



การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

CREATIVITY - BASE LEARNING MANAGEMENT FOR ENHANCING CREATIVITY  
IN DRAMATIC ARTS SUBJECTS OF PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS

วิสาพร ฤกษ์ปฐุมศักดิ์

บัณฑิตวิทยาลัย มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

2565

การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



ปริญญานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
การศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้  
คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ  
ปีการศึกษา 2565  
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

CREATIVITY - BASE LEARNING MANAGEMENT FOR ENHANCING CREATIVITY  
IN DRAMATIC ARTS SUBJECTS OF PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS



WISAPORN LERKPATOMSAK

A Thesis Submitted in Partial Fulfillment of the Requirements  
for the Degree of MASTER OF EDUCATION  
(Educational Science & Learning Management)  
Faculty of Education, Srinakharinwirot University

2022

Copyright of Srinakharinwirot University

ปริญญานิพนธ์

เรื่อง

การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ของ

วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์

ได้รับอนุมัติจากบัณฑิตวิทยาลัยให้นับเป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร  
ปริญญาการศึกษามหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาการทางการศึกษาและการจัดการเรียนรู้  
ของมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

(รองศาสตราจารย์ นายแพทย์ฉัตรชัย เอกปัญญาสกุล)

คณบดีบัณฑิตวิทยาลัย

คณะกรรมการสอบปากเปล่าปริญญานิพนธ์

..... ที่ปรึกษาหลัก ..... ประธาน  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ดวงใจ สีเขียว) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ วารี)

..... ที่ปรึกษาร่วม ..... กรรมการ  
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง) (ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา หวังภาษิต)

ชื่อเรื่อง	การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5
ผู้วิจัย	วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์
ปริญญา	การศึกษามหาบัณฑิต
ปีการศึกษา	2565
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงใจ สีเขียว
อาจารย์ที่ปรึกษาร่วม	ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. อาทิตย์ โพธิ์ศรีทอง

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ และศึกษาพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยกลุ่มเป้าหมายในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) จำนวน 1 ห้อง 30 คน ซึ่งได้มาโดยการสุ่มแบบแบ่งกลุ่ม (Cluster Random Sampling) เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้วิชา นาฏศิลป์ โดยใช้วิธีสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล คือค่าเฉลี่ย (  $\bar{x}$  ) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน ( S.D ) และการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) ผลการวิจัยพบว่า (1) การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนเมื่อได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยจัดกระบวนการ 5 ขั้นตอน จึงช่วยกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจจากสื่อวีดิทัศน์และคำถามซึ่งนำไปสู่การค้นคว้าหาความรู้อย่างอิสระ เพื่อไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน ได้ร่วมกันแลกเปลี่ยนความคิดเห็นระหว่างผู้เรียนและผู้สอน รู้จักการมีปฏิสัมพันธ์ที่ดี สนุกสนานและพอใจกับการเรียน ส่งผลให้ความสามารถด้านความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น (2) ผลการศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า ผู้เรียนมีระดับความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก

คำสำคัญ : ความคิดสร้างสรรค์, วิชานาฏศิลป์ไทย

Title	CREATIVITY - BASE LEARNING MANAGEMENT FOR ENHANCING CREATIVITY IN DRAMATIC ARTS SUBJECTS OF PRATHOMSUKSA 5 STUDENTS
Author	WISAPORN LERKPATOMSAK
Degree	MASTER OF EDUCATION
Academic Year	2022
Thesis Advisor	Assistant Professor Dr. Duangjai Seekheio
Co Advisor	Assistant Professor Dr. Arethit Posrithong

The purpose of this research was to compare creativity and to study the developmental levels of creativity in dancing arts of Prathomsuksa Five students before and after school by using creative learning management as a basis. The sample group in this research consisted of Prathomsuksa Five students. Srinakharinwirot University Prasarnmit Demonstration School (Elementary School), with one room consisting of 30 students, randomly selected by grouping and Cluster Random Sampling. The research tools consisted of the following: (1) a learning management plan for dancing arts subjects using a creative teaching method as a basis. The statistics used for data analysis were a t-test and relative development. The results showed that (1) comparative results on creativity in dancing among 30 Prathomsuksa Five students showed that the mean score after school was significantly higher than before school at a .05 level with a t-statistic value equal to 29.61 (Sig. = .000); and (2) the development of creativity in the dance subject of 30 Prathomsuksa Five students after learning with creative learning as a base. There were 16 people with very high development, representing 53.34%, 13 people with high development, representing 43.33%, and one person with middle development, representing 3.33%, respectively.

## กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอกราบขอบพระคุณผู้ที่มีส่วนร่วมต่อความสำเร็จลุล่วงของปริญญาานิพนธ์ เรื่อง “การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5” ด้วยความอนุเคราะห์อย่างดีจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. ดวงใจ สีเขียว ที่ปรึกษาหลัก และ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.อาทิตย์ ที่ปรึกษารอง ที่กรุณาให้คำปรึกษาแนะนำ และตรวจสอบแก้ไขข้อบกพร่องต่างๆอย่างดีมาโดยตลอด

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ชัยวัฒน์ วารี ประธานการสอบปริญญาานิพนธ์ (ผู้ทรงคุณวุฒิภายนอกมหาวิทยาลัย) และผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา หวังภษิต กรรมการสอบปริญญาานิพนธ์ เป็นอย่างสูงที่กรุณาเป็นประธาน และกรรมการสอบ พร้อมทั้งให้คำแนะนำเพื่อให้ปริญญาานิพนธ์ฉบับนี้มีความสมบูรณ์

ขอกราบขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจนรัตน์ดำรง ไชยศรี ดร.ปราถนา คงสำราญ และดร.ภริภา ภรินานนท์ เป็นอย่างสูงที่กรุณาตรวจสอบเครื่องมือ และให้คำแนะนำจนได้เครื่องมือที่สมบูรณ์

ขอขอบพระคุณโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) ที่ให้ความอนุเคราะห์ในการทดลองปริญญาานิพนธ์

วิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์

## สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย .....	ง
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ .....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ฉ
สารบัญ .....	ช
สารบัญตาราง.....	ฎ
สารบัญรูปภาพ .....	ฐ
บทที่ 1 บทนำ.....	1
ที่มาและความสำคัญ .....	1
คำถามการวิจัย.....	6
วัตถุประสงค์ของการวิจัย.....	6
ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	6
ขอบเขตในการวิจัย .....	6
นิยามศัพท์เฉพาะ.....	7
กรอบแนวความคิดในการวิจัย .....	9
สมมติฐานการวิจัย.....	10
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง .....	11
1.หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์) .....	12
1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้.....	13
1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ...	14
1.4 แนวคิดเกี่ยวกับวิชานาฏศิลป์ .....	15



1.5 การสอนนาฏศิลป์.....	16
1.6 ความมุ่งหมายของการเรียนนาฏศิลป์ .....	17
1.7 ประโยชน์ของการเรียนวิชานาฏศิลป์.....	17
1.8 การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย .....	18
1.9 จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย.....	19
1.10 การสอนนาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษา .....	20
1.11 วิชานาฏศิลป์กับความคิดสร้างสรรค์.....	23
2.แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์.....	24
2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์.....	24
2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์.....	25
2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์.....	29
2.4 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์.....	34
2.5 ระดับความคิดสร้างสรรค์.....	35
2.6 ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์.....	36
2.7 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ .....	38
2.8 การประเมินความคิดสร้างสรรค์ .....	41
2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ .....	43
3. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Base Learning).....	47
3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน .....	47
3.2 ที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	47
3.4 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	52
3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	55
3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน .....	56

บทที่ 3 วิธีดำเนินงานวิจัย .....	59
การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง .....	59
แบบแผนการทดลอง .....	59
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	60
การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	60
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	65
การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	65
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	67
สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล .....	67
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล .....	67
บทที่ 5 สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ .....	74
วัตถุประสงค์ของการวิจัย .....	74
ขอบเขตในการวิจัย .....	74
สมมติฐานการวิจัย .....	75
เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย .....	75
การเก็บรวบรวมข้อมูล .....	75
การวิเคราะห์ข้อมูล .....	76
สรุปผลการวิจัย .....	76
อภิปรายผลการวิจัย .....	76
ข้อเสนอแนะ .....	81
บรรณานุกรม .....	83
ภาคผนวก ก .....	89
ภาคผนวก ข .....	91

ภาคผนวก ค .....	105
ภาคผนวก ง.....	111
ภาคผนวก จ .....	119
ภาคผนวก ฉ .....	121
ประวัติผู้เขียน.....	128



## สารบัญตาราง

หน้า

ตาราง 1	สรุปองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	34
ตาราง 2	การวิเคราะห์บทบาทในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน.....	53
ตาราง 3	แบบแผนการทดลองแบบ One group Pretest – Posttest Design.....	60
ตาราง 4	เนื้อหาวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สาระที่ 3 นาฏศิลป์ เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงละคร .....	61
ตาราง 5	ตัวชี้วัดของตัวแปรที่เป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 .....	63
ตาราง 6	ตัวอย่างข้อคำถามของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ .....	63
ตาราง 7	แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน .....	68
ตาราง 8	แสดงผลการศึกษาพัฒนาการของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยวิธีการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับพัฒนาการ ( n = 30) .....	69
ตาราง 9	แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามเกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการโดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รายวิชานาฏศิลป์ .....	71
ตาราง 10	แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแสดงนาฏศิลป์ .....	112
ตาราง 11	แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างสรรค์ท่าทางประกอบเพลง.....	114
ตาราง 12	แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้.....	116
ตาราง 13	แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ .....	118



## สารบัญรูปภาพ

หน้า

ภาพประกอบ 1 การแปลงรูปตามแนวคิดของกิลฟอร์ด.....27



## บทที่ 1

### บทนำ

#### ที่มาและความสำคัญ

โลกปัจจุบันได้พัฒนาไปอย่างรวดเร็ว วิทยาการต่างๆ ได้เจริญรุดหน้าอย่างต่อเนื่องตลอดเวลา หนึ่งในทักษะที่จำเป็นสำหรับเด็กในศตวรรษที่ 21 คือความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในการเชื่อมโยงเด็กในปัจจุบันกับอนาคตที่ชีวิตจริงกำลังเกิดขึ้น อาชีพและการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศจะมีการเปลี่ยนแปลงอย่างต่อเนื่อง และนักเรียนจะต้องมีทักษะที่สามารถเชื่อมช่องว่างระหว่างโลกปัจจุบันและอนาคต ทักษะที่จำเป็นทั้ง 4 ประการ ได้แก่ ความคิดสร้างสรรค์ การคิดเชิงวิพากษ์ การสื่อสาร และการทำงานร่วมกัน เป็นที่รู้จักกันในชื่อ 4Cs และจำเป็นสำหรับนักเรียนในการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โลกทุกวันนี้มีการพัฒนาและเปลี่ยนแปลงอยู่ตลอดเวลา ด้วยความรู้และวัฒนธรรมแขนงต่างๆ ที่ก้าวหน้าไปอย่างต่อเนื่อง ซึ่งรวมถึงศิลปะ ดนตรี วรรณกรรม และนวัตกรรมทางวิทยาศาสตร์ ซึ่งทั้งหมดเป็นผลผลิตจากความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ ในศตวรรษที่ 21 เราต้องการคนที่มีความคิดสร้างสรรค์และมีไหวพริบเป็นพิเศษ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์จะกลายเป็นส่วนสำคัญมากขึ้นในการเรียนรู้และอยู่รอดในศตวรรษที่ 21 การสอนทักษะเหล่านี้ให้กับนักเรียน เรากำลังช่วยให้พวกเขาเชื่อมต่อกับอนาคตและเตรียมพร้อมสำหรับชีวิตที่ประสบความสำเร็จในศตวรรษที่ 21 (วิรัตน์ แก้วสุด, 2557)

นอกจากนี้ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์และการศึกษาต่อสังคม เพราะส่งผลต่อการพัฒนาสติปัญญาและความสามารถในการดำเนินชีวิตอย่างมีความสุขและประสบความสำเร็จ ด้วยเหตุนี้สังคมจึงให้ความสำคัญกับสิ่งเหล่านี้เป็นอย่างสูงและได้กำหนดแนวทางการปฏิรูปการศึกษาเพื่อช่วยให้อบรมผู้เข้าเรียน ซึ่งสอดคล้องกับพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พุทธศักราช 2542 (ฉบับแก้ไขเพิ่มเติม 2551) ที่ได้กำหนดแนวทางในการปฏิรูปการศึกษาโดยให้ความสำคัญสูงสำหรับกระบวนการเรียนรู้ที่ยึดนักเรียนเป็นสำคัญ เพื่อให้นักเรียนพัฒนาได้อย่างเต็มตามศักยภาพ สามารถศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง สภาพสังคมในยุคปัจจุบัน สังคมมีการเปลี่ยนแปลงตลอดเวลา บุคคลในสังคมนั้นๆ จะต้องมีการปรับตัวอย่างรวดเร็ว เพื่อเผชิญกับปัญหาต่างๆ สังคมปัจจุบันจึงต้องการบุคคลที่มีความเชื่อมั่นในตนเอง กล้าแสดงออก เป็นพื้นฐานในการพัฒนาความเป็นตัวของตัวเอง การเป็นผู้นำ ผู้ตามที่ดีมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์กล้าคิด กล้าทำ กล้าตัดสินใจ และสามารถอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขเข้าใจบทบาทตนเอง (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ, 2542) อีกทั้ง หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 มุ่งเน้นให้นักเรียนมีทักษะที่สำคัญซึ่งจะช่วยให้พวกเขาเรียนรู้และคิดอย่างมี

ประสิทธิภาพ ความสามารถที่สองที่สอนในหลักสูตรนี้คือความสามารถในการคิดวิเคราะห์ ซึ่งหมายถึงความสามารถในการคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ อย่างมีเหตุผลและชัดเจน(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) นอกจากนี้ยังรวมถึงความสามารถในการคิดอย่างสร้างสรรค์และวิจารณ์ญาณ ซึ่งช่วยให้นักเรียนตัดสินใจอย่างรอบรู้เกี่ยวกับชีวิตของตนเองและชีวิตของผู้อื่น (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2553)

ในปัจจุบันนี้ พบว่า เด็กยังประสบปัญหาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เนื่องจากระบบและบริบทสังคมไม่เอื้อให้คิดหรือเปิดโอกาสให้แสดงความคิดที่แตกต่าง เน้นเชื่อฟัง ปฏิบัติตามมากกว่าให้อิสระทางการคิด(วิรัตน์ แก้วสุด, 2557) และ โรบินสัน เคน (2561)เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ต่ำลง เนื่องจากโรงเรียนเน้นการสอนที่เป็นวิชาการ เน้นเนื้อหา ปิดกรอบความคิดของเด็กนั้นส่งผลให้ความคิดเด็กต่ำลง ซึ่งสอดคล้องกับรายงานของ The Martin Prosperity Institute (MPI) เรื่อง ความคิดสร้างสรรค์กับความสำเร็จ พบว่า ดัชนีความคิดสร้างสรรค์นานาชาติของประเทศไทยอยู่ในอันดับที่ 71 จาก 82 ประเทศที่ได้รับการประเมินซึ่งตามหลังประเทศในภูมิภาคเดียวกัน ที่ได้รับการประเมินตามหลังประเทศในภูมิภาคเดียวกันอย่างสิงคโปร์ (9) มาเลเซีย (48) และฟิลิปปินส์ (54) ซึ่งดัชนีนี้ใช้ปัจจัยหลักของการพัฒนาเศรษฐกิจ หรือ 3Ts ได้แก่ 1) Technology (เทคโนโลยี) 2) Talent (พรสวรรค์) และ 3) Tolerance (ความใจกว้าง) เป็นตัวชี้วัดสาเหตุหลักที่คะแนนดัชนีความคิดสร้างสรรค์นานาชาติของประเทศไทย อยู่ในเกณฑ์ที่ค่อนข้างต่ำนั้น เนื่องจากอัตราส่วนของอาชีพในกลุ่ม “ชนชั้นสร้างสรรค์” มีสัดส่วนที่น้อยกว่าประเทศอื่นๆ ซึ่งอาชีพในกลุ่มชนชั้นสร้างสรรค์ ประกอบไปด้วยอาชีพในสาย 1) วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี 2) ธุรกิจและการจัดการ 3) สาธารณสุขและการศึกษา และ 4) ศิลปะ วัฒนธรรม และการแสดง ซึ่งอาชีพเหล่านี้เป็นกลุ่มแรงงานสำคัญที่ส่งผลอย่างมากต่อการเจริญเติบโตทางเศรษฐกิจ (ภัทร อภิวัฒน์กุล และณาคิน เหลืองนวล, 2558)

จากการศึกษาเอกสารเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ได้พบปัญหามากมายทั้งในประเทศไทยและทั่วโลก ซึ่งการเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์นั้นสามารถช่วยพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างมาก สอดคล้องกับ ปิ่นเกศ วัชรปาน (2559) กล่าวว่า วิชานาฏศิลป์ เป็นรายวิชาประกอบงานศิลปะที่มีความเหมาะสมในด้านการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ซึ่งในรายวิชานาฏศิลป์ไทยไม่ใช่แค่การรักษาวัฒนธรรมของชาติเพียงแค่นั้น แต่มีประโยชน์อีกมากมายหลายด้าน โดยเฉพาะในด้านการแสดง ในขณะที่เด็กได้เคลื่อนไหวร่างกายในการรำหรือเต้นท่าเต้นประกอบเพลงนั้นเด็กจะมีความสุขได้ผ่อนคลายส่งผลให้เด็ก ๆ มีอารมณ์แจ่มใสกล้าแสดงออกมีความมั่นใจในตัวเองและมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น เด็กสามารถกล้าคิด กล้าทำมีอิสระในการเรียนรู้ แต่



พบว่า การเรียนการสอนรายวิชานาฏศิลป์ในปัจจุบันเป็นการสอนแบบบรรยาย สอนจากหนังสือเรียน ส่งผลให้นักเรียนไม่เข้าใจว่าเรียนนาฏศิลป์ไปเพื่ออะไร และนักเรียนไม่สนใจเรียน มีความรู้สึกถดถอย เบื่อหน่ายการเรียน ทำให้การปฏิบัติกิจกรรมไม่บรรลุผลตามหลักสูตร และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ต่ำลงอีกด้วย วิรัตน์ เพชรศรี และ ดร.วิจิต สุรัตน์เรืองชัย (2551) พบว่า ดั้งนั้นการจัดการแสดงนาฏศิลป์ไทยในศตวรรษที่ 21 จึงควรส่งเสริมทักษะของนักเรียน โดยเฉพาะความคิดสร้างสรรค์และความสนใจใฝ่รู้ สิ่งนี้จะช่วยให้นักเรียนสนใจและมีแรงจูงใจในการเรียนรู้ และช่วยให้พวกเขาพัฒนาความสามารถในการสร้างสรรค์ นักเรียนส่วนใหญ่รู้สึกไม่มั่นใจในการพูดต่อหน้าผู้อื่น และอาจทำให้การเรียนรำไทยเป็นเรื่องยาก หากคุณเป็นคนเก็บตัว และมักไม่เข้าร่วมในกิจกรรมของชั้นเรียน สิ่งนี้อาจทำให้คุณเรียนรู้และจำขั้นตอนต่างๆ ได้ยากขึ้น นอกจากนี้ยังสามารถนำไปสู่ปัญหาเกี่ยวกับความกล้าแสดงออกและความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งทำให้ยากต่อการเรียนรู้ในระดับสูง

การเรียนการสอนของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นโรงเรียนที่ส่งเสริมเด็กในด้านการคิดการสร้างสรรค์และการกล้าแสดงออก แต่ว่าเด็กนั้นมีความแตกต่างของพัฒนาการของด้านความคิดสร้างสรรค์ สอดคล้องกับผลการสัมภาษณ์ อาจารย์ครุวิชานาฏศิลป์ โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) ซึ่งมีประสบการณ์ในการสอนมากกว่า 10 ปี จำนวน 3 คน ในปีการศึกษา 2563 พบว่า การเรียนนาฏศิลป์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีกรอบในความคิดของตนเองซึ่งส่งผลให้นักเรียนไม่สามารถคิดผลงานออกมาได้หรือมีการปรับและในบางส่วนคัดลอกจากผลงานคนอื่น นักเรียนมีความเขินอายในการแสดงออกหน้าชั้นเรียน ไม่กล้าแสดงความคิดเห็น นักเรียนมีความกังวลในการคิดและนำเสนองาน และมีนักเรียนจำนวนน้อยมากที่แสดงให้เห็นถึงความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนส่วนใหญ่จะถนัดกับการทำตามแบบหรือตามสิ่งที่เด็กเคยพบเห็นมามาก่อนมากกว่าพยายามคิดขึ้นมาใหม่ ทั้งที่นาฏศิลป์เป็นวิชาที่สามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ค่อนข้างง่าย และนักเรียนที่ชอบศิลปะและนาฏศิลป์น่าจะเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ แต่ความคิดนี้อาจไม่เป็นความจริงเสมอไป ถ้าไม่ได้รับการส่งเสริมมาอย่างถูกต้อง จึงเป็นเรื่องจำเป็นอย่างยิ่งที่ครูจะต้องตระหนักและหาวิธีการเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนได้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แต่นักเรียนรู้ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่มีความจำเป็นต่อสังคม ทั้งในด้านการเรียนและการทำงานในอนาคต ยังต้องมีการพัฒนาตนเองให้มีความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงเพิ่มมากขึ้น เพื่อให้โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เป็นโรงเรียนแห่งการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเข้าสู่ทักษะที่จำเป็นในศตวรรษที่ 21

การส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้กับนักเรียนนั้น อารี พันธุ์มณี (2557)กล่าว ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถตามธรรมชาติที่สามารถพัฒนาได้ด้วยการฝึกฝน สามารถขึ้นอยู่กับการฝึกอบรมและสภาพแวดล้อมที่ดีในการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถพัฒนาได้ผ่านการสอน แต่จะได้ผลดีที่สุดหากเด็กได้รับการส่งเสริมให้มีพฤติกรรมสร้างสรรค์ตั้งแต่วัยเด็ก (ทิตินา แชมมณี, 2563) ซึ่งสอดคล้องกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ทอร์เรนซ์(Torrance, 1960, อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี, 2557) เด็กในวัยนี้สนใจที่จะเรียนรู้เกี่ยวกับโลกรอบตัวมากขึ้น เด็กผู้หญิงมักชอบอ่านหนังสือและเล่น ส่วนเด็กผู้ชายอาจชอบเรียนรู้สิ่งต่างๆ ผ่านประสบการณ์ตรง เนื่องจากช่วงความสนใจของเด็กมักจะยาวกว่าผู้ใหญ่ในวัยนี้ ความสามารถและทักษะด้านความคิดสร้างสรรค์ด้านศิลปะและดนตรีพัฒนาอย่างรวดเร็วในวัยนี้ เนื่องจากเด็ก ๆ มักจะทดลองทำสิ่งใหม่ ๆ เพื่อดูว่าอะไรใช้ได้ผล อย่างไรก็ตาม เด็กส่วนใหญ่ในวัยนี้ยังขาดความมั่นใจในความสามารถของตนเองและไม่ได้ให้ความสำคัญกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เท่าที่ควร ซึ่งหมายความว่า แม้ว่าโดยทั่วไปแล้วพวกเขาจะมีความคิดสร้างสรรค์ แต่เด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จะมุ่งเน้นที่การพัฒนาทักษะในด้านความคิดสร้างสรรค์มากกว่า

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญในปัจจุบัน แต่ไม่ใช่สิ่งเดียวที่สำคัญเมื่อพูดถึงการศึกษา ในตอนนี้ สิ่งสำคัญสำหรับนักเรียนคือการเรียนรู้วิชาได้ด้วยตนเอง กิจกรรมต่างๆ นำโดยครูผู้สอน และออกแบบมาเพื่อให้ นักเรียนแต่ละคนรู้ว่าตนเองเป็นอย่างไร (วิจารณ์ พานิช, 2555) ซึ่งสอดคล้องกับ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) แนวคิดหลักคือทักษะทางปัญญาที่มีความสำคัญต่อการเรียนรู้และการพัฒนาในศตวรรษที่ 21 ซึ่งรวมถึงทักษะต่างๆ เช่น การทำงานเป็นทีม การสื่อสาร และการประเมิน เมื่อนักเรียนทำงานร่วมกัน ความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขาจะแสดงออกมาในงานของพวกเขา สิ่งนี้ดีกว่าการทำงานคนเดียวมาก เพราะสิ่งนี้สามารถนำไปสู่ความคิดใหม่และกว้างขึ้น

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นรูปแบบในการจัดการเรียนการสอนในศตวรรษที่ 21 โดยมีนักเรียนเป็นสำคัญ หลักการรูปแบบการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ออกแบบตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของศาสตราจารย์ อี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ แบบความคิดแนวขนานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward de Bono) ซึ่งเป็นแนวทางการสอนแบบเน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางซึ่งการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสร้างสรรค์เป็นฐานในหลายประเทศ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานมี 5 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิดขั้นที่ 4 นำเสนอผลงานและขั้นที่ 5 ประเมินผลจะช่วยให้ นักเรียนได้พัฒนาทักษะที่

จำเป็นต่ออนาคต การให้การศึกษสำหรับศตวรรษที่ 21 ต้องเปลี่ยนแปลงทัศนะ (Perspectives) กระบวนทัศน์แบบดั้งเดิม (Tradition Paradigm) ไปสู่กระบวนทัศน์ใหม่ (New Paradigm) ที่ให้โลกของนักเรียนและโลกความเป็นจริงเป็นศูนย์กลางของกระบวนการเรียนรู้ (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558, น. 23)

อีกทั้ง การจัดการเรียนรู้ทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Base Learning : CBL) มุ่งให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถทางสติปัญญา ซึ่งสอดคล้องกับ วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) โดยให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้า กระตุ้นความสนใจนักเรียน ทำให้นักเรียนนั้นมีความรู้อยากเรียน สนใจค้นหาความรู้ด้วยตนเอง ฝึกฝนการตั้งปัญหา และแก้ปัญหาเป็นรายบุคคล ฝึกการทำงานเป็นกลุ่ม การฝึกนำเสนอและวิจารณ์แบบสร้างสรรค์ นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้เดิม โดยครูสนับสนุนให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการนำเสนอความคิด และส่งเสริมให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีความหมายด้วยตนเองในสิ่งที่ตนเองสนใจร่วมกับกลุ่มเพื่อน ทำให้กล้าแสดงออก กล้าแสดงความคิดเห็น กล้าคิดแปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร กล้าตัดสินใจเพื่อแก้ปัญหาจากสิ่งที่ตนเองสงสัยจนนำไปสู่การค้นพบหาคำตอบ และสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้วราพร เกตุเลขา และสิรินาถ จงกลกลาง (2557) ซึ่งการสอนแบบใช้การสร้างสรรค์เป็นฐานนั้นใช้การกระตุ้นความสนใจของนักเรียนและพฤติกรรม การตอบสนองของนักเรียน ซึ่งครูมีวิธีการที่หลากหลายเช่น ใช้เกม เพลง ใช้กิจกรรมต่างๆเพื่อฝึกสมาธิก่อนเรียน ครูเลือกเรื่องที่ใกล้ตัวนักเรียนที่นักเรียนต้องการและสนใจ เลือกใช้สื่อที่ดึงดูดความสนใจของนักเรียน พานักเรียนไปแหล่งเรียนรู้ ชมของจริงใช้บุคลิกภาพของครูเข้าช่วย เช่น การแต่งกาย การพูดจา การสนทนา จะส่งผลให้นักเรียนมีความกระตือรือร้นในการเรียนรู้ นักเรียนสนใจและมีสมาธิในการเรียนรู้มากขึ้นนักเรียนเกิดความอยากรู้อยากเห็น อยากรู้อยากเรียนมากขึ้น มีการศึกษาค้นคว้าด้วยตัวเอง นักเรียนให้ความสำคัญกับการเรียนได้นั่นเอง

จากแนวคิดและเหตุผลดังกล่าวมาข้างต้นแสดงให้เห็น ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่สำคัญ และเป็นทักษะที่สามารถพัฒนาได้ด้วยผู้วิจัยจึงมีความสนใจที่จะส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชาทางศิลปะ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) เพื่อให้ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น สอดคล้องตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ และทักษะแห่งศตวรรษที่ 21 ต่อไป

### คำถามการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบ ความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นอย่างไร
2. ความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีการพัฒนาการอยู่ในระดับใด

### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลัง เรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาระดับพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

### ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1. เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในรายวิชานาฏศิลป์ ให้อยู่ในระดับที่สูงขึ้น
2. เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ให้กับครูผู้สอนและผู้เกี่ยวข้องในการ เสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับชั้นประถมศึกษาได้อย่างเหมาะสมต่อไป
3. เพื่อเป็นแนวทางในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ในระดับชั้น ต่างๆ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

### ขอบเขตในการวิจัย

#### ประชากรที่ใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 240 คน ซึ่งมีการจัดนักเรียนแต่ละห้องเรียนแบบคละความสามารถ

#### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

## ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

## เนื้อหาใช้ในการวิจัย

เนื้อหาที่ใช้ในวิจัยครั้งนี้ คือ เนื้อหากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ตามหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 สาระที่ 3 นาฏศิลป์ มาตรฐาน ศ 3.1 ตัวชี้วัด ป.5/1-5 เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ใน 4 องค์ประกอบ คือ 1) คีตริเริ่ม 2) คิดคล่องแคล่ว 3) คีตยึดหยุ่น และ 4) คีตละเอียดลออ

