำงานครูแนะนำให้ทำงานตามขั้นตอน มีความรับผิดชอบต่องานที่ได้รับมอบหมาย และมีความเอื้อเฟื้อต่อเพื่อนๆ ระหว่างทำงาน ครูสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียน

8. เมื่อปฏิบัติงานเสร็จแล้วครูตรวจผลงานตามเกณฑ์ในแบบประเมินด้านกระบวนการ จากนั้นให้สุ่มนักเรียนที่มีผลงานระดับดี 2 – 3 คน ออกมานำเสนอผลงาน ในหัวข้อ

- 8.1 ชื่อผลงาน
- 8.2 ปัญหาในการทำงาน
- 8.3 การแก้ไขปัญหา

9. ให้นักเรียนร่วมกันคัดเลือกผลงานมาติดไว้ที่ป้ายแสดงผลงาน ก่อนที่จะนำผลงานไปเก็บไว้ในแฟ้มสะสมงาน

10. นักเรียนร่วมกันสรุปบทเรียน

11. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ และทำความสะอาดห้องเรียน เพื่อฝึกความรับผิดชอบต่อความมีระเบียบวินัยในการทำงาน

**สื่อและแหล่งการเรียนรู้**

**สื่อการเรียนรู้**

สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างภาพต้นมะพร้าว สีเทียน สีไม้

สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่

- แบบฝึกการวาดภาพ แบบฝึกที่ 5-6
- แบบสังศัตร์พฤติกรรม
- แบบบันทึกการตรวจผลงาน
- แบบประเมินคุณลักษณะที่พึงประสงค์

**แหล่งเรียนรู้**

- ธรรมชาติในโรงเรียน ห้องทัศนศิลป์

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียน
  - ความสนใจ
  - ความตั้งใจ
  - ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
  - ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
  - การแสดงความคิดเห็น
2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 6

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมกรรมการเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

### กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมใช้เส้นหยักและเส้นคดต่อเติมภาพเพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์ แล้วรวบรวมเป็นสมุดภาพไว้เป็นตัวอย่างในห้องเรียน

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 4

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ	สาระทัศนศิลป์	ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2
หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	เส้นสร้างสรรค์	
หน่วยย่อยที่ 4	เรื่อง ต่อเส้นเป็นภาพ	เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์  
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

เส้นเป็นองค์ประกอบพื้นฐานที่สำคัญในการเขียนภาพ เส้นแต่ละชนิด มีลักษณะ  
ต่างกัน และให้ความรู้สึกของอารมณ์แตกต่างกัน การนำเส้นมาต่อเติมเป็นภาพเป็นการฝึกความคิด  
สร้างสรรค์

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนมีความเข้าใจในการใช้เส้น ลักษณะของเส้น และสามารถนำเส้นมาต่อเติมเป็น  
ภาพตามจินตนาการได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการนำเส้นมาประกอบเป็นภาพต่าง ๆ ได้
2. ลากเส้นตรงแบบต่าง ๆ ได้อย่างคล่องแคล่ว
3. นำเส้นมาต่อเติมเป็นภาพตามจินตนาการได้อย่างเหมาะสม
4. มีคุณลักษณะที่ดีในการทำงาน

## สาระการเรียนรู้

การนำเส้นมาประกอบเป็นภาพต่าง ๆ

## กระบวนการเรียนรู้

1. ทบทวนความรู้เดิมในเรื่อง การนำเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหักและเส้นคดมาวาดเป็นภาพ
3. ให้นักเรียนเล่นเกมปริศนาคำทาย ตามสื่อตัวอย่าง แล้วนำคำตอบที่ได้มาสนทนาถึงลักษณะของเส้นแต่ละชนิด
4. นำภาพสื่อตัวอย่างการวาดภาพด้วยเส้นตรง การวาดภาพด้วยเส้นโค้ง และการวาดภาพด้วยเส้นหักและเส้นคดที่เป็นผลงานของนักเรียน มาให้สังเกตแล้วร่วมอภิปรายเรื่อง เส้นที่เป็นพื้นฐานในการวาดภาพ ครูแนะนำถึงการนำเส้นทั้ง 3 ชนิดมาประกอบเป็นภาพต่าง ๆ
5. ครูนำสื่อตัวอย่างสภาพสิ่งแวดล้อม ให้นักเรียนสังเกต แล้วร่วมกันบอกชื่อเส้นที่มีอยู่ในรูปภาพ แล้วร่วมอภิปราย และสรุปถึงขั้นตอนการนำเส้นมาประกอบเป็นภาพ ดังนี้
  - 5.1 สังเกตรูปร่างลักษณะของสิ่งที่จะวาด
  - 5.2 ออกแบบร่างภาพโดยใช้ดินสอ
  - 5.3 จัดภาพให้เหมาะสมกับกระดาษ
  - 5.4 ระบายสีให้สวยงาม
  - 5.5 ตกแต่งรายละเอียด เช่น ตัดเส้น เพื่อให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น
6. ครูแจกแบบฝึกการวาดภาพ กิจกรรมที่ 8 ให้นักเรียนปฏิบัติงานตามคำชี้แจงในแบบฝึก โดยปฏิบัติตามกิจกรรมตามขั้นตอนในการวาดภาพ ครูเน้นให้นักเรียนมีนิสัยที่ดีในการทำงาน มีความรับผิดชอบ แบ่งหน้าที่กันทำงาน ในขณะที่นักเรียนปฏิบัติงาน สังเกตพฤติกรรมการทำงานของนักเรียนแล้วบันทึกลงในแบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
6. เมื่อปฏิบัติกิจกรรมเสร็จแล้ว ให้ตัวแทนกลุ่มออกมานำเสนอผลงาน แล้วร่วมกันร่วมกันคัดเลือกผลงานมาติดไว้ที่ป้ายแสดงผลงาน ก่อนที่จะนำผลงานไปจัดทำเป็นรูปเล่ม เพื่อทำเป็นสมุดภาพในห้องเรียน
8. สรุปบทเรียนโดยให้นักเรียนร่วมกันอภิปรายถึงการนำความรู้เรื่อง การนำเส้นมาประกอบเป็นภาพต่าง ๆ ไปใช้ประโยชน์ในวิชาอื่นๆ สรุปผลอภิปราย

## ชื่อและแหล่งการเรียนรู้

### ชื่อการเรียนรู้

สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพ กิจกรรมที่ 8 , 9 แบบสังเกตพฤติกรรม

แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างการวาดภาพด้วยเส้นตรง การวาดภาพด้วยเส้นโค้ง

และการวาดภาพด้วยเส้นหยักและเส้นคด

### แหล่งเรียนรู้

- ห้องทัศนศิลป์

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 8

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมให้นักเรียนแข่งขันต่อเส้นเป็นภาพ เพื่อฝึกความคิดสร้างสรรค์

## ปริศนาคำทาย

### ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 4

1. อะไรเอ่ย เจ็ดพี่น้อง ยี่ม่อของฮ่องไส ปราบภูทันทโค หลังฝนหยุดปล้น(รู้งกินน้ำ)
2. อะไรเอ่ย พระอะไรเอ่ยมีครึ่งตัว (พระจันทร์)
3. อะไรเอ่ย มีหูมีก้น ฝ่าคนในครัว (หม้อหุงข้าว)
4. อะไรเอ่ย ยิ่งพักยิ่งเย็น (พัดลม)
5. อะไรเอ่ย เบาทเหมือนปู่รุ่น ลอยวุ่นอยู่บนท้องฟ้า (ก้อนเมฆ)
6. อะไรเอ่ย ลูกกลมๆ หมไม่มี ไม่ใช่ดี แต่ใช้ตะ (ลูกฟุตบอล)
7. อะไรเอ่ย สามพี่น้อง เดินท่องทั่วโลก



## แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 5

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

หน่วยย่อยที่ 1 เรื่อง การวาดภาพบ้าน

เวลา 1 ชั่วโมง

### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์  
วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
ในชีวิตประจำวัน

### สาระสำคัญ

บ้านเป็นครอบครัวที่เราอยู่ร่วมกันซึ่งประกอบด้วยพ่อแม่ พี่ น้อง ญาติหรือบุคคลอื่น ๆ  
ที่อาศัยในบ้านเดียวกัน มีการทำงานร่วมกัน ช่วยเหลือซึ่งกันและกัน มีความรู้สึกเป็นเจ้าของร่วมกัน  
และผูกพันกัน เราสามารถนำกิจกรรมภายในบ้านมาจินตนาการโดยการวาดภาพได้

### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนสามารถบอกขั้นตอนการวาดภาพบ้านและสามารถวาดภาพบ้านตามจินตนาการได้

### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนในการวาดภาพบ้านได้
2. บอกชื่อเส้นต่างๆที่จะนำมาประกอบเป็นภาพบ้านได้
3. วาดภาพบ้านตามจินตนาการได้
4. คิดสร้างสรรค์งานที่มีรูปแบบแปลกใหม่ได้
5. มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำงาน

### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพบ้าน

### กระบวนการเรียนรู้

1. ให้นักเรียนอ่านบทหรือกรองเรื่อง บ้านของฉัน

2. นำนักเรียนร่วมสนทนาแลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเรื่องบ้าน ลักษณะของบ้าน ชีวิตความเป็นอยู่ของบุคคลในบ้าน

3. สุ่มนักเรียน 1-2 คน ออกมาเล่าเรื่องเกี่ยวกับบ้านของตนเอง ชีวิตความเป็นอยู่ของครอบครัว

4. ร่วมกันสนทนาถึงความหมายของคำว่าบ้านและประโยชน์ของบ้าน และสรุปเป็นความรู้ดังนี้

บ้านคือสถานที่อยู่อาศัยของคนในครอบครัวซึ่งประกอบด้วย พ่อแม่ พี่ น้อง หรือบุคคลอื่นที่อาศัยในบ้านเดียวกัน ทำงานร่วมกันช่วยเหลือซึ่งกันและกัน

#### ประโยชน์ของบ้าน

- ใช้เป็นที่อยู่อาศัย
- ใช้ป้องกันความร้อนหนาว
- ป้องกันโจรผู้ร้าย สัตว์มีพิษ
- ให้ความอบอุ่น ให้ความผูกพันแก่บุคคลในครอบครัว

5. ให้อาสาสมัคร 1 คน ออกมาวาดภาพบ้านตามจินตนาการและอธิบายเกี่ยวกับเส้นที่จะนำมาวาดเป็นบ้าน จากนั้นครูแสดงตัวอย่างการวาดภาพบ้านให้นักเรียนได้เรียนรู้ถึงนำเส้นมาสร้างสรรค์เป็นภาพบ้าน การสื่อความหมายของภาพ การออกแบบ การจัดภาพการระบายสี อุปกรณ์ที่ใช้ในการวาด แล้วร่วมกันสรุปเป็นขั้นตอนการทำงาน ดังนี้

#### ขั้นตอนการวาดภาพ

- 5.1 จินตนาการถึงลักษณะของสิ่งที่ต้องการวาด
- 5.2 ร่างภาพโดยใช้เส้นตรง เส้นโค้งมาต่อกันเป็นภาพ
- 5.3 จัดภาพให้เหมาะสมหน้ากระดาษ
- 5.4 ระบายสี
- 5.5 ตกแต่งรายละเอียด

6. สาธิตการร่างภาพ การวางองค์ประกอบของภาพและการระบายสี ให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้นักเรียนฝึกปฏิบัติตามแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 9

7. หลังจากนักเรียนทำงานเสร็จ ครูนำผลงานที่นักเรียนปฏิบัติมารวมอภิปรายถึงขั้นตอนที่ยังไม่เข้าใจ ปัญหาในการทำงาน จากนั้นครูแจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 10 ให้ปฏิบัติอีกครั้ง ก่อนปฏิบัติงานครูชี้แจงขั้นตอนการทำงานให้ทราบและให้ ชักถามในขั้นตอนที่ไม่เข้าใจ ระหว่างการปฏิบัติงานครูสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียน

8. เมื่อนักเรียนปฏิบัติงานเสร็จ สุ่มนักเรียน 2 คน ออกมาแสดงผลงาน ในหัวข้อ

8.1 ชื่อผลงาน

8.2 จุดเด่นของภาพ

8.3 แนวคิดในการวาดภาพ

9. ครูตรวจผลงาน และให้คะแนนตามเกณฑ์ และคัดเลือกผลงานจัดแสดงที่ป้ายแสดงผลงานเพื่อให้นักเรียนได้ชื่นชมผลงานของตนเองและของเพื่อน

10. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ ทำความสะอาดห้องเรียนให้เรียบร้อย เพื่อฝึกนิสัยการทำงานก่อนที่จะนำไปเก็บเข้าแฟ้มงาน เพื่อดูความก้าวหน้าในการทำงาน

11. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการวาดภาพบ้าน และการนำความรู้จากการปฏิบัติไปใช้ในสาระอื่น ๆ เช่น สาระสุขศึกษาและพลศึกษา เรื่อง ที่อยู่อาศัย สาระการงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยีในเรื่อง ครอบครัว

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

#### สื่อการเรียนรู้

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ บทร้อยกรอง กระดาษวาดเขียน พู่กัน สื่อตัวอย่างภาพวาดบ้าน ผลงานนักเรียน สื่อกันเขียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 9-10

### แหล่งเรียนรู้

- ธรรมชาติในโรงเรียน ห้องทัศนศิลป์

### การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 10

**เครื่องมือวัด**

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

**กิจกรรมเสนอแนะ**

ครูแจกกระดาษให้นักเรียน 1 แผ่น ให้นักเรียนรวมกลุ่มกันตามความสนใจให้วาดภาพบ้านคนละ 1 ภาพ ลงในกระดาษ โดยจัดองค์ประกอบ และระบายสีให้สวยงาม แล้วนำมาให้เพื่อนๆ ได้ชม แล้วรวบรวมทำเป็นสมุดภาพ



บ้านของใคร  
สองชั้นงามหรู  
สี่สวยสดใส  
เห็นแล้วอยากปอง

หลังใหญ่น่าดู  
น่าอยู่น่ามอง  
ใครใครก็จ้อง  
เป็นเจ้าของเอ๋ย

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 6

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

หน่วยย่อยที่ 2 เรื่อง การวาดภาพแมลง

เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

แมลงเป็นสัตว์ประเภทหนึ่งซึ่งมีหลายชนิด แต่ละชนิดมีสีสันความงามในตัวมันเอง เราสามารถนำความงามของแมลงมาจินตนาการถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ โดยการวาดภาพได้

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพแมลงและสามารถวาดภาพแมลงตามจินตนาการได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนในการวาดภาพแมลงได้
2. วาดภาพแมลงตามจินตนาการได้
3. คิดสร้างสรรค์งานที่มีรูปแบบแปลกใหม่ได้
4. มีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำงาน

#### สาระการเรียนรู้

1. การวาดภาพแมลง
2. ขั้นตอนการวาดภาพแมลง

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. เข้าสู่บทเรียน โดยการเล่นเกมน “ทายชื่อภาพ” แล้วเชื่อมโยง โดยตั้งคำถามให้นักเรียนบอกชื่อแมลงที่รู้จัก สีสัน ลักษณะเด่นของแมลงชนิดนั้น
2. แข่งขันบอกชื่อแมลง แล้วให้นักเรียนร่วมกันตอบว่า มีกี่ขา มีสีอะไร มีจุดเด่นที่ใดครูแนะนำให้นักเรียนนำรูปแบบความงามตามธรรมชาติของแมลงมาใช้ในงานศิลปะ โดยการวาดภาพให้เหมือนธรรมชาติ
3. นำสื่อตัวอย่างการวาดภาพแมลงให้นักเรียนสังเกต ครูสาธิตพร้อมอธิบายถึงขั้นตอนการวาดภาพแมลง แล้วร่วมกันสรุปเป็นขั้นตอนดังนี้
  - 3.1 ทิศรูปร่างลักษณะของสิ่งที่จะวาด
  - 3.2 ออกแบบร่างภาพโดยใช้ดินสอ
  - 3.3 จัดภาพให้เหมาะสมกับกระดาษ
  - 3.4 ระบายสีให้สวยงาม ให้มีน้ำหนัก
  - 3.5 ตกแต่งรายละเอียด เช่น ตัดเส้น เพื่อให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น
4. แจกแบบฝึกกิจกรรมที่ 11 ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติ
5. นำผลงานจากแบบฝึก 11 มาร่วมอภิปรายถึงสิ่งที่ได้จากการทำงาน ปัญหาจากการทำงาน เพื่อนำมาปรับปรุงแก้ไข
6. แจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 12 ให้ฝึกปฏิบัติอีกครั้ง โดยให้วาดภาพแมลงตามจินตนาการและความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ครูให้คำแนะนำอย่างใกล้ชิด นักเรียนที่ปฏิบัติไม่คล่องให้สอนเป็นรายบุคคล
7. ครูตรวจผลงานตามเกณฑ์การประเมิน จากนั้น คัดเลือกผลงานที่ดีเด่น 2 – 3 ชิ้นงาน ติดป้ายนิเทศ
8. ร่วมสรุปบทเรียน โดยให้นักเรียนบอกถึงสิ่งที่ได้รับจากการวาดภาพแมลง

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

#### สื่อการเรียน

สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพ กิจกรรมที่ 11-12 แบบสังเกตพฤติกรรม แบบประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างการเกม “ทายชื่อภาพ” รูปภาพแมลง

#### แหล่งเรียนรู้

- ธรรมชาติในโรงเรียน ห้องทัศนศิลป์

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

#### 1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียน

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

#### 2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 12

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมให้นักเรียนแข่งขันต่อเส้นเป็นภาพแมลง แล้วนำผลงานมาให้เพื่อนวิจารณ์



## เกม ทายชื่อภาพ

### ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 6

#### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ
2. เพื่อให้นักเรียนมีความสนุกสนานเพลิดเพลินในการทำงาน
3. เพื่อให้นักเรียนได้ปฏิบัติงานศิลปะอย่างมั่นใจ