## ระยะเวลาในการวิจัย

การวิจัยในครั้งนี้ดำเนินการจัดการเรียนการสอนในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน หมายถึง กระบวนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เรื่อง การสร้างสรรค์ ทำทางการแสดงประกอบเพลง หรือเรื่องราวตามความคิดของตน การเขียนบทและการแสดงละครอย่างง่าย รายวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ส่งเสริมให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียน คือ นักเรียนศึกษาสื่อจากศูนย์ศึกษาในรามเกียรติ์ ของโรงเรียนสาธิตฯ ได้แก่ หัวโขน เครื่องแต่งกาย อุปกรณ์ประกอบการแสดง และวีดิทัศน์ที่เกี่ยวกับนาฏศิลป์ไทยและสากล การแสดงโขน ละคร ที่เรียนเพื่อกระตุ้นความคิดของนักเรียนให้เกิดความอยากเรียนอยากรู้อยากค้นหาคำตอบ ในขั้นนี้ นักเรียนจะได้คีตริเริ่มในการคิดค้นหาในสิ่งที่นักเรียนอยากรู้

ขั้นตอนที่ 2 การแบ่งกลุ่มคำถาม คือ นักเรียนช่วยกันตั้งข้อสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ครูนำเสนอ ในการเข้าถึงเป้าหมายครูควรตั้งคำถามเองและให้นักเรียนค้นหาปัญหาที่ตรงตามเป้าหมาย ในขั้นนี้ นักเรียนจะสามารถริเริ่ม ตั้งหัวข้อสนทนากับเพื่อนในกลุ่มให้คิดคล่อง นักเรียนจะพยายามเลือกแนวคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดสำหรับหัวข้อ

ขั้นตอนที่ 3: ค้นคว้าและคิด คือ นักเรียนแต่ละกลุ่มคิดทำเต็น โขน เขียนบทและแสดงละครง่ายๆ ช่วยกันค้นคว้าวิเคราะห์ข้อมูลจากช่องทางต่าง ๆ และเมื่อนักเรียนพบปัญหาครูก็จะตามกลุ่มไปให้คำแนะนำ คำถามและคำถาม การคิดอย่างคล่องแคล่วในขั้นนี้ นักเรียนสามารถเกิดความคิดที่หลากหลายและแตกต่างกันได้ จากนั้นจึงนำแนวคิดที่ได้รับการพิจารณาทั้งหมดมา



เปรียบเทียบกันเพื่อดูว่าแนวคิดใดเป็นแนวคิดที่ดีที่สุดและให้ผลตอบแทนที่คุ้มค่าที่สุด นักเรียนที่มีจิตใจยืดหยุ่นนั้นแตกต่างกัน หลีกเลี่ยงการใช้ข้ออ้าง หรือเพื่อพัฒนาคุณภาพของความคิด ด้วยความคิดมาก นักเรียนจะผลิตชิ้นงานที่ไม่เหมือนใครซึ่งไม่เพียงรวบรวมความคิดริเริ่มเท่านั้นแต่ยังมีความเฉลียวฉลาดและความเป็นมืออาชีพอีกด้วย นักเรียนจะได้รับรู้ถึงความสำเร็จในการสร้างสรรค์ของพวกเขาด้วย

ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ คือ นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียน เช่น การรำประกอบเพลง การแสดงโขนประกอบการรำ การเล่นเกมทบทวน การแสดงละคร ในขั้นนี้คิดคล่องและคิดยืดหยุ่น นักเรียนจะสามารถคิดในการแก้ไขปัญหาเฉพาะหน้าในการนำเสนองานได้อย่างรวดเร็ว คิดละเอียดลออ นักเรียนจะมีขั้นตอนหรือการเรียบเรียงในการนำเสนองานของตนเอง

ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล คือ ครู นักเรียน และเพื่อนประเมินด้วยรูปแบบที่หลากหลาย เช่น แบบสังเกตพฤติกรรม การทำแบบทดสอบ การทำแบบสอบถาม แบบประเมินการแสดงบทบาทสมมติ ในขั้นนี้นักเรียนจะได้คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ ในการทำแบบประเมินทั้งตนเองและเพื่อนในกลุ่ม

**2. ความคิดสร้างสรรค์** วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หมายถึง กระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอนันต์อันนำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่ด้วยการคิดดัดแปลง ประยุกต์ จากความคิดเดิมผสมผสานกันให้เกิดสิ่งใหม่ ทำให้เกิดการสร้างสรรค์นาฏศิลป์จนเกิดรูปแบบเป็นไปในทางที่ดีขึ้น มีลักษณะเฉพาะเป็นของตนเองโดยมีพฤติกรรมที่แสดงออก ซึ่งวัดจากแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guildford, 1967, อ้างถึงใน ชนนทร หิรัญเชาว์, 2562) ผู้วิจัยสังเคราะห์ตัวแปรเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ได้แก่

1) ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นท่ารำละคร โขน บทละครที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร เป็นเอกลักษณ์ของตนเองทุกครั้ง สร้างสรรค์ท่าทาง ท่ารำ ท่าเต้น รูปแบบแปรแถว เครื่องแต่งกาย และอุปกรณ์การแสดงที่แปลก แตกต่างจากความคิดและอาจไม่เคยมีใครในชั้นเรียนออกแบบมาก่อน ความคิดริเริ่มจำเป็นต้องอาศัยลักษณะความกล้าคิดกล้าลอง เพื่อทดสอบความคิดของตน

2) ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ความคิดที่ถ่ายทอดออกมาในรูปของท่ารำ โขน ละคร มีความรวดเร็ว ฉับไว มีเอกลักษณ์ มีความกระตือรือร้นในกิจกรรม สามารถออกแบบท่าเต้น ท่าเต้นท่าเต้น ตามเนื้อหาที่กำหนดภายในเวลาจำกัด พิจารณาว่าความคิดที่ว่องไวเป็นความสามารถแรก และเลือกความคิดที่ดีและเหมาะสมที่สุดก่อน ดังนั้นครูต้องมีแนวคิดมากมายเพื่อให้สามารถเลือก

ข้อมูลที่เกี่ยวข้องและมีช่องทางอื่นที่เป็นไปได้ให้เลือก จึงถือได้ว่าการคิดคล่องเป็นความสามารถพื้นฐานในการสร้างความคิดสร้างสรรค์

3) ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ความคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นท่ารำละคร โขนในการดัดแปลงท่าทางที่มีอยู่แล้วให้เกิดท่าทางใหม่หลายรูปแบบหรือใช้วัสดุอุปกรณ์สร้างสรรค์ท่าทางแปลกใหม่ตามเงื่อนไขที่กำหนด สามารถในการออกแบบการเคลื่อนไหวท่าทางหรือท่ารำจากการแปลงความรู้หรือประสบการณ์ สามารถคิดได้หลายรูปแบบหลายทิศทาง แม้ในเนื้อเพลงมีคำที่มีความหมายคล้ายกัน แต่สามารถออกแบบท่ารำได้หลายรูปแบบและถูกหลักนาฏศิลป์

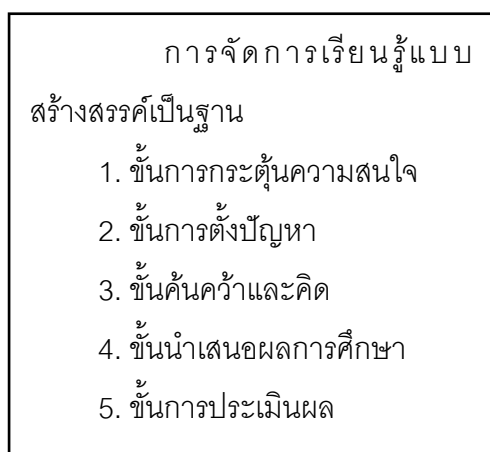
4) ความคิดละเอียดลออ หมายถึง ความคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นท่ารำละคร โขน บทละครในการแสดงออกที่มีลำดับขั้นตอน มีรายละเอียด เป็นเรื่องราวอย่างต่อเนื่อง หรือสร้างแบบการเคลื่อนไหวได้อย่างชัดเจน ตั้งแต่การออกแบบท่ารำ รูปแบบการแปรแถว ที่สอดคล้องกับความหมายของเพลง เป็นลักษณะของความพยายามในการใช้ความคิด และประสานความคิดต่างๆ เข้าด้วยกันเพื่อให้เกิดความสำเร็จสมบูรณ์ขึ้น

โดยวัดจากแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นข้อคำถามแบบอัตนัย ซึ่งปรับจากเกณฑ์ประเมินความคิดสร้างสรรค์ของ กิลฟอร์ด (Guildford, 1967, อ้างถึงในชนันทร หิรัญเชาว์, 2562) โดยแบ่งการวัดออกเป็น 4 ด้าน คือ ด้านคิดคล่อง คิดริเริ่ม คิดยืดหยุ่น คิดละเอียดลออ ด้านละ 1 ข้อ รวม 4 ข้อ คะแนนเต็ม ข้อละ 5 คะแนน รวม 20 คะแนน

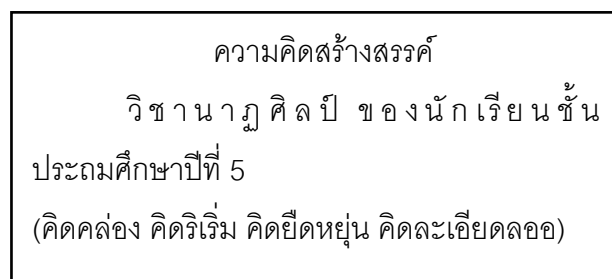
#### กรอบแนวความคิดในการวิจัย

งานวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีกรอบแนวคิดในการวิจัยดังนี้

#### ตัวแปรต้น



#### ตัวแปรตาม



### สมมติฐานการวิจัย

1. หลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ หลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในระดับกลางขึ้นไป





## บทที่ 2

### แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์  
ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้  
ศิลปะ (นาฏศิลป์)

1.1 สาระสำคัญ

1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลางสาระนาฏศิลป์ระดับชั้นประถมศึกษาปี

ที่ 5

1.4 แนวคิดเกี่ยวกับวิชานาฏศิลป์

1.5 การสอนนาฏศิลป์

1.6 ความมุ่งหมายของการเรียนนาฏศิลป์

1.7 ประโยชน์ของการเรียนวิชานาฏศิลป์

1.8 การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย

1.9 จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย

1.10 การสอนนาฏศิลป์ระดับประถมศึกษา

1.11 วิชานาฏศิลป์กับความคิดสร้างสรรค์

2. ความคิดสร้างสรรค์ (Creativity)

2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

2.4 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

2.5 ระดับความคิดสร้างสรรค์

2.6 ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

2.7 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

2.8 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

2.9 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

3. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Base Learning)

- 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 3.2 ที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 3.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 3.4 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
- 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

## 1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ (นาฏศิลป์)

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้กำหนดสาระที่สำคัญดังนี้ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มวิชาที่ฝึกให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ มีคุณค่า และส่งผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ กิจกรรมศิลปะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม และส่งเสริมให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง

### 1.1 สาระสำคัญ

วิชาศิลปะเน้นให้นักเรียนเข้าใจเนื้อหา Artistic Mastery เห็นคุณค่าของศิลปะ โอกาสพรี่สำหรับนักเรียนในการแสดงออกในรูปแบบศิลปะที่หลากหลาย โดยมีประเด็นสำคัญดังต่อไปนี้

1. ทักษะศิลป์ ความรู้เรื่ององค์ประกอบศิลป์เพื่อสร้างสรรค์และนำเสนองานทักษะศิลป์อย่างอิสระ โดยสามารถเลือกอุปกรณ์ที่เหมาะสมได้ รวมความสามารถในการใช้เทคโนโลยีในการสร้างสรรค์งานที่ดี สามารถวิเคราะห์คุณค่าทางวิพากษ์ศิลป์ เข้าใจความเชื่อมโยงระหว่างทักษะศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม

2. ดนตรี วิธีการเรียนรู้เกี่ยวกับการประพันธ์ดนตรีและการแสดงความรู้สึกทางดนตรีของตนเอง คุณยังสามารถเรียนรู้เกี่ยวกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมทางดนตรี

3. นาฏศิลป์ การแสดงอารมณ์และสร้างการเคลื่อนไหวที่เป็นเอกลักษณ์ของการแสดงแต่ละครั้ง เพื่อสร้างรูปแบบการเคลื่อนไหว ศิลปินละครมักใช้ความคิดและอารมณ์ของตนเองเป็นแรงบันดาลใจ พวกเขาจะต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และวัฒนธรรมรอบข้าง สุดท้ายต้องสามารถใช้ศิลปะในชีวิตประจำวันเพื่อสร้างผลกระทบ (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

โดยสรุปแล้วสามารถสรุปได้ว่าวิชาที่ศึกษาศิลปะมีความสำคัญเพราะช่วยพัฒนาความสามารถทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคมของผู้เรียน ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการทางศิลปะก็มีความสำคัญเช่นกัน เพราะช่วยพัฒนาความมั่นใจในตนเองของนักเรียน และช่วยให้พวกเขาเรียนรู้เพิ่มเติมเกี่ยวกับตนเองและโลกรอบตัว

## 1.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552, น. 3-5) ได้กำหนดสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ดังนี้

### สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อกันศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

### สาระที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจ และแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

### สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

จากสาระและมาตรฐานการเรียนรู้ ดังกล่าวข้างต้น ผู้วิจัยได้ศึกษาค้นคว้าในสาระ และมาตรฐานการเรียนรู้ ซึ่งสรุปได้ว่า สาระและมาตรฐานการเรียนรู้สาระที่ 3 นาฏศิลป์ ได้มุ่งให้นักเรียนมีความเข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารย์

คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ ในชีวิตประจำวัน  
ได้

### 1.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระนาฏศิลป์ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์ อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์  
วิพากษ์ วิจรรณคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้  
ในชีวิตประจำวัน

#### ตัวชี้วัด

1. บรรยายองค์ประกอบนาฏศิลป์
2. แสดงท่าทางประกอบเพลงหรือเรื่องราวตามความคิดของตน
3. การแสดงนาฏศิลป์ โดยเน้นการใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ในการสื่อ  
ความหมายและการแสดงออก

4. มีส่วนร่วมในกลุ่มกับการเขียนเค้าโครงเรื่องสั้นหรือบทละคร
5. เปรียบเทียบการแสดงนาฏศิลป์ชุดต่างๆ
6. บอกประโยชน์ที่ได้รับจากการชมการแสดง

#### สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. องค์ประกอบของนาฏศิลป์
2. การประดิษฐ์ท่าทางประกอบเพลงหรือท่าทางประกอบเรื่องราว
3. การแสดงนาฏศิลป์
4. องค์ประกอบของละคร
5. ที่มาของการแสดงนาฏศิลป์ชุดต่างๆ
6. หลักการชมการแสดง การถ่ายทอดความรู้สึกและคุณค่าของการแสดง

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม  
เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล  
ตัวชี้วัด

1. เปรียบเทียบการแสดงประเภทต่าง ๆ ของไทยในแต่ละท้องถิ่น
2. ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้านที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมประเพณี

#### สาระการเรียนรู้แกนกลาง

1. การแสดงนาฏศิลป์ประเภทต่างๆ การแสดงพื้นบ้าน

ในงานวิจัยครั้งนี้จึงจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ในเรื่อง 1) การสร้างสรรค์ ท่าทางการแสดงประกอบเพลงหรือเรื่องราวตามความคิดของตน 2) การแสดงนาฏศิลป์ โดยเน้นการใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ในการสื่อความหมายและการแสดงออก 3) การเขียนบทและการแสดงละครอย่างง่าย 4) บรรยายความรู้สึกของตนเองที่มีต่องานนาฏศิลป์ และการละครอย่างสร้างสรรค์ เพื่อพัฒนาระดับความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน

#### 1.4 แนวคิดเกี่ยวกับวิชานาฏศิลป์

นาฏศิลป์ไทย มีลักษณะที่อ่อนช้อย งดงาม ท่ารำซึ่งสะท้อนให้เห็นถึงศิลปวัฒนธรรมไทยของชาติได้ ปัจจุบันเยาวชนบางส่วนคิดว่านาฏศิลป์เป็นศิลปะการแสดงที่เชื่องช้าโบราณ ไม่ทันสมัยเหมือนกับศิลปวัฒนธรรมชาติตะวันตกที่มักแสดงท่าทาง การขับร้องที่รวดเร็วสนุกสนาน ซึ่งเป็นความไม่เข้าใจต่อศิลปวัฒนธรรมของไทย โดยแท้จริงแล้วนาฏศิลป์ไทย ประกอบด้วย ศิลปะหลายประเภทมีทั้งที่อ่อนช้อย เชื่องช้าและรวดเร็วสนุกสนาน ซึ่งในแต่ละภูมิภาคของไทย ได้มีการแสดงพื้นเมืองที่มีความแตกต่างกันออกไป ขณะเดียวกันปัจจุบันมีการนำการแสดงชุดสั้น ๆ หลายรูปแบบ เพื่อให้ผู้ชมได้รับความบันเทิงที่ไม่ก่อให้เกิดความเบื่อหน่าย การเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ทำให้เด็กกล้าแสดงออก กล้าคิดมากขึ้น (บังอร อนุเมธางกุล, 2542, น. 129-140)

ในการแสดงท่าทางการรำทางนาฏศิลป์ไทยนั้น จะมีพื้นฐานมาจากท่าคนตามธรรมชาติและนำมาดัดแปลงปรับปรุงให้วิจิตร งดงาม อ่อนช้อย เรียกว่าเป็นภาษาท่าทางนาฏศิลป์ ซึ่งการศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ไทย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงโขน ละคร หรือระบำเบ็ดเตล็ดต่าง ๆ ก็ดี ท่าทางที่ผู้แสดงแสดงออกมานั้นย่อมมีความหมายเฉพาะ ยิ่งหากได้ศึกษาอย่างดีแล้ว อาจทำให้เข้าใจในเรื่องการแสดงมากยิ่งขึ้นทั้งในตัวผู้แสดงเองและผู้ที่ชมการแสดงนั้น ๆ สิ่งที่เข้ามามีส่วนประกอบเป็นท่ารำ และการแสดงทางนาฏศิลป์ไทยที่สำคัญก็คือ เรื่องของนาฏยศัพท์และภาษาทำนาฏศิลป์ไทย(สุมิตร เทพวงษ์, 2548, น. 191-223)

นาฏศิลป์จึงเป็นศิลปะแห่งการละคร ฟ้อนรำ และดนตรี อันมีคุณสมบัติตามคัมภีร์นาฏยะหรือนาฏยะ กำหนดว่าต้องประกอบไปด้วย ศิลปะ 3 ประการ คือ การฟ้อนรำ การดนตรี และการขับร้องรวมเข้าด้วยกัน ซึ่งทั้ง 3 สิ่งนี้เป็นลักษณะของคนมาแต่ดึกดำบรรพ์ นาฏศิลป์ไทยมีที่มาและเกิดขึ้นจากสาเหตุตามแนวคิดต่าง ๆ เช่น เกิดจากความรู้สึกกระเทือนทางอารมณ์ ไม่ว่าจะอารมณ์แห่งความสุข หรือความทุกข์แล้วสะท้อนออกมาเป็นท่าทางแบบธรรมชาติ และประดิษฐ์ขึ้นเป็นท่าทางลีลาการฟ้อนรำ หรือเกิดจากลัทธิความเชื่อในการนับถือสิ่งศักดิ์สิทธิ์ เทพเจ้า โดยแสดงความเคารพบูชาด้วยการเต้นรำ ขับร้อง ฟ้อนรำให้เกิดความพึงพอใจ

นอกจากนี้ ทัศนศิลป์ไทย ยังได้รับอิทธิพลแบบแผนตามแนวคิดจากต่างชาติเข้ามา ผสมผสานด้วย เช่น วัฒนธรรมอินเดียเกี่ยวกับวัฒนธรรมที่เป็นเรื่องของเทพเจ้า และตำนานการ พ้อนรำโดยผ่านเข้าสู่ประเทศไทยทั้งทางตรงและทางอ้อม คือ ผ่านชนชาติชวาและเขมร ก่อนที่จะ นำมาปรับปรุงให้เป็นรูปแบบตามเอกลักษณ์ของไทย เช่น ตัวอย่างของเทวรูปศิวะปางนาฏราชที่ สร้างเป็นท่าการรำรำของพระอิศวรซึ่งมีทั้งหมด 108 ท่า หรือ 108 กรณะ โดยทรงพ้อนรำครั้งแรก ในโลก ณ ตำบลจิรัฏมพรัม เมืองมัทราสอินเดียใต้ ปัจจุบันอยู่ในรัฐทมิฬนาดู นับเป็นคัมภีร์สำหรับการ พ้อนรำ แต่งโดยพระภคตมุนี เรียกว่า คัมภีร์ภคตนาฏยศาสตร์ถือเป็นอิทธิพลสำคัญต่อแบบ แผนการสืบสาน และการถ่ายทอดนาฏศิลป์ของไทยจนเกิดขึ้นเป็นเอกลักษณ์ของตนเองที่มี รูปแบบ แบบแผน การเรียน การฝึกหัด จารีต ขนบธรรมเนียมมาจนถึงปัจจุบัน (สุมิตร เทพวงษ์, 2548)

อย่างไรก็ตาม บรรดาผู้เชี่ยวชาญที่ศึกษาทางด้านนาฏศิลป์ไทยได้สันนิษฐานว่าอารยะ ธรรมทางศิลปะด้านนาฏศิลป์ของอินเดียนี้ได้เผยแพร่เข้ามาสู่ประเทศไทยตั้งแต่สมัยกรุงศรีอยุธยา ตามประวัติการสร้างเทวาลัยศิวะนาฏราชที่สร้างขึ้นในปี พ.ศ. 1800 ซึ่งประเทศไทยเริ่มก่อตั้งกรุง สุโขทัย ดังนั้นที่รำไทยที่ดัดแปลงมาจากอินเดียในครั้งแรกจึงเป็นความคิดของนักปราชญ์ในสมัย กรุงศรีอยุธยา และมีการแก้ไข ปรับปรุงหรือประดิษฐ์ขึ้นใหม่ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์ จนนำมาสู่ การประดิษฐ์ขึ้นใหม่ในสมัยกรุงรัตนโกสินทร์จนนำมาสู่การประดิษฐ์ท่าทางรำรำและละครไทยมา จนถึงปัจจุบัน

### 1.5 การสอนนาฏศิลป์

ปัจจุบันนี้ต้องยอมรับว่า สังคมไทยเป็นสังคมที่มีความเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว ซึ่งมี ผลกระทบถึงการจัดการศึกษาให้กับนักเรียนระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษา และอุดมศึกษา โดยเฉพาะในระดับประถมศึกษาและระดับมัธยมศึกษาที่มีความสำคัญที่ต้องพัฒนาคุณภาพชีวิต ที่ดีให้กับนักเรียนอย่างมีคุณค่า และเหมาะสมกับสังคมที่เปลี่ยนแปลงไปในยุคใหม่ หรือที่เรียกว่า ยุคไร้พรหมแดน จึงจำเป็นต้องจัดการให้ทันต่อการเปลี่ยนแปลงไปในปัจจุบันโดยเฉพาะการสอน ของครู ครูต้องเปลี่ยนจากการสอนโดยการบอกการบรรยายให้จดจำ มาเน้นให้นักเรียนรู้จักการคิด วิเคราะห์ การวางแผนการทำงาน เป็นผู้ที่ใฝ่หาความรู้ จนเกิดการเรียนรู้และลงมือปฏิบัติด้วย ตนเอง(บึงอร อนุเมธางกุล, 2542, น. 129-140)



### 1.6 ความมุ่งหมายของการเรียนนาฏศิลป์

เรณู โกสินานนท์ (2548, น. 5)กล่าวว่า นาฏศิลป์ไทยเป็นเอกลักษณ์อย่างหนึ่งของชาติ เป็นมรดกทางวัฒนธรรมที่ปู่ย่าตายาย ได้ถ่ายทอดไว้ให้สมควรที่เยาวชนทั้งหลายควรสนใจรับสืบทอดและรักษาไว้เป็นศรีสง่าของชาติไทยสืบไป ดังนั้นความมุ่งหมายการเรียนนาฏศิลป์มี ดังนี้

1. เพื่อให้มีโอกาสได้แสดงออกหากมีความถนัดพอ
2. เพื่อให้มีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก กล้าคิดปฏิบัติ
3. เพื่อเป็นการร่วมมือในการรักษาการร่ายรำของไทย ให้เป็นสมบัติอันมีค่าประจำชาติให้คงอยู่สืบไป
4. เพื่อเป็นการปลูกฝังและส่งเสริมนิสัยทางศิลปะแก่นักเรียน
5. ให้ความคิดอ่านหรือสติปัญญาจากการชมหรือแสดงละคร ละครเวทีเพราะละครย่อมมีสถานการณ์หรือปรัชญาแทรกอยู่ ช่วยในเรื่องการศึกษามนุษย์และสังคม เพราะผู้แต่งบทละครนั้นย่อมจะแทรกอะไรบางอย่างไว้ในละครของตนเสมอ
6. ช่วยในการสร้างความถนัดของนักเรียน หากมีความถนัดจริงใจรักการแสดง อาจถือเป็นที่อาชีพได้
7. ได้ฝึกหัดการประสานงานในด้านต่าง ๆ ทำให้ได้ทำงานร่วมกับสังคมหมู่มาก
8. ช่วยในการสร้างบุคลิกภาพให้เคลื่อนไหว ไม่ขัดตาทำท่าสง่าผ่าเผย ไม่เขินเหนียมอายเมื่ออยู่ต่อหน้าคนมาก ๆ เป็นการฝึกให้กล้าแสดงออกด้วยความมั่นใจ
9. การพ้อนรำเป็นการออกกำลังกายที่ได้บริหารทุกส่วนของร่างกายอย่างหนึ่ง เป็นวิธีลดน้ำหนักและทำให้กล้ามเนื้อแข็งแรง

สรุปได้ว่า การเรียนวิชานาฏศิลป์มีความสำคัญซึ่งเป็นแหล่งรวมศิลปะ และแสดงความเป็นเอกลักษณ์ของชาติไทย ซึ่งเป็นความภูมิใจของชาวไทย ปลูกฝังให้นักเรียนรักศิลปะ รวมถึงการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก กล้าปฏิบัติอีกด้วย

### 1.7 ประโยชน์ของการเรียนวิชานาฏศิลป์

ในการเรียนนาฏศิลป์ก่อให้เกิดประโยชน์หลายประการ (เรณู โกสินานนท์, 2548) คือ

1. ทำให้เป็นคนร่าเริงแจ่มใส
2. มีความกล้าแสดงออก กล้าคิดปฏิบัติ
3. สามารถยึดเป็นที่อาชีพได้
4. ทำให้รู้จักดนตรีและเพลงต่าง ๆ
5. ทำให้เกิดความจำและไหวพริบดี

6. ช่วยให้เป็นคนมีท่าทางเคลื่อนไหวสง่างาม
7. ช่วยในการออกกำลังกายได้เป็นอย่างดี
8. ได้รับความรู้ทางนาฏศิลป์ จนเกิดความชำนาญสามารถปฏิบัติได้ดี มีชื่อเสียง  
สรุปได้ว่า การเรียนการสอนนาฏศิลป์เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้นักเรียนมีบุคลิกที่สง่างาม กล้าแสดงออก กล้าคิดปฏิบัติทำำ รวมทั้งการเคลื่อนไหวร่างกายช่วยในการออกกำลังกายได้เป็นอย่างดี

#### 1.8 การจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2553) ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ ดังนี้

1. สำรวจความสนใจของนักเรียน
  2. วางจุดเป้าหมายของการสอนให้ชัดเจน
  3. กำหนดหน้าที่ของแต่ละคนให้อย่างชัดเจน
  4. บอกแหล่งค้นหาความรู้ให้นักเรียน
  5. ฝึกการรำ
  6. มีการให้คะแนนระหว่างการเรียนการสอน
  7. นำคะแนนมาปรับปรุงและแก้ไขทุกครั้งที่จัดการเรียนการสอน
- เรณู โกสินานนท์ (2548) ได้เสนอหลักการและเทคนิคการสอน ไว้ดังนี้

1. จากง่ายไปยาก
2. สอนนักเรียนตามความถนัด
3. สอนการ Translocation แต่พยายามรักษา Model เดิมไว้
4. การสอนแต่ละท่าต้องอธิบายให้ละเอียดเข้าใจหลักการนี้ที่ละนิดแต่ให้ละเอียดแล้วค่อยทำใหม่
5. ระหว่างรำครูควรสังเกตและตักเตือนทุกครั้ง ขอให้นักเรียนถือท่าทาง
6. ครูควรจัดให้นักเรียนอยู่ตลอดเวลาไม่ใช่เฉพาะด้านหน้า
7. การใช้ศัพท์ทางศิลปะ ในบางกรณี อาจใช้คำธรรมดาหรือคำธรรมชาติแทนก็ได้เพื่อให้จำได้ง่าย และบอกด้วยคำศัพท์ที่ถูกต้อง
8. ครูควรฝึกร้องเพลงในขณะที่แสดงท่ารำด้วย เพื่อลดภาระงานของครู เพราะครูต้องอธิบายขณะร้องเพลง
9. เปรียบเทียบท่าเต้นที่คล้ายกัน เพื่อไม่ให้สับสน



10. วิธีรำต่อนักเรียนคือรำต่อนักเรียน ครูต้องเชี่ยวชาญในการย้อนกลับ ดูแลนักเรียน และแก้ไขข้อผิดพลาด

11. เข้าแถวและให้ความสนใจกับนักเรียนอย่างเคร่งครัด

12. สอนโดยแบ่งท่าเต้นทีละท่าแล้วทำพร้อมกัน

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552) ได้นำเสนอแนวทางการจัดการเรียนรู้นาฏศิลป์ ดังนี้

1. สอนให้นักเรียนกล้าแสดงออก เป็นที่เข้าใจกันว่าการมีครูเป็นผู้ชี้แนะ ครูที่ดีและเพื่อนที่เป็นประโยชน์ ครูสามารถบ่มเพาะความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนได้

2. การสอน ครูต้องมีหน้าตาว่าเรียว สดใส ยิ้มแย้ม มีอารมณ์ผูกพันกับเด็กตลอดเวลา จะไม่แสดงอาการเบื่อหน่ายในชั้นเรียนนาฏศิลป์และยังเป็นการช่วยยวนนักเรียนที่ไม่ชอบเรียนนาฏศิลป์ ดังนั้น ครูจึงเป็นบุคคลสำคัญที่ให้นักเรียนได้ตระหนักถึงคุณค่าและประโยชน์ของศิลปะนาฏศิลป์

3. ครูสอนนาฏศิลป์ต้องระวังไม่ให้เกิดช่องว่างระหว่างครูกับนักเรียน ส่งเสริมให้นักเรียนแสดงออกควรมีรางวัลชมเชย กระตุ้นให้ทำสิ่งนี้บ่อย ๆ และแก้งไม่ให้อาย

4. ครูจะยึดติดกับรูปแบบการสอนแบบเก่าฝ่ายเดียวไม่ได้ แต่เป็นเพียงที่ปรึกษาและเสนอโอกาสสำหรับวิธีการสอนใหม่ๆ ปลูกฝังให้นักศึกษากล้าสร้างสรรค์นวัตกรรมและกล้าแสดงความคิดเห็นเพื่อประโยชน์ของตนเองและส่วนรวม

5. การบูรณาการนาฏศิลป์กับภาษาไทย สังคม ชีวิตประจำวัน และสาขาวิชาอื่น ๆ สามารถนำไปใช้ในโอกาสต่าง ๆ ได้

6. เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาค้นคว้าความรู้และสารสนเทศด้านศิลปะจากแหล่งต่าง ๆ ที่พบในชีวิตประจำวัน

7. ชี้นำให้นักเรียนเห็นคุณค่าของดี ความงาม ความไพเราะ ความมีคุณค่าของนักเรียนค่อย ๆ ซึมซับและเกิดความซาบซึ้งด้วยตนเองโดยไม่ต้องบังคับ

#### 1.9 จุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ไทย

สุปรานี จำลองราษฎร์ (2548, น. 12) ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการเรียนรู้นาฏศิลป์ว่าการเรียนรู้นาฏศิลป์มีจุดมุ่งหมาย เพื่อส่งเสริมอนุรักษ์ศิลปะด้านนาฏศิลป์ของไทยให้เป็นสมบัติอันมีค่าประจำชาติ และฝึกทักษะปฏิบัติวิชานาฏศิลป์ ที่ถูกต้องและสวยงามให้แก่ นักเรียน อีกทั้งเป็นประโยชน์ทางการศึกษาและสามารถประยุกต์ใช้ในการดำรงชีวิตอย่างมีคุณภาพในสังคม

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน (2552, น. 5)กล่าวถึงจุดประสงค์ของการเรียนนาฏศิลป์ สรุปได้ว่าการเรียนวิชานาฏศิลป์มีเป้าหมายหลักของการเรียนต้นคือเพื่อพัฒนาค่านิยมของคุณและเรียนรู้วิธีการแสดงที่ดี การเต้นยังช่วยให้คุณเข้าใจวัฒนธรรมอื่นๆ และวิธีสร้างเครื่องแต่งกายสำหรับการแสดงอีกด้วย

เพียงเพ็ชร คมขำ (2552, น. 14)ได้สรุปจุดมุ่งหมายของการเรียนนาฏศิลป์ว่า คือการเรียนนาฏศิลป์ มีจุดมุ่งหมายเพื่ออนุรักษ์ส่งเสริมสืบทอดรักษาสมบัติของชาติและรู้จักกล้าแสดงออกในการช่วยสร้างบุคลิกการเคลื่อนไหวร่างกายให้สง่างาม ช่วยให้นักเรียนเกิดความคิดเกิดสติปัญญาทั้งยังช่วยเสริมสร้างประกอบอาชีพ และฝึกให้รู้จักการทำงานร่วมกับผู้อื่นได้เป็นอย่างดี

จากจุดประสงค์การเรียนนาฏศิลป์ สรุปได้ว่า การเรียนนาฏศิลป์มีวัตถุประสงค์เพื่ออนุรักษ์นาฏศิลป์ประจำชาติ และฝึกทักษะการปฏิบัตินาฏศิลป์ที่ถูกต้องและสวยงามของนักเรียนให้นักเรียนเข้าใจทักษะการเต้น เช่น คำศัพท์นาฏศิลป์ ศิลปะนาฏศิลป์ การออกแบบและผลิตเครื่องแต่งกาย การแสดง ปรับปรุงบุคลิกภาพและสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

#### 1.10 การสอนนาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษา

ในชั้นประถมศึกษาตอนปลาย นักเรียนจำเป็นต้องคุ้นเคยกับพื้นฐานของการเต้นรำ รวมถึงการแสดงอารมณ์ผ่านการเคลื่อนไหว พวกเขาสามารถใช้ความรู้นี้เพื่อสร้างท่าเต้นของตนเอง แล้วนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้ นอกจากนี้ นักเรียนจำเป็นต้องเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างศิลปะการละครกับประวัติศาสตร์และวัฒนธรรม ตลอดจนเห็นคุณค่าในฐานะมรดกทางวัฒนธรรม นอกจากนี้ นักเรียนควรตระหนักถึงความสำคัญระดับโลกของศิลปะการละคร และวิธีที่นักเรียนมีส่วนร่วมในภูมิปัญญาและความเข้าใจระหว่างประเทศดังนี้

##### 1.วิสัยทัศน์

หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานได้กำหนดให้เนื้อหาหลักของนาฏศิลป์อยู่ในกลุ่มวิชาศิลปะซึ่งกลุ่มสาระการเรียนรู้ในกลุ่มนี้ จุดเน้นของกลุ่มนี้คือการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ - มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงามและสุนทรีย์ภาพซึ่งอาจมีผลกระทบอย่างมากต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ หมายความว่ากิจกรรมศิลปะสามารถช่วยพัฒนานักเรียนทั้งทางร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์และสังคม นอกจากนี้ยังช่วยพัฒนาความสามารถในการมองเห็นภาพรวมและสังเกตรายละเอียดได้อีกด้วย ทำให้ค้นพบศักยภาพของตนเองในฐานะศิลปิน(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

## 2. การจัดการเรียนรู้

ครูเป็นผู้ที่ช่วยให้นักเรียนเรียนรู้โดยให้บทเรียนและประสบการณ์จากการศึกษาของตนเอง ซึ่งสามารถทำได้ในห้องเรียน เช่น พิพิธภัณฑสถาน หรือนอกโรงเรียน เช่น การทำโครงการ ด้วยวิธีนี้ทุกคนสามารถเรียนรู้และแก้ไขปัญหาได้อย่างง่ายดาย (สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

## 3. กระบวนการเรียนรู้ทางศิลปะ

การจัดการเรียนรู้ต้องมีส่วนร่วมของผู้มีส่วนได้เสียทุกฝ่าย ตั้งแต่ นักเรียน ครู และ ผู้ปกครอง ชุมชนนักเรียนควรเรียนรู้อย่างต่อเนื่องตลอดชีวิตโดยจัดการให้นักเรียนแสวงหาความรู้ ทั้งสมอง ร่างกาย จิตใจ และการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีความมั่นใจและให้ความสำคัญกับการทำงาน เป็นกลุ่ม นักเรียนใช้กระบวนการสร้างสรรค์การเรียนรู้ด้วยการนำตนเอง ในการจัดการเรียนรู้ที่เน้น ผู้เรียนเป็นศูนย์กลางพัฒนาสติปัญญาและความฉลาดทางอารมณ์และเห็นคุณค่าของตนเอง การ แสดงออกอย่างอิสระเกี่ยวข้องกับการลงมือปฏิบัติเพื่อเพิ่มโครงการที่มีศักยภาพและทำให้นักเรียน เพลิดเพลิน(สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552)

กระบวนการเรียนรู้ทางศิลปะเป็นไปตามมาตรฐานสามประการ มาตรฐานที่หนึ่งคือ ความเข้าใจและการแสดงออกทางนาฏศิลป์ มาตรฐานที่สองคือคุณค่าของศิลปะการละครที่ สร้างสรรค์ วิเคราะห์ และวิจารณ์ และมาตรฐานที่สามคือกระบวนการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็น สำคัญ เพื่อให้เป็นไปตามมาตรฐานเหล่านี้ นักเรียนต้องเรียนรู้เกี่ยวกับความสัมพันธ์ระหว่าง ประวัติศาสตร์ศิลปะการละครกับวัฒนธรรม ตลอดจนความสำคัญของมรดกทางวัฒนธรรม นาฏศิลป์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น และภูมิปัญญาระหว่างประเทศ นอกจากนี้ยังต้องเน้นกระบวนการ เรียนรู้ที่เน้นนักเรียนเป็นศูนย์กลางและใช้การประเมินอย่างเป็นระบบเพื่อบันทึกความก้าวหน้า

## 4. การวัดและประเมินผลการเรียนนาฏศิลป์

การวัดและประเมินผลในการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เป็นสิ่งที่ค่อนข้างจะ ยากกว่าการประเมินผลในรายวิชาอื่นๆและค่อนข้างจะผิวนิในการจัดความจำหรือการรับรู้เกี่ยว กบข้อเท็จจริง การประเมินผลวิชานาฏศิลป์ จะเน้นในด้านการแสดงออกมากกว่าด้านความรู้ รูปแบบในการวัดและประเมินผลการเรียนนาฏศิลป์ จึงต้องแบ่งออกเป็น 2 ลักษณะ (สำนักงาน คณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน, 2552) คือ

4.1. ประเมินด้านความรู้โดยการใช้คำถามหรือข้อทดสอบ เพื่อต้องการ ทราบถึงความเข้าใจหรือการรับรู้เกี่ยวกับคำจำกัดความลักษณะรูปแบบการแสดงดนตรี

4.2. วัดผลและประเมินผลจากพฤติกรรมที่นักเรียนแสดงออก ซึ่งทำได้โดยการสังเกตนอกจากจะสังเกตความก้าวหน้าทางด้านการแสดง การฟัง การร้อง ความผสมกลมกลืนในการเคลื่อนไหวแล้ว ยังต้องรวมไปถึงการสังเกตความเปลี่ยนแปลงทางความคิดที่มีต่อดนตรีและนาฏศิลป์ สิ่งเหล่านี้ต้องอาศัยการสังเกตพฤติกรรมนักเรียนเป็นส่วนใหญ่

ดังนั้นการวัดและประเมินผลการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ในระดับประถมศึกษา ควรจะมีการประเมินทั้งสองด้านเพื่อครอบคลุมทั้งด้านความรู้ ความเข้าใจ และด้านการแสดงออก

### 5.แนวปฏิบัติในการวัดและประเมินผลการเรียนนาฏศิลป์

5.1 ตรวจสอบความรู้ ความสามารถทางทักษะเจตคติและลักษณะนิสัยของนักเรียนตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ในสมุดประจำวัน จุดประสงค์ดังกล่าวเป็นจุดประสงค์สำคัญที่ต้องการให้นักเรียนบรรลุเป้าหมายปลายทาง ซึ่งหลังจากได้ปฏิบัติกิจกรรมและวัดผลของแต่ละจุดประสงค์แล้ว ครูสามารถแก้ไขข้อบกพร่องในด้านต่างๆ ได้ตามจุดประสงค์ สำหรับจุดประสงค์บางข้อที่ระบุคุณลักษณะนิสัยที่ต้องการปลูกฝังให้เกิดขึ้นในตัวเด็ก อาจไม่สามารถตรวจสอบหรือสรุปได้ทันทีที่การสอบเสร็จสิ้น ครูจึงจำเป็นต้องใช้เวลาเพื่อการสังเกตพฤติกรรมแล้วจึงประเมินผลสรุปภายหลัง

5.2 การประเมินผลปลายภาคเรียนหรือปลายปี เป็นการประเมินเพื่อดูผลการเรียนโดยสรุปกระทำโดยนำจุดประสงค์ที่วัดได้ในแต่ละภาคเรียนมาพิจารณาประเมินผลปลายภาคเรียน โดยใช้จุดประสงค์บางข้อที่สำคัญๆ มาเป็นตัวแทนจุดประสงค์ตลอดภาคหรือตลอดปีการประเมินผลปลายภาคปลายปี แบ่งออกเป็น 2 ขั้นตอนคือ ตอนที่ 1 เป็นการวัดและตรวจสอบพฤติกรรมในด้านการปฏิบัติจริง วิธีประเมินจากการสังเกตการปฏิบัติจริงและใช้แบบสำรวจรายการหรือแบบการจัดอันดับคุณภาพ เป็นเครื่องมือประกอบการสังเกตได้ตอนที่ 2 เป็นการวัดผลโดยมีจุดมุ่งหมายเพื่อวัดความรู้ ความคิดของนักเรียน เครื่องมือที่ใช้คือ แบบทดสอบซึ่งอาจใช้วิธีการสอบข้อเขียนปากเปล่าตามความเหมาะสม (อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย, 2560)

จากการค้นคว้าและรวบรวมข้อมูลนี้สรุปได้ว่าครูผู้สอนนาฏศิลป์นั้นจะต้องมีความรู้ความสามารถในด้านศิลปะนาฏศิลป์ เป็นแบบอย่างให้นักเรียนสังเกตการเลียนแบบท่าทางและต้องเปลี่ยนท่าง่ายเป็นท่ายากและเปลี่ยนท่ายากให้ง่ายขึ้น เหมาะสมกับวัยแต่คงรูปแบบเดิมส่วนใหญ่จะใช้การสาธิตให้นักเรียนสังเกตและปฏิบัติตาม นี่คือการแนะนำหลักสูตรที่มีโครงสร้าง ซึ่งเป็นกระบวนการที่ส่งเสริมนักเรียน ครูชี้แนะและส่งเสริมให้นักเรียนมีความมั่นใจในตนเอง กล้าแสดงออก กล้าคิด กล้าทำ กล้าแก้ปัญหา

ซึ่งผู้วิจัยยึดถือหลักการและเทคนิคการสอนที่สร้างสรรค์เป็นรากฐานของการเรียนการสอน โดยเน้นกระบวนการปฏิบัติจริงและยึดผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง ให้นักเรียนมีความรู้ความสามารถในการนำไปใช้ได้เป็นอย่างดี การสอนนาฏศิลป์เน้นทักษะการปฏิบัติ กล่าวคือนาฏศิลป์คือการเคลื่อนไหวส่วนต่างๆ ของร่างกาย ด้วยท่วงท่าที่อ่อนช้อยงดงาม ดังนั้นการสอนนาฏศิลป์จึงจำเป็นต้องมีหลักการ โดยเฉพาะอย่างยิ่งการศึกษาแนวทางการสอนนาฏศิลป์จะส่งผลให้การเรียนการสอนบรรลุเป้าหมายที่ตั้งไว้

### 1.11 วิชานาฏศิลป์กับความคิดสร้างสรรค์

ชลธิชา สุขสำราญ (2559a)กล่าวว่า วิชา “ศิลปะ” ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการส่งเสริมให้นักเรียนมีความกล้าแสดงออก ความเชื่อมั่นในตนเอง

วิชา “ศิลปะ” เป็นอีกหนึ่งรายวิชาตามหลักสูตรการเรียนการสอนของไทย ซึ่งนักเรียนหลายคนคงสงสัยว่าทำไมจึงต้องเรียนวิชานี้ เพราะบางคนก็มีความถนัด ในขณะที่นักเรียนบางคนไม่มีความถนัดทางด้านศิลปะเลย คำตอบคือกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์

อีกทั้งกิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพนั่นเองครูวิชาศิลปะจึงเป็นอีกหนึ่งคนสำคัญที่สรรหากิจกรรมที่จะเพิ่มทักษะในการคิดเชิงสังเคราะห์ การได้สนุกกับศิลปะอย่างมีอิสระตั้งแต่เล็ก เสริมสร้างการเข้าสังคม และการเปิดโลกน้อยๆ ของลูกให้กว้างขวางขึ้น อีกทั้งศิลปะยังเป็นรูปแบบการแสดงความเป็นตัวเอง และสื่อสารความรู้สึกและอารมณ์ออกมาได้ ยิ่งถ้าได้สร้างงานเองอย่างอิสระโดยไม่ได้ออกเลียนแบบ หรือถูกตีกรอบ

นั่นเท่ากับได้แสดงความคิดสร้างสรรค์ที่มีอยู่ในตัว และประโยชน์ของศิลปะยังช่วยเด็กสำหรับการต่อยอดความคิด อีกทั้งช่วยให้เด็กมีความสนใจที่จะเรียนรู้ตลอดชีวิต เพราะการเรียนรู้ครั้งแรก จะเป็นการมอบประสบการณ์ครั้งแรกที่ติดตัวเขาไปตลอด และสิ่งเหล่านี้แหละที่จะช่วยพอกพูนสะสมกลายเป็นความมั่นใจต่อไปได้อีก

ถามว่าศิลปะดีกับลูกอย่างไร ไม่เพียงแต่ศิลปะจะช่วยฝึกฝนการใช้กล้ามเนื้อน้อยๆ ให้กับลูกเท่านั้น แต่ช่วงเวลาที่เด็กๆ กำลังทำงานศิลปะ คือช่วงเวลาที่สมองน้อยๆ กำลังรวบรวมสรรหา จัดส่วนประกอบต่างๆ ของสิ่งแวดล้อมรอบๆ ตัว ที่เขาได้รับรู้สะสมมา รวมทั้งความคิดที่มีต่อสิ่งรอบตัว สรุปลอกมาเป็นความคิด แล้วถ่ายทอดออกมาเป็นรูปธรรม (ชลธิชา สุขสำราญ, 2559b)



ดังนั้น นาฏศิลป์ไทย ถือเป็น การแสดงอย่างหนึ่งของไทยที่บอกเล่าเรื่องราวผ่านการเคลื่อนไหวร่างกายที่มีความสวยงาม การฝึกหัดนาฏศิลป์ ยังถือได้ว่าเป็นการช่วยเสริมสร้างกล้ามเนื้อในส่วนต่าง ๆ ให้เด็กได้มีร่างกายแข็งแรงสวยงาม นอกจากการเรียนนาฏศิลป์จะมีประโยชน์ต่อเด็ก ๆ ในการช่วยพัฒนาในด้านร่างกายยังสามารถพัฒนาด้านอารมณ์ สังคม สติปัญญา ส่งผลให้ผู้ฝึกปฏิบัติมีจิตใจรื่นเริงแจ่มใส กล้าแสดงออกในทางที่ดี มีทัศนคติที่ดีต่อผู้อื่น การใช้นาฏศิลป์ไทยเสริมสร้างบุคลิกภาพสำหรับเด็กยังเป็นทางเลือกหนึ่งที่สามารถจะเลือกใช้ในการเสริมสร้างบุคลิกภาพของบุตรหลานได้ง่าย และยังช่วยให้เด็ก ๆ ได้สัมผัสถึงความ เป็นไทยที่นับวันจะหาได้ยากมากขึ้นผ่านการเรียนนาฏศิลป์ ได้แก่ การรำร่ายทำจังหวะแบบไทย เดิมการขับร้องแบบไทย การบรรเลงดนตรีไทย การแต่งกายแบบไทย ซึ่งคือสิ่งที่เป็นเอกลักษณ์และ ความภาคภูมิใจที่ควรอนุรักษ์ให้ดำรงอยู่กับประเทศชาติของเรา

## 2. แนวคิดเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์

### 2.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

นักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้หลายท่าน ดังนี้

Torrance (1962, p. 16) ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดไอเดีย และผลิตภัณฑ์ใหม่ๆ สิ่งนี้สามารถเกิดขึ้นได้เมื่อคุณเรียนรู้จากประสบการณ์และรวบรวมข้อมูล จากตรงนั้น คุณตั้งสมมติฐานเกี่ยวกับสิ่งที่ใช้ได้ผลและจัดทำรายงานเกี่ยวกับสิ่งนั้น

Osborn (1963, p. 14) ความคิดสร้างสรรค์หมายถึงความคิด จินตนาการ ประยุกต์ และหมายถึงจินตนาการที่มนุษย์สร้างขึ้นเพื่อแก้ปัญหาที่ยากลำบากที่มนุษย์ต้องเผชิญ ไม่ใช่จินตนาการตามยถากรรม

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555, น. 111) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น กระบวนการคิดที่หลากหลายซึ่งผสมผสานประสบการณ์ที่มีอยู่เพื่อสร้างความคิดใหม่หรือผลิตภัณฑ์ ที่แปลกใหม่ แก้ปัญหาใด ๆ

ชนันท์ ธาตุทอง (2554, น. 52) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นกระบวนการ ทางปัญญาที่ขยายความคิดที่มีอยู่ไปสู่ความคิดใหม่ ซึ่งแตกต่างจากแนวคิดดั้งเดิม นี่เป็นแนวคิดที่มี ประโยชน์มาก

สุคนธ์ สิ้นธพานนท์ (2555, น. 64) ได้กล่าวว่า การที่บุคคลสามารถแสดง ความคิดได้หลายทิศทางและหลายทาง และเพื่อขยายความคิดของตนให้กว้างขึ้น การที่บุคคล สามารถแสดงความคิดได้หลายทิศทางและหลายทาง และเพื่อขยายความคิดของตนให้กว้างขึ้น โดยนำประสบการณ์ที่ผ่านมาทำให้เกิดความคิดใหม่ นำไปสู่การคิดค้นพบสิ่งแปลกใหม่

อารี พันธุ์ณี (2557) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการคิดที่ช่วยให้คุณค้นพบแนวคิดใหม่ๆ คุณสามารถปรับเปลี่ยนแนวคิดที่มีอยู่เพื่อค้นหาแนวคิดใหม่ ๆ และการบูรณาการของนวัตกรรมคือการสร้างสิ่งต่าง ๆ เช่นเดียวกับการทำให้แนวคิดที่มีอยู่เป็นจริง

ฉลอง สุนทรนนท์ (2558) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์คือการคิดที่มุ่งให้เกิดความคิดใหม่ๆ หรือแนวคิดดั้งเดิมที่นำไปใช้ได้ดีกว่า ในงานศิลปะ จะเน้นการแลกเปลี่ยนความงามหรือสุนทรียภาพที่เพิ่มขึ้นหรือแปลกใหม่ขึ้น

จากที่นักวิจัยและนักการศึกษาจำนวนมากได้ศึกษาความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยสามารถสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการมองเห็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งต่าง ๆ เชื่อมโยงความคิด และเกิดความคิดใหม่ ๆ เป็นความสามารถของบุคคลในการแก้ปัญหาด้วยการคิดอย่างลึกซึ้ง สามารถพบได้ในทุกคนและมาจากการดึงความคิดจากประสบการณ์ที่ผ่านมาของเรา

## 2.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2557) ได้เสนอทฤษฎีเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้คือ

ทฤษฎีของกิลฟอร์ด

กิลฟอร์ด (Guilford) และคณะได้ศึกษาการใช้เหตุผล การแก้ปัญหา และความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยโดยใช้เทคนิคการวิเคราะห์ปัจจัยมีประวัติประมาณ 20 ปี ตามทฤษฎีของกิลฟอร์ด ระบบการรู้คิดของมนุษย์เกี่ยวข้องกับสามมิติ ได้แก่ มิติเนื้อหา และมิติเนื้อหา และโมเดลนี้สามารถใช้เพื่ออธิบายโครงสร้างการรับรู้ มิติและวิธีคิดและมิติที่เกี่ยวข้องกับผลการคิดมีดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึงข้อความหรือสิ่งกระตุ้นที่เฉพาะเจาะจง อะไรสามารถพูดได้โดยตรง

1. รูปภาพ (รหัสรูป) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งเร้าเฉพาะ สามารถบอกได้โดยตรงว่าคืออะไร เช่น ภาพคน สัตว์ สิ่งของ เป็นต้น

2. สัญลักษณ์ (Symbolic ใช้รหัสว่า S) หมายถึง แทนข้อมูลหรือสิ่งเร้า ดูเหมือนว่าจะเป็นเครื่องหมายอื่น และฉันไม่สามารถพูดได้โดยตรงว่ามันคืออะไร เมื่อคุณรู้ความหมาย คุณสามารถพูดอะไรบางอย่างได้

3. ภาษา (Semantic ใช้รหัสว่า M) หมายถึง ข้อมูลหรือสิ่งกระตุ้น โดดเด่นด้วยคำที่มีความหมายต่างกันและสามารถใช้สื่อสารได้

4. พฤติกรรม (Behavior ใช้รหัสว่า B) หมายถึง ข้อมูลที่แสดงออกเมื่อเห็น แล้วจะรู้ได้เองว่าเป็นอย่างไร

มิติที่ 2 วิธีคิด (Operation) หมายถึง กระบวนการของความคิดที่เกิดขึ้นภายในสมอง ของมนุษย์ดังต่อไปนี้

1. การเข้าใจ (Cognition) หมายถึง ความสามารถในการอธิบาย คือเมื่อเห็น สิ่งแล้วรับรู้และแยกแยะได้ว่าสิ่งนั้นคืออะไร เช่น เห็นม้วนกระดาษนุ่มๆ กองเป็นชั้นๆ นับไม่ถ้วน ในห้องน้ำก็ตัดสินใจได้ว่าเป็นกระดาษชำระ เมื่อคุณเห็นกระดาษนุ่มๆ ในกล่องสี่เหลี่ยมเรียงซ้อนกัน คุณสามารถพูดว่า เซ็ดหน้าและอื่นๆ

2. การจำ (Memory ใช้รหัสว่าM) หมายถึง ความสามารถในการเรียกคืน ข้อมูลและข้อความที่สะสมไว้ในสมอง เช่น เมื่อเห็นตัวอักษร SI อาจกล่าวได้ว่าเป็นตัวย่อของ โครงสร้างทางปัญญาและอื่นๆ

3. การคิดแบบอเนกนัย (Divergent Thinking ใช้รหัสว่าD) หมายถึง ความสามารถในการตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่างๆ ได้หลายแบบ เช่น เมื่อได้ยินคำว่า ตา ก็มี ความหมายได้หลายอย่าง เช่น 1) พ่อ แม่ 2) ชื่อผู้ชาย เช่น ตา 3 ) อวัยวะในการมองเห็น 4) สี่เหลี่ยม 5) ตาน้ำที่ขุดพบ 6) ส่วนของต้นไม้ที่แตกกิ่งก้าน 7) ส่วนที่ยกขึ้นของเท้า เรียกว่า ตาตุ่ม เป็นต้น

มิติที่ 3 ผลของการคิด (Product) หมายถึง ผลลัพธ์ของการคิดคือสิ่งที่คุณได้รับ หลังจากประมวลผลข้อมูลหรือสิ่งเร้า อาจมาจากวิธีที่คุณคิดเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ซึ่งอาจได้รับอิทธิพล จากเนื้อหาของข้อมูลหรือสิ่งเร้าดังนี้คือ

1. หน่วย (Unit ใช้รหัสว่าU) หมายถึง สิ่งที่ไม่เหมือนใคร ไม่เหมือนอย่างอื่น แต่ละข้อข้างต้นมีลักษณะเฉพาะของตัวเองและแตกต่างกัน

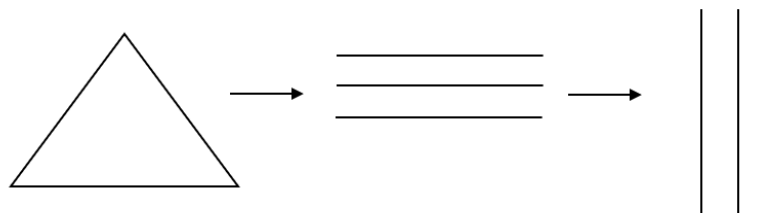
2. จำพวก (Classes ใช้รหัสว่าC) หมายถึง ชั้นหรือกลุ่มของหน่วยที่มี ลักษณะร่วมกัน

3. ความสัมพันธ์ (Relation ใช้รหัสว่าR) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างสิ่ง ต่าง ๆ ตามลักษณะร่วมบางประการ ความสัมพันธ์นี้อาจเป็นความสัมพันธ์แบบเซลล์ต่อเซลล์ ทำให้พวกเขาไปถึงพวกเขาหรือระบบต่อระบบ

4. ระบบ (System ใช้รหัสว่าS) หมายถึง ความสัมพันธ์ระหว่างกลุ่มของสิ่ง เร้าตามเกณฑ์หรืออนุสัญญาเฉพาะ