#### อุปกรณ์

1. กระดาษเปล่า
2. ปากกา หรือปากกาเคมี
3. สีชอล์ก สีเทียน หรือสีเมจิก

#### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. ครูแบ่งนักเรียนออกเป็นกลุ่ม 2 - 3 กลุ่มให้แต่ละกลุ่มมีจำนวนนักเรียนเท่า ๆ กัน
2. ครูแจกกระดาษวาดเขียน ขนาด 15 x 20 นิ้ว ให้นักเรียนกลุ่มละแผ่น ให้นักเรียนวาดภาพ  
แมลงอะไรก็ได้ หลายๆ ชนิดรวมอยู่ในรูปกัน เสร็จแล้วตั้งชื่อ
3. ครูให้ตัวแทนกลุ่มแต่ละกลุ่ม 1 คน ถูรูปที่วาดไว้ โดยไม่ให้กลุ่มอื่นรู้
5. ขั้นเริ่ม
  - ให้ตัวแทนกลุ่มที่ถูรูปที่กลุ่มตนเองวาดให้กลุ่มอื่นทายว่ามีแมลงกี่ชนิด ครูจดบันทึกไว้บนกระดาน ให้ทายจนครบทุกกลุ่ม
  - ให้ทุกกลุ่มร่วมกันดูว่ากลุ่มไหนที่มีแมลงมากที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

#### ขั้นประเมินผล

1. ดูจากผลการเล่นเกม / การให้ความร่วมมือ
2. การแสดงออกของแต่ละคน
3. สังเกตพฤติกรรมกรรมการแสดงออก

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 7

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ  
 หน่วยย่อยที่ 3 เรื่อง การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์  
 วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
 ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

สิ่งของเครื่องใช้มีรูปร่าง สี สันหลายแบบ แต่ละแบบมีจุดเด่นไม่เหมือนกัน การวาด  
 สิ่งของเครื่องใช้ ต้องรู้จักสังเกต

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

นักเรียนบอกขั้นตอนการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ และสามารถวาดภาพสิ่งของ  
 เครื่องใช้ ตามจินตนาการได้

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ ได้
2. วาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ ตามจินตนาการได้
3. ต่อเติมเส้นให้เป็นภาพสิ่งของเครื่องใช้ได้
4. มีความเพลิดเพลินและชื่นชมในผลงาน

#### สาระการเรียนรู้

1. การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้
2. ขั้นตอนการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้

### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สันทนาการกับนักเรียนถึงสิ่งของเครื่องใช้ ที่นักเรียนรู้จัก และให้บอกชื่อสิ่งของเครื่องใช้ที่รู้จักมาคนละ 1 อย่าง โดยให้ระบุถึงสีต้น จุดเด่นของสิ่งของเครื่องใช้ ที่ชอบ
2. ให้นักเรียนเล่นเกม “แข่งขันจดชื่อภาพ” เสร็จแล้วนำสื่อตัวอย่างการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ ให้นักเรียนร่วมกันสังเกตการวาดภาพ การระบายสี การจัดภาพ จากนั้นครูอธิบายถึงขั้นตอนการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ พร้อมสาธิตการวาดภาพให้ดูเป็นตัวอย่างดังนี้
  - 2.1 ทิศรูปร่างลักษณะของสิ่งที่จะวาด
  - 2.2 ออกแบบร่างภาพโดยใช้ดินสอ
  - 2.3 จัดภาพให้เหมาะสมกับกระดาษ
  - 2.4 ระบายสีให้สวยงาม ให้มีน้ำหนัก
  - 2.5 ตกแต่งรายละเอียด เช่น ตัดเส้น เพื่อให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น
3. แบ่งกลุ่มนักเรียนออกเป็น 3 กลุ่ม แจกแบบฝึกการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ แบบฝึกที่ 11 โดยให้ต่อเติมภาพสิ่งของเครื่องใช้จากภาพที่กำหนด
4. คัดเลือกภาพของนักเรียน 3-4 ภาพที่ปฏิบัติได้ดี มาร่วมกันอภิปรายถึงวิธีที่ทำให้ภาพสวยงาม จากนั้นแจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 14 ให้วาดภาพตามจินตนาการ ครูสังเกตการทำงาน ofนักเรียน หลังจากที่ทำงานเสร็จแล้วครูตรวจผลงานตามเกณฑ์ แล้วสุ่มนักเรียน 2-3 คน เสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ที่เหลือให้เปรียบเทียบผลงานของตนเองและของเพื่อน ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป
5. นักเรียนและครูร่วมกันสรุปปัญหาการวาดภาพดอกไม้ วิธีแก้ไข
6. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ และการนำความรู้จากการปฏิบัติไปใช้ในสาระอื่น ๆ เช่น สาระการทำงานพื้นฐานอาชีพและเทคโนโลยีในเรื่อง ของใช้ใน บ้าน
7. ให้นักเรียนช่วยกันเก็บอุปกรณ์ ปิดเก็บกวาดห้องเรียน

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

#### สื่อการเรียนรู้

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ เกม “แข่งขันจดชื่อภาพ” กระดาษวาดเขียน สื่อตัวอย่างภาพวาดสิ่งของเครื่องใช้ ผลงานนักเรียน สีไม้ สีเทียน
2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 13,14 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

## แหล่งเรียนรู้

- ห้องทัศนศิลป์ ห้องครัวโรงเรียน

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

#### 1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

#### 2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 14

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมให้นักเรียนรู้จักคุณค่าของสิ่งของเครื่องใช้ โดยให้วาดภาพเครื่องใช้ที่ชื่นชอบแล้ว

เขียนบรรยายภาพ

## เกม แข่งขันจดชื่อจากภาพ ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 8

### จุดมุ่งหมาย

1. เพื่อฝึกทักษะการวาดภาพตามจินตนาการ
2. เพื่อฝึกทักษะการสังเกต

### อุปกรณ์

1. ปากกา สีเทียน
2. รูปภาพสิ่งของเครื่องใช้ 5 ภาพ
3. กระดาษบันทึก กระดาษวาดเขียนขนาด 15 × 20 นิ้ว

### ขั้นตอนการเล่นเกม

1. แบ่งนักเรียนออกเป็น 5 กลุ่มๆละ 5 คน ที่เหลือเป็นกรรมการ
2. แจกภาพสิ่งของเครื่องใช้ให้กลุ่มละ 1 ภาพ พร้อมกระดาษบันทึก กระดาษวาดเขียน สี
3. ขึ้นเริ่ม
  - ให้แต่ละกลุ่มเขียนชื่อสิ่งของเครื่องใช้ที่อยู่ในภาพลงในกระดาษบันทึกให้ครบ
  - เลือกสิ่งของเครื่องใช้ในภาพที่ชอบมากที่สุด 3 อย่าง มาวาดลงในกระดาษที่แจกให้
4. เมื่อหมดเวลา ให้แต่ละกลุ่มร่วมกันพิจารณาตัดสินว่ากลุ่มใดจดชื่อครบและวาดภาพได้ดี

ที่สุดเป็นฝ่ายชนะ

### ขั้นประเมินผล

1. ดูจากการร่วมกิจกรรม
2. ดูจากการวาดภาพของแต่ละคน

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 8

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ  
 หน่วยย่อยที่ 5 เรื่อง การวาดภาพยานพาหนะ เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์  
 วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
 ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

การวาดภาพยานพาหนะต้องใช้ทักษะในการสังเกตรูปร่าง รูปทรง สี สัน

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพยานพาหนะและนำ  
 ขั้นตอนในการวาดภาพมาสร้างงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพยานพาหนะได้
2. วาดภาพยานพาหนะตามจินตนาการได้
3. ต่อเติมเส้นให้เป็นภาพยานพาหนะได้
4. มีความเพลิดเพลินและชื่นชมในผลงาน

#### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพยานพาหนะ

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สนทนาถึงยานพาหนะที่พบเห็นและมีใช้ในชีวิตประจำวัน แล้วให้นักเรียนร่วมกัน  
 ยกตัวอย่างยานพาหนะที่ชื่นชอบ

2. ให้นำสื่อตัวอย่างรูปภาพยานพาหนะให้นักเรียนดู เช่น รถยนต์ รถไฟ รถจักรยาน เครื่องบิน จรวด แล้วสนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ จุดเด่นของยานพาหนะแต่ละชนิด

3. นำสื่อตัวอย่างการวาดภาพยานพาหนะให้นักเรียนร่วมกันสังเกตการวาดภาพ การระบายสี การจัดภาพ จากนั้นครูอธิบายถึงขั้นตอนการวาดภาพยานพาหนะ ดังนี้

2.1 จินตนาการถึงรูปร่างลักษณะของสิ่งที่จะวาด

2.2 ออกแบบร่างภาพโดยใช้ดินสอร่างภาพเบาๆ

2.3 จัดองค์ประกอบของภาพให้เหมาะสมกับกระดาษ

2.4 ระบายสีให้สวยงาม ให้มีน้ำหนัก

2.5 ตกแต่งรายละเอียด เช่น ดัดเส้น เพื่อให้ภาพสวยงามยิ่งขึ้น

4. สาธิตการวาดภาพและระบายสีให้ดูเป็นตัวอย่าง จากนั้นให้แจกแบบฝึกการวาดแบบฝึกที่ 15 ให้วาดภาพยานพาหนะตามจินตนาการ ครูสังเกตการทำงานของนักเรียนวาดภาพแล้วให้คำแนะนำแก่นักเรียนที่ยังทำไม่ได้

5. แจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 16 ให้ต่อเติมภาพยานพาหนะที่มีรูปทรงแปลกที่สุด หลังจากทำงานเสร็จแล้ว ครูตรวจผลงานตามเกณฑ์ แล้วสุ่มนักเรียน 2-3 คน ออกมาเสนอผลงานหน้าชั้นเรียน ที่เหลือให้เปรียบเทียบผลงานของตนเองและของเพื่อน ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป

6. ให้นักเรียนแลกเปลี่ยนผลงานกันชื่นชม จากนั้นครูและนักเรียนร่วมกันสรุปปัญหาการวาดภาพยานพาหนะวิธีแก้ไข

7. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการวาดภาพยานพาหนะ และการนำความรู้จากการปฏิบัติไปใช้ในสาระอื่น ๆ เช่น สาระสังคมศึกษา เรื่อง การคมนาคม สาระการงานพื้นฐานอาชีพ สาระวิทยาศาสตร์ เรื่อง อวกาศ และเทคโนโลยีในเรื่อง การประดิษฐ์ยานพาหนะ

## สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### สื่อการเรียนรู้

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ กระดาษวาดเขียน สื่อตัวอย่างภาพยานพาหนะ ผลงานนักเรียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 15,16 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

### แหล่งเรียนรู้

- สิ่งของเครื่องใช้ใน โรงเรียน

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

#### 1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียน

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

#### 2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 16

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

ครูแจกกระดาษให้นักเรียน ให้นักเรียนรวมกลุ่มกันตามความสมัครใจให้วาดภาพยานพาหนะที่มีรูปร่างแปลกที่สุดในโลกกลุ่มละ 1 ภาพ โดยจัดองค์ประกอบ และระบายสีให้สวยงาม แล้วนำมาให้เพื่อนๆ ได้ชม



### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 9

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คีตสร้างสรรค์จินตนาการภาพ  
 หน่วยย่อยที่ 5 เรื่อง ดอกไม้แสนสวย เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์  
 วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
 ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

ดอกไม้ เป็นสิ่งที่ทำให้สิ่งแวดล้อมเกิดความสวยงาม ดอกไม้มีรูปร่าง สี สัน ต่างกัน  
 การสังเกตความงามของดอกไม้ที่อยู่รอบๆ ตัวเรา ทำให้เกิดความสบายใจ เราสามารถนำความสวยงาม  
 ของดอกไม้มาสร้างสรรค์เป็นงานศิลปะได้

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพดอกไม้และนำขั้นตอน  
 ในการวาดภาพมาสร้างงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพดอกไม้ได้
2. วาดภาพดอกไม้ตามจินตนาการได้
3. คีตสร้างสรรค์งานที่มีรูปแบบแปลกใหม่ได้
4. ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความเต็มใจและสนุกสนาน

#### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพดอกไม้

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สนทนาถึงดอกไม้ที่พบเห็นและมีใช้ในชีวิตประจำวัน แล้วให้นักเรียนร่วมกัน  
 ยกตัวอย่างดอกไม้ที่ชื่นชอบ

2. ให้นักเรียนดูแผนภูมิบัตรยกรอง ชมดอกไม้ (ภาคผนวก) โดยร่วมกันอ่านและตอบคำถามตามเนื้อหาในบัตรยกรอง ดังนี้

- 2.1 ในแผนภูมิกว่าถึงดอกไม้กี่ชนิด (10 ชนิด)
- 2.2 ดอกชนิดใดที่บานในตอนเช้า (ดอกกุหลาบ)
- 2.3 ดอกไม้ที่มีสีเหลืองคือดอกอะไรบ้าง (ดอกทานตะวัน)
- 2.4 ดอกอะไรบ้างที่มีหนาม(ดอกกุหลาบ,ดอกเฟื่องฟ้า)
- 2.5 ดอกไม้ที่เป็นสัญลักษณ์ของวันแม่คือดอกอะไร (ดอกมะลิ)
- 2.6 นักเรียนชอบดอกอะไรมากที่สุด (ให้นักเรียนบอกชื่อตามที่ชอบ)

3. นำสื่อตัวอย่างรูปภาพดอกไม้ให้นักเรียนดู เช่น ดอกชบา ทานตะวัน ดอกกุหลาบ ดอกบัว ดอกเข็ม แล้วสนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ กลิ่น สี จุดเด่นของดอกไม้แต่ละชนิด

4. นำสื่อตัวอย่างการวาดภาพดอกไม้ให้นักเรียนร่วมกันสังเกตการวาดภาพ การระบายสี การจัดภาพ จากนั้นครูอธิบายถึงขั้นตอนการวาดภาพดอกไม้พร้อมสรุปเป็นข้อๆดังนี้

- 4.1 ร่างภาพดอกไม้ด้วยดินสอคร่าวๆ
- 4.2 จัดวางภาพให้มีขนาดพอเหมาะกับกระดาษ
- 4.3 จัดองค์ประกอบของภาพให้ครบ
- 4.4 ระบายสีให้มีน้ำหนักอ่อนเข้ม
- 4.5 ตกแต่งลายละเอียด

5. สาธิตการร่างภาพ การวางองค์ประกอบของภาพและการระบายสี ให้อุเป็นตัวอย่าง

6. แจกแบบฝึกการวาดภาพยานพาหนะกิจกรรมที่ 17 ให้ฝึกปฏิบัติตามคำชี้แจงในแบบฝึก ครูให้คำแนะนำแก่นักเรียนที่ยังปฏิบัติไม่คล่อง หลังจากทำงานเสร็จแล้ว ครูคัดเลือกผลงานที่อยู่ในระดับดีนำเสนอให้นักเรียนดูเป็นตัวอย่าง พร้อมอธิบายเพิ่มเติม

7. ให้นักเรียนวาดภาพดอกไม้ตามกิจกรรมในแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 18 ครูสังเกตพฤติกรรมขณะทำงาน เมื่อนักเรียนทำงานเสร็จแล้วครูตรวจผลงานตามเกณฑ์ จากนั้นสุ่มนักเรียน 2-3 คน เสนอผลงานหน้าชั้นเรียน โดยให้เสนองานในหัวข้อดังนี้

- 7.1 ขั้นตอนการปฏิบัติและวิธีปฏิบัติ
- 7.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างปฏิบัติงานและวิธีการแก้ปัญหา

8. ให้เพื่อนๆ ในชั้น ประเมินผลงานของผู้รายงานว่าได้หรือไม่ได้ ถ้าปฏิบัติได้ให้ยกย่อง ขอมรับ ชมเชย เพื่อให้เกิดความภูมิใจส่วนที่เหลือให้เปรียบเทียบผลงานของตนเองและของเพื่อน ๆ เพื่อนำไปปรับปรุงผลงานในครั้งต่อไป

9. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการวาดภาพดอกไม้ การนำความรู้จากการปฏิบัติไปใช้ในสาระอื่น ๆ และให้นักเรียนนำแบบฝึกที่ยังไม่ได้ปฏิบัติ ไปทำต่อเป็นการบ้านเพื่อเสริมทักษะการวาดภาพ

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

#### สื่อการเรียนรู้

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ บทร้อยกรอง ชมดอกไม้ สื่อตัวอย่างภาพวาดดอกไม้ ผลงานนักเรียน กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก
2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 17,18 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

#### แหล่งเรียนรู้

- ธรรมชาติในโรงเรียน
- ห้องทัศนศิลป์

### การวัดผลประเมินผล

#### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
  - ความสนใจ - ความตั้งใจ
  - ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
  - ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
  - การแสดงความคิดเห็น
2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 18

#### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

### กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนรวมกลุ่มกันตามความสมัครใจให้วาดภาพดอกไม้ตามจินตนาการ กลุ่มละ 1 ภาพ โดยจัดองค์ประกอบ และระบายสีให้สวยงาม แล้วนำมาให้เพื่อนๆ ได้ชม

**บทร้อยกรอง “ชมดอกไม้”**  
**ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 9**

ดอกเขี้ยวดอกไม้

หอมมะลิโชยมา  
เฟื่องฟ้างามดั่งฝัน  
ทานตะวันเหลืองอำไพ  
ดอกกุหลาบบานเช้า  
รบาเค่นเห็นชวนชม  
เข็มเหลืองเอื้องสวยเค่น  
พุดซ้อนสวยลานตา

สกลีสหน้าหนา

ขาวงามตาชื่นใจ  
สีสันแสนสกลีส  
ดอกไม้ใหญ่น่าเชยชม  
กลิ่นยวนเข้าสุขสม  
หอมตามลมกระดังงา  
มองเห็นมวลบุปผา  
เก็บมาร้อยพวงมาลัย

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 10

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 กิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ  
 หน่วยย่อยที่ 6 เรื่อง การวาดภาพต้นไม้ เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์  
 วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
 ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

ต้นไม้แต่ละชนิดมีรูปร่าง รูปทรง สี สัน พื้นผิว แตกต่างกัน เราสามารถนำความ  
 สวยงามของต้นไม้ ชนิดต่างๆ มาถ่ายทอดความรู้สึกเป็นงานศิลปะได้อย่างอิสระ