5. การแปลงรูป ( Transformation ใช้รหัสว่าT) หมายถึง การปรับปรุง แก้ไข ขยาย ตีความ ให้ความหมายใหม่ หรือจัดเรียงองค์ประกอบข้อมูลใหม่ในรูปแบบใหม่



ภาพประกอบ 1 การแปลงรูปตามแนวคิดของกิลฟอร์ด

ที่มา : อารี พันธุ์มณี (2557)

#### ทฤษฎีของทอร์เรนซ์

จากการค้นคว้าของกิลฟอร์ด (Guilford) ซึ่งเน้นเฉพาะ "องค์ประกอบ" ของการคิด ได้ตรวจสอบเพิ่มเติมเกี่ยวกับการศึกษาระยะยาวเกี่ยวกับประสบการณ์สร้างสรรค์ของนักเรียน โดยการทำงานอย่างต่อเนื่องบนองค์ประกอบของความคล่องแคล่ว ความยืดหยุ่น ความคิดริเริ่ม (originality) และความละเอียดรอบคอบ สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็น "กระบวนการ" ของการอ่อนไหวต่อปัญหา ข้อมูล สิ่งเร้า การพยายาม "ค้นพบ" ปัญหา หรือ "เคลียร์" หรือ "เติม" ข้อมูลเกี่ยวกับปัญหา รวมทั้ง พยายามจัดหาให้ผู้อื่น "ความหมาย" ตามที่เข้าใจ อย่างไรก็ตาม เกี่ยวกับกระบวนการคิด Torrens มุ่งเน้นไปที่กระบวนการคิดตามธรรมชาติ ซึ่งเชื่อว่าซับซ้อนกว่าและเกี่ยวข้องกับองค์รวมมากกว่าองค์ประกอบที่แยกจากกัน โดยแบ่งขั้นตอนการสร้างสรรค์ออกเป็น 5 ขั้นตอน (อารี พันธุ์มณี, 2552) ดังนี้

1. การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact - Finding) คือเริ่มรู้สึกกังวล หลงทาง แต่ยังไม่ระบุปัญหาไม่ได้
2. การค้นพบปัญหา (Problem - Finding) คือการค้นหา เมื่อคิดจนเข้าใจแล้วก็สามารถระบุได้ว่าปัญหาคืออะไร

3. การตั้งสมมติฐาน (Idea - Finding) คือการคิดและตั้งสมมติฐานและรวบรวมข้อมูลต่าง ๆ เพื่อทดสอบความคิด

4. การค้นพบคำตอบ (Solution- Finding) คือการทดสอบสมมติฐานจนกว่าจะพบคำตอบ

5. การยอมรับผลจากการค้นพบ (Acceptance - Finding) คือการยอมรับคำตอบที่พบ จะเห็นได้ว่า กระบวนการคิดของ Torrance นั้นสอดคล้องกับวิธีการทางวิทยาศาสตร์มาก

### ทฤษฎีของเดอบโน

เอ็ดวาร์ด เดอบโน (Edward de Bono) อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดนอกกรอบความคิดที่เคยรู้จักคุณไว้ การคิดนอกกรอบจะทำให้เกิดความคิดทางเลือกอื่น ๆ ที่ช่วยแก้ปัญหาที่ค้างคาให้ได้ผลตามที่ต้องการ De Bono แยกการคิดออกเป็นสองประเภท (อารี พันธมณี, 2552)คือ

1. การคิดในกรอบ (Vertical Thinking) คือการคิดเชิงตรรกะ การคิดเชิงวิพากษ์ และการคิดแบบเดิมของวิธีการทางวิทยาศาสตร์

2. การคิดนอกกรอบ (Lateral Thinking) คือ การคิดนอกกรอบแตกต่างจากความคิดแบบอุปาทานที่เคยครอบงำ อันจะนำไปสู่แนวคิดใหม่ ๆ มีทางเลือกมากขึ้นในการคิดนอกกรอบที่ทำให้มนุษย์สามารถแก้ปัญหาได้

เดวีส์ รวบรวมแนวคิดเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของนักจิตวิทยาที่ร่างทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ โดยแบ่งเป็นกลุ่มใหญ่ ๆ ได้ 4 กลุ่ม (อารี พันธมณี, 2552)ดังนี้

1. ทฤษฎีจิตวิเคราะห์ของความคิดสร้างสรรค์ นักจิตวิทยาเชิงวิเคราะห์หลายคน เช่น ฟรอยด์และคริส เสนอแนวคิดของการเกิดขึ้นของความคิดสร้างสรรค์ โดยโต้แย้งว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นผลมาจากความขัดแย้งในจิตใต้สำนึก

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงพฤติกรรม (Behavioral Creativity Theory) นักจิตวิทยาบางคนเชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่คุณเรียนรู้ คิดว่าเป็นสิ่งสำคัญที่จะต้องจัดหาสิ่งเร้าหรือสถานการณ์ที่เหมาะสมให้กับผู้คนที่ช่วยให้พวกเขาสร้างแนวคิดใหม่ ซึ่งหมายความว่านักจิตวิทยายังเชื่อในความสัมพันธ์ทางปัญญาด้วย นั่นคือความคิดที่ว่าสิ่งหนึ่ง (เช่น สิ่งเร้า) สามารถส่งผลกระทบต่ออีกสิ่งหนึ่ง (เช่น ความคิด) และนำไปสู่การเกิดขึ้นของสิ่งใหม่

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เชิงมนุษยนิยม (Humanistic Creativity Theory) นักจิตวิทยากลุ่มนี้เชื่อว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวมนุษย์ ผู้ที่สามารถพัฒนา

ความคิดสร้างสรรค์ของตนเองได้คือผู้ที่มีความจริงเป็นของตนเอง เป็นเรื่องเกี่ยวกับความรู้ในตนเอง ความพึงพอใจในตนเอง และการตระหนักถึงศักยภาพสูงสุดของตนเอง การที่มนุษย์จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างเต็มที่นั้นขึ้นอยู่กับ การสร้างเงื่อนไขหรือบรรยากาศที่เอื้ออำนวย บรรยากาศที่สร้างสรรค์ที่สำคัญรวมถึงความปลอดภัย มีจิตใจมั่นคงและชอบเล่นกับความคิด เปิดรับประสบการณ์ใหม่ๆ

4. ทฤษฎีอุต๋า (AUTA) เป็นแบบจำลองสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ส่วนบุคคลตามสมมติฐานที่ว่าความคิดสร้างสรรค์มีมาแต่กำเนิดในมนุษย์และสามารถพัฒนาต่อไปได้ การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามโมเดล AUTA (อารี พันธุ์ณี, 2552) ประกอบด้วย

4.1 การตระหนัก (Awareness) คือ ตระหนักถึงความสำคัญของการสร้างสรรค์ต่อตนเองและสังคมทั้งในปัจจุบันและอนาคต และตระหนักในความคิดสร้างสรรค์ของการมีอยู่ของตนเอง

4.2 ความเข้าใจ (Understanding) คือ ความรู้และเข้าใจประเด็นต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

4.3 เทคนิควิธี (Techniques) คือ ความเข้าใจในเทคนิคและวิธีการในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เทคนิคส่วนบุคคลและเทคนิคมาตรฐาน

4.4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) คือ การตระหนักในตนเอง ความพอใจในตนเอง ความมุ่งมั่นที่จะทำให้เต็มตามศักยภาพของตน ซึ่งรวมถึงการเปิดรับประสบการณ์แบบกำหนดเองทุกประเภท การดูแลเพื่อนมนุษย์และการสร้างสรรค์ตนเอง จากทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ทั้งหมดข้างต้น

สรุปได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถตามธรรมชาติที่ทุกคนมี ผู้คนสามารถพัฒนาความสามารถนี้ได้โดยการศึกษาในสภาพแวดล้อมที่สนับสนุนความคิดสร้างสรรค์และการคิดแบบสหวิทยาการ ทฤษฎีนี้เสนอว่าความคิดสร้างสรรค์ขึ้นอยู่กับโครงสร้างสมองบางอย่าง

### 2.3 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

นักวิชาการท่านศึกษาได้พูดถึงองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ เพราะความคิดสร้างสรรค์ว่ามีความสำคัญต่อระบบการจัดการการศึกษา ไว้ดังต่อไปนี้

Guilford, 1960, อ้างถึงในอารี พันธุ์ณี (2557)อธิบายถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ว่าประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) คือคุณภาพของการมีความคิดใหม่ๆ ซึ่งแตกต่างจากการคิดหรือการคิดธรรมดาทั่วไป ความคิดง่ายๆ เกิดจากการนำความรู้เก่ามาคิด ดัดแปลง ประยุกต์ให้กลายเป็นสิ่งใหม่

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือ จำนวนความคิดที่ไม่ซ้ำกันในหัวข้อเดียวกัน

2.1 ความคิดคล่องแคล่วด้านถ้อยคำ (Word fluency) ความสามารถในการใช้คำอย่างรวดเร็วและง่ายดาย

2.2 ความคิดคล่องแคล่วด้านการโยงสัมพันธ์ (Associational fluency) ความสามารถในการคิดคำที่เหมือนหรือเหมือนกันให้ได้มากที่สุดในเวลาที่กำหนด

2.3 ความคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional fluency) การแสดงออกคือความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค

2.4 ความคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fluency) ความสามารถในการคิดสิ่งที่คุณต้องการภายในระยะเวลาหนึ่ง

3. ความยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง ประเภทหรือรูปแบบที่สามารถจำแนกความคิดได้

4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือการปรุงแต่งหรือขยายความคิดหลัก โดยการคิดแบบละเอียดเพื่อให้มีความหมายมากขึ้น การคิดที่ซับซ้อนเป็นคุณสมบัติที่จำเป็นในการทำงานสร้างสรรค์ให้สำเร็จ มันขึ้นอยู่กับ

4.1 อายุ

4.2 เพศ

Torrance, 1962, อ้างถึงในชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555)กล่าวถึงองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ ว่าประกอบด้วย 3 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) คือความสามารถในการพูดอย่างรวดเร็วและง่ายดาย และคิดคำตอบมากมายในเวลาอันสั้น

2. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) คือความสามารถในการคิดวิธีแก้ปัญหาหลายวิธีในการทำสิ่งต่าง ๆ และวิธีมองสิ่งต่าง ๆ

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) คือคุณภาพของการคิดไอเดียใหม่ๆ มันต่างจากการพูดซ้ำในสิ่งที่คนอื่นพูด และไม่ซ้ำกับความคิดเห็นของคนส่วนใหญ่

Gopalakrishnan, 2008, อ้างถึงในชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555) อธิบายเกี่ยวกับองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. ความรู้สึกที่ไวต่อปัญหา (Problem sensitivity) รับรู้ปัญหาได้ดี
2. ความคิดคล่อง (Idea fluency) สามารถคิดได้อย่างรวดเร็วและเกิดความคิดใหม่ๆ
3. ความคิดริเริ่ม (Originality) ความสามารถในการคิดสิ่งใหม่ๆ ด้วยตนเอง ซึ่งเรียกว่าการเป็นผู้ริเริ่ม
4. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) ความสามารถในการหาคำตอบของปัญหาจากแหล่งต่างๆ
5. ศักยภาพในการพัฒนา (Drive) ความสามารถในการคิดให้สำเร็จ

ฉลอง สุนทรนนท์ (2558) จำแนกองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ที่เกี่ยวกับการสร้างงานศิลปะ (Art production) ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) การประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ ซึ่งต้องอาศัยความกล้าที่จะแสดงความคิดของตนเอง แล้วพัฒนาให้มีเอกลักษณ์แตกต่างไปจากเดิม
2. ความคิดคล่อง (Fluency) ความคิดที่เกิดจากอิสระในการคิดบ่อย ๆ ความสามารถในการทดลองและฝึกฝนความคิด การคิดอย่างคล่องแคล่วไม่ใช้การคิดอย่างมีเหตุผล แต่เป็นพัฒนาการของการคิดหลายรูปแบบ
3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) การคิดอย่างอิสระ ไม่ยึดติดกับรูปแบบใดรูปแบบหนึ่ง ไม่มีกฎเกณฑ์ตายตัว สิ่งนี้ทำให้เกิดความคิดที่หลากหลายที่สามารถปรับปรุงเปลี่ยนแปลง แก้ไข เพิ่มเติมได้ตลอดเวลา
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) การพิจารณาแต่ละส่วนอย่างถี่ถ้วนซึ่งอาจเป็นความคิดที่ขยายออกไป หรือความคิดของแต่ละคนด้วยกระบวนการคิดวิเคราะห์

ทน เขตกัน (2556) จำแนกองค์ประกอบของการคิดสร้างสรรค์ ออกเป็น 5 องค์ประกอบ ดังนี้

1. ความคิดแปลก ๆ แตกต่างจากความคิดง่าย ๆ ตรงที่พวกเขามีคุณสมบัติพิเศษหรือเพิ่มเติมจากคนอื่น ๆ
2. สมรรถภาพทางความคิด คือ ความสามารถในการคิดและกระทำอย่างกว้างและลึกเพื่อครอบคลุมเรื่องที่เกี่ยวข้องกับหัวข้อและหลักการ

3. ความคล่องและยืดหยุ่นในความคิด คือ ความสามารถในการเปลี่ยนการรับรู้หรือประสบการณ์ความคิดภายใต้เงื่อนไขที่เหมาะสม

4. การแยกประเด็นทางความคิด คือ ความสามารถในการคิดอย่างรอบคอบสามารถแยกความคิดและทำให้แต่ละบรรทัดของผลลัพธ์มีความกระชับ

5. การสังเคราะห์ คือ การสังเคราะห์คือความสามารถในการเห็นภาพว่าจะเกิดอะไรขึ้นกับความต่อเนื่องของความคิด พัฒนาความคิดที่สมบูรณ์และเป็นจริง

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556, น. 212-215) แบ่งองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ออกเป็น 6 องค์ประกอบ ดังนี้

1. คิดจินตนาการ (Imagination) การคิดถึงสิ่งที่ยังไม่เกิดขึ้น อาจจะยากหรือเป็นไปได้ แต่มันสามารถเป็นจริงได้ ซึ่งเป็นพื้นฐานการคิดในการสร้างสรรค์ผลงานต่าง ๆ และจำเป็นต้องมีแนวคิดอื่น ๆ เพื่อต่อยอดจินตนาการอันจะนำไปสู่การค้นพบหรือสร้างสรรค์ผลงานใหม่ ๆ ต่อไป

2. คิดคล่องแคล่วหรือการคิดเร็ว (Ideational fluency) เป็นการคิดและตอบสนองต่อสิ่งเร้า ความสามารถในการสังเกต รับรู้ และเข้าใจสิ่งต่าง ๆ ได้เร็วที่สุดคือคำตอบมากมาย

3. คิดยืดหยุ่น (Flexibility) การคิดให้กว้างไกล หลายทิศทาง หลายแง่มุม หลายรูปแบบ คำถามเดียวมีหลายคำตอบ สามารถจัดหมวดหมู่ความคิดได้หลากหลายและมีเกณฑ์เน้นปริมาณและคุณภาพของความคิด

4. คิดริเริ่ม (Original) ความสามารถในการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ ที่แตกต่างจากสิ่งอื่น ๆ ที่ไม่เคยมีใครคิดมาก่อน หรืออาจดัดแปลงให้แตกต่างไปจากเดิม

5. คิดละเอียดลออ (Elaboration) คิดอย่างรอบคอบว่าความสามารถในการดูรายละเอียดที่คนอื่นไม่เห็น รวมถึงการเชื่อมโยงสิ่งต่าง ๆ อย่างมีความหมาย

6. การสังเคราะห์ (Synthesis) การผสมผสานของเดิม ประยุกต์ และผสมผสานกันเพื่อสร้างสิ่งใหม่

ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์ (2555) ได้สรุปว่า ความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วยองค์ประกอบหลัก 3 ส่วน ดังนี้

1. ความคล่องแคล่วในการคิด (Fluency) ความสามารถในการสร้างคำตอบจำนวนมากในเวลาจำกัด



2. ความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)เป็นการคิดได้หลายทาง และหลายรูปแบบ

3. ความคิดริเริ่ม (Originality) คือความคิดใหม่ แตกต่างจากการคิดทั่วไปและไม่ซ้ำกับความคิดที่แพร่หลาย

รวมถึง อาร์วี รังสินันท์, 2532, อ้างถึงในลักขณา สิริวัฒน์ (2549) ได้เสนอองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ เป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1. ความคิดริเริ่ม (Originality) คือความคิดแปลกใหม่ นั่นเป็นวิธีคิดที่แตกต่างกัน สามารถดัดแปลงจากความคิดเดิมให้กลายเป็นสิ่งใหม่ได้

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือ การตอบสนองต่อสิ่งเร้าอย่างยืดหยุ่นที่สุด หรือความสามารถในการหาคำตอบที่ชัดเจนและตรงประเด็นที่สุด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือ วิธีคิดที่ยืดหยุ่นสามารถจำกัดความคิดของตัวเองในสถานการณ์ต่างๆ ได้ ช่วยเพิ่มความยืดหยุ่นในการคิดด้วยวิธีที่ไม่เหมือนใคร การหลีกเลี่ยงการทำซ้ำช่วยเพิ่มคุณภาพของความคิด

จากการศึกษาองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยขอแนะนำเสนอแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1960, อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี, 2557)ซึ่งประกอบด้วย 4 องค์ประกอบ ได้แก่

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)คือ ความสามารถของนักเรียนในการคิดหาคำตอบและสร้างท่าเต้นที่แปลกใหม่และแตกต่าง เป็นพฤติกรรมใหม่และไม่เหมือนใครที่จะไม่ทำซ้ำความคิดของเพื่อนร่วมชั้นคนอื่นเพื่อถ่ายทอดความคิดในรูปแบบหรือสถานการณ์ที่กำหนด มีเอกลักษณ์

2. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) คือความสามารถของนักเรียนในการคิดวิธีแก้ปัญหาและสร้างท่าเต้นที่หลากหลาย จับใจไม่ซ้ำใครในเรื่องเดียวกัน ความคิดถูกถ่ายทอดในทุกกิจกรรมอย่างรวดเร็ว ทันทีทันใด โดดเด่นและกระตือรือร้นตามรูปแบบหรือสถานการณ์ที่กำหนด

3. ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) คือความสามารถของนักเรียนในการคิดหาวิธีแก้ปัญหาและสร้างท่าเต้นที่มีรูปแบบ แง่มุม และลักษณะต่างๆ ที่หลากหลาย การไม่ยึดติดกับสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่มีอยู่โดยลำพังสามารถจำแนกเป็นกลุ่มตามรูปแบบหรือสถานการณ์ที่กำหนด แนวคิดที่ถ่ายทอดคือการปรับเปลี่ยนท่าทางที่มีอยู่เพื่อสร้างท่าทางใหม่จำนวนมากหรือการใช้วัสดุเพื่อสร้างท่าทางใหม่ตามเงื่อนไขที่กำหนด



4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) คือความสามารถของนักเรียนในการคิดหาแนวทางแก้ไขและสร้างทำต้นในทุกรายละเอียด ขยายส่วนประกอบของระบอบหลักให้สมบูรณ์ที่สุดตามรูปแบบหรือสถานการณ์ที่กำหนด ความคิดถ่ายทอดเป็นอิริยาบถที่สั่งและลงรายละเอียดเป็นเรื่องราวต่อเนื่องกัน หรือสร้างรูปแบบการเคลื่อนไหวให้ชัดเจน

ซึ่งสรุป องค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ได้ดังตาราง

ตาราง 1 สรุปองค์ประกอบและพฤติกรรมบ่งชี้ความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ที่	องค์ประกอบ	พฤติกรรมบ่งชี้
1	ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)	- เข้าใจภาษาท่าเป็นการแสดงกิริยาท่าทาง แทนคำพูดและอารมณ์ - เข้าใจการแสดงอารมณ์กับการแสดงละคร
2	ความคิดริเริ่ม (Originality)	- เข้าใจการเคลื่อนไหวท่ารำ นาฏยศัพท์ ละคร ได้ตามอิสระ - ปฏิบัติให้เข้ากับจังหวะดนตรีได้ - สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง โดยเน้นการถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์
3	ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)	- แสดงท่า โขน ละคร นาฏยศัพท์ ตามจังหวะอย่างสร้างสรรค์ - การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน
4	ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)	- ประดิษฐ์ท่าทางจากภาษาท่าและนาฏยศัพท์ (กิจกรรมกลุ่ม) - ออกแบบเครื่องแต่งกาย - เขียนบทอย่างสร้างสรรค์

#### 2.4 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

จากการศึกษามีนักวิชาการได้พูดถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้  
Jersild (1972, p. 153-158) ได้อธิบายถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์สามารถช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่างได้ดังนี้

1. ส่งเสริมสุนทรียภาพและให้เด็กรู้จักชื่นชม มีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นแบบอย่าง ปลูกฝังความสามารถทางสุนทรียภาพด้วยการยอมรับและชื่นชมผลงานของเด็ก

และให้เด็กเห็นว่าทุกสิ่งมีความหมาย กระตุ้นให้เห็นความแปลกจากโลกีย์ ฟังสิ่งที่ไม่เคยได้ยิน และหัดให้ลูกสนใจสิ่งรอบตัว

2. การผ่อนคลายทางอารมณ์ งานสร้างสรรค์เป็นวิธีผ่อนคลายและลดความเครียด

3. พัฒนาการของกล้ามเนื้อ เด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อมัดใหญ่ได้จากการเล่น ออกกำลังกาย ต่อบล็อกและกลิ้งเนื้อมัดเล็กด้วยเตคูพาจ ประดิษฐ์ภาพ ระบายสีด้วยนิ้ว ต่อจิ๊กซอว์ เล่นต่อเล็บ

4. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กชอบทำกิจกรรมและใช้สิ่งของต่างๆ ซ้ำๆ เพื่อสร้างสิ่งใหม่ๆ ครูควรจัดหา วัสดุต่างๆ ให้เด็กได้มีโอกาสทำการทดลอง

ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ (2556)กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญเพราะมันช่วยให้เราแก้ปัญหาได้ วิทยาศาสตร์เติบโตอย่างต่อเนื่องเนื่องจากมีสิ่งประดิษฐ์และวิธีแก้ปัญหามากมายที่ถูกสร้างขึ้นจากผลของสิ่งนั้น

ซนัท ธาตุทอง (2554, น. 54)ได้กล่าวถึงประโยชน์ของการคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ช่วยค้นหาวิธีแก้ไขปัญหาอย่างที่ไม่เคยมีมาก่อน
2. นวัตกรรมทางธุรกิจหรือสิ่งประดิษฐ์อย่างต่อเนื่อง
3. ช่วยค้นหาหรือได้รับสิ่งที่ดีกว่า
4. ช่วยให้ชีวิตดีขึ้น

สรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อความก้าวหน้าในด้านต่าง ๆ ตามความสนใจส่วนตัวและสังคม อำนวยความสะดวกในชีวิตและช่วยเหลือในเรื่องต่างๆ ที่เกิดขึ้น

## 2.5 ระดับความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์มณี (2557)กระบวนกรสร้างสรรค์ อาจเกิดขึ้นโดยบังเอิญหรือตั้งใจก็ได้ สิ่งนี้สามารถบรรลุผลได้ด้วยการศึกษา การฝึกอบรม การระดมสมอง และการค้นพบที่ยิ่งใหญ่กว่าครั้งหนึ่งของโลก ระดับของความคิดที่นอกเหนือจากความต้องการที่จะค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่เกิดจากการค้นพบโดยบังเอิญหรือการค้นพบสิ่งใหม่ ๆ สามารถแบ่งออกเป็น 3 ระดับคือ

1. ความคิดสร้างสรรค์ระดับต้น เป็นแนวคิดฟรี แปลกใหม่ แต่ไม่เกี่ยวข้องกับคุณภาพและการประยุกต์ใช้
2. ความคิดสร้างสรรค์ระดับกลาง เป็นความคิดที่เริ่มนึกถึงคุณภาพของผลงานและนำไปใช้ได้

3. ความคิดสร้างสรรค์ระดับสูง เป็นความคิดที่เกิดจากการสรุปข้อค้นพบเฉพาะเพื่อนำมาสร้างเป็นหลักการ นำไปสู่การประกอบอาชีพต่างๆ

การเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในระดับประถมศึกษาตอนปลาย ควรได้รับการพัฒนาในระดับกลางเพื่อขยายไปสู่การคิดลำดับที่สูงขึ้นในระดับมัธยมศึกษา

#### 2.6 ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

Gopalakrishnan, 2008, อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี (2557) อธิบายถึงลักษณะเฉพาะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ดังนี้

1. มีอำนาจตัดสินใจอย่างอิสระ
2. เห็นตัวเองแตกต่างจากคนอื่น
3. ทำมากกว่าสั่ง
4. แสดงความจริงใจ
5. รับตัวได้ดีกับสถานการณ์ต่างๆ

Heney, 2001, อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี (2557) ได้อธิบายถึงลักษณะของบุคคลที่มีความคิดอย่างสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1. คิดบวกและมองโลกในแง่ดี
2. ร่าเริง
3. มีแรงจูงใจและความมีความรับผิดชอบ
4. ไวต่อสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

Fromm, 1963, อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี (2557) ได้อธิบายถึง ลักษณะของบุคคลที่มีความคิดอย่างสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เมื่อเห็นสิ่งแปลกใหม่จะเกิดความรู้สึกพิศวง (Capacity of being puzzled)
2. มีสติ (Ability to concentrate)
3. ความสามารถในการยอมรับความไม่แน่นอน ความขัดแย้งและความตึงเครียดคืออะไร (Ability to accept conflict and tension)
4. เต็มใจที่จะทำสิ่งใหม่ๆ ทุกวัน (Willingness to be born everyday)

Garison, 1954, อ้างถึงในอารี พันธุ์มณี (2557) ได้กล่าวถึงบุคคลที่มีลักษณะความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. ผู้สนใจปัญหา ยอมรับการเปลี่ยนแปลงและไม่ย่อท้อต่อปัญหาที่เกิดขึ้น กล่าวเผชิญกับปัญหา

2. ผู้ที่มีความสนใจหลากหลายติดตามเหตุการณ์รอบตัวและมักให้ความสนใจกับการเรียนรู้และแสวงหาความรู้เพิ่มเติมจากช่องทางต่างๆ 3. เป็นคนชอบคิดหาวิธีแก้ปัญหาหลายทาง

3. เป็นคนชอบคิดหาวิธีแก้ปัญหาหลายทาง

4. สุขภาพร่างกายและจิตใจ เขาสนใจในสิ่งใหม่ๆ ที่เขาพบเจอ มีความอยากรู้อยากเห็นอย่างมากและมีความทรงจำที่ดี

5. เป็นคนที่ยอมรับและเชื่อในบรรยากาศและสถานการณ์ที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

บางคนมีความคิดสร้างสรรค์มาก บางคนปานกลาง และบางคนอยู่ในระดับที่ต่างกักัน คนที่มีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างจากคนอื่นในหลายๆ ด้าน ตัวอย่างเช่น บางคนเก่งในการคิดไอเดียใหม่ๆ ในขณะที่บางคนไม่เก่งเท่า บางคนแสดงความคิดได้ดีมาก ในขณะที่บางคนไม่เก่งเท่า บางคนเก่งมากในการทำสิ่งต่าง ๆ เกิดขึ้นในขณะที่คนอื่น ๆ ไม่เก่งเท่า ดังนี้ (โชดก เก่งเขตรกิจ, 2551, อ้างอิงในทน เขตกัน, 2556)

1. คิดอย่างมีอิสระ คิดและไม่ทำตามกฎเกณฑ์มากเกินไป แต่มีเหตุผลในการสำรวจข้อมูลข้อเท็จจริงอยู่เสมอ เมื่อมีไอเดียเกิดขึ้น ให้ลองทำตามนั้นและพิสูจน์ด้วยเวลา

2. ใจกว้างและมองโลกในแง่ดี รู้จักวิเคราะห์ จำแนก ค้นหาส่วนที่มีคุณค่าจากความคิดที่ตรงกันข้ามของผู้อื่น นำไปใช้ และรับประโยชน์จากสิ่งนั้น

3. อารมณ์หนักแน่นมั่นคง ไม่อ่อนไหว ยึดหลักขันติธรรม ไม่โกรธง่าย ไม่ฉุนเฉียวหรือไม่พอใจเพราะคำติเตียนของผู้อื่น

เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะที่แตกต่างจากเด็กปกติ โดยจะพฤติกรรมดังนี้ (อารี พันธุ์ณี, 2557)

1. อยากรู้อยากเห็น

2. ชอบสังเกต

3. ชอบถามคำถามที่แปลก

4. มีความสนใจทุกครั้งที่ได้พบเจอ

5. ชอบแสดงออก

6. ร่าเริง

7. ตั้งใจทำในสิ่งที่สนใจ

8. ชอบใช้ความคิดเพราะสนุกกับการคิด

## 9. เป็นตัวเอง

สรุปได้ว่าคนที่มีความคิดสร้างสรรค์มีลักษณะเฉพาะคือผู้ที่มีความคิดอิสระ ใจกว้าง มองโลกในแง่ดี อารมณ์มั่นคง ไม่อ่อนไหว ใฝ่ต่อการเรียนรู้ กล้ายอมรับความจริง สามารถวิเคราะห์ ปัญหาได้อย่างลึกซึ้ง และแสวงหาความรู้อย่างต่อเนื่อง รู้วิธีการวางแผนและทำงานที่ละขั้นตอน ควรควรเข้าใจนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง และควรส่งเสริมและพัฒนาศักยภาพของตนให้เต็ม ศักยภาพพร้อมทั้งส่งเสริมและอบรมบ่มเพาะให้นักเรียนคนอื่นแสดงพฤติกรรมสร้างสรรค์ด้วย

### 2.7 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นได้จากการคิด การปฏิบัติด้วยความตั้งใจ สนใจอย่างมุ่งมั่น จึงสามารถส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ได้ดังนี้(อารี พันธุ์ณี, 2557)

#### 1.แนวทางการส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

1. ส่งเสริมพัฒนากรอบความคิด ขั้วเคลื่อนการพัฒนากรอบความคิด A Growth Mindset for Creative and Development Work เชื่อในพรสวรรค์ทางปัญญาและความคิดสร้างสรรค์ที่สามารถสร้างขึ้นได้จากการเรียนรู้ ดังนั้น จึงให้ความสำคัญกับความอุตสาหะในการเอาชนะปัญหา การมองปัญหา และความท้าทาย นี่คือนโอกาสในการเรียนรู้และพัฒนาโมเดล/โมเดล มี Growth Mindset อดทนต่ออุปสรรค ดังนั้น การเรียนรู้จึงเป็นสิ่งสำคัญ

2. เพื่อส่งเสริมการพัฒนาระบบการคิดโดยเน้นกระบวนการคิดเชิงสร้างสรรค์ การคิดคล่องตัว การคิดแบบยืดหยุ่น การคิดละเอียด การคิดแก้ปัญหา และการคิดที่ไม่ยอมแพ้ต่อปัญหา เน้นกระบวนการคิด

3. ส่งเสริมการพัฒนาบรรยากาศ โดยเสนอหลักการจัดบรรยากาศที่ปลอดภัย อบอุ่น มั่นคง ยอมรับคุณค่าความเป็นมนุษย์โดยปราศจากการคุกคาม กระตุ้นให้เกิดความกลัว และการยอมรับคำตำหนิและส่งเสริมความเป็นอิสระ ส่งเสริมให้คิด ทำ แสดงความคิดเห็นและความรู้สึกที่แท้จริงและเสริมสร้าง การส่งเสริมความชื่นชมในความคิดและผลงานทำให้เกิด ความรู้สึกที่ดี ความมั่นใจ และกล้าที่จะแสดงความคิดสร้างสรรค์

4. ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลิตภัณฑ์โดยเน้นส่งเสริมกระบวนการคิด ได้ทั้ง ปริมาณและคุณภาพ นำความคิดไปปฏิบัติ ทำด้วยการเรียนรู้ด้วยการกระทำ ความคงทนที่นำไปสู่ การเรียนรู้ทำให้สามารถสร้างสิ่งประดิษฐ์และใช้ประโยชน์ได้ เช่น ส่งเสริมให้มีการแข่งขัน สร้างสรรค์หรือออกแบบผลิตภัณฑ์ และการทำสัญลักษณ์ของกลุ่มจากผลงานที่คิดได้หรือนำไป เป็นลายเสื้อ จาน ชาม ฯลฯ จะเป็นกำลังใจให้ผู้ผลิต ความท้าทายคือการคิดหาไอเดียใหม่ๆ

5. ส่งเสริมการพัฒนาคำถามเชิงยั่วยุ (Provocative Question) การกระตุ้นความคิดผ่านการถามคำถามจะทำให้คนกล้าคิด กล้าตอบ เพราะมีคำตอบที่ถูกต้องมากกว่าหนึ่งข้อ แต่การมีคำตอบที่เป็นไปได้มากกว่าหนึ่งคำตอบหรือหลายคำตอบนั้นกระตุ้นให้คิด มั่นใจมากขึ้น

อารี พันธุ์ณี (2557) ได้เสนอแนวทางการส่งเสริมพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. เริ่มจากตัวเอง พัฒนาตัวเอง ต้องเริ่มจากใจและต้องพัฒนาตัวเองก่อน
2. เชื่อมั่นในตนเอง เชื่อว่าเรามีความคิดสร้างสรรค์ ความคิดสร้างสรรค์พัฒนาได้ "เราเป็นอย่างไรที่เราคิด เป็นเราคิด เราจึงเป็น"
3. เป็นไปไม่ได้ที่จะล้มเลิกความคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องใหญ่ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่มาโดยธรรมชาติ เด็กไม่สามารถฝึกฝนได้ มีเพียงคนรวยและฐานะดีเท่านั้นที่สามารถสร้างสรรค์ได้

4. ฝึกคิดบวก สิ่งใดเกิดขึ้นย่อมดีเสมอ ชีวิตของคุณจะเปลี่ยนไป

นอกจากนี้เพื่อช่วยให้ผู้คนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น เราจำเป็นต้องศึกษา พัฒนา และส่งเสริมสิ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ สิ่งนี้เกี่ยวข้องกับการค้นคว้า ทำความเข้าใจ และสนับสนุนสิ่งทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์เป็นไปได้อีก มีบางสิ่งที่เราต้องทำเพื่อให้สิ่งนี้เกิดขึ้นดังนี้

Torrance, 1960, อ้างอิงใน อารี พันธุ์ณี (2557) การวิจัยการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เริ่มต้นจากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ ดังนั้นจึงจำเป็นต้องศึกษา การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เพื่อเป็นแนวทางในการเสริมสร้างความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ๆ เพื่อการเติบโตอย่างต่อเนื่องสู่วัยผู้ใหญ่

1. วัยก่อนเข้าเรียน ในวัยก่อนเข้าเรียนเป็นเด็กที่มีอายุในช่วงแรกเกิดถึง 6 ปี ซึ่งแบ่งได้ พัฒนาการความคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

1.1 เมื่อแรกเกิด ทารกเริ่มพยายามเลียนแบบเสียงและจังหวะ เมื่ออายุได้ 2 ขวบ พวกเขาจะเริ่มสำรวจและเรียนรู้เพิ่มเติม เนื่องจากในวัยนี้ เด็กทารกมีความอยากรู้อยากเห็น และต้องการประสบการณ์ทุกอย่าง ทารกบางคนมีความกระฉับกระเฉงและกระฉับกระเฉงมากกว่า ในขณะที่บางคนเฉยเมยและผ่อนคลายมากกว่า

1.2 อายุ 2 ปี ถึง 4 ปี เด็ก ๆ เรียนรู้เกี่ยวกับโลกโดยการทดลองด้วยมือและเล่นอย่างมีจินตนาการ เด็กสามารถสัมผัสกับพลังงานเหลือเฟือและเปลี่ยนจากกิจกรรมหนึ่งไปอีกกิจกรรมหนึ่งอย่างต่อเนื่อง ซึ่งช่วยให้พวกเขาพัฒนาความรู้สึกของตนเอง ในวัยนี้ เด็กมักจะสามารทำสิ่งที่เกินความสามารถในปัจจุบัน ซึ่งอาจทำให้เกิดความรู้สึกโกรธและหงุดหงิดได้



1.3 อายุ 4 ปี ถึง 6 ปี เด็กๆ สนุกกับการเล่น วางแผน และทำงานร่วมกัน พวกเขาเรียนรู้เกี่ยวกับบทบาทของผู้ใหญ่ผ่านการแสดงละคร เมื่อพวกเขามีความอยากรู้อยากเห็นมากขึ้น เด็กๆ ก็ลองเล่นบทบาทสมมติต่างๆ และสำรวจจินตนาการของพวกเขาเอง นี่เป็นเพียงการใช้ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในวัยนี้เพียงผิวเผิน

2. ระดับประถมศึกษา ในวัยประถมศึกษาเป็นวัยที่มีอายุในช่วง 6 ปี ถึง 12 ปี ซึ่งได้พัฒนาการความคิดออกเป็น 3 ระยะ ดังนี้

2.1 อายุ 6 ปี ถึง 8 ปี จินตนาการสร้างสรรค์ของเด็กกลายเป็นความจริง เขาพยายามอธิบาย แม้ว่าเขากำลังเล่นอยู่ เด็กวัยนี้ชอบที่จะเรียนรู้จริงๆ ดังนั้นควรมอบประสบการณ์ที่ทำให้ทายและสนุกสนานให้กับเด็กวัยนี้ สิ่งนี้จะช่วยพัฒนาความอยากรู้อยากเห็นของคุณ

2.2 อายุ 8 ปี ถึง 10 ปี เด็กๆ ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสำรวจความสามารถของตนเองและค้นหาสิ่งๆ ที่พวกเขาสามารถทำได้เป็นพิเศษ พวกเขาอาจรู้สึกวิตกกังวลเมื่อเปรียบเทียบกับคนที่ประสบความสำเร็จมากกว่า อย่างไรก็ตาม ความสามารถและความอยากรู้อยากเห็นของพวกเขาจะเพิ่มขึ้นเมื่อพวกเขาได้รับประสบการณ์ใหม่ๆ

2.3 อายุ 10 ปี ถึง 12 ปี เด็กชอบสำรวจและค้นคว้า ผู้หญิงชอบอ่านหนังสือและเล่นเป็น และผู้ชายชอบเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ช่วงความสนใจจะยาวขึ้น ความสามารถทางศิลปะและดนตรีพัฒนาขึ้นอย่างรวดเร็ว เด็กชอบที่จะลองทุกอย่างเพื่อหาประสบการณ์ แต่มักขาดความมั่นใจในการปฏิบัติงานของตนเอง

อารี พันธมณี (2552) ได้ศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และมัธยมศึกษาปีที่ 1, 2 และ 3 จำนวน 2,918 คน ซึ่งมีผลการศึกษา ดังนี้

1. พัฒนาการความคิดคล่องแคล่วในช่วงชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ถึงมัธยมศึกษาปีที่ 3 มีลักษณะคงที่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และจะพัฒนาสูงสุดในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วจะลดต่ำสุดในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และจะเริ่มสูงขึ้นในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

2. พัฒนาการความคิดริเริ่มเริ่มพัฒนาสูงขึ้นระหว่างชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และจะต่ำลงในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 แล้วพัฒนาสูงสุดในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

3. พัฒนาการความคิดละเอียดลออค่อนข้างจะคงที่ในชั้นประถมศึกษาปีที่ 5-6 และจะพัฒนาสูงขึ้นในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 แล้วลดต่ำสุดในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และเริ่มพัฒนาสูงขึ้นอีกในชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3

จากการศึกษาพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ นักวิจัยพบว่าเด็กชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นกลุ่มอายุที่ดีที่สุดในการศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์ เพราะนักวิจัยเรียกกลุ่มวัยนี้ในแง่



ความสามารถ ความคิดสร้างสรรค์เริ่มลดลงตามอายุ ดังนั้นผู้วิจัยจึงเลือกนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นประชากรในการศึกษาวิจัย

## 2.8 การประเมินความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่แค่การจดจำเพื่อทราบระดับความคิดสร้างสรรค์ของลูกคุณ และให้ข้อมูลสำหรับการสอนและกิจกรรมที่จะพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของลูกคุณไปสู่ระดับที่สูงขึ้น นอกจากนี้ยังปิดกั้นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เชื่อว่าผลการวัดความคิดสร้างสรรค์จะทำให้การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สมบูรณ์ยิ่งขึ้น

Torrance, 1970, อ้างถึงในอารี พันธุ์ณี (2557) วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กโดยการระบุหัวข้อสามารถใช้เป็นแนวทางในการสังเกตคนที่มีความคิดสร้างสรรค์สูง แม้จะสอดคล้องกับการทดลองครั้งที่สอง เช่น การสังเกตความสามารถในการใช้เวลาอย่างมีประสิทธิภาพเมื่อไม่มีสิ่งรบกวน นักเรียนสามารถทำงานนอกเหนือไปจากงานที่ได้รับมอบหมายด้วยวิธีใหม่ๆ และแสดงความกล้าลองกล้าเสี่ยง เป็นต้น การประเมินความคิดสร้างสรรค์ที่กล่าวถึงทั้งหมดสรุปได้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง วิธีการที่วัดได้หลายวิธี ทดลองสร้างสรรค์ เลียนแบบ ปรับปรุงตกแต่งสิ่งต่าง ๆ โดยการสังเกตอากัปกริยาของนักแสดง การแสดงละคร การใช้คำบรรยายและบรรยายให้เห็นภาพชัดเจน การเล่าเรื่อง การประดิษฐ์เรื่องใหม่ การละเล่น การแสดง การชื่นชมความงาม เป็นต้น อย่างไรก็ตาม ไม่มีแบบทดสอบเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ในเด็กทุกวัยและทุกระดับ ตัวอย่างเช่น เด็กโตมักไม่ค่อยสนใจทำการบ้านและทำคะแนนได้ต่ำกว่าเด็กเล็ก เนื่องจากเด็กเล็กมีความสนใจและมีจินตนาการมากกว่า ในขณะที่เด็กโตจะสนใจความเป็นไปได้ที่เป็นจริงมากกว่า มีเหตุผลมากขึ้นด้วย

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพตามสิ่งเร้าที่กำหนดเพื่อให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ และสิ่งเร้าที่สามารถสื่อความหมายและกำหนดให้เด็กได้อาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพ

3. การหยดหมึก (Inkblots) หมายถึง การให้เด็กดูรูปที่หยดหมึก แล้วนึกถึงภาพที่เห็น มักใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษา เพราะเด็กสามารถอธิบายได้ดี

4. การเขียนเรียงความและงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความในหัวข้อเฉพาะ นักจิตวิทยาเห็นด้วยกับการประเมินผลงานของนักเรียนว่าเด็กวัยประถมมีความสำคัญมาก หรือจัดเป็นช่วงสำคัญของการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ เด็กมีความสนใจในการเขียนเชิงสร้างสรรค์และการแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ทางศิลปะ

5. การทดสอบคือการให้เด็กทำการทดสอบมาตรฐานความคิดสร้างสรรค์ เป็นผลการวิจัยในลักษณะของความคิดสร้างสรรค์ Creativity Quiz มีทั้งสื่อที่ใช้ภาษาและสื่อภาพ ส่งเสริมให้เด็กกล้าแสดงออกอย่างสร้างสรรค์ มีเวลาจำกัด ปัจจุบันเป็นที่นิยมมากขึ้น

5.1 Torrens Creativity Test Torrens สร้างการทดสอบย่อยที่เรียกว่า Torrens Creativity Test Torrens เรียกกันว่า "ภาคต่อ" กิจกรรมพร้อมคำอธิบายแนวข้อสอบจะ เน้นให้นักเรียนสนุกกับกิจกรรม สร้างความรู้สึกรุนแรงไม่ต้องกลัวในการทำกิจกรรม ใช้แบบทดสอบ ได้ตั้งแต่ระดับอนุบาลจนถึงระดับอุดมศึกษา แบบทดสอบนี้ประกอบด้วย แบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์ทางด้านภาษา และแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ทางด้านรูปภาพ

5.2 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Wallach และ Kogan แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Wallach และ Kogan ประกอบด้วยแบบทดสอบสั้นๆ ใช้ เวลา 55 นาที

5.3 แบบทดสอบความคล่องแคล่วของกิลฟอร์ด การทดสอบนี้ดำเนินการโดย กิลฟอร์ดและเพื่อนร่วมงานที่มหาวิทยาลัยเซาเทิร์นแคลิฟอร์เนีย ตามโครงสร้างอิมพีแดนซ์เน้นการ วัดปัจจัยในแต่ละเซลล์เพื่อคิดเกี่ยวกับการกระจาย (Divergent Thinking) สมอซึ่งมีสามมิติ ได้แก่ เนื้อหา ลักษณะการคิด และผลผลิต มีขั้นตอนที่สำคัญบางประการในการทดสอบความคิด สร้างสรรค์ของกิลฟอร์ดซึ่งสามารถสรุปได้ดังนี้

5.3.1 กำหนดเป้าหมายเพื่อวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ความคิด สร้างสรรค์ของเด็ก หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการคิดจากหลายมุมมอง ซึ่งเกิดจากการ เชื่อมโยงสิ่งที่เกี่ยวข้องผ่านการกระตุ้น สามารถนำไปแก้ปัญหาและประยุกต์ใช้ได้

5.3.2 การกำหนดกรอบการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ความคิด สร้างสรรค์ของเด็กมี 4 องค์ประกอบ ได้แก่ การคิดเชิงรุก ความคิดริเริ่ม การคิดแบบยืดหยุ่น

5.3.3 สร้างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยตั้งคำถามสถานการณ์ หรือรูปภาพแล้วคิดว่ารูปภาพคืออะไรและตอบเป็นคำตอบที่แสดงองค์ประกอบทั้ง 4 ของความคิด สร้างสรรค์

5.3.4 ทดลองกับกลุ่มตัวอย่างโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ เพื่อนำการวัดความคิดสร้างสรรค์ไปให้ผู้เชี่ยวชาญและผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบทบทวนและให้ คำแนะนำ ตรวจสอบและทดสอบกับตัวอย่างเด็ก

5.3.5 การทดสอบภาคปฏิบัติ เมื่อวิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ พบว่า มีคุณภาพตามมาตรฐานที่คาดหวัง ดังนั้นให้ใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์กับกลุ่มเป้าหมายจริง แบบทดสอบวัดเกณฑ์การให้คะแนน

ความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด มีเกณฑ์การให้คะแนน (Torrance, 1970, อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2557) ดังนี้

1. คะแนนความคล่องแคล่วทางจิตให้คะแนนตามจำนวนคำตอบ ตอบข้อกำหนดของคำถามแต่ละข้อให้ถูกต้อง และแต่ละคำตอบมีค่า 1 คะแนน ไม่ว่าคำตอบเหล่านี้จะซ้ำกับคำตอบของผู้อื่นหรือไม่ 5 คะแนนสำหรับคำตอบที่ถูกต้อง 10 คะแนนสำหรับคำตอบที่ถูกต้อง 10 คะแนนสำหรับคำตอบที่ถูกต้อง

2. คะแนนความยืดหยุ่นทางจิตจะให้คะแนนตามจำนวนกลุ่มหรือจำนวนทิศทางคำตอบ จัดให้อยู่ในกลุ่มเดียวกันโดยนำคำตอบไปในทิศทางเดียวกันหรือมีความหมายเหมือนกัน หลังจากจัดแล้วให้นับจำนวนกลุ่มและให้กลุ่มละ 1 คะแนน

3. คะแนนการให้คะแนนเดิมเป็นส่วนกับความถี่ของคำตอบ คำตอบซ้ำๆ ใดๆ จะได้รับคะแนนเพียงเล็กน้อยหรือไม่มีเลย ถ้าตบน้อยกว่าคนอื่นหรือไม่ซ้ำคนอื่นจะได้คะแนนมากขึ้น

4. Refined Thinking Score เป็นคะแนนวัดความสามารถในการคิดอย่างละเอียด สามารถตีความภาพได้ชัดเจน

สรุปได้ว่าการวัดความคิดสร้างสรรค์มีหลายวิธี เช่น การสังเกต การใช้หมึก ฯลฯ การเขียนเรียงความ การทดสอบ และวิธีที่ได้รับความนิยมในการวัดผลคือการทดสอบโดยใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ ในประเทศไทย นักจิตวิทยาและนักการศึกษาจากต่างประเทศมีแนวคิดในการปรับเปลี่ยนคำสั่ง แสดงตัวอย่าง และปรับเปลี่ยนสิ่งเร้าที่กำหนด นักวิจัยจึงทำการทดสอบกิลด์ฟอร์ด เพื่อเป็นแนวทางในการศึกษาและออกแบบแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์เกณฑ์ที่ใช้ Guildford Rating Scale (Guildford, 1967, อ้างอิงในชนันธร หิรัญเชาว์, 2562)

## 2.10 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

### งานวิจัยในประเทศ

วิรัตน์ แก้วสุด (2557) ได้ศึกษาการพัฒนายุทธศาสตร์การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์ และทฤษฎีชินเน็คติกส์ เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะ กลุ่มตัวอย่างเป็นนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 โดยมีกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมผลการวิจัย ผลการวิจัย 1. กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ การกำหนดผลลัพธ์

ประกอบด้วยองค์ประกอบเชิงกลยุทธ์ 2 ส่วน ได้แก่ 1) กระบวนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้น คือ ขั้นตอน  
 ปรายความคิด ขั้นสำรวจสิ่งที่ไม่คุ้นเคย ขั้นสร้างสิ่งใหม่ ขั้นประยุกต์แนวคิด และสรุปความรู้ 2)  
 การจัดการสิ่งแวดล้อม ได้แก่ การจัดสภาพแวดล้อมภายในและภายนอกห้องเรียน ผลการประเมิน  
 ของผู้เชี่ยวชาญพบว่ากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้มีการปรับตัวในระดับสูงโดยบูรณาการทฤษฎีคอน  
 สตรัคติวิซึมและทฤษฎีซิมไบโอซิสโดยบูรณาการทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึมทำให้การจัดการเรียนรู้  
 เป็นไปตามกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ หลังการทดลอง ความสามารถในการสร้างสรรค์นวัตกรรม  
 ของกลุ่มทฤษฎีครอบคลุมสูงกว่ากลุ่มควบคุม โดยบูรณาการทฤษฎีคอนสตรัคติวิสต์และทฤษฎี  
 สังเคราะห์หลังการทดลอง การสร้างสรรค์ทางศิลปะสูงกว่ากลุ่มควบคุม

ศุภฤตา ภูระหงษ์ (2557) ได้ศึกษาการพัฒนาทักษะการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดย  
 ใช้แนวคิดทอรัแนส ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน เพื่อสร้าง หาประสิทธิภาพกิจกรรม  
 และศึกษาผลการใช้กิจกรรมที่ส่งเสริมเสริมความคิด สร้างสรรค์โดยใช้แนวคิดทอรัแนสผ่านงาน  
 ศิลปะ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษา ปีที่ 5 จำนวน 24 คน ซึ่งได้มาโดยการเลือกแบบ เจาจะจง  
 ผลการศึกษา พบว่าการใช้แนวคิดของ Torrens ในศิลปะวัฒนธรรมอาเซียนส่งเสริมกิจกรรมที่  
 สร้างสรรค์ มีกิจกรรมต่างๆ เช่น การสังเกต การเปรียบเทียบ การอภิปราย การระดมความคิด การ  
 วาดภาพ และการสาธิต กระบวนการประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) การค้นหาความจริง 2) การ  
 ค้นหาคำถาม 3) สมมติฐาน 4) การค้นหาคำตอบ 5) การยอมรับผลลัพธ์ กิจกรรมต่างๆ เหมาะสม  
 ที่สุดสำหรับระดับนี้ และประสิทธิภาพคือ 86.4285.11 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ ที่ระดับนัยสำคัญทางสถิติ  
 0.01 ความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนและระดับความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

รสริน อะปะหัง (2558) ได้ศึกษาการพัฒนายุทธศาสตร์การจัดการเรียนรู้โดยบูรณาการ  
 ทฤษฎีการสร้างความรู้และทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์ เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน  
 และความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนประถมศึกษาปีที่ 6 โดยมีทั้งกลุ่มทดลองและ  
 กลุ่มควบคุม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยประกอบด้วย 1) แผนการจัดการเรียนรู้ 2) แบบทดสอบวัด  
 ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ 3) แบบทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ ทางคณิตศาสตร์  
 4) แบบวัดเจตคติต่อการเรียนวิชาคณิตศาสตร์ ใช้แบบแผนการทดลองแบบ pretest - posttest  
 control group design ผลการวิจัยสรุปได้ดังนี้ 1. ผลการพัฒนากลยุทธ์การจัดการเรียนรู้  
 คณิตศาสตร์ 5 ส่วน ได้แก่ 1) เป้าหมายของกลยุทธ์ 2) แนวคิดทฤษฎีพื้นฐาน 3) หลักการของกล  
 ยุทธ์ 4) องค์ประกอบของกลยุทธ์กระบวนการเรียนรู้ประกอบด้วย 5 ระยะการเรียนรู้ ได้แก่ ระยะฮิว  
 ริสติก ขั้นแสวงหาความรู้ใหม่ ขั้นค้นพบความรู้ ขั้นสร้างสรรค์แบบฝึกหัด ประยุกต์แนวคิด 5) การ  
 ประเมินกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้แบบผู้เชี่ยวชาญ ผลการประเมินกลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ คือ 2.

ผลการใช้กลยุทธ์การจัดการเรียนรู้ พบว่า 1) กลุ่มทดลองมีคะแนนสูงกว่าผลการเรียนเฉลี่ย หลังกลุ่มควบคุมการเรียนรู้อีก 2) ความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของกลุ่มทดลองหลังเรียนมีค่าเฉลี่ยสูงกว่า นักเรียนกลุ่มควบคุม

ฉัตรติยา ลังการรัตน์ (2560) ได้ศึกษาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดระยอง เพื่อวิเคราะห์องค์ประกอบปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ และ) พัฒนาโมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุปัจจัยที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ผลการวิจัยมีดังนี้ 1. ปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ได้แก่ ปัจจัยคุณลักษณะภายในและปัจจัยสิ่งแวดล้อมภายนอก ตัวแปรที่มีน้ำหนักปัจจัยด้านคุณลักษณะภายในสูงที่สุด คือ แรงจูงใจให้บรรลุผลสำเร็จตัวแปรที่มีน้ำหนักปัจจัยสิ่งแวดล้อมภายนอกมากที่สุด คือ การสอนของครู ให้น้ำหนักเท่ากับ 0.83 2. ความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะประกอบด้วยความคล่องแคล่ว น้ำหนักองค์ประกอบของความคิดริเริ่ม ความยืดหยุ่น และการคิดอย่างละเอียดอยู่ระหว่าง 0.26 ถึง 0.98 และด้านที่มีน้ำหนักองค์ประกอบสูงสุดคือด้านความคล่องแคล่ว 3 แบบจำลองเชิงสาเหตุของปัจจัยระดับมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนที่ปรับด้วยแบบจำลองทางเศรษฐศาสตร์นั้น สอดคล้องกับข้อมูลเชิงประจักษ์ ปัจจัยที่ส่งผลโดยตรงต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะคือปัจจัยด้านคุณลักษณะภายใน ปัจจัยที่ส่งผลทางอ้อมต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะ ได้แก่ ปัจจัยสิ่งแวดล้อมภายนอก ผ่านคุณสมบัติภายใน

ศิริภาณี กลาประพันธ์ (2560) ได้ศึกษาการพัฒนาคู่มือการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิดส์ ร่วมกับการเรียนแบบร่วมมือ ตามหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเอง ความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการโปรแกรมเบื้องต้น ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 โดยใช้กลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุม ผลการวิจัยพบว่า ดัชนีประสิทธิผลของคู่มือการสอนทักษะการปฏิบัติ Davis ร่วมกับสหกรณ์ที่มีระดับความมีวินัยในตนเองสูงกว่าระดับที่กำหนดหมายถึงคะแนนความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนมากกว่าตัวแปรวิธีการสอนและตัวแปรความสามารถในการเรียนรู้ก่อนหน้าที่ได้ตอบกันเพื่อให้ได้คะแนนเฉลี่ยความมีวินัยในตนเอง มีความคิดสร้างสรรค์และผลการเรียนแตกต่างกันอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

### งานวิจัยต่างประเทศ

Wood Colin (2006, pp. 96-113) ได้พัฒนาชุดกิจกรรมการเรียนรู้ และการค้นคว้าผลลัพธ์ของการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ทำให้นักเรียนทำงานร่วมกันเพื่อถามคำถามที่เกี่ยวข้อง



กับวิทยาศาสตร์และเคมี จากนั้นให้นักเรียนเข้าใจปัญหาและหาทางออกจากการเรียนรู้แบบร่วมมือ นักเรียนมีความคิดแก้ปัญหาที่มีความสามารถในการคิดแก้ปัญหา และความสามารถในการคิดสร้างสรรค์

Abdulrahman M Al-Zahrani (2015, pp. 133-148) ศึกษาผลกระทบของการเรียนการสอนในชั้นเรียนต่อการฝึกฝนอย่างสร้างสรรค์ กลุ่มเป้าหมายคือนักศึกษาคณะครุศาสตร์มหาวิทยาลัยซาอุดีอาระเบีย แบ่งนักเรียนออกเป็น 2 กลุ่ม กลุ่มแรกสอนตามปกติ แต่รูปแบบการสอนในชั้นเรียนของกลุ่มที่สองนั้นตรงกันข้าม เครื่องมือที่ใช้คือการแจกแบบสอบถามเพื่อประเมินการรับรู้ของนักเรียนเกี่ยวกับรูปแบบการเรียนแบบห้องเรียนกลับด้าน ผลการศึกษาพบว่ากลุ่มการสอนในห้องเรียนกลับด้าน อย่างไรก็ตาม การเรียนการสอนในห้องเรียนกลับด้านมีข้อจำกัด: นักเรียนต้องเตรียมพร้อมที่จะเรียนรู้และเรียนรู้ในห้องเรียนกลับด้าน

Gajda et al (2017, pp.250-267) ในการศึกษา นักวิจัยพิจารณาว่าความคิดสร้างสรรค์เกี่ยวข้องกับผลการเรียนในโรงเรียนประถม 10 แห่งอย่างไร พวกเขาพบว่าโดยทั่วไปแล้วห้องเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่าจะมีประสิทธิภาพทางวิชาการดีกว่าห้องเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์น้อย อย่างไรก็ตาม สิ่งสำคัญคือต้องทราบว่าสิ่งนี้จะเกิดขึ้นในห้องเรียนบางประเภทเท่านั้น ตัวอย่างเช่น ห้องเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์เชิงสำรวจที่กว้างขึ้นระหว่างนักเรียนและครูมักจะให้ผลลัพธ์ที่ดีกว่า ในขณะที่ห้องเรียนที่มีปฏิสัมพันธ์ที่รวดเร็วและปิดสนิทระหว่างนักเรียนและครูมักจะส่งผลดีต่อผลการเรียนของนักเรียน