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพต้นไม้และนำขั้นตอน  
 ในการวาดภาพมาสร้างงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพต้นไม้ได้
2. วาดภาพต้นไม้ตามจินตนาการได้
3. กิดสร้างสรรค์งานที่มีรูปแบบแปลกใหม่ได้
4. ปฏิบัติงานร่วมกับผู้อื่นด้วยความเต็มใจและสนุกสนาน

#### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพต้นไม้

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สนทนาถึงต้นไม้ที่พบเห็นและมีใช้ในชีวิตประจำวัน แล้วให้นักเรียนร่วมกัน  
 ยกตัวอย่างต้นไม้ที่ชื่นชอบ

2. ให้นักเรียนคิดปริศนาคำทายเกี่ยวกับต้นไม้ แล้วนำมาทาย (ตัวอย่างในภาคผนวก)  
จากนั้นร่วมอภิปรายถึง รูปทรงและจุดเด่นของต้นไม้แต่ละชนิด

3. นำสื่อตัวอย่างรูปภาพต้นไม้ให้นักเรียนดู เช่น ต้นไทร ต้นมะม่วง ต้นมะพร้าว ต้นมะละกอ แล้วสนทนาถึงรูปร่าง ลักษณะ สีของลำต้น ผล และจุดเด่นของต้นไม้

4. นำสื่อตัวอย่างผลงานนักเรียนการวาดภาพต้นไม้ ให้นักเรียนดู แล้วร่วมกันสังเกต การจัดองค์ประกอบภาพ การระบายสี จากนั้นครูอธิบายถึงขั้นตอนการวาดภาพต้นไม้พร้อมสาธิตการวาดภาพให้ดูเป็น

#### ขั้นตอนการวาดภาพต้นไม้

4.1 จินตนาการ โดยนึกถึงต้นไม้ที่ต้องการวาด

4.2 ร่างภาพแล้วจัดองค์ประกอบของภาพให้สมบูรณ์

4.3 ระบายสี เน้นน้ำหนักสีให้มือน้ำหนักอ่อน เข้ม

4.4 ตกแต่งรายละเอียด เช่น กิ่งไม้ ใบไม้

5. แจกแบบฝึกการวาดภาพต้นไม้กิจกรรมที่ 19 ครูสังเกตการทำงานและให้คำแนะนำแก่นักเรียนที่ยังปฏิบัติไม่คล่อง

6. เมื่อนักเรียนได้เรียนรู้ขั้นตอนการทำงานจากกิจกรรมแล้ว ให้นักเรียนวาดภาพต้นไม้ตามแบบฝึกการวาดภาพ แบบฝึกที่ 20

7. หลังจากทำงานเสร็จแล้ว ครูตรวจผลงานตามเกณฑ์ จากนั้นสุ่มนักเรียน 2-3 คน เสนอผลงานหน้าชั้นเรียนในหัวข้อดังนี้

7.1 ขั้นตอนการปฏิบัติและวิธีปฏิบัติ

7.2 ปัญหาที่เกิดขึ้นในระหว่างปฏิบัติงานและวิธีการแก้ปัญหา

8. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้ที่ได้จากการวาดภาพต้นไม้ และการนำความรู้จากการปฏิบัติไปใช้ในสาระอื่น ๆ

#### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

##### สื่อการเรียน

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างภาพวาดต้นไม้ ผลงานนักเรียน กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 29,30 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

## แหล่งเรียนรู้

- สภาพต้นไม้ในโรงเรียน

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

#### 1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

#### 2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 20

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

ให้นักเรียนจับคู่กันวาดภาพต้นไม้ตามจินตนาการคู่ละ 1 ภาพลงในกระดาษวาดเขียนเล่มเล็ก โดยจัดองค์ประกอบและระบายสีให้สวยงาม แล้วย่นำมาเข้าเล่มทำเป็นผลงานในชั้นเรียน

ปริศนาคำทายเรื่อง ต้นไม้  
ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 10

- |  |          |
|--|----------|
| 1. ต้นอะไรเอ๋ย มีคนเคี้ยวเรียกว่าผล มีหลายคนเรียกว่าหวี                  | (กล้วย)  |
| 2. ต้นอะไรเอ๋ย ต้นเท่าเรือ ใบห่อเกลือไม่หมด                              | (ต้นสน)  |
| 3. ต้นอะไรเอ๋ย มีสีของผลตรงข้ามกับชื่อ                                   | (มะม่วง) |
| 4. ต้นอะไรเอ๋ย ออกลูกเป็นร้อย ห้อยติดลำต้น                               | (มะไฟ)   |
| 5. ต้นอะไรเอ๋ย สูงเทียมฟ้า ออกลูกมาเป็นสีเขียว ผลอเคี้ยวเคี้ยวเป็นสีม่วง | (ต้นตาล) |



### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 11

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์  
 หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ  
 หน่วยย่อยที่ 9 เรื่อง การวาดภาพเป็นเรื่องราว

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2  
 เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัย คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

การวาดภาพเป็นเรื่องราว เป็นการวาดภาพตามความรู้สึกนึกคิดของตนเอง โดยอาศัยทักษะ การสังเกตและประสบการณ์ที่พบเห็นจินตนาการออกมาเป็นภาพ

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพเป็นเรื่องราวตามจินตนาการ และนำขั้นตอนในการวาดภาพมาสร้างงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพเป็นเรื่องราวตามจินตนาการได้
2. วาดภาพได้ถูกต้องตามขั้นตอน
3. คิดสร้างสรรค์งานตามจินตนาการได้
4. ชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อนด้วยความจริงใจ

#### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพเป็นเรื่องราว

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สนทนาถึงเรื่องราวจากประสบการณ์ที่นักเรียนเคยประสบกับตนเองหรือเคยได้รับฟัง จากครอบครัว

2. คู่มนักเรียน 2 – 3 คน ออกมาสนทนาถึงเรื่องราวที่ตนเองประทับใจว่ามีอะไรบ้าง เรื่องราวเหล่านั้นมีความประทับใจอย่างไร

3. ให้นักเรียนคู่วิเคราะห์เรื่อง สีนามิ ครูชี้ให้นักเรียนนำเรื่องราวที่พบเห็น มา ถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การพิมพ์ภาพ การวาดภาพ เทคนิคผสม เป็นต้น

4. ครูนำสื่อตัวอย่างการวาดภาพเป็นเรื่องราวและผลงานนักเรียน ให้นักเรียนดู แล้วร่วมกัน อภิปรายถึงขั้นตอนการวาดภาพ จากนั้นครูสาธิตการวาดภาพตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 คิดเรื่องราวที่ประทับใจ

4.2 ร่างภาพตามที่จินตนาการ

4.3 จัดองค์ประกอบของภาพ

4.4 ระบายสีให้เหมือนธรรมชาติ

4.4 ตกแต่งรายละเอียดให้สมบูรณ์

5. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติโดยแจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 21 ให้ต่อเติมภาพเป็น เรื่องราว

6. ร่วมกันคัดเลือกผลงานที่ดีและผลงานที่ควรปรับปรุงมาร่วมอภิปรายแนวทางการ ทำงานในครั้งต่อไป

7. แจกแบบฝึกวาดภาพกิจกรรมที่ 22 ให้นักเรียนวาดภาพเป็นเรื่องราวตามประโยชน์ที่กำหนด ครูสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียน เมื่อทำงานเสร็จแล้วตรวจผลงานตามเกณฑ์ จากนั้นสุ่ม นักเรียน 3 คนที่มีผลงานระดับดี ออกมานำเสนอผลงานของตนเอง ให้เพื่อนๆ ร่วมกันติชมผลงาน

8. ให้นักเรียนร่วมกันสรุปถึงปัญหาในการทำงาน แนวทางการแก้ไขปัญหา และ ประโยชน์ที่ได้จากการวาดภาพ

### สื่อและแหล่งการเรียนรู้

#### สื่อการเรียนรู้

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างภาพวาดเป็นเรื่องราว วิดีทัศน์เรื่อง สีนามิ ตัวอย่าง ผลงานนักเรียน กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 21,22 แบบสังเกตพฤติกรรม การทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

#### แหล่งเรียนรู้

- ผลงานนักเรียนในห้องทัศนศิลป์ อินเทอร์เน็ต สื่อวีดิทัศน์

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
  - ความสนใจ
  - ความตั้งใจ
  - ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
  - ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
  - การแสดงความคิดเห็น
2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 22

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมนักเรียน
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

### กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมให้นักเรียนจับคู่วาดภาพเรื่องราวที่ไม่น่าเกิดขึ้นได้ตามจินตนาการ แล้วนำมาเข้าเล่มทำเป็นสมุดภาพในห้องเรียน

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 12

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

หน่วยย่อยที่ 9 เรื่อง การวาดภาพจากบทเพลง

เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัย คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

การวาดภาพจากบทเพลง เป็นการสื่อความคิดที่ได้จากการฟังเพลง แล้วถ่ายทอดจินตนาการออกมาเป็นการวาดภาพตามจินตนาการ

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพจากบทเพลงและนำขั้นตอนในการวาดภาพมาสร้างงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพจากบทเพลงได้
3. วาดภาพจากบทเพลงได้ถูกต้องตามขั้นตอน
3. คิดสร้างสรรค์งานตามจินตนาการได้
4. ชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อนด้วยความจริงใจ

#### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพจากบทเพลง

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สนทนาถึงเรื่องราวจากประสบการณ์ที่นักเรียนเคยฟังเพลงหรือเคยร้องเพลงร่วมกับเพื่อนๆ และจากครอบครัว

2. สุ่มนักเรียน 2 – 3 คน ออกมาสนทนาดังบทเพลงที่ตนเองประทับใจว่าบทเพลงนั้นเกี่ยวข้องกับอะไร เหตุใดถึงชอบ

3. ให้นักเรียนฟังเพลง “ช้าง” แล้วร่วมร้องเพลง จากนั้นร่วมกันอภิปรายถึงเนื้อหาสาระจากเพลง ตัวละครในบทเพลง ครูชี้ให้นักเรียนนำเรื่องราวในบทเพลงมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะโดยการวาดภาพ

4. ครูนำสื่อตัวอย่างการวาดภาพจากบทเพลงอื่นๆ ให้นักเรียนดู แล้วร่วมกันอภิปรายถึงขั้นตอนการวาดภาพ แล้วร่วมสรุปเป็นขั้นตอนดังนี้

4.1 กำหนดเรื่องราวที่จะวาดให้สอดคล้องกับบทเพลง

4.2 ร่างภาพจากบทเพลงในตอนที่ชอบมากที่สุด

4.3 จัดองค์ประกอบของภาพ จัดภาพให้พอดีกับกระดาษ นำหนักของภาพเท่ากัน วางจุดสนใจของภาพให้ชัดเจน รายละเอียดของภาพให้ชัดเจน

4.4 ระบายสีให้มีน้ำหนัก

4.4 ตกแต่งรายละเอียดให้สมบูรณ์

5. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติโดยแจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 23 ให้วาดภาพจากเพลงช้าง เมื่อเสร็จแล้วร่วมกันคัดเลือกผลงานที่ดีและผลงานที่ควรปรับปรุงมาร่วมอภิปรายแนวทางการทำงานในครั้งต่อไป

6. ครูเปิดเพลง “ฝนตกสุยสุย” ให้นักเรียนฟังแล้วร่วมกันอภิปรายถึงเนื้อหาสาระของเพลง ตัวละครในบทเพลง เมื่อนักเรียนเข้าใจแล้วให้ปฏิบัติลงในแบบฝึกที่ 24 ให้นักเรียนวาดภาพเป็นตามบทเพลงที่กำหนด ครูสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียน เมื่อทำงานเสร็จแล้วตรวจผลงานตามเกณฑ์ จากนั้นสุ่มนักเรียน 3 คนที่มีผลงานระดับดี ออกมานำเสนอผลงานของตนเอง ให้เพื่อนๆ ร่วมกันติชมผลงาน

7. ให้นักเรียนร่วมกันสรุปถึงปัญหาในการทำงาน แนวทางการแก้ไขปัญหา และประโยชน์ที่ได้จากการวาดภาพ

## สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### สื่อการเรียน

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างภาพวาดตามบทเพลง ผลงานนักเรียน เทปบันทึกเสียงเพลง ฝนตกสุยสุย และเพลงช้าง กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก

2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 23,24 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

## แหล่งเรียนรู้

- ห้องทัศนศิลป์

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

#### 1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ความสนใจ
- ความตั้งใจ
- ชินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
- ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็น

#### 2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 24

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมให้นักเรียนวาดภาพจากบทเพลงที่ตนเองชอบ แล้วนำมาแลกเปลี่ยนกัน  
ชื่นชม และเข้าเล่มทำเป็นสมุดภาพในห้องเรียน

## เพลง ฝนตกสวยสุด

คำร้อง-ทำนอง สุกรี ไกรเลิศ

ฝนตกสวยสุด  
 กรุ่ง กริ่ง กรุ่ง  
 ยามนี้แหละทวยเอ๋ย  
 เกรง เกร็ง เกร่ง เกร็ง เกร็ง

จำทวยไถนากลางทุ่ง  
 นั้นลงเขาเองไปเอง  
 ที่เคยเห็นชมว่าเก่ง  
 เจ้าเองจะรู้ตัวหรือปล่าว

## เพลง ช้าง

ไม่ทราบนามผู้แต่ง

ช้าง ช้าง ช้าง  
 ช้างมันตัวโตไม่เบา  
 สองเขี้ยวข้างวงเรียกว้าง

หนูเคยเห็นช้างหรือปล่าว  
 จมูกยาวยาวเรียกว้างวง  
 มีหูมีตาหางยาว

### แผนการจัดการเรียนรู้ แผนที่ 13

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ สาระทัศนศิลป์

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2

หน่วยการเรียนรู้ที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

หน่วยย่อยที่ 9 เรื่อง การวาดภาพจากนิทาน

เวลา 1 ชั่วโมง

#### มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1

สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์  
คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน  
ชีวิตประจำวัน

#### สาระสำคัญ

การวาดภาพจากนิทาน เป็นการถ่ายทอดเรื่องราว กิริยาท่าทางของตัวละครในนิทานออกมา  
เป็นภาพ โดยใช้จินตนาการสร้างสรรค์ของตนเอง เป็นการส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

#### ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

เพื่อให้ นักเรียนมีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับขั้นตอนการวาดภาพจากนิทานและนำขั้นตอนใน  
การวาดภาพมาสร้างงานตามความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง

#### จุดประสงค์การเรียนรู้

1. บอกขั้นตอนการวาดภาพจากนิทานได้
2. วาดภาพได้ถูกต้องตามขั้นตอน
3. สรุปข้อคิดจากนิทานได้
4. คิดสร้างสรรค์งานตามจินตนาการได้
5. ชื่นชมผลงานของตนเองและเพื่อนด้วยความจริงใจ

#### สาระการเรียนรู้

การวาดภาพจากนิทาน

#### กระบวนการจัดการเรียนรู้

1. สนทนาถึงนิทานที่นักเรียนเคยได้ฟังจากครู จากเพื่อนหรือจากครอบครัว



2. ให้อาสาสมัครออกมาถ่านิทานสั้นๆ จากนั้นร่วมกันสนทนาถึงเนื้อหาในนิทานที่เพื่อเล่า ว่ามีความประทับใจอย่างไร
3. ให้นักเรียนฟังนิทานเพลงจากแถบบันทึกเสียง เรื่อง “เต่า งู และกา” แล้วร่วมกันร้องและสนทนาถึงเนื้อหาในนิทานเพลงที่ได้ฟัง แล้วสรุปข้อคิดที่ได้รับจากนิทาน
4. ครูแนะนำให้นักเรียนนำเรื่องราวในนิทานมาถ่ายทอดเป็นงานศิลปะ ซึ่งสามารถทำได้หลายวิธี ได้แก่ การพิมพ์ภาพ การวาดภาพ เทคนิคผสม เป็นต้น
4. ครูนำสื่อตัวอย่างการวาดภาพจากนิทาน และผลงานการวาดภาพจากนิทาน ให้นักเรียนดู แล้วร่วมกันอภิปรายถึงวิธีการทำงาน ขั้นตอนการวาดภาพ แล้วร่วมกันสรุปเป็นขั้นตอนดังนี้
  - 4.1 ก่อนทำงานให้ฟังนิทานด้วยความตั้งใจ ถ้าดับเหตุการณ์ที่เกิดขึ้น อะไรเป็นจุดเด่นในเนื้อเรื่อง
  - 4.2 ร่างภาพตามที่จินตนาการ จัดภาพให้เหมาะสมกับกระดาษ จัดวางองค์ประกอบภาพให้ครบ กำหนดจุดเด่นของภาพให้ชัดเจน
  - 4.3 ระบายสีให้เหมือนธรรมชาติ
  - 4.4 ตกแต่งรายละเอียดให้สมบูรณ์
5. ให้นักเรียนฝึกปฏิบัติโดยแจกแบบฝึกการวาดภาพแบบฝึกที่ 25 ให้อวดภาพจากนิทานที่กำหนดให้
6. ร่วมกันคัดเลือกผลงานที่ดีและผลงานที่ควรปรับปรุงมาร่วมอภิปรายแนวทางการทำงานในครั้งต่อไป
7. แจกแบบฝึกวาดภาพกิจกรรมที่ 26 ให้นักเรียนวาดภาพจากนิทานที่คิดขึ้นเองเป็นครูสังเกตการปฏิบัติงานของนักเรียน เมื่อทำงานเสร็จแล้วตรวจผลงานตามเกณฑ์ จากนั้นสุ่มนักเรียน 3 คนที่มีผลงานระดับดี ออกมานำเสนอผลงานของตนเอง ให้เพื่อนๆ ร่วมกันชื่นชมผลงาน
8. ให้นักเรียนร่วมกันสรุปถึงปัญหาในการทำงาน แนวทางการแก้ไขปัญหา และประโยชน์ที่ได้จากการวาดภาพ

## สื่อและแหล่งการเรียนรู้

### สื่อการเรียน

1. สื่อกิจกรรม ได้แก่ สื่อตัวอย่างภาพวาดจากนิทาน แถบบันทึกเสียงนิทานเรื่อง เต่า งู และกา วิทยุเทป ตัวอย่างผลงานนักเรียน กระดาษวาดเขียน สีไม้ สีเทียน สีชอล์ก
2. สื่อสิ่งพิมพ์ ได้แก่ แบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 24,26 แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงาน แบบประเมินกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