Huang (2019) กระบวนการสร้างสรรค์ของนักเรียนเกิดขึ้นหลายทาง เมื่อนักเรียนเรียนรู้ข้อมูลใหม่ พวกเขามักจะแบ่งปันสิ่งที่ได้เรียนรู้กับนักเรียนหรือครูคนอื่นๆ สิ่งนี้ช่วยสร้างเครือข่ายของคนที่รู้ว่าพวกเขากำลังพูดถึงอะไร และช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้รวดเร็วยิ่งขึ้น อย่างไรก็ตาม สภาพแวดล้อมการเรียนรู้ที่ดีก็มีความสำคัญต่อการช่วยให้นักเรียนเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์มากขึ้น

Leasa and Talakua (2021, pp. 74-89) ได้ศึกษาทักษะการคิดเชิงสร้างสรรค์ วิชาวิทยาศาสตร์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ เป็นนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 161 คน ในหมู่เกาะมาลุกู ประเทศอินโดนีเซีย ผลการวิจัยพบว่า ทักษะความคิดสร้างสรรค์ในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาในหมู่เกาะมาลุกู ยังอยู่ในระดับต่ำหรืออยู่ในระดับที่ค่อนข้างสร้างสรรค์ โดยมีคะแนนเฉลี่ย 27.7 นอกจากนี้ยังพบว่าในเรื่อง วัฏจักรของสัตว์ นักเรียนมีความคิดความคล่องแคล่วสูงกว่าตัวอื่น ๆ ในขณะที่เรื่องอวัยวะพืช นักเรียนมีความคิดยืดหยุ่น สูงกว่าตัวอื่น ๆ

จากวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยพบว่า ความคิดสร้างสรรค์ในเด็กแต่ละคนนั้นมีความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกัน ดังนั้นจึงจำเป็นอย่างมากในการพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กในระดับประถมศึกษา เพื่อพัฒนาต่อไปในทักษะด้านอื่นๆต่อไป

### 3. การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity Base Learning)

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้ในลักษณะที่เป็นประโยชน์ในอนาคตโดยการพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การคิดวิเคราะห์และความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐานและทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ซึ่งเป็นรูปแบบการสอนที่มักประสบความสำเร็จในหลายประเทศ นอกจากนี้ การสอนอย่างสร้างสรรค์ยังช่วยให้นักเรียนกระตือรือร้นในการเรียนรู้มากขึ้น ซึ่งช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะการสื่อสารและการทำงานเป็นทีม (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558, น. 23-37)

#### 3.1 ความหมายของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, น. 23) การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การสอนที่พัฒนาจากการสอนโดยใช้ปัญหาเป็นหลัก วิธีการของ Edward de Bono ในการพัฒนาการคิดคู่ขนานอย่างสร้างสรรค์และการประยุกต์ใช้ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์เพื่อสร้างวิธีการเรียนรู้ใหม่เป็นรากฐานสำหรับการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย (2560, น. 23) การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ หมายถึง การใช้วิธีการต่าง ๆ ในการสอนนักเรียนโดยไม่เลือกแนวทางใดแนวทางหนึ่ง นอกจากนี้ เรายังต้องการเน้นย้ำถึงความสำคัญของการให้นักเรียนมีทักษะและความรู้ที่จำเป็นต่อการประสบความสำเร็จในชีวิต นอกเหนือไปจากสิ่งที่พวกเขาเคยเรียนรู้มาในอดีต

มงคล เรียงฉงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558) การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นวิธีช่วยให้นักการศึกษาพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับผู้เรียนในการเรียนรู้และสำรวจข้อมูลใหม่ ซึ่งรวมถึงทักษะการสอน เช่น การนำเสนอ การทำงานร่วมกัน และการคิด

สรุปการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์เป็นวิธีการสอนที่ยึดหลักทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ เกี่ยวข้องกับการใช้ทฤษฎีเพื่อสร้างวิธีการสอนแบบใหม่ที่เรียกว่า "การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์" มีห้าขั้นตอนในกระบวนการนี้: สร้างความสนใจ ถามคำถาม ค้นคว้าและคิด นำเสนอผลงาน และประเมินผล

#### 3.2 ที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) ผู้คิดค้นรูปแบบการสอนกล่าวว่า ที่มาของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เกิดจากรูปแบบการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ การวิจัยมาจากการ



เรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ การสอนแบบแอดทีฟเลิร์นนิ่งได้ผลลัพธ์ที่ดีในหลายประเทศ โดยสอนนักศึกษาให้ทำการวิจัยอย่างกระตือรือร้น แทนที่จะรอฟังการบรรยายแบบเดิมๆ

การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ขั้นตอนการสอนตามความคิดสร้างสรรค์มีรายละเอียดโดยสังเขป ดังนี้ จัดกลุ่มนักเรียนกลุ่มละประมาณ 6-10 คน เพื่อค้นคว้าและแก้ปัญหาที่ครูจัดให้นักเรียน คุณจะได้เรียนรู้การวิเคราะห์และแก้ปัญหา นักศึกษาจะได้รับความรู้ใหม่ๆ จากการวิจัย และอาจารย์จะลดบทบาทการสอนลงมาเป็นผู้อำนวยการ ส่งเสริมการเรียนรู้และนักเรียนจะสามารถคิดแนวคิดและแนวทางการแก้ปัญหาได้ สำหรับการวัดนี้จะแตกต่างจากการวัดแบบดั้งเดิมมาก ครูวัดผลที่ละขั้นตอน ผลของการทดสอบไม่ได้วัด วัดผลสิ่งที่นักเรียนรู้ แต่จะวัดผลลัพธ์หลายครั้งและหลายวิธี เช่น การวัดการใช้ข้อมูลที่เหมาะสม วัดผลการนำเสนอร่วมกัน และดำเนินการหลายขั้นตอนเพื่อช่วยนักเรียนพัฒนาทักษะที่พวกเขาขาด นักเรียนจะมีโอกาสพัฒนาทักษะที่หลากหลายและได้รับความรู้ที่ได้รับจากการวิจัยและการทำโครงการ ในการวัดขั้นสุดท้าย ครูให้คะแนนตามเกรด ไม่ใช่แค่เกรด แต่จะมีการรายงานผลการเรียนในด้านอื่นๆ ด้วย และอาจมีการประเมินโดยคณะกรรมการภายนอกเพื่อแสดงผลการเรียนในระดับบัณฑิตศึกษาในวิชานั้นๆ เข้าใช้ในปัจจุบันและได้ถูกนำมาใช้อย่างแพร่หลายในโรงเรียนทั่วไป เพราะช่วยให้นักเรียนได้ฝึกฝนทักษะต่างๆ ไม่ใช่แค่เนื้อหาทางปัญญาแบบดั้งเดิมเท่านั้น ในการศึกษาที่กลุ่มนักเรียนในประเทศไทย PBL ได้ผลดี แต่สิ่งที่ขาดหายไปจาก PBL คือทักษะความคิดสร้างสรรค์ อาจเป็นเพราะวัฒนธรรมและสังคมของเรา บ่อยครั้งที่เน้นไปที่เด็กทำสิ่งเดิมๆ แต่งตัว เข้าคิวเข้าชั้นเรียน ในขณะที่การสอบเน้นให้นักเรียนทำแบบทดสอบชุดเดียวกันและเลือกคำตอบที่ถูกต้อง ซึ่งมักมีเพียงคำตอบเดียว ความคุ้นเคยกับความจริงที่ว่าทุกคนต้องตอบคำถามเดียวกันทำให้นักเรียนของเรามีความคล้ายคลึงกันและขาดทักษะในการสร้างสรรค์ เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เกิดจากความแตกต่าง

มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558) ได้กล่าวว่า มีปัญหาเกี่ยวกับวิธีการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยเฉพาะอย่างยิ่งวิธีการสอนการคิดนั้นไม่ได้ผลเท่าที่ควร เนื่องจากการสอนส่วนใหญ่ทำในลักษณะที่นักเรียนมองไม่เห็น และไม่ได้ช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะการคิดที่จำเป็น Edward de Bono เป็นครูที่มีชื่อเสียงซึ่งใช้รูปแบบการสอนที่สร้างสรรค์ซึ่งช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะที่สำคัญเหล่านี้ ดังนั้น ในขณะที่ยังมีงานที่ต้องทำ มีกลยุทธ์บางอย่างที่สามารถใช้เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีขึ้นในศตวรรษที่ 21 วิธีหนึ่งในการแก้ปัญหานี้คือการใช้รูปแบบการสอนที่เน้นให้นักเรียนรู้จักคิดด้วยตนเอง สิ่งนี้ทำได้โดยการสอนกระบวนการคิดซึ่งเป็นทักษะสำคัญ

ที่จะช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะการคิดอย่างมีวิจารณญาณ อีกวิธีหนึ่งคือการใช้รูปแบบการสอนที่เน้นการแก้ปัญหา สิ่งนี้จะช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นสำหรับการประสบความสำเร็จในอนาคต

จากการวิจัยที่มาจากแนวคิดการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สรุปได้ว่า การวิจัยเพิ่มเติมคือการเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) ซึ่งเป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ และสอนนักเรียนให้มีส่วนร่วมในการวิจัยอย่างกระตือรือร้น แทนที่จะรอฟังการบรรยายแบบเดิมๆ ที่สามารถพัฒนาทักษะการศึกษาในศตวรรษที่ 21

### 3.3 แนวทางการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่เน้นการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ให้ผู้เรียนเกิดทักษะการคิดวิเคราะห์ การสื่อสารและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนที่มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มมากขึ้น ผู้วิจัยจัดให้มีขั้นตอนกิจกรรมการสอนดังนี้

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, น. 25)การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำโดยมีการจัดรูปแบบการสอน 5 ขั้นตอน กระบวนการ และบรรยากาศ ดังต่อไปนี้

#### 1. ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

##### 1.1 ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจ

การกระตุ้นความสนใจ เพื่อให้ นักเรียนสนใจและเรียนรู้จากชั้นเรียน คุณต้องเริ่มต้นด้วยเนื้อหาที่น่าสนใจ สิ่งนี้ทำได้โดยการแนะนำนักเรียนอย่างช้าๆ และค่อยเป็นค่อยไป และตรวจสอบให้แน่ใจว่าเนื้อหาในชั้นเรียนทั้งหมดของคุณน่าสนใจและเกี่ยวข้องกับพวกเขา คุณต้องกระตุ้นความอยากรู้อยากเห็นของพวกเขาด้วยการถามคำถามและค้นหาความคิดเห็นของพวกเขา สิ่งนี้จะช่วยให้นักเรียนของคุณเรียนรู้และสนุกกับชั้นเรียนของคุณมากขึ้น

เมื่อเราเรียนด้วยวิธีดั้งเดิม เรามักจะใช้กฎและข้อบังคับเพื่อให้ นักเรียนสนใจเนื้อหาวิชานั้น อย่างไรก็ตาม บางครั้งสิ่งนี้อาจใช้ไม่ได้ผลเพราะนักเรียนจะเฉยชาและขาดความสนใจในเนื้อหาวิชานั้น อย่างไรก็ตาม หากเราใช้วิธีการเรียนรู้ที่สร้างสรรค์ซึ่งกระตุ้นโดยตัวนักเรียนเอง วิธีนี้จะประสบความสำเร็จมากขึ้นในการกระตุ้นความสนใจของพวกเขาในเนื้อหาวิชา ดังนี้

1.ครูใช้เหตุการณ์และหัวข้อที่เกี่ยวข้องกับนักเรียนเพื่อช่วยให้พวกเขาเรียนรู้ เช่น ถ้าเรากำลังอ่านหนังสือสอบ เราจะสอนนักเรียนให้ทำข้อสอบอย่างไร อย่างไรก็ตาม หากเราเพียงแต่เรียนรู้ข้อมูลและไม่นำไปปฏิบัติ ข้อมูลนั้นก็ไม่มีประโยชน์ อย่างไรก็ตาม หากเราสามารถใช้ข้อมูลเพื่อช่วยนักเรียนของเราในชีวิตประจำวันได้ ข้อมูลนั้นก็ยังมีคุณค่า นี่คือเหตุผลที่ครูมีหน้าที่รับผิดชอบในการจัดหาเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับชีวิตนักเรียน เช่น วิธีหางานง่ายๆ คนรวยใช้เงิน

อย่างไร และอื่นๆ ซึ่งจะช่วยกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในวิชาคณิตศาสตร์ วิทยาศาสตร์ และภาษาอังกฤษ

2. ใช้สื่อมัลติมีเดีย เกมและกิจกรรมสามารถเป็นวิธีที่ดีในการกระตุ้นความสนใจของนักเรียนในการเรียนรู้ เกมและกิจกรรมสามารถเป็นความบันเทิงง่ายๆ หรืออาจเกี่ยวข้องกับเนื้อหาที่เรากำลังสอน ครูสามารถเลือกจากเกมและกิจกรรมที่หลากหลายเพื่อให้เหมาะกับนักเรียน โดยขึ้นอยู่กับเนื้อหาที่พวกเขากำลังสอน วิธีนี้จะช่วยให้ครูดึงความสนใจของนักเรียนอย่างเต็มที่และทำให้พวกเขาตระหนักถึงความสำคัญของเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

### 1.2 ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ

ขั้นตอนต่อไปหลังจากสร้างความสนใจคือการแก้ปัญหา โดยจัดกลุ่มนักเรียนตามความสนใจ เมื่อนักเรียนพบคำถามที่สนใจแล้วให้จัดกลุ่มตามความสนใจ ขนาดกลุ่มจะพิจารณาจากจำนวนคำถามในชั้นเรียน การเป็นสมาชิกในแต่ละกลุ่มขึ้นอยู่กับความชอบของนักเรียน จากนั้นปัญหาจะได้รับการแก้ไขด้วยตัวนักเรียนเอง สิ่งนี้มีประสิทธิภาพมากเพราะช่วยให้นักเรียนสามารถพัฒนาความสนใจและทักษะของตนเองได้

### 1.3 ขั้นตอนที่ 3 ค้นคว้าและคิด

นี่เป็นขั้นตอนที่ใช้เวลามากที่สุดในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ครูให้นักเรียนใช้เวลาส่วนใหญ่ในการเรียนรู้ ครูมีหน้าที่ให้คำแนะนำเป็นกลุ่ม เมื่อพบปัญหาครูต้องห้ามให้นักเรียนไม่ให้สอน แต่สิ่งนี้จะเปลี่ยนความรับผิดชอบในการสอนทั่วไปในการบอกเนื้อหาของคำตอบและตัดสินความถูกต้อง ในฐานะติวเตอร์ คุณต้องตอบคำถามและตอบคำถามของคุณ เปิดโอกาสให้นักเรียนคิด โดยหลีกเลี่ยงการตัดสินและอธิบายเนื้อหาโดยละเอียด ทำให้นักเรียนเบื่อที่จะคิดอย่างเป็นอิสระ แต่จะใช้คำถามง่ายๆ อย่างคำถามเชิงโวหารได้ไหม คุณแน่ใจไหม? ทำไมคุณคิดอย่างนั้น? มีวิธีที่ดีกว่า? หรือเพื่อนๆ คิดยังไงกับเรื่องนี้?

การเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นกระบวนการของการแก้ปัญหา ซึ่งนักเรียนจะได้สำรวจแนวคิดใหม่ๆ และเรียนรู้จากความผิดพลาด ครูมีบทบาทสำคัญมากในกระบวนการนี้โดยช่วยนักเรียนค้นหาแหล่งข้อมูลที่ต้องการและแนะนำพวกเขาตลอดกระบวนการแก้ปัญหา สิ่งที่ครูได้รับในแง่ของทักษะการแก้ปัญหา นักเรียนมักจะได้รับในแง่ของความเพลิดเพลินและความตื่นตัวในการเรียนรู้

### 1.4 ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ

ในขั้นตอนนี้นักเรียนจะสามารถนำเสนอผลงาน ในการค้นคว้าและคิดและนำเสนอ งาน พวกเขาควรระลึกไว้เสมอว่านี่เป็นโครงการที่นำโดยนักเรียนจริงๆ ดังนั้นครูควรให้นักเรียน

นำเสนอให้เสร็จเมื่อมาถึงหน้าชั้นเรียน ในระหว่างการสาธิต ครูไม่จำเป็นต้องเข้าไปแทรกแซง แสดงความคิดเห็น หรือถามคำถาม นักเรียนมีหน้าที่หลักในการแสดงความคิดเห็นและถามคำถาม หลังจากการนำเสนอ ครูเปิดหัวข้อเพื่อให้ทั้งชั้นเรียนถามคำถาม กระบวนการให้นักเรียนตรวจสอบความถูกต้องของข้อมูลที่พบ หากข้อมูลที่ได้รับไม่ถูกต้อง รายงานของนักเรียนจะตั้งคำถามใหม่ และผู้ดำเนินรายการจะต้องมีข้อมูลเพื่อตอบคำถามที่ถามได้อย่างถูกต้อง ผู้นำเสนอจะพบว่าข้อมูลของพวกเขาไม่ถูกต้อง หรือครอบคลุมเพียงพอหรือไม่และต้องเพิ่มเติมตรงไหนจากคำถามของนักเรียน นี่คือการที่ครูควบคุมคำถามและความคิดเห็น ตรงต่อเวลาและไม่เบี่ยงเบนไปจากเนื้อหามากเกินไปหากจำเป็น

### 1.5 ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล

ขั้นตอนนี้จะประเมินกิจกรรมทั้งหมดที่นักเรียนได้ทำในรายวิชาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์

- 1) ความรู้ (Knowledge)
- 2) ทักษะ (Skill)
- 3) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)

กรอบคุณวุฒิแห่งชาติ (NQF) ได้รับการออกแบบมาเพื่อให้ผู้เรียนได้รับมาตรฐานความสำเร็จที่ดีที่สุดทั้งในด้านวิชาการและสายอาชีพ ในการทำเช่นนี้ NQF กำหนดให้มีการประเมินที่ครอบคลุมทั้งสามด้านของการเรียนรู้: ความรู้ ทักษะ และคุณลักษณะ ด้วยวิธีนี้ ครูสามารถดูว่านักเรียนเข้าใจข้อมูลสำคัญได้ดีเพียงใด สามารถใช้ทักษะที่ได้เรียนรู้ และยังสามารถแสดงให้เห็นว่าพวกเขามีคุณสมบัติอะไรบ้าง

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน จำเป็นจะต้องประเมินทั้ง 3 ด้าน ซึ่งมีวิธีการดังนี้

#### 1. ด้านความรู้

ความรู้สามารถประเมินได้ด้วยวิธีที่เราคุ้นเคยมาโดยตลอด กล่าวคือ การกำหนดข้อสอบหรือแบบฝึกหัดต่างๆ และให้คะแนนความรู้ความเชี่ยวชาญของนักเรียนในด้านนี้

#### 2. ด้านทักษะ

การประเมินคือการดูว่านักเรียนทำสิ่งต่าง ๆ ได้ดีเพียงใด เราใช้รูบริกในการทำเช่นนี้ และส่วนต่าง ๆ ของรูบริกจะบอกเราถึงสิ่งต่าง ๆ เกี่ยวกับนักเรียน ตัวอย่างเช่น เราอาจดูว่านักเรียนพูดได้ดีเพียงใดในงานนำเสนอของพวกเขา

### 3.ด้านคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการตัดสินทักษะของใครบางคน ครูใช้การทดสอบแบบนี้ นี่เป็นวิธีที่อาจารย์อาจตัดสินทักษะของใครบางคน พวกเขาอาจกำหนดหัวข้อสำหรับการประเมิน แล้วให้รายละเอียดเกี่ยวกับการประเมินนั้นแก่ตนเอง

ครูจำเป็นต้องรู้ว่าต้องการให้นักเรียนเรียนรู้อะไร เพื่อจะได้ตัดสินใจได้ว่าจะให้การประเมินแบบใด ในส่วนนี้ ครูสามารถดูหัวข้อที่รวมอยู่ในหลักสูตรแกนกลางได้ แต่สิ่งสำคัญคือนักเรียนต้องทำการประเมิน โดยเฉพาะด้านทักษะและคุณลักษณะพื้นฐานความรู้ที่พึงประสงค์ที่สามารถวัดได้จากแบบทดสอบต่างๆ อย่างไรก็ตาม ทักษะและคุณลักษณะที่พึงประสงค์จะต้องได้รับการประเมินโดยครูและให้คะแนนโดยครูคนอื่นๆ ที่สังเกตนักเรียนในชั้นเรียน 3.4 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

#### 3.4 การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558, น. 27)จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ ครูจะเปลี่ยนจากผู้บรรยายรายละเอียดเป็นที่ปรึกษา และนักเรียนจะเปลี่ยนจากวิทยากรเป็นผู้อำนวยความสะดวก การสอนทำโดยกระบวนการ และบรรยากาศ ต่อไปนี้

##### 1. กระบวนการ

ในโรงเรียน เราทำสิ่งต่างๆ มากมายเพื่อเรียนรู้ บางส่วนเป็นการเรียนรู้รายบุคคล การเรียนรู้กลุ่ม การทำโครงการเป็นกลุ่ม และการนำเสนองานในรูปแบบต่างๆ บางครั้งครูใช้เกมเพื่อช่วยให้เราเรียนรู้ และบางครั้งครูใช้วิธีการต่างๆ เพื่อวัดผลการเรียนรู้ของนักเรียน

##### 2. บรรยากาศ

ครูควรใช้เวลาไปกับเด็กมากขึ้น ศึกษามากขึ้น พูดคุยมากขึ้น นำเสนอมากขึ้น สอนน้อยลง และพูดคุยเป็นกลุ่มมากขึ้น พวกเขาควรพูดเป็นกลุ่มมากขึ้นด้วย นี่เป็นสิ่งสำคัญเพราะเด็กๆ จะเรียนรู้ได้ดีขึ้นเมื่อพวกเขาสนใจในสิ่งที่กำลังทำอยู่ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ก็มีความสำคัญเช่นกัน ครูควรหลีกเลี่ยงการตัดสินว่าคำตอบของเด็กถูกหรือผิด พวกเขาควรถามคำถามเช่น "คุณแน่ใจหรือไม่" และ "ทำไมคุณถึงคิดอย่างนั้น" แทนที่. บรรยากาศสำหรับนวัตกรรม การเรียนรู้มีความสำคัญมาก สิ่งนี้กระตุ้นความคิด เนื้อหาถูกครอบงำโดยความสนใจของเด็ก และใช้ความรู้จากตำราเรียนเป็นตัวติดตาม ครูสามารถสอน 2-3 วิชาพร้อมกันในห้องเรียนเดียวกันได้ การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์จะเน้นให้เด็กพัฒนาตนเองในด้านต่าง ๆ จึงไม่ต้องวัดผล ควรวัดผลและรายงานให้เด็กทราบ เท่านั้นก็จะได้พัฒนาตัวเองในทุกๆด้าน การจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดให้ได้ผลต้องเป็นไปตามความสมัครใจ ความสนใจของเด็กคือความร่วมมือมากกว่า

การบีบบังคับ ดังนั้นควรหลีกเลี่ยงการหักเงินและเบี้ยปรับ ครูฟังเด็กเล่านิทาน ชั้นเรียนที่มีเด็กและครูวิจารณ์และแสดงความคิดเห็นในเวลาที่เหมาะสม สิ่งที่เป็นจริงก็คือกำลังใจ

มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558) เสนอว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วยขั้นตอนดังต่อไปนี้

1. ในขั้นกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์ ครูนำเสนอสื่อในรูปแบบต่างๆ เช่น รูปภาพ คลิปวิดีโอ ข่าว เหตุการณ์ประจำวัน สิ่งของและเกม
2. ขั้นตอนการตั้งคำถาม นักเรียนแต่ละคนถามคำถามตามเอกสารที่ครูจัดเตรียมให้ ในนั้นครูจะสุ่มถาม พูดคุย และใช้สถานการณ์ต่างๆ เป็นแนวทางในการแก้ปัญหา
3. ขั้นกิจกรรมกลุ่มนักเรียนแต่ละกลุ่มเรียนรู้กิจกรรมกลุ่มด้วยวิธีต่างๆ จัดทำโครงการสร้างสรรค์หรือในรูปแบบต่างๆ
4. ขั้นนำเสนอผลงาน นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงานต่อชั้นเรียนและแสดงความคิดเห็นในการแข่งขัน หรือในรูปแบบต่างๆ
5. ขั้นประเมินผลในขั้นประเมิน เช่น การเขียนบรรยายความรู้สึกรู้สึกของตนเอง สวมบทบาทแบบทดสอบ การสร้างแผ่นพับและการประเมินผล และสื่อต่างๆ

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์, 2558, น. 39) เพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ได้ดีที่สุด โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างรูปแบบการจัดการเรียนรู้ ชั้นแรกต้องกระตุ้นความสนใจโดยตั้งโจทย์และแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ต่อไปเราค้นคว้าและคิดเพื่อให้ได้แนวคิดมีการนำเสนอผลลัพธ์แก่นักเรียน สุดท้ายนี้ประเมินผล ดังตารางที่ 2

ตาราง 2 การวิเคราะห์บทบาทในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ขั้นที่	กิจกรรม	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
ขั้นที่ 1	ใช้เหตุการณ์ต่างๆที่	ครูจึงมีหน้าที่จัดการให้เนื้อหา	นักเรียนกระตือรือร้น
กระตุ้นความ	เกี่ยวข้องกับนักเรียน หรือ	นั้นเกี่ยวข้องกับชีวิตของนักเรียน	ในการที่อยากจะค้นหา
สนใจ	สิ่งที่นักเรียนสนใจเป็น	กระตุ้นความสนใจในวิชา	หรือวิเคราะห์ข้อมูล
	ตัวกระตุ้น ใช้เกมหรือ	แทนที่จำเนื้อหาอย่างเดียว สร้าง	
	กิจกรรม สื่อมัลติมีเดีย	แรงจูงใจใฝ่รู้ใฝ่เรียนด้วยเกม สื่อ	
		มัลติมีเดีย ช่วยให้นักเรียน	
		คิดค้นต่อไป ฝึกให้นักเรียนมี	
		ทักษะการทำงานกลุ่ม	



ตาราง 2 (ต่อ)

ขั้นที่	กิจกรรม	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
ขั้นที่ 2	การตั้งปัญหา และ ตั้งปัญหาและ แบ่งกลุ่มนักเรียนตาม แบ่งกลุ่มตาม ความสนใจ ความสนใจ	คำถามไม่ได้ถูกถามโดยครู แต่ เป็นวิธีที่นักเรียนจะได้ค้นหา ข้อมูลเพิ่มเติมเกี่ยวกับสิ่งที่ พวกเขาสงสัยในบทเรียน ปัญหาที่เกิดขึ้นเป็นปัญหาที่ นักศึกษาสนใจปัญหาที่ นักเรียนสนใจในบทเรียน	นักเรียนพบปัญหาที่ สนใจและติดตาม ความสนใจ มีความ กระตือรือร้นในการ เรียนรู้และแสดงความ คิดเห็นอย่างสร้างสรรค์
ขั้นที่ 3	แบ่งกลุ่มในการทำ ค้นคว้าและคิด กิจกรรม	ครูให้นักเรียนใช้เวลาในการ เรียนรู้ให้ดีที่สุด ครูให้ คำแนะนำเป็นกลุ่ม และถ้า นักเรียนต้องการความ ช่วยเหลือ พวกเขาได้รับ อนุญาตให้ไปหาที่ปรึกษาได้ ครูไม่ควรสอน แต่ควรเป็นที่ ปรึกษา แนะนำ และตอบ คำถามเกี่ยวกับเนื้อหา	ช่วยกันค้นหาข้อมูล คิด แสดงความคิดเห็น
ขั้นที่ 4	การนำเสนอผลงานและ นำเสนอผลงาน ซักถาม	ครูจะเป็นผู้เปิดประเด็นให้มี การซักถามในชั้นเรียน ครูทำ หน้าที่คอยควบคุมคำถามและ ข้อคิดเห็นต่างๆให้อยู่ใน ประเด็น ไม่หลุดจากเนื้อหา มากนัก	นำเสนอผลงาน ที่ ตนเองที่ได้ไปค้นคว้า และคิดออกมา ให้ นักเรียนนั้นตรวจสอบ ข้อมูลที่ตนเองได้ค้นหา มาว่าถูกต้องหรือไม่
ขั้นที่ 5	การประเมินผลกิจกรรม ประเมินผล ทั้งหมดที่นักเรียนได้ทำมา ตลอดของการเรียนรู้แบบ สร้างสรรค์เป็นฐาน	ครูจะต้องประเมินนักเรียนให้ ครบทั้งด้าน คือ 1)ความรู้(Knowledge) 2)ทักษะ (Skill)	มีปฏิสัมพันธ์ระหว่าง นักเรียนด้วยกันและกับ ครู ร่วมแลกเปลี่ยน เรียนรู้ยอมรับความ



ตาราง 2 (ต่อ)

ขั้นที่	กิจกรรม	บทบาทครู	บทบาทนักเรียน
		3)คุณลักษณะอันพึงประสงค์ (Attitude)	คิดเห็นของผู้อื่น ผูก
		เครื่องมือในการประเมินต้องหลากหลาย	ความเป็นผู้นำและผู้ตามที่ดี