## แหล่งเรียนรู้

- ห้องสมุดในโรงเรียน อินเทอร์เน็ต

## การวัดผลประเมินผล

### วิธีการวัด

1. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
  - ความสนใจ
  - ความตั้งใจ
  - ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน
  - ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
  - การแสดงความคิดเห็น
2. การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์
  - ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพกิจกรรมที่ 26

### เครื่องมือวัด

1. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้
2. แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## กิจกรรมเสนอแนะ

จัดกิจกรรมให้นักเรียนวาดภาพนิทานพื้นเมืองที่ปู่ย่าเคยเล่าให้ฟัง แล้วนำมาเข้าเล่ม  
ทำเป็นสมุดภาพในห้องเรียน

## นิทานเพลงเรื่อง เต่า งู และ กาก

เนื้อร้อง-ทำนอง ว่าที่ ร.ต.อวบ เหมะรัชตะ

ก่อนแต่ครั้ง	เต่าพอดู	เต่ากับงู	หากินในนา
เต่าโตไว	ใหญ่ในนา	ผักบุปปลา	หากินพอดู
ฝ่ายเจ้างู	อยู่ในนา	ขาดเมตตา	รุกรานน้ำดู
หากมีใคร	ใหญ่กว่างู	โกรธน้ำดู	ถึงสู้กันใหญ่
อยู่มาวัน	เต่าเดินไป	เหยียบอะไร	เอ๊ะลองมาดู
ฝ่ายเจ้างู	โกรธเป็นไฟ	เก่งอย่างไร	ไหนลองมาสู้
เต่าตกใจ	กล่าวโดยไว	โปรดคอย	ฉันไม่ทันดู
ฝ่ายเจ้างู	ฉกทันใด	เต่าหคไป	ซุกในกระดอง
กล่าวฝ่ายกา	เข้าปัญญา	โฉบลงมา	ใช้วาจาดู
เต่าหมคภัย	ใหญ่กว่างู	เต่ามีครู	หัวยัดหคได้
กล่าวฝ่ายงู	บอกกับกา	โปรดช่วยพา	ฉันไปพบครู
ฝ่ายเจ้ากา	ชอบกินงู	โฉบคอชู	จับงูจนตาย

**องค์ประกอบของการประเมินตามแผนการจัดการเรียนรู้  
แผนที่ 1-5**

**1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียน**

**แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน**

คำชี้แจง ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ตามที่นักเรียนปฏิบัติ  
ถ้าไม่มีการปฏิบัติในรายการใด ให้ทำเครื่องหมาย ✕

เลขที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	รายการประเมิน				
		ความสนใจ	ความตั้งใจ	ขียนหรือรู้ในการปฏิบัติงาน	การแสดงความคิดเห็น	ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

**เกณฑ์การประเมิน นักเรียนปฏิบัติทุกรายการถือว่าผ่าน**

2. ประเมินจากระบวนการปฏิบัติงาน ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

คำชี้แจง ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์

เลขที่	ชื่อ	กระบวนการ (4)				ผลงาน (12)				คุณลักษณะที่พึงประสงค์ (4)				รวม
		การเตรียมอุปกรณ์	ลำดับขั้นตอนการทำงาน	ความคล่องตัวในการทำงาน	การจัดองค์ประกอบภาพ	การใช้สี	ความสมบูรณ์ของงาน	ความสวยงาม	ความคิดสร้างสรรค์	ความประหยัด	ความรับผิดชอบ	ความอดทน	ความมีวินัย	
		1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	1	1	20
1														
2														
3														
4														
5														

เกณฑ์การให้คะแนน กำหนดคะแนนเต็ม 20 คะแนน

1.ด้านกระบวนการ 4 คะแนน

ผ่านให้ข้อละ 1 คะแนน ไม่ผ่าน ให้ข้อละ 0 คะแนน

2.ด้านผลงาน 12 คะแนน

ดี ให้ข้อละ 3 คะแนน

พอใช้ ให้ข้อละ 2 คะแนน

ปรับปรุง ให้ข้อละ 1 คะแนน

### 3.ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 คะแนน

ผ่าน ให้ข้อละ 1 คะแนน

ไม่ผ่าน ให้ข้อละ 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่า 14 คะแนน (70%) จึงจะถือว่าผ่าน

#### เกณฑ์การให้คะแนน

##### 1.ด้านกระบวนการ

##### 1.1 การเตรียมอุปกรณ์

ผ่าน หมายถึง เตรียมอุปกรณ์ได้ครบตามความจำเป็นที่ต้องใช้

ไม่ผ่าน หมายถึง เตรียมอุปกรณ์ไม่ครบ หรือไม่เตรียมมา

##### 1.2 ลำดับขั้นตอนการทำงาน

ผ่าน หมายถึง วางแผนงานและทำงานถูกต้องทุกขั้นตอน

ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีการวางแผนงานและไม่ทำงานตามขั้นตอน

##### 1.3 ความคล่องตัวในการทำงาน

ผ่าน หมายถึง ทำงานระดับกระแสรวดเร็ว เสร็จทันเวลา

ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มั่นใจในการทำงาน ลองผิด ลองถูก

##### 1.4 การจัดองค์ประกอบภาพ

ผ่าน หมายถึง องค์ประกอบภาพมีความเหมาะสมและ มีความสมดุลของภาพ มีจุดเด่นของภาพชัดเจน

ไม่ผ่าน หมายถึง องค์ประกอบของภาพน้อยเกินไป ไม่มีจุดเด่นของภาพ

##### 2.ด้านผลงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
การใช้เส้น	1.ลากเส้น ได้ถูกต้องทั้ง 3 แบบ 2. ลักษณะเส้นชัดเจน 3. ไม่ใช้ อุปกรณ์อื่นช่วยลากเส้น	1.ลากเส้น ได้ถูกต้องทั้ง 3 แบบ 2. ลักษณะเส้นยังไม่ชัดเจน 3.ใช้ อุปกรณ์ช่วยลากเส้นเป็นบางส่วน	1.ลากเส้นยังไม่ถูกต้องทั้ง 3 แบบ 2. ลักษณะเส้นไม่ชัดเจน 3.ใช้ อุปกรณ์ช่วยลากเส้น

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความสวยงาม	1. ใช้เส้นทั้ง 3 แบบประกอบภาพ 2. ระบายสีภาพและตกแต่งภาพได้ดี มีน้ำหนัก 3. มีความประณีต	บกพร่องเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งในข้อ 1,2 และ 3	บกพร่องเกณฑ์ในข้อ 1,2 และ 3 ตั้งแต่ 2 เกณฑ์ขึ้นไป
ความสมบูรณ์ของงาน	ผลงานมีความสมบูรณ์ทุกส่วน	ผลงานมีความสมบูรณ์บางส่วน	ผลงานไม่สมบูรณ์
ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานมีรูปแบบและแนวคิดที่แปลกใหม่	ผลงานมีความแปลกใหม่บางส่วน	ผลงานเลียนแบบเพื่อนเป็นส่วนใหญ่

### 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

#### 3.1 ความประหยัด

ผ่าน หมายถึง ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ด้วยความประหยัดและคุ้มค่ามาก  
ไม่ผ่าน หมายถึง ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานไม่ค่อยประหยัด

#### 3.2 ความรับผิดชอบ

ผ่าน หมายถึง มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย  
ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีความรับผิดชอบ ทำงานไม่สำเร็จ

#### 3.3 ความอดทน

ผ่าน หมายถึง มีความขยัน อดทน ตลอดเวลาในการทำงาน จนผลงานสำเร็จ  
ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีความขยัน อดทนในการทำงาน

#### 3.4 ความมีวินัยในตนเอง

ผ่าน หมายถึง เก็บกวาดทุกครั้ง หลังเสร็จงานจนเป็นนิสัย  
ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่เก็บกวาดหลังเสร็จงาน

## องค์ประกอบของการประเมินตามการจัดการเรียนรู้

## แผนที่ 6-13

## 1. ประเมินจากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

## แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

คำชี้แจง ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แล้วใส่เครื่องหมาย ✓ ตามที่นักเรียนปฏิบัติ

ถ้าไม่มีการปฏิบัติในรายการใด ให้ทำเครื่องหมาย ✕

เลขที่	ชื่อ - ชื่อสกุล	รายการประเมิน				
		ความสนใจ	ความตั้งใจ	ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน	การแสดงความคิดเห็น	ความร่วมมือในการทำกิจกรรม

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนปฏิบัติทุกรายการถือว่าผ่าน



2. ประเมินจากระบวนการปฏิบัติงาน ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

คำชี้แจง ครูผู้สอนสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน แล้วให้คะแนนตามเกณฑ์

เลขที่	ชื่อ	กระบวนการ (4)				ผลงาน (12)				คุณลักษณะที่พึงประสงค์ (4)				รวม
		การเตรียมอุปกรณ์	ลำดับขั้นตอนการทำงาน	ความคล่องตัวในการทำงาน	การจัดองค์ประกอบภาพ	องค์ประกอบศิลป์	ความสมบูรณ์ของงาน	ความสวยงาม	ความคิดสร้างสรรค์	ความประหยัด	ความรับผิดชอบ	ความเอื้อเฟื้อ	ความมีวินัย	
-	-	1	1	1	1	3	3	3	3	1	1	1	1	20
1														
2														
3														

เกณฑ์การให้คะแนน กำหนดคะแนนเต็ม 20 คะแนน

1.ด้านกระบวนการ 4 คะแนน

ผ่านให้ข้อละ 1 คะแนน ไม่ผ่าน ให้ข้อละ 0 คะแนน

2.ด้านผลงาน 12 คะแนน

ดี ให้ข้อละ 3 คะแนน

พอใช้ ให้ข้อละ 2 คะแนน

ปรับปรุง ให้ข้อละ 1 คะแนน

3.ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์ 4 คะแนน

ผ่านให้ข้อละ 1 คะแนน

ไม่ผ่าน ให้ข้อละ 0 คะแนน

เกณฑ์การประเมิน นักเรียนต้องได้คะแนนไม่ต่ำกว่า 14 คะแนน (70%) จึงจะถือว่าผ่าน

## เกณฑ์การให้คะแนน

### 1.ด้านกระบวนการ

#### 1.1 การเตรียมอุปกรณ์

ผ่าน หมายถึง เตรียมอุปกรณ์ได้ครบตามความจำเป็นที่ต้องใช้

ไม่ผ่าน หมายถึง เตรียมอุปกรณ์ไม่ครบ หรือไม่เตรียมมา

#### 1.2 ลำดับขั้นตอนการทำงาน

ผ่าน หมายถึง วางแผนงานและทำงานถูกต้องทุกขั้นตอน

ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีการวางแผนงานและไม่ทำงานตามขั้นตอน

#### 1.3 ความคล่องตัวในการทำงาน

ผ่าน หมายถึง ทำงานระดับกระแสรวดเร็ว เสร็จทันเวลา

ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มั่นใจในการทำงาน ลองผิด ลองถูก

#### 1.4 การจัดองค์ประกอบภาพ

ผ่าน หมายถึง องค์ประกอบภาพมีความเหมาะสมและ มีความสมดุลของภาพ

มีจุดเด่นของภาพชัดเจน

ไม่ผ่าน หมายถึง องค์ประกอบของภาพน้อยเกินไป ไม่มีจุดเด่นของภาพ

### 2.ด้านผลงาน

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
องค์ประกอบศิลป์	ผลงานสมบูรณ์ตามองค์ประกอบศิลป์ มีรูปแบบที่ถูกต้อง	ผลงานมีรูปแบบถูกต้องเป็นส่วนน้อยตามองค์ประกอบ	ผลงานขาดความสมบูรณ์ในทุกองค์ประกอบศิลป์
ความสวยงาม	1. ใช้เส้นทั้ง 3 แบบประกอบภาพ 2. ระบายสีภาพและตกแต่งภาพได้ดี มีน้ำหนัก 3. มีความประณีต	บกพร่องเกณฑ์ใดเกณฑ์หนึ่งในข้อ 1,2 และ3	บกพร่องเกณฑ์ในข้อ 1,2 และ3 ตั้งแต่ 2 เกณฑ์ขึ้นไป

ประเด็นการประเมิน	ระดับคะแนน		
	3 (ดี)	2 (พอใช้)	1 (ปรับปรุง)
ความสมบูรณ์ของงาน	ผลงานมีความสมบูรณ์ทุกส่วน	ผลงานมีความสมบูรณ์บางส่วน	ผลงานไม่สมบูรณ์
ความคิดสร้างสรรค์	ผลงานมีรูปแบบและแนวคิดที่แปลกใหม่	ผลงานมีความแปลกใหม่บางส่วน	ผลงานเลียนแบบเพื่อนเป็นส่วนใหญ่

### 3. ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

#### 3.1 ความประหยัด

ผ่าน หมายถึง ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงาน ด้วยความประหยัดและคุ้มค่ามาก  
ไม่ผ่าน หมายถึง ใช้วัสดุอุปกรณ์ในการปฏิบัติงานไม่ค่อยประหยัด

#### 3.2 ความรับผิดชอบ

ผ่าน หมายถึง มีความรับผิดชอบในการทำงานที่ได้รับมอบหมาย  
ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีความรับผิดชอบ ทำงานไม่สำเร็จ

#### 3.3 ความอดทน

ผ่าน หมายถึง มีความขยัน อดทน ตลอดเวลาในการทำงาน จนผลงานสำเร็จ  
ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่มีความขยัน อดทนในการทำงาน

#### 3.4 ความมีวินัยในตนเอง

ผ่าน หมายถึง เก็บกวาดทุกครั้ง หลังเสร็จงานจนเป็นนิสัย  
ไม่ผ่าน หมายถึง ไม่เก็บกวาดหลังเสร็จงาน

ระดับคุณภาพ กำหนดคะแนนไว้เต็ม 40 คะแนน

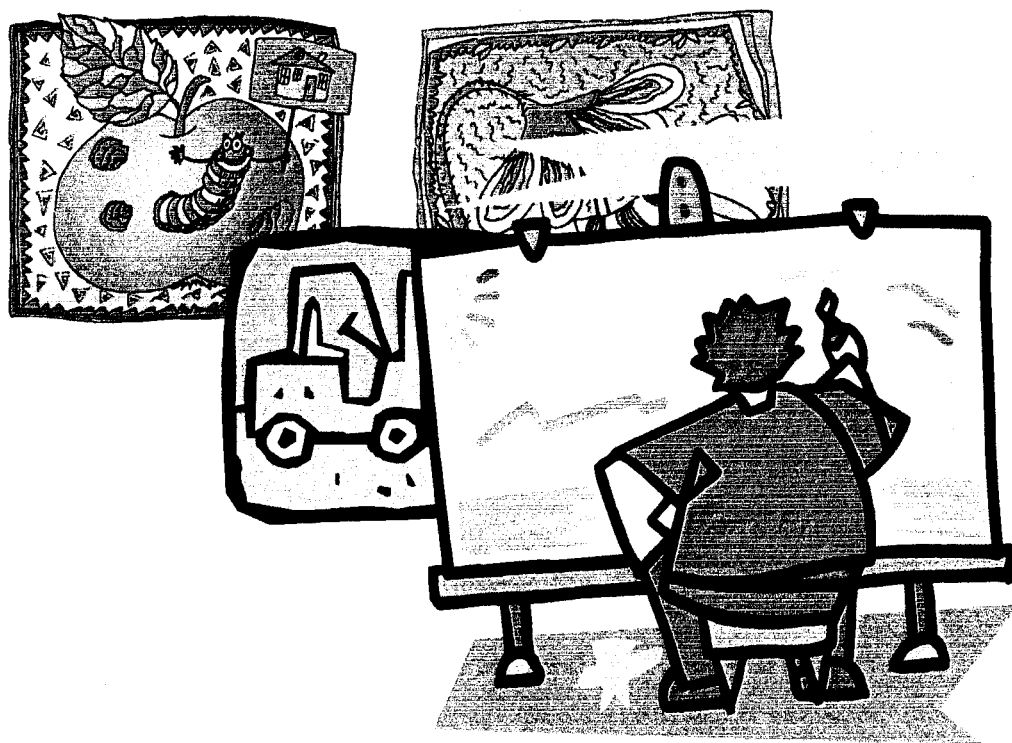
ได้คะแนน 18 - 20 คะแนน = ดีมาก

ได้คะแนน 15 - 17 คะแนน = ดี

ได้คะแนน 10 - 14 คะแนน = พอใช้

ได้คะแนนต่ำกว่า 10 คะแนน = ควรปรับปรุง

แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2



นายชุมพล สุภานนท์  
โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร  
สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาลำปาง เขต 1 จังหวัดลำปาง

## คำนำ

แบบฝึกการวาดภาพ ชั้นประถมศึกษาประถมศึกษาปีที่ 2 เล่มนี้ จัดทำขึ้นเพื่อใช้ประกอบการเรียนการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้ กลุ่มสาระศิลปะ สาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ สำหรับใช้ฝึกเสริมทักษะด้านการวาดภาพและเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีความรู้ ความจำ เกิดทักษะจินตนาการความคิดสร้างสรรค์และเกิดความสุขสนุกสนานเพลิดเพลิน มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ในเรื่องที่สอนมากยิ่งขึ้น และเป็นการเสริมทักษะแก่นักเรียนที่ไม่มีพื้นฐานทางด้านศิลปะ แบบฝึกการวาดภาพเล่มนี้ได้บูรณาการเนื้อหาอยู่ในหน่วยการเรียนรู้ 2 หน่วยการเรียนรู้ รวม 26 กิจกรรม ดังนี้

หน่วยที่ 1	ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์	จำนวน 8	แบบฝึก
หน่วยที่ 2	ชื่อหน่วย คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ	จำนวน 18	แบบฝึก

หวังเป็นอย่างยิ่งว่าแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เล่มนี้ จะอำนวยประโยชน์แก่ครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องอื่นๆ ได้นำไปใช้ประกอบการเรียนการสอนต่อไป

ชุมพล สุภานนท์  
โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร

## คำชี้แจง

แบบฝึกการวาดภาพ ชั้นประถมศึกษาประถมศึกษาปีที่ 2 จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการฝึกวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน ซึ่งมีแนวทางในการใช้ดังนี้