จะเห็นได้ว่าบทบาทของครูและนักเรียนในการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นรากฐาน อำนวยความสะดวกในชั้นเรียนที่ยาวนานด้วยการสอนที่น้อยลง และให้เวลานักเรียนในการค้นคว้า อภิปราย และนำเสนอ สนับสนุนการค้นคว้าของนักเรียน ลดคำอธิบายที่ยืดยาว หลีกเลี่ยงการตัดสิน ให้นักเรียนมีส่วนร่วมให้คะแนนของตนเอง ใช้เรื่องราวที่นักเรียนสนใจเป็นแนวทางในการศึกษาเพื่อส่งเสริมให้นักเรียนคิด และการใช้เนื้อหาทางวิชาการเป็นการสนับสนุนนักเรียนจะพัฒนาทักษะการวิจัย ทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานกลุ่ม และทักษะการบริหารเวลา

### 3.5 ประโยชน์ของการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้คิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ สิ่งนี้ช่วยได้ด้วยการกระตุ้นให้พวกเขาคิดต่าง และเชื่อมโยงสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน นี่ยังคงเป็นทฤษฎีใหม่ ดังนั้นจึงมีเพียงเอกสารเกี่ยวกับผู้พัฒนารูปแบบการสอนและผู้นำไปใช้แล้วเท่านั้น อย่างไรก็ตาม ข้อมูลนี้ยังคงเป็นประโยชน์สำหรับการวิจัย

วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558)กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์จะช่วยให้ นักเรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคต เพื่อเตรียมพร้อมก้าวสู่เส้นทางสายอาชีพ ทักษะสำคัญ 4 ประการที่จำเป็น ได้แก่

1. ทักษะด้านการวิเคราะห์
2. ทักษะด้านการค้นคว้าหาความรู้
3. ทักษะด้านการสื่อสาร
4. ทักษะด้านการคิดสร้างสรรค์

มงคล เรียงฉงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558, น. 172)พบจากการวิจัยว่าการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะการค้นคว้า ทักษะการคิดวิเคราะห์และสร้างสรรค์ ทักษะการนำเสนอ ทักษะการบริหารเวลา และทักษะการทำงานเป็นกลุ่ม

จากข้อมูลข้างต้นจะเห็นได้ว่าการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานในการบ่มเพาะความสามารถในการแสวงหาความรู้ของผู้เรียน ทักษะการคิด ทักษะการนำเสนอ ทักษะการทำงานกลุ่ม และการใช้เวลา ทักษะเหล่านี้ทำให้นักเรียนสามารถนำไปใช้ในชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อการศึกษาในศตวรรษที่ 21

### 3.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

#### งานวิจัยในประเทศ

มงคล เรียงฉงรงค์ และลัดดา ศิลาน้อย (2558) ได้ศึกษา รายวิชา 21103 สังคมศึกษา 2 การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 โดยใช้รูปแบบการสอนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 (CBL) การศึกษาการพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ส21103 สังคมศึกษา 2 การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 ศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้เครื่องมือวิจัยรูปแบบการสอนอย่างสร้างสรรค์ ได้แก่ 1) เครื่องมือที่ใช้ในการดำเนินการ ได้แก่ 9 โปรแกรมการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์ แบบสังเกตพฤติกรรมการสอนของครูผู้ช่วยวิจัยแบบบันทึกกิจกรรมการเรียนรู้ของครูแบบสัมภาษณ์นักเรียนแบบทดสอบทำรอบแบบทดสอบทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนพบว่า พบว่าทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนขึ้นอยู่กับความคิดสร้างสรรค์ วิธีการสอน และผ่านเกณฑ์มาตรฐานร้อยละ 83.33 อีกทั้งพบว่านักเรียนได้รับประโยชน์มากมายจากกิจกรรมการเรียนรู้

ชลธิชา สุขสำราญ (2559a) การศึกษานี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาผลการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ในรายวิชาวรรณคดีไทยโดยใช้รูปแบบการสอนอย่างสร้างสรรค์ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและการวิจัยความคิดเห็นของนักเรียนเกี่ยวกับวรรณคดีไทยของนักเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนเพื่อจัดการเรียนรู้ก่อนเรียนและหลังเรียนแบบใช้ความคิดสร้างสรรค์ ผลปรากฏว่า 1) ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 หลังเลิกเรียนที่ใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้ นักเรียน 4 คนมีผลการเรียนวรรณคดีไทยอย่างมีนัยสำคัญข้างต้น ระดับ .05 ก่อนเปิดเทอมความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ต่อการใช้รูปแบบการสอนเชิงสร้างสรรค์ในการจัดการเรียนรู้โดยรวมอยู่ในระดับมาก

สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์ (2560) ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อประเมินผลงานด้านความคิดสร้างสรรค์และกระบวนการทำงาน และ ศึกษาความพึงพอใจกลุ่มของนักศึกษาที่เรียนตามกระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในกระบวนการวิชา CEE2205 (ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก) ผลการวิจัยพบว่า ผลลัพธ์บ่งชี้ถึงเกรดที่ได้รับจากการประเมินในชั้นเรียน

และการสอบปลายภาค ผลการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนกลุ่มตัวอย่างอยู่ในระดับปานกลางถึงดีมาก (3.51-5.00) นักเรียนมีความพึงพอใจสูงสุดในทุกด้าน โดยผลการประเมินกระบวนการทำงานกลุ่มของนักเรียน พบว่า มีการปฏิบัติทุกกิจกรรมอยู่ในระดับปานกลาง (3.51-4.50)

วิพรพรรณ ศรีสุวรรณ (2562) ได้ศึกษาการพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ศึกษาประสิทธิภาพของแผน และการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 2) แบบวัดการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์แบบอัตนัย และ 3) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ผลการวิจัย 1) แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีความเหมาะสมอยู่ในระดับมากที่สุด 2) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ เท่ากับ 81.58/81.50 และ 3) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ก่อนเรียน ระหว่างเรียน และหลังเรียน พบว่า เมื่อนักเรียนได้รับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีพัฒนาการด้านการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ดีขึ้นทุกด้าน โดยด้านการเข้าใจความท้าทาย มีคะแนนเพิ่มขึ้นสูงที่สุด (ร้อยละ 84) และด้านการวางแผนปฏิบัติ มีคะแนนต่ำที่สุด (ร้อยละ 75)

### งานวิจัยต่างประเทศ

Esen Ersoy (2014, pp. 3494-3498) การศึกษาดำเนินการกับนักศึกษาสถิติปีแรกที่ Dokuz Eylül University เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้คือแบบฟอร์ม Torrance Creative Aesthetic Oral AB เพื่อให้เห็นว่า PBL ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์อย่างไร นักเรียนจะต้องมีความคิดสร้างสรรค์มากที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ นอกจากนี้ยังมีการพิจารณาทักษะอื่นๆ เช่น ความสามารถในการคิดอย่างยืดหยุ่นและการรวบรวมความคิดและความสนใจในการเรียนรู้เพิ่มเติม การเรียนรู้โดยใช้ปัญหาเป็นฐาน (PBL) เป็นวิธีการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มีจุดมุ่งหมายเพื่อช่วยให้นักเรียนเรียนรู้ด้วยวิธีที่สร้างสรรค์มากขึ้น โดยการตรวจสอบผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ของพวกเขา

Orji (2020, pp. 1-9) ทำวิจัยเกี่ยวกับผลกระทบของวิธีการสอนแบบต่างๆ ที่มีต่อเจตคติทางวิทยาศาสตร์ในวิชาวิทยาศาสตร์และเทคโนโลยีพื้นฐาน การศึกษาของเราศึกษานักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 244 คน (เด็กชาย 135 คน และเด็กหญิง 109 คน) จากโรงเรียน

ประถมศึกษาแบบสหศึกษา 4 แห่งในเมืองอาบูจา ประเทศไนจีเรีย พบว่าที่ระดับ .05 การสอนอย่างสร้างสรรค์ไม่มีผลต่อเจตคติของนักเรียนต่อวิชาวิทยาศาสตร์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ

การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์เป็นวิธีที่จะช่วยให้นักเรียนได้เรียนรู้และเติบโต โดยช่วยให้พวกเขาพัฒนาทักษะต่างๆ เช่น การแก้ปัญหา การทำงานเป็นทีม และการจัดการเวลา ทักษะเหล่านี้ช่วยให้นักเรียนประสบความสำเร็จในโรงเรียนและในชีวิตประจำวันและมีความสำคัญต่อการศึกษาศตวรรษที่ 21



### บทที่ 3

## วิธีดำเนินงานวิจัย

การศึกษาวิจัยเรื่อง การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 การวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ทำการดำเนินการตามขั้นตอน ดังนี้

1. การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
2. แบบแผนการทดลอง
3. เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
4. การเก็บรวบรวมข้อมูล
5. การวิเคราะห์ข้อมูล และสถิติที่ใช้ในการวิจัย

#### การกำหนดประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

##### ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัศรีนครทรวโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงอุมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 240 คน ซึ่งมีการจัดนักเรียนแต่ละห้องเรียนแบบคละความสามารถ

##### กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัศรีนครทรวโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงอุมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

##### แบบแผนการทดลอง

การวิจัยในครั้งนี้เป็นวิจัยเชิงทดลอง ซึ่งผู้วิจัยใช้แบบแผนการทดลอง แบบ One group Pretest – Posttest Design (ชูศรี วงศ์รัตน์, 2551, น. 44)

ตาราง 3 แบบแผนการทดลองแบบ One group Pretest – Posttest Design

กลุ่ม	Treatment		
E	T <sub>1</sub>	O <sub>1</sub>	T <sub>2</sub>

สัญลักษณ์ที่ใช้ในแบบแผนการวิจัย

T1	คือ ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ก่อนเรียน
X	คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
T2	คือ ทดสอบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ หลังเรียน
E	คือ นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง จำนวน 3 แผน เวลา 12 ชั่วโมง
2. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นข้อคำถามแบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน

### การสร้างและหาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)

1.2 วิเคราะห์รายละเอียดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการจัดการเรียนรู้โดยใช้การสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อนำมาใช้ในการจัดทำแผนการจัดการเรียนรู้

1.4 การศึกษารายละเอียดเนื้อหา วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สาระที่ 3 นาฏศิลป์ เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงละคร ดังตารางที่ 4

ตาราง 4 เนื้อหาวิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 สาระที่ 3 นาฏศิลป์ เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงละคร

เรื่องที่	เรื่อง	เวลา (ชั่วโมง)
1	การสร้างสรรค์ ท่าทางการแสดงประกอบเพลงหรือเรื่องราวตามความคิดของตน	4
2	การแสดงนาฏศิลป์ โดยเน้นการใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ในการสื่อความหมายและการแสดงออก	4
3	การเขียนบทและการแสดงละครอย่างง่าย	4
<b>รวม</b>		12

1.5 เขียนแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง จำนวน 3 แผน แผนละ 4 ชั่วโมง รวม 12 ชั่วโมง โดยแต่ละแผน ประกอบด้วย 1) มาตรฐานและตัวชี้วัด 2) จุดประสงค์การเรียนรู้ 3) สาระสำคัญ 4) สาระการเรียนรู้ 5) กิจกรรมการเรียนรู้ 6) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 7) การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้

โดยกิจกรรมการเรียนรู้ในแต่ละแผนเป็นการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งประกอบด้วย 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ขั้นค้นคว้าและคิด 4) ขั้นนำเสนอ และ 5) ขั้นประเมินผล

1.6 นำแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่สร้างขึ้นให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบจากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และการจัดการเรียนการสอนวิชานาฏศิลป์ เพื่อตรวจสอบความถูกต้องเหมาะสม เพื่อตรวจสอบความสอดคล้องของแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามรายการประเมิน โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

+1 แน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับรายการประเมิน

0 ไม่แน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องกับรายการประเมิน



-1 แน่ใจว่า แผนการจัดการเรียนรู้ไม่มีความสอดคล้องกับรายการประเมิน

1.7 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาพิจารณาความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ศึกษานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาความสอดคล้องที่มีค่ามากกว่า 0.50 ขึ้นไป ซึ่งแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ศึกษานาฏศิลป์มีความสอดคล้องกับรายการประเมิน เท่ากับ 0.67-1.00 ซึ่งมากกว่าเกณฑ์ 0.50 ทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้

1.8 ปรับปรุง แก้ไขแผนการจัดการเรียนรู้ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อให้ได้แผนการจัดการเรียนรู้ที่สมบูรณ์

1.9 นำแผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ศึกษานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

## 2. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ศึกษานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ขั้นตอนการสร้างและหาคุณภาพแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ ศึกษานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีขั้นตอนดังต่อไปนี้

2.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ และหลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม)

2.2 วิเคราะห์รายละเอียดตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ในหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.3 ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์ ศึกษานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เพื่อนำมาใช้ในการจัดทำแบบวัด

2.4 สังเคราะห์ตัวชี้วัดของตัวแปรที่เป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ศึกษานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ดังตารางที่ 5

ตาราง 5 ตัวชี้วัดของตัวแปรที่เป็นองค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ที่	ความคิดสร้างสรรค์		จำนวน (ข้อ)	
	องค์ประกอบ	ตัวชี้วัด	สร้าง	ใช้จริง
1	คิดริเริ่ม	- สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง โดยเน้นการถ่ายทอดลีลา หรืออารมณ์	2	1
2	คิดคล่องแคล่ว	- การแสดงนาฏศิลป์ โดยเน้นการใช้ภาษาท่าในการสื่อความหมายและการแสดงออก	2	1
3	คิดยืดหยุ่น	- การนำไปใช้ในชีวิตประจำวัน	2	1
4	คิดละเอียดลออ	- ออกแบบเครื่องแต่งกาย - ความคิดที่ถ่ายทอดออกมาเป็นท่ารำละคร โขน บทละครในการแสดงออกที่มีลำดับ - การเขียนบทและการแสดงละครอย่างง่าย	2	1
<b>รวม</b>			<b>8</b>	<b>4</b>

2.5 สร้างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งเป็นแบบข้อคำถามปรับจากเกณฑ์และแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guildford, 1967, อ้างอิงในชนันธร หิรัญเชาว์, 2562) จำนวน 8 ข้อ เพื่อใช้จริง 4 ข้อ ดังตาราง 6

ตาราง 6 ตัวอย่างข้อคำถามของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

องค์ประกอบ ความคิดสร้างสรรค์	ตัวอย่างข้อคำถาม
คิดริเริ่ม	1. ให้นักเรียนระบุอุปกรณ์/ เครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ ( 5 นาที 5 คะแนน)
คิดคล่องแคล่ว	2. ให้นักเรียนออกแบบท่ารำที่ใช้ประกอบการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ โดยวาดภาพรายละเอียดเกี่ยวกับท่ารำ (5คะแนน)

ตาราง 6 (ต่อ)

องค์ประกอบ ความคิดสร้างสรรค์	ตัวอย่างข้อคำถาม
คิดยืดหยุ่น	3. นักเรียนคิดว่า จากกระบวนการสร้างสรรค์ทำร่ำ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร (5 คะแนน)
คิดละเอียดลออ	4. นักเรียนคิดว่า เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ควรเป็นอย่างไร โดยวาดภาพเครื่องแต่งกาย พร้อมอธิบายประกอบ (5คะแนน)

2.6 นำวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่สร้างขึ้นให้ อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ตรวจสอบ จากนั้นให้ผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 3 ท่าน ที่มีความเชี่ยวชาญด้านการวัด การประเมินผลและการจัดการเรียนสอนวิชานาฏศิลป์ เพื่อตรวจสอบความเที่ยงตรง (Content validity) ของแบบประเมินเป็นรายข้อ โดยพิจารณาความสอดคล้องของข้อคำถามกับตัวชี้วัดและองค์ประกอบ โดยมีเกณฑ์การประเมินดังนี้

- +1 แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 0 ไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับตัวชี้วัด
- 1 แน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับตัวชี้วัด

2.7 นำผลการประเมินของผู้เชี่ยวชาญมาคำนวณค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของข้อคำถามรายข้อในแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ซึ่งมีเกณฑ์การพิจารณาข้อคำถามที่มีค่า IOC มากกว่า 0.50 ขึ้นไป เป็นข้อคำถามของแบบประเมิน ซึ่งแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ทั้ง 8 ข้อ มีค่าดัชนีความสอดคล้อง เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ โดยผู้วิจัยเลือกข้อคำถามจากจำนวน 8 ข้อ เพื่อใช้จริง จำนวน 4 ข้อ โดยวิเคราะห์ข้อคำถามที่นักเรียนสามารถแสดงออกที่จะสะท้อนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ตามองค์ประกอบและตัวชี้วัดได้อย่างชัดเจนและเป็นรูปธรรม

2.8 ปรับปรุง แก้ไขแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ตามคำแนะนำของผู้เชี่ยวชาญ เพื่อได้แบบประเมินที่สมบูรณ์

2.9 นำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ปรับปรุงแก้ไขเรียบร้อยแล้วไปใช้จริงกับกลุ่มตัวอย่าง

## การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยจัดทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตมหาวิทยาลัย เพื่อส่งไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) จังหวัดกรุงเทพมหานคร
2. ผู้วิจัยชี้แจงนักเรียนเกี่ยวกับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง
3. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5
4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน ระยะเวลา 12 ชั่วโมง ซึ่งจัดการเรียนการสอนในรายวิชานาฏศิลป์
5. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามกำหนดจึงดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง ด้วยแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

## การวิเคราะห์ข้อมูลและสถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

### 1. สถิติที่ใช้ในการตรวจสอบคุณภาพเครื่องมือ

ค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา(Validity) โดยใช้สูตรดัชนีความสอดคล้อง (IOC) ของแผนการจัดการเรียนการสอนแบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน และข้อคำถามในแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, อ้างอิงใน ชนันทร หิรัญเชาว์, 2562)

### 2. สถิติพื้นฐาน

2.1 ค่าเฉลี่ย (Mean) ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, อ้างอิงใน ชนันทร หิรัญเชาว์, 2562)

2.2 ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (Standard Deviation) ของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 (ล้วน สายยศ และอังคณา สายยศ, 2538, อ้างอิงใน ชนันทร หิรัญเชาว์, 2562)

### 3. สถิติในการทดสอบสมมติฐาน

3.1 เปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยสถิติทดสอบที (t – test for Dependent Samples) (ล้วน สายยศ, 2528)

3.2 ศึกษาระดับพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยวิธีการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2554) โดยมีเกณฑ์การพิจารณาระดับพัฒนาการ ดังนี้

คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ 76 - 100	ระดับพัฒนาการสูงมาก
คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ 51 - 75	ระดับพัฒนาการสูง
คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ 26 - 50	ระดับพัฒนาการกลาง
คะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ 0 - 25	ระดับพัฒนาการต่ำ

## บทที่ 4

### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชา  
นาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผู้วิจัย ได้เสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลตามลำดับของ  
วัตถุประสงค์การวิจัย ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้  
สถิติ (t – test for Dependent Samples)

2. ผลการศึกษาระดับพัฒนาการของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของ  
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็น  
ฐาน ด้วยวิธีการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) และเปรียบเทียบกับ  
เกณฑ์ระดับพัฒนาการ(ศิริชัย กาญจนวาสี, 2554)

#### สัญลักษณ์และอักษรย่อที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกันในการแปลความหมายในการวิเคราะห์ข้อมูล ผู้รายงานจึง  
ได้กำหนดสัญลักษณ์ที่ใช้ในการเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูล ดังต่อไปนี้

n	แทน	จำนวนนักเรียนในกลุ่มตัวอย่าง
$\bar{X}$	แทน	คะแนนเฉลี่ย
S	แทน	ความเบี่ยงเบนมาตรฐานของคะแนน
t	แทน	ค่าที่ใช้พิจารณาในการพิจารณาการแจกแจงที่ (t – distribution)
p	แทน	ค่าความน่าจะเป็น (p-value) ของค่าสถิติที่ใช้ทดสอบ
*	แทน	ระดับนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

#### ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การนำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลและแปลข้อมูล ผู้วิจัยได้เสนอตามลำดับ ดังนี้

**ตอนที่ 1** ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้น  
ประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยใช้  
สถิติ (t – test for Dependent Samples)

ผู้วิจัยได้นำคะแนนแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ มาเปรียบเทียบกันโดยใช้สถิติ (t – test for Dependent Samples) ได้ผลดังแสดงใน ตาราง 7

ตาราง 7 แสดงผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

การทดสอบ	n	คะแนนเต็ม	$\bar{x}$	S	t-test	p-value
ก่อนเรียน	30	20	8.77	1.59	29.61*	<0.001
หลังเรียน	30	20	16.73	1.57		

\*มีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

จากตาราง 6 พบว่า คะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน มีค่าเฉลี่ยของคะแนนก่อนเรียน เท่ากับ 8.77 และค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียน เท่ากับ 16.73 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ที่ (t-test แบบ Dependent) พบว่ามีค่า สถิติที่ เท่ากับ 29.61 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = <0.001) แสดงว่า ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียน สูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นตามสมมติฐานการวิจัย

**ตอนที่ 2** ผลการศึกษาพัฒนาการของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยวิธีการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับพัฒนาการ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2554, น. 268)

ผู้วิจัยได้นำคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ มาเปรียบเทียบเกณฑ์ระดับพัฒนาการ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2554, น. 268) ได้ผลดังแสดงใน ตาราง 8



ตาราง 8 แสดงผลการศึกษาค่าพัฒนาการของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียน  
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วย  
วิธีการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับ  
พัฒนาการ ( n = 30)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์		ผลต่าง ของคะแนน	คะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับ พัฒนาการ
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			
1	6	14	8	57.14	สูง
2	10	16	6	60.00	สูง
3	9	18	9	81.82	สูงมาก
4	11	18	7	77.78	สูงมาก
5	9	17	8	72.73	สูง
6	8	18	10	83.33	สูงมาก
7	9	17	8	72.73	สูง
8	7	17	10	76.92	สูงมาก
9	8	15	7	58.33	สูง
10	7	18	11	84.62	สูงมาก
11	10	18	8	80.00	สูงมาก
12	11	18	7	77.78	สูงมาก
13	11	17	6	66.67	สูง
14	12	19	7	87.50	สูงมาก
15	9	14	5	45.45	กลาง
16	7	17	10	76.92	สูงมาก
17	7	14	7	53.85	สูง
18	8	18	10	83.33	สูงมาก
19	8	15	7	58.33	สูง
20	9	18	9	81.82	สูงมาก
21	7	17	10	76.92	สูงมาก
22	8	18	10	83.33	สูงมาก

ตาราง 8 (ต่อ)

คนที่	คะแนนความคิดสร้างสรรค์		ผลต่าง ของคะแนน	คะแนน พัฒนาการสัมพัทธ์	ระดับ พัฒนาการ
	ก่อนเรียน	หลังเรียน			
23	8	15	7	58.33	สูง
24	10	18	8	80.00	สูงมาก
25	9	16	7	63.64	สูง
26	11	19	8	88.89	สูงมาก
27	7	14	7	53.85	สูง
28	9	16	7	63.64	สูง
29	11	18	7	77.78	สูงมาก
30	7	15	8	61.54	สูง
เฉลี่ย	8.77	16.73	7.96	72.88	สูง

จากตาราง 8 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน โดยค่าเฉลี่ยคะแนนก่อนหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 8.77 และค่าเฉลี่ยของคะแนนของหลังได้รับการจัดการเรียนรู้ เท่ากับ 16.73 มีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 72.88 ซึ่งมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง

นักเรียนมีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูงมาก จำนวน 16 คน โดยมีช่วงคะแนนระดับพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 76.92 - 88.89 นักเรียนมีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับสูง จำนวน 13 คน โดยมีช่วงคะแนนระดับพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 53.85 - 72.73 และนักเรียนมีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับกลาง จำนวน 1 คน โดยมีช่วงคะแนนระดับพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 45.45

ตาราง 9 แสดงคะแนนความคิดสร้างสรรค์ตามเกณฑ์คะแนนพัฒนาการเทียบระดับพัฒนาการ โดยใช้แผนการจัดการเรียนการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน รายวิชานาฏศิลป์

คะแนนพัฒนาการ สัมพันธ์	ระดับพัฒนาการ	คะแนน	จำนวนคน	ร้อยละ
76 - 100	สูงมาก	76.92 - 88.89	16	53.34
51 - 75	สูง	53.85 - 72.73	13	43.33
26 - 50	กลาง	45.45	1	3.33
0 - 25	ต่ำ	-	-	-
	รวม		30	100

จากตาราง 9 พบว่า การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชา นาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน มีพัฒนาการในระดับที่สูงขึ้น โดยมีคะแนนพัฒนาการสัมพันธ์ 76 – 100 คะแนน อยู่ในระดับพัฒนาการสูงมาก จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.34 คะแนนพัฒนาการสัมพันธ์ 51 – 75 คะแนน ระดับพัฒนาการสูง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 และ คะแนนพัฒนาการสัมพันธ์ 26 – 50 คะแนน ระดับกลาง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

### ผลการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน

ในการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชา นาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ผลการสังเกต พฤติกรรมการเรียนรู้ การซักถาม การสัมภาษณ์ การตรวจผลงานและการนำเสนอผลงาน ทั้งในระหว่างและหลังการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชา นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง จากการสังเกตพฤติกรรม การเรียนรู้ ตรวจใบกิจกรรม และการแสดงท่าทาง พบว่า

นักเรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนที่กระตุ้นให้นักเรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ และได้ใช้ความคิดอย่างสร้างสรรค์ในการมองหา ปัญหาหรือข้อสงสัย จะมีการให้จับกลุ่มช่วยกันค้นคว้าหาคำตอบ เพื่อนำไปสู่การหาวิธีแก้ปัญหาจากสิ่งที่นักเรียนสงสัย ได้ลงมือปฏิบัติกิจกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเอง ได้มีการออกแบบท่าทำให้สอดคล้องกับนาฏยศัพท์ที่ตนเองเลือก การออกแบบ

เค้าโครงละครสั้น ตามขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ นักเรียนรู้จักรับฟังและมาประยุกต์กับความคิดของตน เป็นการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนจะได้คิดว่าถ้าทำแบบนี้จะเป็นอย่างไร แล้วถ้าทำอีกแบบจะเป็นอย่างไร เมื่อได้ลองลงมือทำในรูปแบบต่างๆแล้ว นักเรียนจะมีความเข้าใจมีความสร้างสรรค์ที่จะประยุกต์ใช้ โดยนำความรู้วิชาต่าง ๆ มาบูรณาการเข้าด้วยกัน เพื่อใช้แก้ปัญหาสร้างสรรค์ผลงาน ซึ่งเป็นการนำความรู้เดิมมาผสมกับความรู้ใหม่เพื่อใช้ปรับปรุงหรือแสดงผลงานส่งผลให้นักเรียนเกิดความคิดรวบยอด เข้าใจเนื้อหาได้อย่างรวดเร็ว ส่งผลให้นักเรียนได้ลงมือและนำเสนอต่อผู้อื่นได้ นักเรียนส่วนใหญ่สามารถทำการประเมินได้ถูกต้องตามที่ได้กำหนด มีเพียงเล็กน้อยที่ทำได้แต่จะช้ากว่าเพื่อนๆครูจะต้องคอยกระตุ้น โดยในขั้นการประเมินนั้นจะมีการประเมินด้วยรูปแบบที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์อย่างเต็มที่ เช่น การเขียนความรู้สึกของตัวเอง การประเมินผลงานของตนเอง ของเพื่อน

นักเรียนได้นำเสนอผลงานของใบงานตนเอง ว่าในกระบวนการทำงานนักเรียนมีวิธีคำและออกแบบทำอย่างไร เพื่อดูความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ครูผู้สอนมีการสอบถามในการทำแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนทุกคน ซึ่งนักเรียนสามารถอธิบายในการสร้างสรรค์ทำให้ออกมาในรูปแบบภาพวาดได้ ดังนั้นการเรียนการสอนแบบการสร้างสรรค์เป็นฐานส่งผลให้ให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในรายวิชานาฏศิลป์ได้อย่างชัดเจนและเกิดความภาคภูมิใจในผลงานของตนเอง ดังคำตอบจากการสัมภาษณ์นักเรียน ดังนี้

“ชอบกิจกรรมการเรียนแบบนี้ค่ะ ทำให้เรียนสนุก ได้ระดมความคิด ในการออกแบบทำการแสดง ได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการแก้ไขปัญหา”

“สามารถทำงานตามความคิดอย่างอิสระ สามารถแสดงความคิด สร้างสรรค์ได้เต็มที่ ตื่นเต้นทุกครั้งที่ได้ออกมาแสดง และได้แลกเปลี่ยนเรียนรู้กับเพื่อน กลุ่มอื่น ๆ”

“สามารถประยุกต์ใช้ความรู้ได้หลากหลายค่ะ และสามารถนำความรู้ เป็นรากฐานไปใช้ในการประกอบอาชีพได้”

“กิจกรรมสนุกมาก ๆ ชอบการวาดภาพออกแบบตามจินตนาการ ได้ลงมือปฏิบัติจริง”

“รู้สึกสนุก เพราะไม่เคยเรียนแบบนี้มาก่อน ตอนแรกยังไม่ค่อยเข้าใจในการทำกิจกรรม แต่พอเริ่มทำกิจกรรมบ่อย ๆ ทำให้เข้าใจ”