1. ใช้สอนผู้เรียนนอกเวลาเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์
2. ใช้ประกอบกิจกรรมการสอนตามแผนการจัดการเรียนรู้กลุ่มสาระศิลปะสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 13 แผน
3. เวลาที่ใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 1 ชั่วโมง

ลักษณะของแบบฝึก

เป็นแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์อย่างมีขั้นตอน โดยเริ่มจากขั้นตอนพื้นฐานไปสู่ขั้นตอนที่ใช้จินตนาการ โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 2 หน่วยการเรียนรู้ดังนี้

- |  |                 |
|--|-----------------|
| หน่วยที่ 1 ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์            | จำนวน 8 แบบฝึก  |
| หน่วยที่ 2 ชื่อหน่วย คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ | จำนวน 18 แบบฝึก |

ขั้นตอนการฝึก

ขั้นที่ 1 การให้ความรู้ความเข้าใจ

เป็นขั้นให้ความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับพื้นฐานด้านการวาดภาพ เพื่อให้เห็นความสำคัญของเนื้อหาสาระของแต่ละหน่วยการเรียนรู้

ขั้นที่ 2 การฝึกเริ่มต้น

เป็นการฝึกขั้นพื้นฐานเพื่อให้ผู้เรียนรู้จักกลีมือ การลากเส้นพื้นฐานในการวาดภาพให้เกิดความคล่องแคล่วในการปฏิบัติกิจกรรม

ขั้นที่ 3 เป็นการฝึกทักษะการใช้เส้นให้เกิดความชำนาญ เข้าใจความหมาย ความรู้สึกของเส้นต่างๆ ขั้นตอนการลากเส้น

ขั้นที่ 4 การฝึกพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

เป็นการฝึกที่ต้องการส่งเสริมให้ผู้เรียนใช้จินตนาการ โดยการนำเส้นมาต่อเติมเป็นภาพจนเกิดเป็นเรื่องราว จนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และสามารถนำความรู้ที่ได้รับจากการฝึกไปใช้ประโยชน์ในการวาดภาพได้อย่างหลากหลาย

## การวัดและประเมินผล

ในแต่ละหน่วยการเรียนรู้ได้กำหนดแบบวัดผลและประเมินผลการเรียนรู้ไว้ในแผนการจัดการเรียนรู้แต่ละแผน ซึ่งมีรายละเอียดวิธีการวัด รายการประเมิน เครื่องมือการประเมิน และเกณฑ์การประเมินไว้ทุกแผนดังนี้

### 1. วิธีการวัด

#### 1.1 การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

- ความสนใจ      - ความตั้งใจ
- ยินดีเรียนรู้ในการปฏิบัติงาน   - ความร่วมมือในการทำกิจกรรม
- การแสดงความคิดเห็นในบทเรียน

#### 1.2 การประเมินด้านกระบวนการ ผลงาน คุณลักษณะที่พึงประสงค์

- ประเมินผลจากการทำงานในแบบฝึกการวาดภาพ ในแบบฝึกที่ 2,4,6,8,10,12,14,16,18,20,22,24,26

### 2. เครื่องมือวัด

#### 2.1 แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้

#### 2.2 แบบประเมินกระบวนการปฏิบัติงาน

## บทบาทครูผู้สอน

### 1. ขั้นเตรียมการสอน

- 1.1 ศึกษาทำความเข้าใจสาระสำคัญ จุดประสงค์ แนวคิดในแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ
- 1.2 จัดเตรียมสื่อ เครื่องมือวัดผล ให้พร้อมและพอเพียงสำหรับใช้กับผู้เรียน
- 1.3 ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในเรื่องการจัดเตรียมเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ดินสอ ยางลบ สีชนิดต่างๆ ให้เรียบร้อยและสามารถใช้ได้อย่างสะดวก

### 2. ขั้นสอน

- 2.1 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามขั้นตอนและตามเวลาที่กำหนด
- 2.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมให้มากที่สุด โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ ชี้แนะในขั้นตอนที่ผู้เรียนมีปัญหา
- 2.3 สร้างบรรยากาศในการเรียนให้สนุกสนานเป็นกันเอง ไม่เครียด เพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมด้วยความเต็มใจ

2.4 ให้ผู้เรียนแสดงความคิดเห็นอย่างอิสระ หมดจด หรือให้กำลังใจ เพื่อให้ผู้เรียนจะได้มีความมั่นใจในการแสดงออก

3. ขั้นสรุป ผู้สอนและผู้เรียนร่วมกันอภิปรายหาข้อสรุป ข้อเสนอแนะทุกครั้ง หลังจากปฏิบัติกิจกรรมจากแบบฝึก

### ข้อเสนอแนะ

ควรรนำผลงานที่น่าสนใจของผู้เรียนมาแสดงในห้องศิลปะ เพื่อให้ผู้เรียนมีกำลังใจ ในการสร้างสรรค์ผลงาน และได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน

### ตารางการเรียนรู้ในแบบฝึกแต่ละหน่วย

ชื่อหน่วย	แผนการเรียนรู้ที่	สาระ	แบบฝึกที่	จำนวนแบบฝึก	เวลา / ชั่วโมง
เส้นสร้างสรรค์	1	เส้นตรง แขนงขนาน	1-2	2	1
	2	เส้นโค้ง แขนงสวย	3-4	2	1
	3	เส้นหัก เส้นคด	5-6	2	1
	4	ต่อเส้นเป็นภาพ	7-8	2	1
คิดสร้างสรรค์ จินตนาการภาพ	5	การวาดภาพบ้าน	9-10	2	1
	6	การวาดภาพแมลง	11-12	2	1
	7	การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้	13-14	2	1
	8	การวาดภาพยานพาหนะ	15-16	2	1
	9	การวาดภาพดอกไม้	17-18	2	1
	10	การวาดภาพต้นไม้	19-20	2	1
	11	การวาดภาพเป็นเรื่องราว	21-22	2	1
	12	การวาดภาพจากบทเพลง	23-24	2	1
	13	การวาดภาพจากนิทาน	25-26	2	1
รวม	13	-	20	26	13



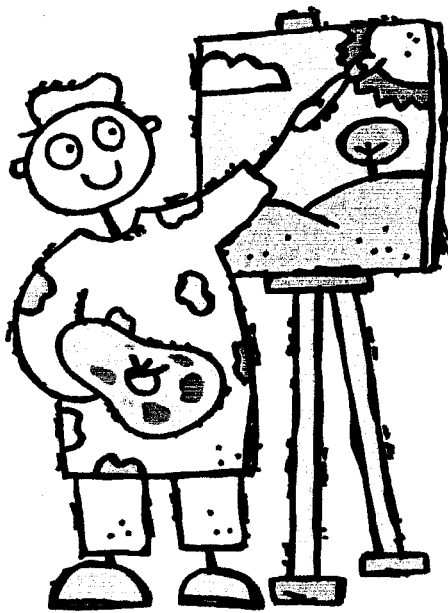
## สารบัญ

คำนำ	
คำชี้แจง	(ก)
หน่วยที่ 1 เส้นสร้างสรรค์	1
เส้นตรงเส้นขนาน	2
เส้นโค้งเส้นสวย	5
เส้นหยักเส้นคด	7
ต่อเส้นเป็นภาพ	9
หน่วยที่ 2 คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ	10
การวาดภาพบ้าน	11
การวาดภาพแมลง	13
การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้	15
การวาดภาพยานพาหนะ	17
การวาดภาพดอกไม้	19
การวาดภาพต้นไม้	21
การวาดภาพเป็นเรื่องราว	23
การวาดภาพจากบทเพลง	25
การวาดภาพจากนิทาน	27

# หน่วยที่ 1

## เส้นสร้างสรรค์

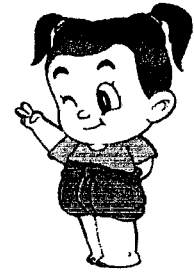
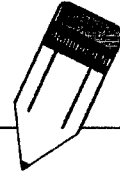
เวลา 4 ชั่วโมง



1. เส้นตรง แสนสนุก
2. เส้นโค้ง แสนสวย
3. เส้นหยัก เส้นดัด
4. ต่อเส้นเป็นภาพ

# แบบฝึกการวาดภาพ

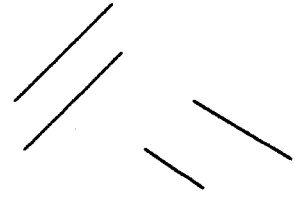
ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์



## เรื่อง เส้นตรงและเส้นคู่ขนาน

แบบฝึกที่ 1 ให้อากเส้นตรงตามเส้นประ

### ตัวอย่าง

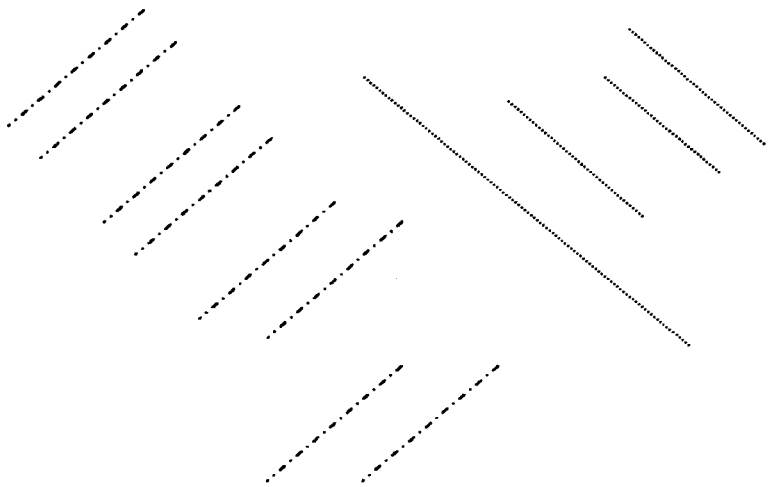
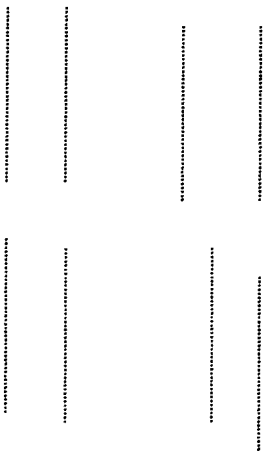
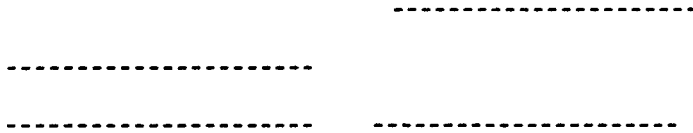
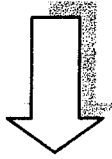


เส้นตรงแนวตั้ง

เส้นตรงแนวนอน

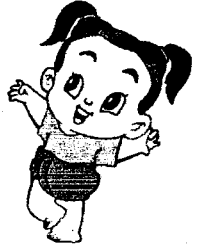
เส้นตรงแนวเฉียง

**ฝึกปฏิบัติ**



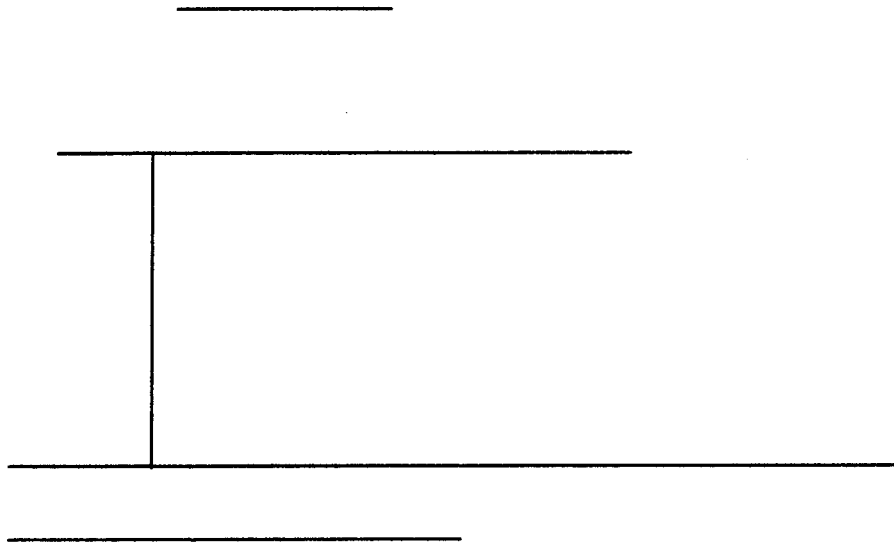
# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์



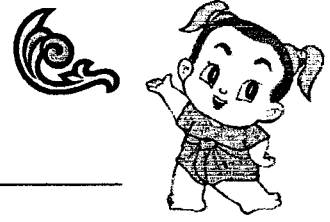
## เรื่อง เส้นตรงและเส้นคู่ขนาน

แบบฝึกที่ 2 ภาพอะไรเอ๋ย ช่วยนำเส้นตรงทั้ง 3 แบบ มาต่อเป็นภาพที่แปลกที่สุด



ชื่อภาพ.....

# แบบฝึกทรวดทรงภาพ



ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์

## เรื่อง เส้นโค้ง

แบบฝึกที่ 3 ให้ฝึกเส้นโค้งตามตัวอย่าง

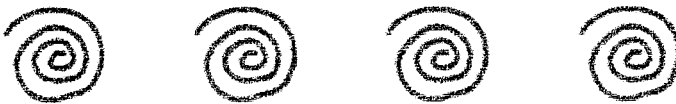
เส้นโค้งคว่ำ



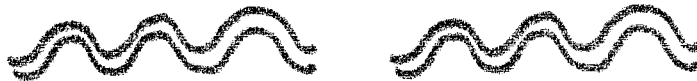
เส้นโค้งหงาย



เส้นโค้งก้นหอย



เส้นโค้งคลื่น



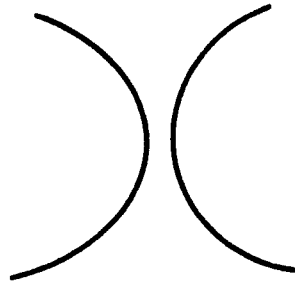
# แบบฝึกทรวดทรง



ชื่อหน่วยเส้นสร้างสรรค์

## เรื่อง เส้นโค้ง

แบบฝึกที่ 4 นำเส้นโค้งมาต่อเติมภาพที่กำหนดให้เป็นภาพที่แปลกที่สุด



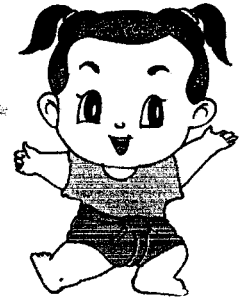
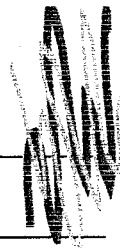
ชื่อภาพ.....

# แบบฝึกการวาดภาพ

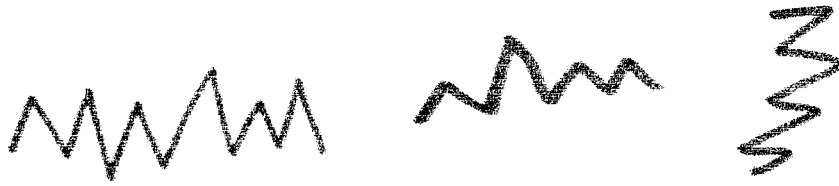
ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์

เรื่อง เส้นหยักและเส้นดัด

แบบฝึกที่ 5 ฝึกลากเส้นหยักและเส้นดัดตามตัวอย่าง



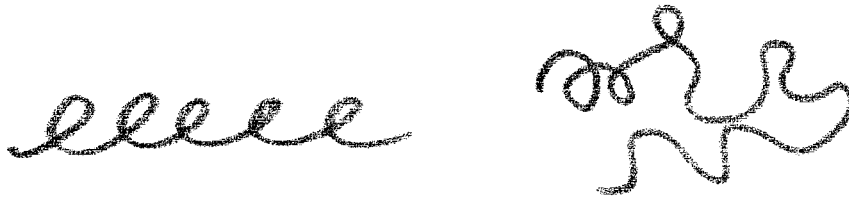
เส้นหยัก



ฝึกปฏิบัติ



เส้นดัด



ฝึกปฏิบัติ



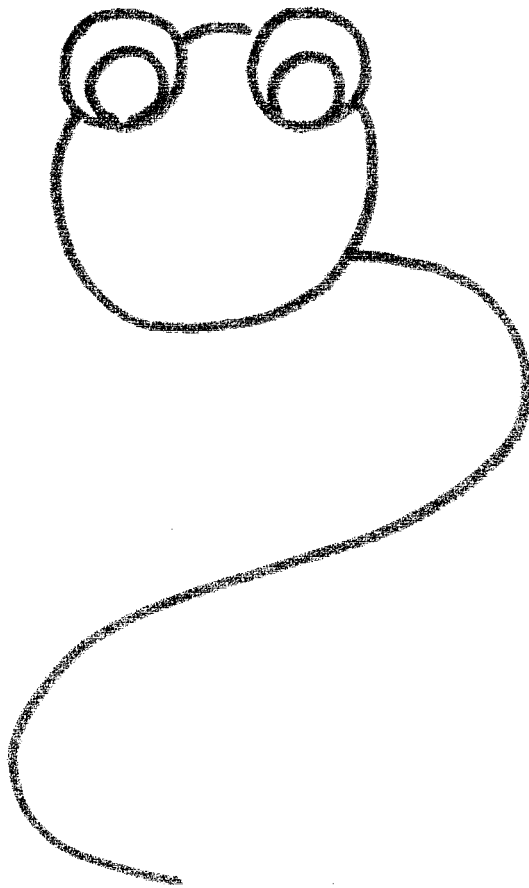


# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *เส้นสร้างสรรค์*

เรื่อง **เส้นหยักและเส้นคด**

แบบฝึกที่ 6 นำเส้นหยักเส้นคดมาเติมภาพที่ไม่เหมือนใคร

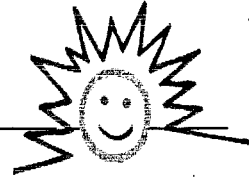


ชื่อภาพ.....



# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์



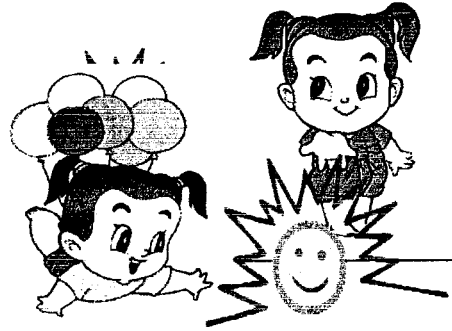
**เรื่อง** ตอเส้นเป็นภาพ

แบบฝึกที่ 7 ให้นำเส้นคู่ขนาน 2 คู่ มาต่อเติมเป็นภาพที่แปลกที่สุด



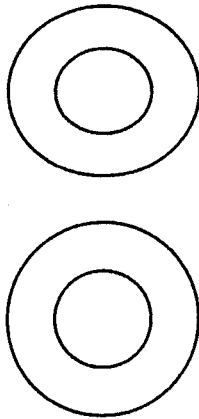
# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย เส้นสร้างสรรค์



**เรื่อง** ต่อเส้นเป็นภาพ

แบบฝึกที่ 8 ให้นำเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นหยัก เส้นคดมาต่อเติมเป็นภาพตามจินตนาการ



## หน่วยที่ 2

# คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

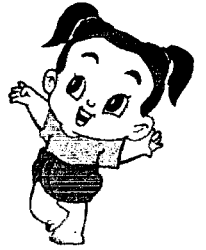
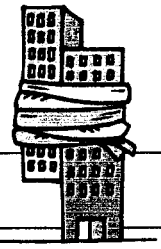
เวลา 9 ชั่วโมง

การวาดภาพบ้าน  
การวาดภาพแมลง  
การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้  
การวาดภาพยานพาหนะ  
การวาดภาพดอกไม้  
การวาดภาพต้นไม้  
การสร้างสรรค์ภาพเป็นเรื่องราว  
การวาดภาพจากเสียงเพลง  
การวาดภาพจากนิทาน



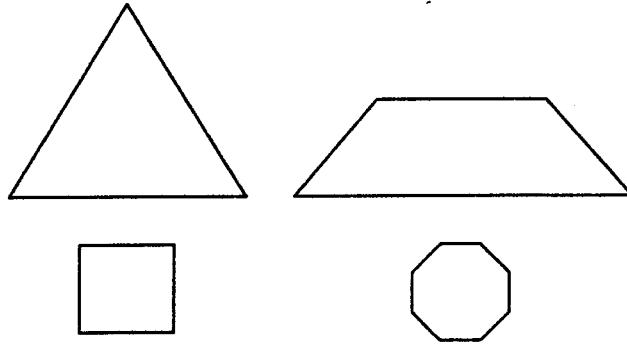
# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*



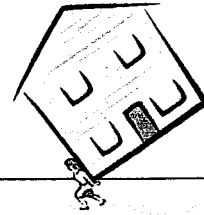
เรื่อง การวาดภาพบ้าน

แบบฝึกที่ 9 ให้อ่เติมบ้านที่มีหลังเดียวไปโลก



# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย **คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ**



เรื่อง **การวาดภาพบ้าน**

แบบฝึกที่ 10 **วาดภาพบ้านให้สมบูรณ์และแปลกที่สุด**



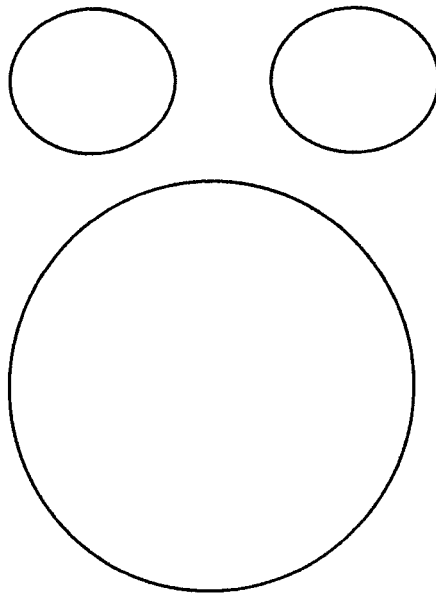
# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย **ดิตรสร้างสรรคจินตนาการภาพ**



เรื่อง **การวาดภาพแมลง**

แบบฝึกที่ **11** ต่อเติมภาพแมลงให้แปลกที่สุดในโลก



# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*



**เรื่อง** การวาดภาพแมลง

แบบฝึกที่ 12 อะโรเอ๋อ แปดตีนเดินมา หลังตามองสังกะสี ให้นักเรียนช่วย  
หาคำตอบโดยการวาดภาพตามจินตนาการ

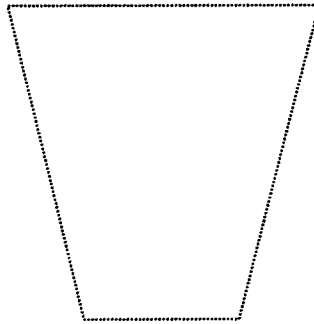
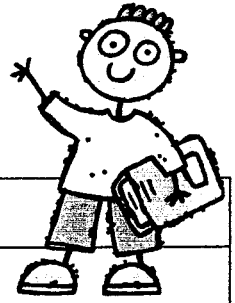
คำตอบ.....

# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*

เรื่อง การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้

แบบฝึกที่ 13 ให้นักเรียนออกแบบเสื้อที่ไม่เหมือนใครในโลก





# แบบฝึกหัดการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*



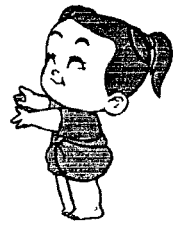
เรื่อง การวาดภาพสิ่งของเครื่องใช้

แบบฝึกที่ 14 วาดภาพสิ่งของเครื่องใช้ตามจินตนาการ

ชื่อภาพ.....

ประโยชน์.....

# แบบฝึกการวาดภาพ



ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*

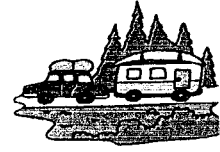
เรื่อง การวาดภาพยานพาหนะ

แบบฝึกที่ 15 วาดภาพยานพาหนะที่มีคันเดียวในโลก

ชื่อภาพ.....

# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย **คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ**



เรื่อง **การวาดภาพยานพาหนะ**

แบบฝึกที่ 16 **ต่อเติมยานพาหนะให้มีรูปร่างที่แปลกสุด**

# แบบฝึกการวาดภาพ

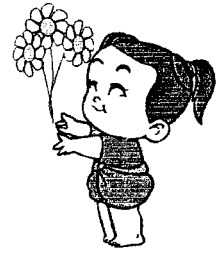
ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*



เรื่อง การวาดภาพดอกไม้

แบบฝึกที่ 17 เติมภาพดอกไม้ให้สมบูรณ์



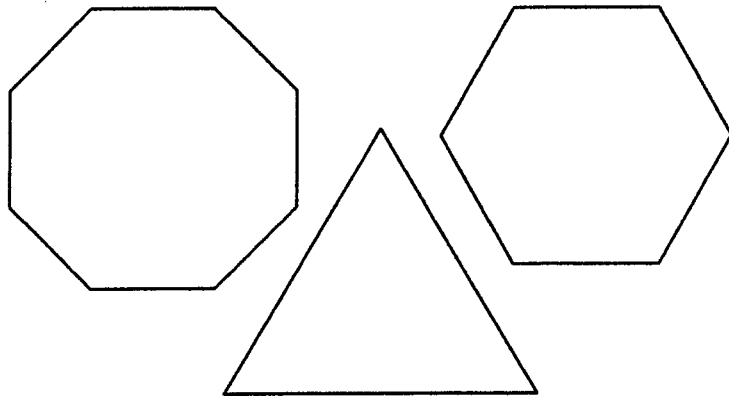


# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย **คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ**

เรื่อง **การวาดภาพดอกไม้**

แบบฝึกที่ 18 **วาดภาพดอกไม้จากรูปเรขาคณิต**



ชื่อภาพ.....

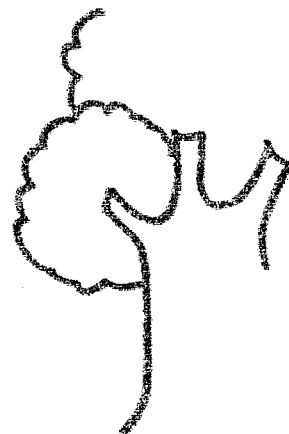
# แบบฝึกการวาดภาพ



ชื่อหน่วย **คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ**

เรื่อง **การวาดภาพต้นไม้**

แบบฝึกที่ **19** ต่อภาพต้นไม้ให้สมบูรณ์

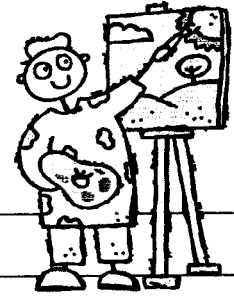


# แบบฝึกหัดการวาดภาพ

**ชื่อหน่วย** คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

**เรื่อง** การวาดภาพต้นไม้

**แบบฝึกที่ 20** วาดภาพต้นไม้ให้มีรูปทรงหลายๆแบบ



# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *ดิตรสร้างสรรจิตนาการภาพ*



## เรื่อง การวาดภาพเป็นเรื่องราว

แบบฝึกที่ 21 วาดภาพให้เป็นเรื่องราวตามจินตนาการ

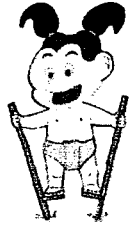


ชื่อภาพ.....



# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย *คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ*



## เรื่อง การวาดภาพเป็นเรื่องราว

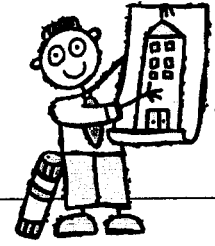
แบบฝึกที่ 22 นำประโยคที่กำหนดให้วาดภาพเป็นเรื่องราว พร้อมทั้งชื่อเรื่อง

- นกเกาะบนกิ่งไม้ 2 ตัว
- แม่ไก่พาลูกไก่ออกหากิน
- เด็กเลี้ยงควายอยู่กลางทุ่งนา
- ชวนาปลูกกระท่อมอยู่ริมแม่น้ำ
- วันนี้อากาศร้อน
- เปิดกำลังว่ายน้ำในสระน้ำ

ชื่อเรื่อง.....

# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย **ติดตั้งสรรค์จินตนาการภาพ**

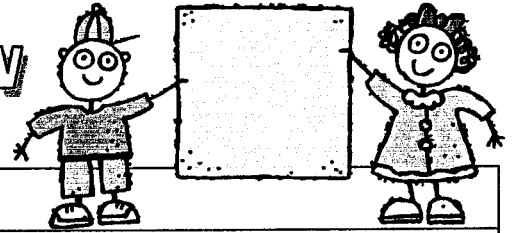


เรื่อง **การวาดภาพจากเสียงเพลง**

แบบฝึกที่ 23 **ฟังเพลง "ช่าง" ที่ครูเปิดให้ฟัง แล้วต่อเติมภาพให้ครบ**

# แบบฝึกการวาดภาพ

ชื่อหน่วย **ดิตร้าสร้างสรรตจินตนาการภาพ**



เรื่อง **การวาดภาพจากบทเพลง**

แบบฝึกที่ 24 **วาดภาพจากเพลง “ฝนตกสฤษฎสฤษฎ”**

ฝนตกสฤษฎ  
กรุ่ง กริ่ง กรุ่ง  
ยามนี้แหละทฤษฎเอ๋ย  
เกรง เกร็ง เกร่ง เกร็ง เกร็ง

เจ้าทฤษฎไปไถนากลางทุ่ง  
บั้งลุงเขาจูงไปเอง  
ที่เคยเห็นเขาชมว่าแก่ง  
เจ้าเองจะรู้ตัวหรือปล่าว

# แบบฝึกการวาดภาพ

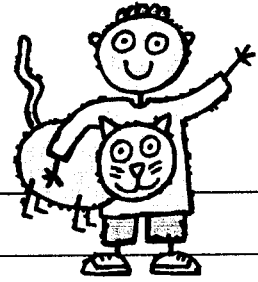


ชื่อหน่วย คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ

เรื่อง การวาดภาพจากบทเพลง

แบบฝึกที่ 25 ฟังเพลง “เต่า งู และกา” แล้วต่อเติมภาพให้ครบ

# แบบฝึกการวาดภาพ



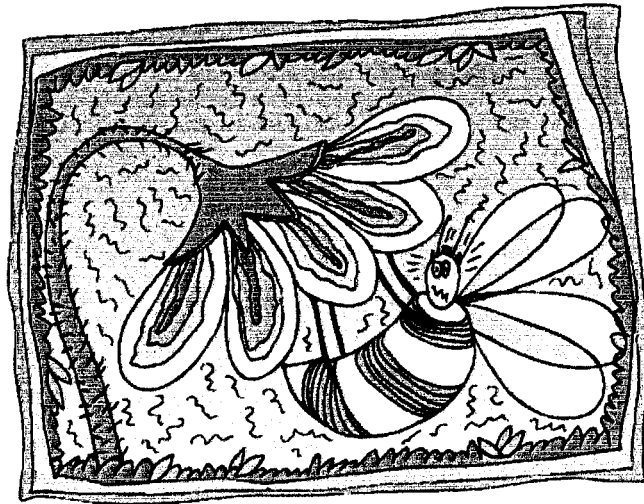
ชื่อหน่วย **คิดสร้างสรรค์จินตนาการภาพ**

เรื่อง **การวาดภาพจากนิทาน**

แบบฝึกที่ **26** วาดภาพจากนิทานที่คิดขึ้นเอง

นิทานเรื่อง.....

**แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์**  
**กลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2**



## คำชี้แจง

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 เป็นแบบทดสอบที่ใช้ทดสอบนักเรียนก่อนเรียนและหลังเรียน มี 2 ฉบับ คือ

ฉบับที่ 1 เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียน

ฉบับที่ 2 เป็นแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน

### วิธีใช้แบบทดสอบ

แบบทดสอบทั้ง 2 ฉบับมีวิธีใช้ดังนี้

1) แบบทดสอบมีทั้งหมด 4 ชุด ใช้ทดสอบผู้เรียนนอกเวลาเรียนของกลุ่มสาระการเรียนรู้ทัศนศิลป์ ก่อนการเรียนและทดสอบหลังการเรียนหลังจากที่เรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพจำนวน 13 แผน

2) แบบทดสอบทั้ง 4 ชุด มีภาพทั้งหมด 18 ภาพ เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจและวาดจากความคิดของเด็กเองหรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ เวลาที่ใช้ในการทดสอบทั้งหมด 50 นาที โดยใช้เวลาทดสอบชุดที่ 1,2 เวลา ชุดละ 10 นาที ชุดที่ 3 เวลา 20 นาที ส่วนชุดที่ 4 เวลา 10 นาที

### ลักษณะแบบทดสอบ

เป็นแบบทดสอบที่ดัดแปลงมาจากแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพแบบ ก ของทอเรนซ์ (Torrance Test of Creative Thinking Figural Form A) เพื่อให้เหมาะสมกับกลุ่มตัวอย่าง จัดทำขึ้นเพื่อใช้เป็นเครื่องมือในการทดสอบความคิดสร้างสรรค์ให้กับผู้เรียน มีรูปภาพทั้งหมด 18 ภาพ ซึ่งมีแนวทางการใช้ดังนี้ ประกอบด้วย 4 ชุด คือ

**ชุดที่ 1 การวาดภาพ** ให้วาดภาพต่อจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นรูปไข่ 1 ภาพ โดยให้ต่อเติมภาพให้แปลกใหม่และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่วาดนั้นให้แปลกที่สุด กำหนดเวลา 10 นาที

**ชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์** ให้วาดต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด ซึ่งเป็นรูปเส้นในลักษณะต่าง ๆ มีจำนวน 5 ภาพ ให้ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจ กำหนดเวลา 10 นาที

**ชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน** ให้ต่อเติมภาพจากเส้นขนานจำนวน 10 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพและต่อเติมให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จให้แปลกและน่าสนใจ กำหนดเวลา 20 นาที

**ชุดที่ 4 การใช้เส้นหยักและเส้นคด** ให้ต่อเติมภาพจากเส้นหยักและเส้นคดจำนวน 2 ภาพ เน้นการต่อเติมให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จให้แปลกและน่าสนใจ กำหนดเวลา 10 นาที

### การตรวจให้คะแนน

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จัดแบ่งตามองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งในที่นี้มี 3 องค์ประกอบ คือ

1. **ความคิดคล่องแคล่ว ( Fluency)** หมายถึงความสามารถของบุคคลในการคิดหาคำตอบได้อย่างคล่องแคล่ว รวดเร็ว และปริมาณการตอบสนองได้มากในเวลาจำกัด คะแนนความคล่องในการคิดคือคะแนนได้จากการวาดภาพได้ชัดเจน สื่อความหมายได้ในแต่ละกิจกรรม เช่น ชุดที่ 1 มีความคิดคล่องตัวเพียง 1 คะแนน ชุดที่ 2 มีความคิดคล่องตัวสูงสุด 5 คะแนน ชุดที่ 3 มีความคิดคล่องตัวสูงสุด 10 คะแนน ชุดที่ 4 มีความคิดคล่องตัวสูงสุด 2 คะแนน รวมเป็นคะแนนความคิดคล่องตัวทั้งหมด 18 คะแนน

2. **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดสิ่งใหม่ ไม่ซ้ำผู้อื่น โดยใช้เกณฑ์คำตอบที่เด็กตอบมาตั้งแต่ 1-5 เปอร์เซ็นต์ จัดเป็นความคิดที่แปลกและได้คะแนนมากที่สุด คำตอบที่เด็กตอบมามากกว่า 5 เปอร์เซ็นต์ จัดเป็นความคิดธรรมดา ได้คะแนนตั้งแต่ศูนย์ขึ้นไป ดังมีเกณฑ์การให้คะแนนทั้ง 4 ชุด ดังนี้

คำตอบซ้ำกันมากกว่า 4 คน	ให้คะแนน	0	คะแนน
คำตอบซ้ำกัน 2-4 คน	ให้คะแนน	1	คะแนน
คำตอบไม่ซ้ำใครเลย	ให้คะแนน	2	คะแนน

คะแนนความคิดริเริ่มมีดังนี้ กิจกรรมที่ 1 คะแนนสูงสุด 2 คะแนน กิจกรรมชุดที่ 2 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 10 คะแนน และกิจกรรมที่ 3 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 20 คะแนน กิจกรรมที่ 4 คะแนนสูงสุดเท่ากับ 4 คะแนน รวมเป็นคะแนนความคิดริเริ่มทั้งหมด 36 คะแนน

3. **ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)** หมายถึงความประณีต พิถีพิถันในผลงาน เป็นความสามารถในการตกแต่งรายละเอียด การสังเกตเห็นในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น การตรวจให้คะแนนมีดังนี้

#### 3.1 แต่ละภาพให้คะแนนต่ำสุด 1 คะแนน



3.2 ส่วนรายละเอียดที่ต่อเติมภาพเพื่อขยายหรืออธิบายภาพได้ชัดเจนยิ่งขึ้น ถือเป็น “ความคิดละเอียดลออ” โดยดูจากความจริง มีความสมบูรณ์และมีความหมาย โดยมีเกณฑ์ให้คะแนน ข้อละ 1 คะแนน ดังนี้

3.2.1 ระบายสีเพื่อเน้นความจริงมากขึ้น (1 คะแนน)

3.2.2 การแรเงาใช้สีอ่อนหรือแก่ (1 คะแนน)

3.2.3 การตกแต่งประดับประดาภาพให้มีความหมายมากขึ้น (1 คะแนน)

3.2.4 การตกแต่งที่ทำให้ภาพเปลี่ยนแปลงและมีความหมายสมบูรณ์

ยิ่งขึ้น (1 คะแนน)

3.2.5 ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจภาพมากขึ้น (1

คะแนน)

คะแนนความคิดละเอียดลออ รวม 4 ชุดเท่ากับ 90 คะแนน รวมคะแนนทั้ง 3 องค์ประกอบรวม 144 คะแนน

### การวัดและประเมินผล

1) วิธีวัด วัดจากผลงานนักเรียนทั้ง 4 ชุด จำนวน 18 ภาพ ตามองค์ประกอบของเกณฑ์การให้คะแนน มีคะแนนรวม 144 คะแนน

2) เครื่องมือวัด แบบบันทึกคะแนนความคิดสร้างสรรค์

### บทบาทครูผู้สอน

#### 1. ชั้นเตรียมการทดสอบ

1.1 ศึกษาทำความเข้าใจกับแบบทดสอบแต่ละชุดในระยะเวลา เกณฑ์การให้

คะแนน

1.2 จัดเตรียมแบบทดสอบให้พอเพียงสำหรับใช้กับผู้เรียน

1.3 ให้คำแนะนำแก่ผู้เรียนในเรื่องการทำแบบทดสอบ จัดเตรียมเครื่องมือ วัสดุ อุปกรณ์ที่ใช้ในการปฏิบัติกิจกรรม เช่น ดินสอ ขางลบ สีชนิดต่างๆ ให้เรียบร้อยและสามารถใช้งานได้ อย่างสะดวก

#### 2. ชั้นสอน

2.1 จัดกิจกรรมการเรียนการสอนให้เป็นไปตามขั้นตอนและตามเวลาที่กำหนด

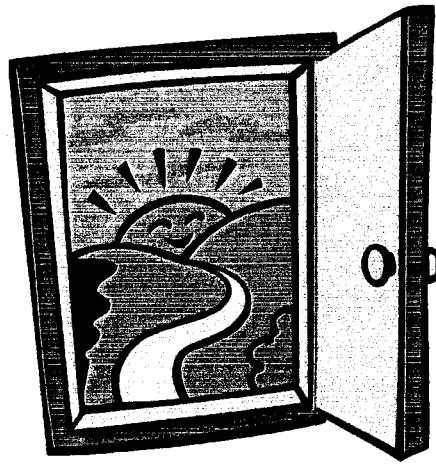
2.2 กระตุ้นให้ผู้เรียนได้แสดงความสามารถในการปฏิบัติกิจกรรมให้มากที่สุด

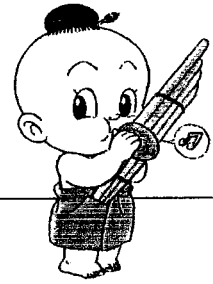
โดยผู้สอนเป็นเพียงผู้แนะนำ ชี้แนะในขั้นตอนที่ผู้เรียนมีปัญหา



# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

## ฉบับที่ 1 แบบทดสอบก่อนเรียน

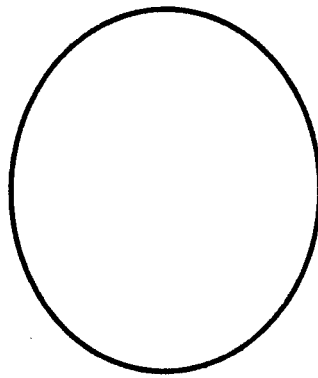




# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ชุดที่ 1 ภาพวาดภาพ

ให้วาดภาพจากรูปที่กำหนดให้ โดยต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าสนใจที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกที่สุด เวลา 10 นาที







ชื่อภาพ.....

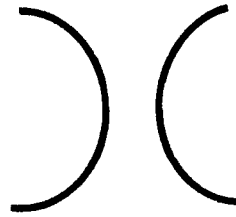
# แผนการสอนความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์

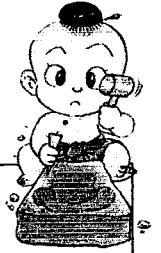
ให้วาดต่อเติมภาพที่กำหนด 5 ภาพ ให้แปลก น่าสนใจที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 10 นาที

<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 1 ชื่อภาพ.....</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 2 ชื่อภาพ.....</p>
<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 3 ชื่อภาพ.....</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4 ชื่อภาพ.....</p>



ภาพที่ 5 ชื่อภาพ.....

# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน

ให้ใช้เส้นคู่ขนานต่อเติมภาพจำนวน 10 คู่ ให้ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 20 นาที



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ.....







ภาพที่ 2 ชื่อภาพ.....





ภาพที่ 3 ชื่อภาพ.....



ภาพที่ 4 ชื่อภาพ.....

 <p>ภาพที่ 5 ชื่อภาพ.....</p>	 <p>ภาพที่ 6 ชื่อภาพ.....</p>
 <p>ภาพที่ 7 ชื่อภาพ.....</p>	 <p>ภาพที่ 8 ชื่อภาพ.....</p>



 <p>ภาพที่ 9 ชื่อภาพ.....</p>	 <p>ภาพที่ 10 ชื่อภาพ.....</p>
--	---

# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 4 การใช้หยักและเส้นดัด

ให้ใช้เส้นหยักและเส้นดัด 2 ภาพ ต่อเติมภาพ ให้แปลก น่าสนใจแล้วตั้งชื่อภาพ ให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 10 นาที



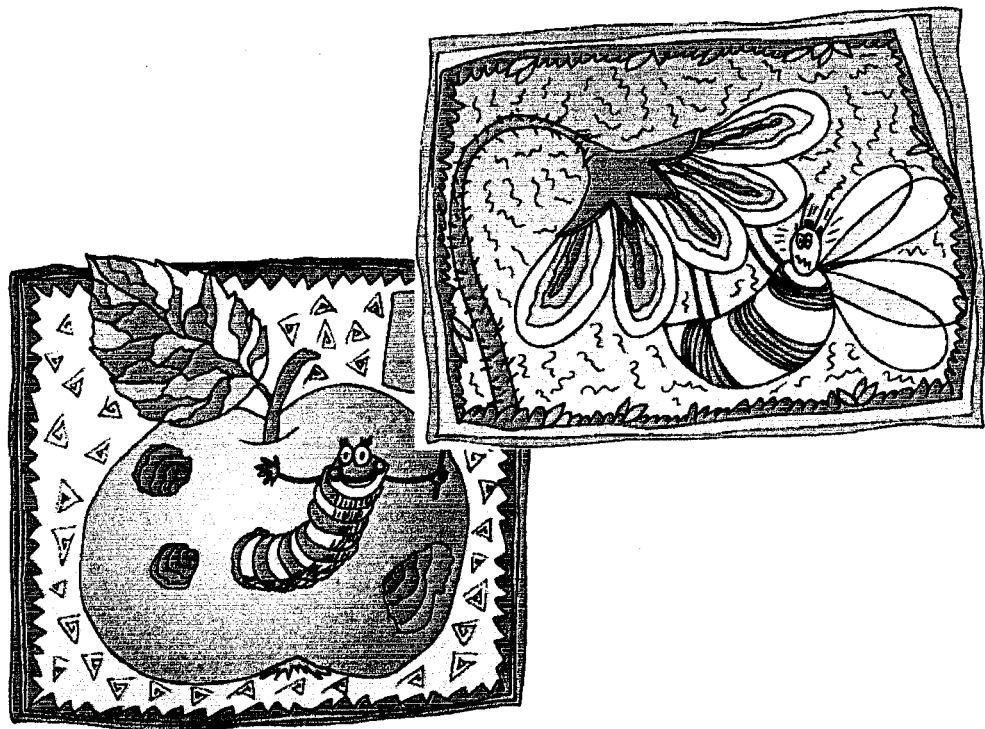
ภาพที่ 1 ชื่อภาพ.....



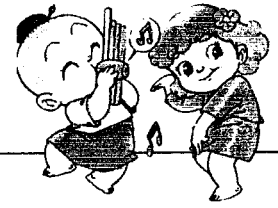
ภาพที่ 2 ชื่อภาพ.....

# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

## ฉบับที่ 2 แบบทดสอบหลังเรียน

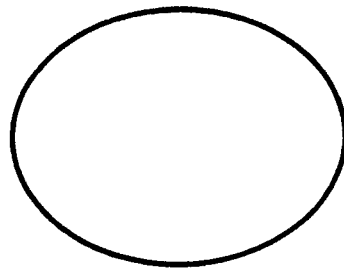


# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 1 การวาดภาพ

ให้วาดภาพจากรูปที่กำหนดให้ โดยต่อเติมภาพให้แปลกใหม่ น่าสนใจที่สุด แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกที่สุด เวลา 10 นาที




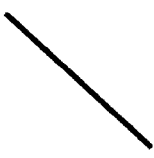


ชื่อภาพ.....

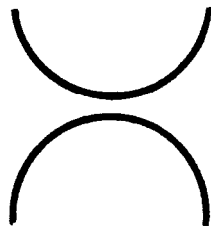
# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์

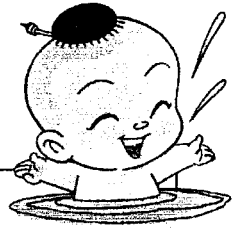
ให้วาดต่อเติมภาพที่กำหนด 5 ภาพ ให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 10 นาที

<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 1 ชื่อภาพ.....</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 2 ชื่อภาพ.....</p>
<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 3 ชื่อภาพ.....</p>	<div style="text-align: center;">  </div> <p>ภาพที่ 4 ชื่อภาพ.....</p>



ภาพที่ 5 ชื่อภาพ.....

# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน

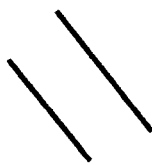
ให้ใช้เส้นคู่ขนานต่อเติมภาพจำนวน 10 คู่ ให้ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 20 นาที



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ.....







ภาพที่ 2 ชื่อภาพ.....



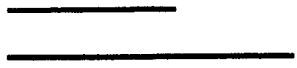

ภาพที่ 3 ชื่อภาพ.....



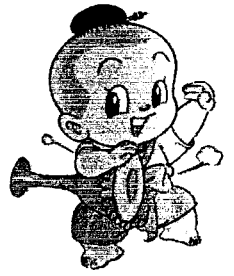
ภาพที่ 4 ชื่อภาพ.....

 <p>ภาพที่ 5 ชื่อภาพ.....</p>	 <p>ภาพที่ 6 ชื่อภาพ.....</p>
 <p>ภาพที่ 7 ชื่อภาพ.....</p>	 <p>ภาพที่ 8 ชื่อภาพ.....</p>



 <p>ภาพที่ 9 ชื่อภาพ.....</p>	 <p>ภาพที่ 10 ชื่อภาพ.....</p>
--	---

# แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์



## ชุดที่ 4 การใช้หยักและเส้นดัด

ให้ใช้เส้นหยักและเส้นดัด 2 ภาพ ต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ แล้วตั้งชื่อภาพให้แปลกและน่าสนใจ เวลา 10 นาที



ภาพที่ 1 ชื่อภาพ.....



ภาพที่ 2 ชื่อภาพ.....

## ภาคผนวก ค

### การวิเคราะห์ข้อมูล

- ผลการตรวจสอบคุณภาพแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน
- ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ตารางภาคผนวกที่ 1 ผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยนำไป  
ทดลองกับนักเรียนที่ไม่ใช่กลุ่มตัวอย่างจำนวน 28 คน ผลปรากฏดังตาราง

เลขที่	x	y	x <sup>2</sup>	y <sup>2</sup>	xy
1	82	85	6724	7225	6970
2	70	74	4900	5476	5180
3	61	63	3721	3969	3843
4	76	78	5776	6084	5928
5	80	87	6400	7569	6960
6	86	92	7396	8464	7912
7	94	97	8836	9409	9118
8	95	98	9025	9604	9310
9	68	76	4624	5776	5168
10	72	78	5184	6084	5616
11	85	88	7225	7744	7480
12	80	84	6400	7056	6720
13	78	82	6084	6724	6396
14	85	88	7225	7744	7480
15	74	90	5476	8100	6660
16	90	98	8100	9604	8820
17	94	98	8836	9604	9212
18	96	87	9216	7569	8352
19	80	87	6400	7569	6960
20	110	102	12100	10404	11220
21	108	120	11664	14400	12960
22	90	97	8100	9409	8730
23	78	74	6084	5476	5772
24	85	86	7225	7396	7310
25	90	88	8100	7744	7920

ตารางภาคผนวกที่ 1 (ต่อ)

เลขที่	x	y	$x^2$	$y^2$	xy
26	85	96	7225	9216	8160
27	110	114	12100	12996	12540
28	86	78	7396	6084	6708
SUM	2388	2485	207542	224499	215405

ตารางภาคผนวกที่ 2 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์แบบรายบุคคล จำนวน 3 คน

คนที่	แบบฝึกการวาดภาพ คะแนนเต็ม 260 คะแนน	ร้อยละ
1	184	70.70
2	195	75.00
3	192	73.80
รวม	571	
เฉลี่ย	73.10	

ตารางภาคผนวกที่ 3 แสดงคะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนแบบรายบุคคล  
จำนวน 3 คน

คนที่	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ คะแนนเต็ม 144 คะแนน	ร้อยละ
1	112	77.70
2	110	76.30
3	109	75.60
รวม	331	
เฉลี่ย	76.50	

$$E_1 = 73.10 \quad E_2 = 76.50$$

ตารางภาคผนวกที่ 4 ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์  
แบบกลุ่มย่อย จำนวน 10 คน

คนที่	แบบฝึกการวาดภาพ คะแนนเต็ม 260 คะแนน	ร้อยละ
1	195	75.00
2	204	78.46
3	206	79.20
4	197	75.77
5	200	76.92
6	202	77.69
7	197	75.77
8	198	76.15
9	200	76.93
10	214	82.30
รวม	2013	
เฉลี่ย	77.43	

ตารางภาคผนวกที่ 5 แสดงคะแนนของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์หลังเรียน  
แบบกลุ่มย่อย จำนวน 10 คน

คนที่	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ คะแนนเต็ม 144 คะแนน	ร้อยละ
1	110	77.00
2	120	83.34
3	110	77.00
4	112	77.78
5	115	79.87
6	117	81.25

คนที่	แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์	
	คะแนนเต็ม 144 คะแนน	ร้อยละ
7	125	86.25
8	114	80.00
9	120	83.34
10	206	80.00
รวม	1251	
เฉลี่ย	80.63	

$$E_1 = 77.43 \quad E_2 = 80.63$$



ตารางภาคผนวกที่ 6 ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ภาคสนาม จำนวน 28 คน

เลข ที่	แบบฝึกที่												รวม	ทดสอบ หลังเรียน	E <sub>1</sub>	E <sub>2</sub>	
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24					26
1	15	16	16	16	16	15	16	15	16	17	17	15	15	213	121	81.92	84.03
2	15	15	18	16	15	15	15	15	15	14	14	14	16	197	123	75.77	85.42
3	14	15	15	14	15	14	15	16	18	15	14	16	15	196	116	75.38	80.55
4	15	16	14	14	16	15	18	14	17	16	16	14	16	201	113	77.31	78.47
5	17	17	16	17	17	16	17	16	17	17	16	15	17	212	121	81.54	84.03
6	14	14	15	14	14	14	18	17	18	18	15	15	16	202	120	77.69	83.33
7	14	14	16	14	14	14	17	18	17	17	15	14	16	200	121	76.92	84.03
8	16	15	16	16	15	16	16	18	16	18	16	16	16	210	117	80.77	81.25
9	15	15	15	15	15	15	15	15	16	18	15	17	16	202	118	77.69	81.94
10	15	16	16	15	16	15	16	16	16	17	15	16	16	205	121	78.85	84.03
11	15	15	15	15	14	15	16	16	14	17	15	16	18	201	118	77.31	81.94
12	16	16	17	17	17	17	17	16	17	16	16	16	17	215	124	82.70	86.11
13	15	14	14	15	15	15	16	15	17	15	16	15	15	197	117	75.77	81.25

ตารางภาคผนวกที่ 6 (ต่อ) ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกทวารวดีภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ภาคสนาม จำนวน 28 คน

เลข ที่	แบบฝึกที่												รวม	ทดสอบ หลังเรียน	E <sub>1</sub>	E <sub>2</sub>	
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24					26
14	16	17	17	16	17	16	16	16	15	15	15	16	17	210	120	80.77	83.33
15	17	18	17	16	17	16	16	15	15	16	16	16	18	214	120	82.31	83.33
16	15	16	17	16	16	16	16	15	15	16	16	16	16	209	123	80.38	85.42
17	16	14	15	14	14	15	14	18	18	15	16	14	15	195	116	75.00	80.55
18	17	15	14	14	17	16	16	16	18	16	18	16	16	209	121	80.38	84.03
19	16	14	14	14	16	16	18	15	18	16	18	15	16	206	122	79.23	87.22
20	17	16	14	14	15	15	16	15	17	15	16	15	15	200	117	76.92	81.25
21	14	15	14	15	14	16	18	18	18	14	14	17	18	205	126	78.85	87.50
22	16	14	14	14	14	17	16	19	16	16	15	16	18	205	121	78.85	84.03
23	17	16	14	14	14	16	16	18	16	16	16	16	17	206	115	79.23	79.86
24	16	16	14	14	14	16	18	16	15	17	14	16	16	202	118	77.69	81.94
25	17	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	17	210	124	80.77	86.11
26	20	14	15	14	14	16	16	15	14	16	15	15	18	202	122	77.69	84.72

ตารางภาคผนวกที่ 6 (ต่อ) ผลการหาประสิทธิภาพแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ภาคสนาม จำนวน 28 คน

เลข ที่	แบบฝึกที่												รวม	ทดสอบ หลังเรียน	$E_1$	$E_2$	
	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24					26
27	16	14	14	14	14	14	14	18	18	19	15	15	18	203	120	78.08	83.33
28	17	17	16	16	17	16	16	16	16	17	16	16	18	215	119	82.69	82.64
SUM	443	430	428	420	428	433	458	451	459	455	436	434	462	5742	3354	2208.78	2332.14
$\bar{X}$	15.82	15.36	15.29	15.00	15.29	15.46	16.36	16.11	16.39	16.25	15.57	15.50	16.50	205.07	119.79	78.88	83.13
ร้อยละ	79.10	76.80	76.45	75.00	76.45	77.30	81.80	80.55	81.59	81.25	77.85	77.50	82.50	78.87	83.13	-	-

$$E_1/E_2 = 78.88/83.13$$

## ภาคผนวก ง

### การเปรียบเทียบคะแนนก่อนและหลังเรียน

- การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียน
- การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังเรียนในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน
- การเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังแยกเป็นรายด้าน

ตารางภาคผนวกที่ 7 เปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนเรียนและหลังเรียน โดยการใ้  
แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

นักเรียนคนที่	หลังทำกิจกรรม	ก่อนทำกิจกรรม	D	D <sup>2</sup>
1	121	95	26	676
2	123	101	22	484
3	116	94	22	484
4	113	92	21	441
5	121	108	13	169
6	120	106	14	196
7	121	106	18	324
8	117	91	26	676
9	118	93	25	625
10	121	105	16	256
11	118	107	11	121
12	124	96	28	784
13	117	86	31	961
14	120	94	26	676
15	120	99	21	441
16	123	104	19	361
17	116	97	19	361
18	121	87	34	1156
19	122	105	17	289
20	117	104	13	169
21	126	107	19	361
22	121	93	28	784
23	115	94	21	441
24	118	108	10	100
25	124	107	17	289
26	122	104	18	324

## ตารางภาคผนวกที่ 7 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	หลังทำกิจกรรม	ก่อนทำกิจกรรม	D	D <sup>2</sup>
27	120	103	17	289
28	119	108	11	121
	SUM		563	12359

ตารางภาคผนวกที่ 8 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ในภาพรวมทั้ง 3 ด้าน  
 ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 2 ก่อนและหลังการใช้แบบฝึกการวาดภาพ  
 เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน					คะแนนหลังเรียน				
	ความคิด คล่อง แคล่ว (18)	ความคิดริเริ่ม (36)	ความคิด ละเอียด (90)	รวม (144)	เฉลี่ย	ความคิด คล่อง แคล่ว (18)	ความคิดริเริ่ม (36)	ความคิด ละเอียด (90)	รวม (144)	เฉลี่ย
1	10	20	65	95	65.97	14	28	79	121	84.03
2	12	22	67	101	70.14	15	28	80	123	85.42
3	10	22	62	94	65.28	14	29	73	116	80.55
4	12	20	60	92	63.89	14	25	74	113	78.47
5	10	26	72	108	75.00	13	30	78	121	84.03
6	10	28	68	106	73.61	14	32	74	120	83.33
7	11	27	65	103	71.53	14	30	77	121	84.03
8	9	16	66	91	63.19	16	26	75	117	81.25
9	10	18	65	93	64.58	13	32	73	118	81.94
10	10	20	75	105	72.91	13	30	78	121	84.03
11	10	19	78	107	74.30	15	23	80	118	81.94
12	13	17	66	96	66.67	16	30	78	124	86.11
13	8	16	62	86	59.72	15	30	72	117	81.25
14	10	14	70	94	65.27	14	32	74	120	83.33
15	11	16	72	99	68.75	15	28	77	120	83.33
16	12	16	76	104	72.22	16	24	83	123	85.42
17	10	24	63	97	67.36	14	28	74	116	80.55
18	10	15	62	87	60.41	14	32	75	121	84.03
19	10	20	75	105	72.91	16	30	76	122	87.72
20	11	21	72	104	72.22	13	28	76	117	81.25
21	12	18	77	107	74.30	14	32	80	126	87.50

## ตารางภาคผนวกที่ 9 (ต่อ)

นักเรียน คนที่	คะแนนก่อนเรียน					คะแนนหลังเรียน				
	ความคิด คล่อง แคล้ว (18)	ความ คิด ริเริ่ม (36)	ความคิด ละเอียด ลออ (90)	รวม (144)	เฉลี่ย	ความคิด คล่อง แคล้ว (18)	ความ คิด ริเริ่ม (36)	ความคิด ละเอียด ลออ (90)	รวม (144)	เฉลี่ย
22	8	15	70	93	64.58	14	30	77	121	84.03
23	12	18	64	94	65.27	15	28	72	115	79.86
24	12	24	72	108	75.00	14	28	76	118	81.94
25	13	24	70	107	74.30	16	30	78	124	86.11
26	10	22	72	104	72.22	15	28	79	122	84.72
27	11	22	70	103	71.52	14	28	78	120	83.33
28	10	24	74	108	75.00	14	28	77	119	82.64
SUM	297	566	1930	2791	1938.13	404	807	2143	3354	2332.14
$\bar{X}$	10.60	20.21	68.93	99.17	69.22	14.42	28.82	76.54	119.79	83.29
S.D.	1.28	3.44	5.09	6.82	4.74	0.95	3.17	2.71	3.01	2.24



ตารางภาคผนวกที่ 9 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้  
แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดคล่องแคล่ว

นักเรียนคนที่	ความคิดคล่องแคล่ว ก่อนเรียน ( $x_1$ )	ความคิดคล่องแคล่ว หลังเรียน ( $x_2$ )	$D = x_1 - x_2$	$D^2$
1	10	14	14	16
2	12	15	3	9
3	10	14	14	16
4	12	14	2	4
5	10	13	3	9
6	10	14	4	16
7	11	14	3	9
8	9	16	7	49
9	10	13	3	9
10	10	13	3	9
11	10	15	5	25
12	13	16	3	9
13	8	15	7	49
14	10	14	4	16
15	11	15	4	16
16	12	16	4	16
17	10	14	4	16
18	10	14	4	16
19	10	16	6	36
20	11	13	2	4
21	12	14	12	4
22	8	14	6	36
23	12	15	3	9
24	12	14	2	4

## ตารางภาคผนวกที่ 9 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	ความคิดคล่องแคล่ว ก่อนเรียน ( $x_1$ )	ความคิดคล่องแคล่ว หลังเรียน ( $x_2$ )	$D = x_1 - x_2$	$D^2$
25	13	16	3	9
26	10	15	5	25
27	11	14	3	9
28	10	14	4	16
SUM	297	404	107	461

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}} \\
 &= \frac{107}{\sqrt{\frac{28(461) - (107)^2}{(28-1)}}} \\
 &= \frac{107}{\sqrt{\frac{(12908 - 11449)}{27}}} \\
 &= \frac{107}{\sqrt{\frac{1459}{27}}} \\
 &= \frac{107}{7.35} \\
 &= 14.55
 \end{aligned}$$

ตารางภาคผนวกที่ 10 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลังการใช้  
แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม

นักเรียนคนที่	ความคิดริเริ่ม ก่อนเรียน ( $x_1$ )	ความคิดริเริ่ม หลังเรียน ( $x_2$ )	$D = x_1 - x_2$	$D^2$
1	22	28	6	36
2	22	28	6	36
3	22	29	7	49
4	20	25	5	25
5	26	30	4	16
6	28	32	4	16
7	27	30	3	9
8	16	26	10	100
9	18	32	14	196
10	20	30	10	100
11	19	23	4	16
12	17	30	13	169
13	16	30	14	196
14	14	32	18	324
15	16	28	12	144
16	16	24	8	64
17	24	28	4	16
18	15	32	17	289
19	20	30	10	100
20	21	28	7	49
21	18	32	14	196
22	15	30	15	225
23	18	28	10	100
24	24	28	4	16

ตารางภาคผนวกที่ 10 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	ความคิดริเริ่ม ก่อนเรียน ( $x_1$ )	ความคิดริเริ่ม หลังเรียน ( $x_2$ )	$D = x_1 - x_2$	$D^2$
25	24	30	6	36
26	22	28	6	36
27	22	28	6	36
28	24	28	4	16
SUM	566	807	241	2611

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}} \\
 &= \frac{241}{\sqrt{\frac{28(2611) - (241)^2}{(28-1)}}} \\
 &= \frac{241}{\sqrt{\frac{(73108 - 58081)}{27}}} \\
 &= \frac{241}{\sqrt{\frac{15027}{27}}} \\
 &= \frac{241}{23.61} \\
 &= 10.20
 \end{aligned}$$

ตารางภาคผนวกที่ 11 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ก่อนและหลัง  
การใช้แบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิด  
ละเอียดลออ

นักเรียนคนที่	ความคิดละเอียดลออ ก่อนเรียน ( $x_1$ )	ความคิดละเอียดลออ หลังเรียน ( $x_2$ )	$D = x_1 - x_2$	$D^2$
1	65	79	14	196
2	67	80	13	169
3	62	73	11	121
4	60	74	14	196
5	72	78	6	36
6	68	74	6	36
7	65	77	12	144
8	66	75	9	81
9	65	73	8	64
10	75	78	3	9
11	78	80	2	4
12	66	78	12	144
13	62	72	10	100
14	70	74	4	16
15	72	77	5	25
16	76	83	7	49
17	63	74	11	121
18	62	75	13	169
19	75	76	1	1
20	72	76	4	16
21	77	80	3	9
22	70	77	7	49
23	64	72	8	64
24	72	76	4	16

ตารางภาคผนวกที่ 11 (ต่อ)

นักเรียนคนที่	ความคิดละเอียดลออ ก่อนเรียน ( $x_1$ )	ความคิดละเอียดลออ หลังเรียน ( $x_2$ )	$D = x_1 - x_2$	$D^2$
25	70	78	8	64
26	72	79	7	49
27	70	78	8	64
28	74	77	3	9
SUM	1930	2143	213	2021

$$\begin{aligned}
 t &= \frac{\sum D}{\sqrt{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N-1}}} \\
 &= \frac{213}{\sqrt{\frac{28(2021) - (213)^2}{28-1}}} \\
 &= \frac{213}{\sqrt{\frac{(56588 - 45369)}{27}}} \\
 &= \frac{213}{\sqrt{11219}} \\
 &= \frac{213}{20.41} \\
 &= 10.44
 \end{aligned}$$

**ภาคผนวก จ**

**ผลการเจ้านับผู้ตอบแบบสอบถามรายข้อตามแบบสอบถามความพึงพอใจ**

ตารางภาคผนวกที่ 12 ผลการเจงนั้บผู้คอบแบบสอบถามรายข้อตามแบบสอบถามความพึงพอใจ  
ที่มีต่อการเรียนทัศนศิลป์โดยใช้แบบฝึกการวาดภาพจากจำนวนนักเรียน  
28 คน

รายการประเมิน	ระดับความพึงพอใจ				
	มากที่สุด (5)	มาก (4)	ปานกลาง (3)	น้อย (2)	น้อยที่สุด (1)
1. ปกแบบฝึกนำเสนอใจชวนให้อยากวาดภาพ	25	3	-	-	-
2. ชื่อเรื่องนำเสนอใจ	21	2	2	3	-
3. ภาพประกอบชัดเจน ตัวอักษรอ่านง่ายตรงกับเนื้อหา	24	1	2	1	-
4. แบบฝึกการวาดภาพทำให้เกิด ความคิดสร้างสรรค์	23	2	2	1	-
5. คำสั่งชัดเจน อ่านเข้าใจง่าย	22	4	2	-	-
6. การทำแบบฝึกการวาดภาพทำให้เกิดความสนุกสนาน ไม่เครียด	25	3	-	-	-
7. แบบฝึกการวาดภาพช่วยกระตุ้นให้นักเรียนอยากเรียนเนื้อหาและกิจกรรมในขั้นต่อไป	26	1	1	-	-
8. การเรียนด้วยแบบฝึกการวาดภาพทำให้ไม่น่าเบื่อ	25	1	2	-	-
9. นักเรียนมีความรู้สึกรักพอใจและมีความสุขที่ได้ฝึกทักษะวาดภาพจากแบบฝึก	27	1	-	-	-
10. ขั้นตอนการวาดภาพง่ายไม่ซับซ้อน	26	1	1	-	-



**ภาคผนวก ฉ**

**ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ**

ตารางภาคผนวกที่ 13 ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องจากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
จำนวน 5 คน เกี่ยวกับความเหมาะสมของแผนการจัดการเรียนรู้

ข้อความที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ					R	ค่าเฉลี่ย	การแปล ความหมาย (IOC)
	1	2	3	4	5			
<b>1. สาระสำคัญ</b>								
1.1.....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
1.2.....	+1	0	+1	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
1.3.....	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
<b>2. จุดประสงค์การเรียนรู้</b>								
2.1.....	+1	0	+1	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
2.2.....	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
2.3.....	+1	+1	0	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
<b>3. เนื้อหา</b>								
3.1.....	+1	0	+1	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
3.2.....	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
3.3.....	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
<b>4. กิจกรรมการเรียนการสอน</b>								
4.1.....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
4.2.....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
4.3.....	+1	0	+1	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
4.4.....	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
4.5.....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
<b>5. สื่อการเรียนรู้</b>								
5.1.....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
5.2.....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
5.3.....	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
<b>6. การวัดผลประเมินผล</b>								
6.1.....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
6.2.....	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
6.3.....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้

ค่า IOC = 0.78

ตารางภาคผนวกที่ 14 ผลการวิเคราะห์หาค่าดัชนีความสอดคล้องจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
จำนวน 5 คน เกี่ยวกับความเหมาะสมของแบบฝึกการวาดภาพเพื่อพัฒนา  
ความคิดสร้างสรรค์

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่.....					R	ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย (IOC)
	1	2	3	4	5			
<b>1. รูปเล่มของแบบฝึก</b>								
1.1 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
1.2 .....	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
<b>2. เนื้อหาในแบบฝึก</b>								
2.1 .....	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
2.2 .....	0	+1	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
2.3 .....	+1	0	+1	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
2.4 .....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
2.5 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
2.6 .....	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
<b>3. กิจกรรมในแบบฝึก</b>								
3.1 .....	+1	0	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
3.2 .....	+1	0	+1	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
3.3 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
3.4 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
3.5 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
<b>4. การวัดและประเมินผล</b>								
4.1 .....	0	+1	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
4.2 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
<b>5. คุณค่าและประโยชน์</b>								
5.1 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
5.2 .....	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
5.3 .....	+1	+1	+1	0	+1	4	0.8	ใช้ได้
5.4 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
5.5 .....	0	+1	+1	0	+1	3	0.6	ใช้ได้

ค่า IOC = 0.79

ตารางภาคผนวกที่ 15 ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
จำนวน 5 คน เกี่ยวกับความเหมาะสมของแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่เรียนโดยใช้  
แบบฝึกการวาดภาพฝึก

ข้อความที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญ					รวม	เฉลี่ย	การแปลความหมาย (IOC)
	1	2	3	4	5			
1	+1	0	+1	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
2	0	0	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
3	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
4	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
5	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
6	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
7	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
8	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
9	+1	+1	0	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
10	0	0	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้

ค่า IOC = 0.78

ตารางภาคผนวกที่ 16 ผลการวิเคราะห์ดัชนีความสอดคล้องจากความเห็นของผู้เชี่ยวชาญ  
จำนวน 5 คน เกี่ยวกับความเหมาะสมของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์

ข้อที่	ผลการตรวจสอบของผู้เชี่ยวชาญคนที่.....					R	ค่าเฉลี่ย	การแปลความหมาย (IOC)
	1	2	3	4	5			
<b>1. รูปเล่มของแบบทดสอบ</b>								
1.1 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
1.2 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
<b>2. เนื้อหาในแบบทดสอบ</b>								
2.1 .....	0	+1	+1	+1	0	3	0.6	ใช้ได้
2.2 .....	+1	0	+1	0	+1	3	0.6	ใช้ได้
2.3 .....	+1	0	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
2.4 .....	+1	+1	+1	+1	0	4	0.8	ใช้ได้
2.5 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
2.6 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
<b>3. กิจกรรมในแบบทดสอบ</b>								
3.1 .....	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
3.2 .....	0	0	+1	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
3.3 .....	+1	+1	0	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
3.4 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้
3.5 .....	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.0	ใช้ได้
<b>4. การวัดและประเมินผล</b>								
4.1 .....	0	+1	0	+1	+1	3	0.6	ใช้ได้
4.2 .....	0	+1	+1	+1	+1	4	0.8	ใช้ได้

ค่า IOC = 0.78

**ประวัติผู้ศึกษา**

ชื่อ	นายชุมพล สุภานนท์
วัน เดือน ปี เกิด	17 มีนาคม 2500
สถานที่เกิด	อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง
ประวัติการศึกษา	ครุศาสตร์บัณฑิต (เอกพลศึกษา)วิทยาลัยครูลำปาง
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนอนุบาลห้างฉัตร อำเภอห้างฉัตร จังหวัดลำปาง
ตำแหน่ง	ครู วิทยฐานะชำนาญการพิเศษ