“คิดว่าการทำงานกลุ่มดีขึ้นเยอะมากครับ”

“ตอนที่ผมทำข้อสอบตอนแรก ตอบคำถามไม่ค่อยได้เลยครับ แต่พอได้เรียนเริ่มรู้เรื่อง เริ่มรู้ว่าต้องคิดจากอะไรก่อน ช่วงทำข้อสอบตอนสุดท้าย ผมสามารถทำได้เร็วขึ้นและคิดงานออกมาได้ดีขึ้นครับ”

“วันนี้สนุกมาก ได้ทำอะไรที่ชอบ ได้สร้างสรรค์ผลงานตกแต่งด้วย ตัวเองและการ  
นำเสนอที่ช่วยให้กล้าพูดมากขึ้น”



## บทที่ 5

### สรุปผล อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การศึกษาวิจัยครั้งนี้ เป็นการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) สรุปสาระสำคัญและผลการศึกษา ดังนี้

#### วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
2. เพื่อศึกษาระดับพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

#### ขอบเขตในการวิจัย

##### ประชากรใช้ในการวิจัย

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 8 ห้องเรียน รวมทั้งสิ้น 240 คน ซึ่งมีการจัดนักเรียนแต่ละห้องเรียนแบบคละความสามารถ

##### กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยในครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5/2 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565 โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร (ฝ่ายประถม) เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร สังกัดกระทรวงอุดมศึกษา วิทยาศาสตร์ วิจัยและนวัตกรรม จำนวน 30 คน ซึ่งได้มาจากการวิธีสุ่มตัวอย่างแบบกลุ่ม (Cluster sampling)

##### ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น คือ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

ตัวแปรตาม คือ ความคิดสร้างสรรค์วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5



### สมมติฐานการวิจัย

1. หลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ สูงกว่าก่อนเรียน
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 มีพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ หลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ในระดับกลางขึ้นไป

### เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ จำนวน 3 แผน เวลา 12 ชั่วโมง ประกอบด้วยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน 2) ขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม 3) ขั้นค้นคว้าและคิด 4) ขั้นนำเสนอ 5) ขั้นประเมินผล โดยองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้มีความสอดคล้องมากกว่า 0.50 ทุกรายการประเมิน ทั้ง 3 แผนการจัดการเรียนรู้

2. แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เป็นข้อคำถามแบบอัตนัย จำนวน 4 ข้อ คะแนนเต็ม 20 คะแนน โดยค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ

### การเก็บรวบรวมข้อมูล

การเก็บรวบรวมข้อมูลดำเนินการดังนี้

1. ผู้วิจัยจัดทำหนังสือขออนุญาตเก็บข้อมูลจากบัณฑิตมหาวิทยาลัย เพื่อส่งไปยังผู้อำนวยการโรงเรียนมหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร(ฝ่ายประถม) กรุงเทพมหานคร

2. ผู้วิจัยชี้แจงผู้เรียนเกี่ยวกับขั้นตอนในการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชา นาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดง

3. ดำเนินการทดสอบก่อนเรียน (Pretest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

4. ดำเนินการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง นาฏศิลป์สร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยเป็นผู้สอน ระยะเวลา 12 ชั่วโมง ซึ่งจัดการเรียนการสอนในรายวิชา นาฏศิลป์

5. เมื่อสิ้นสุดการจัดการเรียนรู้ตามกำหนดจึงดำเนินการทดสอบหลังเรียน (Posttest) กับนักเรียนกลุ่มตัวอย่าง โดยใช้แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

## การวิเคราะห์ข้อมูล

วิธีการวิเคราะห์ข้อมูลมีลำดับขั้นดังนี้

1. การเปรียบเทียบค่าเฉลี่ยของคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนและหลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยสถิติทดสอบที (t-test for Dependent Samples) (ล้วน สายยศ, 2528)

2. การศึกษาระดับพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ด้วยวิธีการวัดความเปลี่ยนแปลงสัมพัทธ์ (Relative Change Score) และเปรียบเทียบกับเกณฑ์ระดับพัฒนาการ (ศิริชัย กาญจนวาสี, 2554)

## สรุปผลการวิจัย

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลจากการทดลอง สรุปได้ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน พบว่า คะแนนก่อนเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 8.77 และ คะแนนหลังเรียน มีค่าเฉลี่ย เท่ากับ 16.73 โดย ค่าเฉลี่ยของคะแนนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยมีค่า สถิติ t เท่ากับ 29.61 (Sig. = <.001)

2. พัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 จำนวน 30 คน หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพัทธ์ เท่ากับ 72.88 ซึ่งมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง นักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.34 นักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 และนักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับกลาง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ตามลำดับ

## อภิปรายผลการวิจัย

จากการศึกษาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ผลการวิจัยปรากฏ ดังนี้

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ก่อนเรียนและหลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนจำนวน 30 คน พบว่า มีค่าเฉลี่ยก่อนเรียน เท่ากับ 8.77 และค่าเฉลี่ยหลังเรียน เท่ากับ 16.73 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลด้วยสถิติ ที (t-test แบบ Dependent) พบว่ามีค่า สถิติที เท่ากับ

29.61 ซึ่งมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 (Sig. = <.001) ค่าเฉลี่ยคะแนนความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนมากกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ซึ่งเป็นตามสมมติฐานการวิจัย แสดงว่า การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เป็นวิธีช่วยให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น แบบแปลนพัฒนาโดยนักวิจัยซึ่งใช้กระบวนการสร้างอย่างเป็นระบบและวิธีการที่เหมาะสม แผนนี้เริ่มตั้งแต่ศึกษาหลักสูตรแกนกลาง การศึกษาประถมศึกษาพ.ศ. พุทธศักราช 2551 ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของหลักสูตรสถานศึกษา. หลักการจัดการเรียนรู้ก็มีความสำคัญเช่นกัน ได้แก่ การพัฒนาเป้าหมายการเรียนรู้ การกำหนดแนวทางการวัดและประเมินผล การสร้างสาระการเรียนรู้

โดยผู้วิจัยได้จัดการเรียนรู้บนพื้นฐานความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน ได้แก่ 1) สร้างความสนใจ 2) ตั้งคำถามและจัดกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ และ 5) ประเมินผล ความสามารถในการทำมันเอง (Active Learning)

ขั้นที่1 การกระตุ้นความสนใจของนักเรียน ครูผู้สอนใช้สื่อมัลติมีเดีย และศูนยภูมิปัญญาไทยในรามเกียรติ์ เรื่องทำรำของนาฏศิลป์และโขน ร่วมกับการใช้เกมเพื่อกระตุ้นความคิดของนักเรียนให้เกิดความอยากรู้ อยากเรียน อยากหาคำตอบ นักเรียนสนใจเนื้อหามากกว่าการเข้าสู่บทเรียนแบบปกติ สามารถกระตุ้นความสนใจของนักเรียนได้อย่างดี เป็นส่วนหนึ่งที่น่าไปสู่การตั้งคำถาม และความคิดสร้างสรรค์

ขั้นที่2 ตั้งคำถามและจัดกลุ่มนักเรียนตามความสนใจเพื่อเรียนรู้วิธีแสดงออก ถามคำถามในสิ่งที่อยากรู้และอยากรู้ เป็นไปตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่กำหนดให้นักเรียนรู้จักสังเกต ค้นพบปัญหา และตั้งคำถามจากเนื้อหาที่ครูนำเสนอ ครูแกล้งถาม แกล้งพูด แกล้งคุย และใช้สถานการณ์ต่างๆ ให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการค้นหาหรือสังเกตสิ่งที่สงสัย เมื่อมีคำถาม ก็จะรวมกลุ่มกันเพื่อช่วยกันหาคำตอบ นำไปสู่การหาทางออกจากข้อสงสัยของนักเรียน

ขั้นที่3 การค้นคว้าและคิด การวิจัยและการคิดเป็นกิจกรรมกลุ่ม นักเรียนทำงานได้ดีในกลุ่มย่อย ช่วยกันหาคำตอบในสิ่งที่สงสัย ในระหว่างขั้นตอนนี้ นักเรียนจะได้ทำกิจกรรมการวิจัย และการเรียนรู้รูปแบบต่างๆ การเรียนรู้ด้วยตัวเองทุกประเภทเพื่อฟังผู้อื่นและนำแนวคิดของพวกเขาไปใช้เป็นแนวคิดเดี่ยว และความคิดสร้างสรรค์ นักเรียนคิดว่าจะเป็นอย่างไรหากทำเช่นนั้น ถ้าพูดเป็นอย่างอื่นล่ะ? นักเรียนจะเข้าใจและนำไปใช้อย่างสร้างสรรค์หลังจากพยายามทำสิ่งนี้ด้วยวิธีต่างๆ และนำเสนอต่อผู้อื่น

ขั้นที่4 นำเสนอผลงาน นักเรียนสามารถนำเสนอผลงานได้ดี สามารถบอกความคิดสร้างสรรค์และวิธีการทำงานของตนเองได้และกล้าคิดอย่างเหมาะสมตามวุฒิภาวะของตนเอง

กล่าวถึงและถามเพื่อนเกี่ยวกับผลงานอื่น ๆ ในขั้นนี้ผู้เรียนได้แสดงความคิดของตนเอง อาจอยู่ในรูปแบบของการเล่าเรื่องผ่านนาฏศิลป์ ใช้นาฏศิลป์สื่อสารหรือบรรยายภาพ เป็นต้น นักเรียนวิเคราะห์ว่าพูดอะไรและพูดอย่างไรเพื่อให้เพื่อนเข้าใจ เรียนรู้ที่จะวิจารณ์งานของเพื่อน และพร้อมที่จะนำสิ่งที่เพื่อน ๆ บอกมาปรับใช้กับตัวเอง

ขั้นที่5 ประเมินผล นักเรียนส่วนใหญ่สามารถประเมินได้ถูกต้องตามที่กำหนด ไม่มีอะไรทำ แต่ช้ากว่าเพื่อนครูคอยให้กำลังใจตลอด ในขั้นการประเมิน มีการใช้รูปแบบการประเมินที่หลากหลายเพื่อให้นักเรียนได้เล่นเต็มที่ตามความคิดสร้างสรรค์ เช่น การเขียนความคิด การเล่นเกม และการประเมินด้วยสื่อมัลติมีเดีย

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งสำคัญในการเรียนการสอน มีการสอดแทรกกิจกรรมแต่ละกิจกรรมตามการพัฒนาสร้างสรรค์การเรียนการสอนอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมให้นักเรียนใช้ความคิดสร้างสรรค์ จินตนาการ และจินตนาการในการคิดสิ่งต่างๆ อย่าทำสิ่งเดียวกัน มีความคิดที่แตกต่าง และกระตุ้นให้นักเรียนเรียนรู้ต่อไป สอนให้รู้จักความสามารถของตนเองและเห็นว่าคุณค่าเห็นของทุกคนมีค่า ความสามารถในการประยุกต์ใช้ เข้าใจ และแยกแยะความคิดและความรู้สึกของผู้อื่นเป็นสิ่งสำคัญในการกระตุ้นให้นักเรียนสร้างสรรค์ ให้เพื่อนๆ ได้เห็นไอเดียที่น่าสนใจ และที่สำคัญ ครูต้องเข้าใจว่าความคิดสร้างสรรค์ต้องค่อยๆ พัฒนา ซึ่งสอดคล้องกับที่ซึ่งสอดคล้องกับที่วิริยะ ฤาชัยพาณิชย์ (2558) กล่าวว่า การจัดการเรียนการสอนแบบ Creativity-Based Learning เป็นวิธีการเรียนการสอนที่นักเรียนได้ใช้ความคิดสร้างสรรค์เพื่อช่วยในการแก้ปัญหา ทำได้โดยการให้ผู้สอนเปลี่ยนจากการเป็นผู้บรรยายเป็นผู้บรรยาย ทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้จากคนที่รู้ที่กำลังทำอะไรอยู่ได้ง่ายขึ้น นอกจากนี้ยังช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะที่จำเป็นในอนาคตและสอดคล้องกับ อัมพร เลิศณรงค์ (2559) ที่ได้ศึกษาการพัฒนาการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียน โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นพื้นฐานในการเขียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 เขียนหลังเลิกเรียนโดยใช้รูปแบบการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และสอดคล้องกับ ศุภพงษ์ ศิริมัย (2562) งานวิจัยเกี่ยวกับการสอนแบบสร้างสรรค์โดยใช้งานเป็นฐาน เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา พบว่า มีการใช้โปรแกรมการสอนแบบเน้นการเรียนรู้ในการสอน จากผลงานที่สร้างสรรค์ทำให้นักเรียนทุกคนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น คะแนนเฉลี่ยหลังการทดสอบเท่ากับ 18.13 คะแนน และคะแนนเฉลี่ยหลังการทดสอบของนักเรียนกลุ่มควบคุมแผนการสอนปกติ 14.90 คะแนน และค่า t ระหว่างกลุ่มเท่ากับ 2.33 การเรียนรู้ด้วยการทำงานเป็นฐานมีประสิทธิภาพในการส่งเสริมพัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์

ของนักเรียนมากกว่าการสอนด้วยแผนการสอนปกติอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ 0.05 ผลการศึกษาพบว่าการใช้วิธีการสอนที่สร้างสรรค์ช่วยเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ โดยเฉพาะอย่างยิ่งสำหรับนักเรียนที่มีปัญหาด้านทักษะทางวิชาการ นอกจากนี้ ทักษะการทำงานกลุ่มดีขึ้น เช่นเดียวกับการสื่อสารและการจัดการเวลา

2. ผลการศึกษาพัฒนาการของความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 หลังเรียนโดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 5 จำนวน 30 คน นักเรียนมีค่าเฉลี่ยคะแนนพัฒนาการสัมพันธ์ เท่ากับ 72.88 ซึ่งมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง นักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูงมาก จำนวน 16 คน คิดเป็นร้อยละ 53.34 นักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับสูง จำนวน 13 คน คิดเป็นร้อยละ 43.33 และนักเรียนมีพัฒนาการอยู่ในระดับกลาง จำนวน 1 คน คิดเป็นร้อยละ 3.33 ทั้งนี้ เนื่องจากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีการจัดการเรียนรู้โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ นักเรียนสามารถศึกษาและทำกิจกรรมการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์โดยใช้กระบวนการทางความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมีองค์ประกอบ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความคิดคล่องแคล่ว เป็นการส่งเสริมความสามารถของนักเรียนในการคิดหาคำตอบได้มากในเวลาที่กำหนด ด้านความคิดริเริ่ม เป็นการส่งเสริมความสามารถ ด้านความคิดแปลกใหม่ของนักเรียนที่ไม่ซ้ำกับคนส่วนใหญ่ ด้านความคิดยืดหยุ่น เป็นการส่งเสริมความสามารถนักเรียนที่จะคิดหาคำตอบได้หลายทาง ด้านความคิดละเอียดลออ เป็นการนำความคิดที่ได้จากตอนแรกมาต่อยอดให้เกิดความคิดใหม่ ๆ ขึ้นมา (Guildford, 1967, อ้างถึงในชนันธร หิรัญเชาว์, 2562)

ซึ่งผู้วิจัยได้ทำการออกแบบความคิดสร้างสรรค์ออกเป็นองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ 4 ด้าน ประกอบด้วย ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออ ในด้านการออกแบบการวัดจากแบบสังเกตพฤติกรรมทางด้านความคิดสร้างสรรค์ ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นจากองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ของกิลฟอร์ด (Guildford, 1967, อ้างถึงในชนันธร หิรัญเชาว์, 2562) นำมาสังเคราะห์ให้ตรงกับเนื้อหาวิชาที่ใช้ในการวิจัยและจากการดำเนินกิจกรรมสร้างสรรค์การเรียนรู้ในแต่ละขั้นตอนกระตุ้นให้ผู้เรียนสนใจที่จะลงมือทำ ค้นคว้าและหาคำตอบ นำความรู้ทุกรูปแบบมาแลกเปลี่ยนความคิดเห็น เชื่อมโยงความรู้ใหม่และเก่า ทำให้ความรู้เข้าใจง่ายขึ้น ตัวเตอรเปิดโอกาสให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นได้อย่างอิสระ การสร้างสิ่งใหม่ ๆ กระตุ้นให้นักเรียนรู้สึกมั่นใจในความสามารถของตนเอง ในการดำเนินกิจกรรมต่าง คอยให้คำแนะนำและให้กำลังใจอยู่เสมอ ตลอดจนการแสดงผลงานนำเสนอที่สามารถสร้างสรรค์ได้หลากหลายตามความต้องการของนักเรียน นักศึกษา กล้าคิดกล้าทำ คิดนอกกรอบอย่างเด็ดขาดและสร้างสรรค์ สามารถค้นพบแนวคิดใหม่ๆ ในสิ่งใหม่ๆ ให้นักเรียนรู้สึกมีคุณค่าในตนเอง



สอดคล้องกับแนวคิดพื้นฐานของเอ็ดเวิร์ด เดอโบโน (Edward de Bono) (อารี พันธุ์ณี, 2557, น. 31-40) อธิบายไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์คือความสามารถในการคิดหาแนวคิดใหม่ๆ ที่สามารถแก้ปัญหาที่เคยแก้ไขได้ยากมาก่อน และสอดคล้องกับงานวิจัยของวิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) ได้ศึกษาวิจัยฐานการพัฒนาการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน การพัฒนาโปรแกรมการจัดการเรียนรู้ โครงการวิจัย ประสิทธิภาพและการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์บนพื้นฐานการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้ ได้แก่ 1) โปรแกรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์ 2) แบบทดสอบอัตนัยเชิงแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์ และ 3) แบบทดสอบวัดผลการเรียน . ผลการวิจัย 1) แผนการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์. เป็นพื้นฐานในการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในระดับมากที่สุด คือ เหมาะสม 2) โครงการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริมการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ มีประสิทธิภาพ 81.58/81.50 และ 3) การแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ก่อน ระหว่าง และหลังเรียน นักเรียนพัฒนาทักษะการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ในทุกด้าน ได้คะแนนสูงสุด (ร้อยละ84) และคะแนนต่ำสุด สำหรับแผนปฏิบัติการ (ร้อยละ75) จากการเข้าใจความท้าทาย และสอดคล้องกับ วิมลพรรณ จุฑะพงค์ธรรม (2561) มีการวิจัยเกี่ยวกับการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยการจัดการการเรียนรู้เชิงสร้างสรรค์เป็นรากฐานควบคู่ไปกับเว็บไซต์สนับสนุนหลักสูตร วิชาการประยุกต์โปรแกรมกราฟิก ผลการศึกษา นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน มีดังนี้ 1) จากการจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ร่วมกับเว็บไซต์สนับสนุนหลักสูตรเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยการจัดกิจกรรมตามความคิดสร้างสรรค์มี 5 ขั้นตอน คือ 1) ขั้นกระตุ้นความสนใจ 2) ขั้นตั้งคำถามและแบ่งกลุ่มความสนใจ 3) ขั้นค้นคว้าและคิด 4) ขั้นนำเสนอ 5) ขั้นประเมินผล ในแต่ละขั้นตอนได้จัดกิจกรรมร่วมกับเครือข่ายเพื่อสนับสนุนการจัดการเรียนรู้รายวิชา ไม่ว่าจะเป็นด้าน แหล่งการเรียนรู้ การนำเสนอ หรือการนำเสนอ 2) ความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนที่เรียนร่วมกันผ่านการจัดการเรียนรู้ที่เน้นความคิดสร้างสรรค์และเว็บไซต์สนับสนุนรายวิชา ผลการศึกษา ได้จัดกิจกรรมและทรัพยากรสนับสนุนการเรียนรู้รายวิชา ซึ่งรวมถึงสิ่งต่างๆ เช่น ทรัพยากรการเรียนรู้ งานนำเสนอ และวิธีการนำเสนอ นอกจากนี้ Stage ยังสนับสนุนความคิดสร้างสรรค์โดยให้ผู้เรียนได้เรียนรู้ร่วมกันและบรรลุเป้าหมายผ่านเว็บไซต์การจัดการเรียนรู้อย่างสร้างสรรค์ สิ่งนี้ช่วยให้นักเรียนพัฒนาทักษะที่สำคัญ เช่น ความคิดสร้างสรรค์

จากผลการวิจัย เป็นสิ่งสำคัญสำหรับครูที่จะต้องให้ความสำคัญกับปัจจัยต่างๆ ที่หลากหลาย เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของตนเอง ปัจจัยเหล่านี้ ได้แก่ ตัวนักเรียนเอง ครูผู้สอน กระบวนการจัดการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนรู้ สภาพแวดล้อม



ความสัมพันธ์ระหว่างนักเรียนกับครู ระดับความเอาใจใส่ของผู้ปกครอง และความสามารถในการแก้ปัญหาของนักเรียน เพื่อช่วยให้นักเรียนพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในระดับสูง ครูควรเสริมกิจกรรมด้วยจิตวิทยาที่เหมาะสมกับนักเรียน การให้ความสำคัญกับนักเรียนและให้เวลาพวกเขา คิดและลงมือทำจะช่วยให้พวกเขาพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้อย่างอิสระ นอกจากนี้ การสร้างบรรยากาศในห้องเรียนให้เป็นมิตรและไร้ตำหนิจะช่วยส่งเสริมให้นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ผู้ปกครองสามารถช่วยได้โดยให้การสนับสนุนการศึกษาต่อหรือแก้ปัญหาในที่ทำงาน นักเรียนที่ได้ระดับพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์อยู่ในระดับปานกลาง จำนวน 1 คน ครูมีการเสริมด้วยการทำกิจกรรมที่เพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ให้อยู่ในระดับสูง โดยจัดกิจกรรม เกม การพูดคุย เพื่อเปิดกรอบความคิด กระตุ้นให้ผู้เรียนลงมือทำด้วยตนเอง สร้างสรรค์ผลงานบ่อยและถี่ขึ้น

## ข้อเสนอแนะ

### 1. ข้อเสนอแนะในการนำผลวิจัยไปใช้

1.1 การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบ การสอนแบบแบบการสร้างสรรคเป็นฐาน ขึ้นกิจกรรมกลุ่มการดำเนินกิจกรรมที่ให้นักเรียนได้ร่วมกันสร้างผลงานสร้างสรรค์ ครูผู้สอน ต้องเปิดโอกาสให้นักเรียนคิด นอกกรอบและให้คิดอย่างหลากหลายตามความสนใจของนักเรียน เพื่อเป็นการฝึกให้นักเรียนได้มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์

1.2 การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ผู้วิจัยต้องให้ความสำคัญกับการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ทุกขั้นตอนในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จะต้องมีความสอดคล้องและสัมพันธ์กันไปตามลำดับ โดยต้องทำหน้าที่เป็นผู้อำนวยความสะดวกสนับสนุนให้นักเรียนดำเนินการกิจกรรมอย่างราบรื่น และบรรลุจุดมุ่งหมายทุกครั้ง

1.3. การจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรคเป็นฐาน ครูควร ศึกษาและทำความเข้าใจในขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบการสร้างสรรคเป็นฐาน โดยวางแผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ชัดเจน ครูควรกำหนดเวลาในแต่ละขั้นตอนและควบคุมเวลาให้เหมาะสมและควรเน้นให้นักเรียนได้ลงมือปฏิบัติภายในเวลาที่กำหนด

1.4 ครูผู้สอนกระตุ้นให้นักเรียนมีส่วนร่วมในการทำกิจกรรม ช่วยกันตั้งปัญหา และคิดค้นหาคำตอบ โดยการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ ให้นักเรียนเกิดความกระตือรือร้น และมีปฏิสัมพันธ์ระหว่างครูผู้สอนและเพื่อนร่วมชั้นเรียน

## 2. ข้อเสนอแนะเพื่อการวิจัยครั้งต่อไป

2.1 ควรนำการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ไปศึกษาร่วมกับทักษะที่สำคัญในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะด้านการคิดอย่างมีวิจารณญาณ ทักษะการคิดแก้ปัญหา ทักษะด้านความร่วมมือ และการทำงานเป็นทีม เป็นต้น

2.2 ควรมีการติดตามผลในระยะสั้นและระยะยาว เพื่อศึกษาความคงทนของความคิดสร้างสรรค์ เช่น ภายใน 1เดือน 3เดือน 6เดือน เป็นต้น



## บรรณานุกรม

- Abdulrahman M Al-Zahrani. (2015). The Concept of Creativity and Its Application in Teaching and Learning from Islamic and Western Perspectives. *British Journal of Educational Technology*, 46.
- Esen Ersoy. (2014). he effects of problem-based learning method in higher education on creativethinking. *Procedia-Social and Behavioral Science*.
- Gajda et al. (2017). *Exploring creative learning in the classroom: A multi-method approach. Thinking Skills and Creativity*.
- Huang. (2019). Discovering the creative processes of students: Multi-way interactions among knowledge acquisition sharing and learning environment. *Journal of Hospitality, Leisure, Sport & Tourism Education*(26), 1-14.
- Jersild. (1972). *Child Development*(5th ed.). New York: McGraw-Hill.
- Leasa and Talakua. (2021). Elementary Students' Creative Thinking Skills in Science in the Maluku Islands, Indonesia *Creativity Studies*, 14, 74-89.
- Orji, J. C., Gana, C.S., Ezema, V.S., Okenyi, E.C., Ngworke, A.N., Ibiam, J.U.,. (2020). Assessment of the Efficacy of Creativity-Based Instructional Model on Scientific Attitude in Basic Science and Technology Among Pupils. *Global Journal of Health Science*, 12, 1-9.
- Osborn. (1963). *Creative Imagination*(3rd ed). New York: Charles Scridners Sons.
- Torrance. (1962). *Guiding Creative Talent*. Englewood Cliffs. NJ: Prentice-Hall, Inc.
- Wood Colin. (2006). The Development of Creative Problem Solving in Chemistry. *Chemistry Education Research and Practice*, 7.
- ชนัท ธาตุทอง. (2554). สอนคิด : การจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนาการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 1..). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ฉลอง สุนทรนนท์. (2558). ศิลปะสร้างสรรค์พัฒนา EQ เด็ก (พิมพ์ครั้งที่ 1..). กรุงเทพฯ: วาดศิลป์.
- ฉัตรติยา ลังการัตน์. (2560). โมเดลความสัมพันธ์เชิงสาเหตุปัจจัยที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จังหวัดระยอง. *วิทยาสาร* 117(1), หน้า 58-61.
- ชนันธร หิรัญเชาว์. (2562). การพัฒนาทักษะนาฏศิลป์ไทยและความคิดสร้างสรรค์ ตามแนวคิดของ

- เดวีส์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาตอนต้น. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบัณฑิตย, กรุงเทพฯ.
- ชลธิชา สุขสำราญ. (2559a). นานุกรศิลป์ไทยเสริมสร้างบุคลิกภาพสำหรับเด็กวัย 6-12 ปี. วารสารดนตรีและการแสดง, 2(2).
- ชลธิชา สุขสำราญ. (2559b). นานุกรศิลป์ไทยเสริมสร้างบุคลิกภาพสำหรับเด็กวัย 6-12 ปี. วารสารดนตรีและการแสดง มหาวิทยาลัยบูรพา, 2(2).
- ชัยวัฒน์ สุทธิรัตน์. (2555). เทคนิคการใช้คำถามพัฒนาการคิด : คิดอย่างมีวิจารณญาณ คิดสร้างสรรค์ คิดแก้ปัญหา คิดวิเคราะห์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ชูศรี วงศ์รัตนะ. (2551). แบบแผนการวิจัยเชิงทดลองและสถิติวิเคราะห์ : แนวคิดพื้นฐานและวิธีการ = *Experimental research design and statistics : basic concepts and methods* (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- ทน เขตกัน. (2556). เทคนิคสอนศิลปะอย่างสร้างสรรค์โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ กรุงเทพฯ: ธารอักษร.
- ทีศนา แคมมณี. (2563). ศาสตร์การสอน : องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ (พิมพ์ครั้งที่ 25). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์แห่งจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- บ็อง ออเมธางกุล. (2542). พฤติกรรมการสอนนาฏศิลป์. สงขลา: สถาบันราชภัฏราชนครศรีธรรม.
- ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ. (2556). การพัฒนาการคิด (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย
- ปิ่นเกศ วัชรปาน. (2559). ตำราการสร้างสรรค์ผลงานนาฏศิลป์. อุดรธานี: มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี.
- เพียงเพชร คมขำ. (2552). การสร้างชุดการสอนนาฏศิลป์ไทยเพื่อเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยเน้นทักษะปฏิบัติ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยบูรพา, ชลบุรี.
- ภัทร อภิวัฒน์กุล และณาคิน เหลืองนวล. (2558). "ความคิดสร้างสรรค์'ปัจจัยสร้าง" อำนาจต่อรอง' ในเวทีโลก. <https://www.komchadluek.net/kom-lifestyle/211741>
- มงคล เรียงณรงค์ และลัดดา ศิลาอ่อน. (2558). การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ในศตวรรษที่ 21 และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ราชวิชา ส 21103 สังคมศึกษา 2. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญา

มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยขอนแก่น, ขอนแก่น.

รสริน อะปะหัง. (2558). การพัฒนายุทธศาสตร์การจัดการการเรียนรู้คณิตศาสตร์โดยบูรณาการ  
ทฤษฎีการสร้างความรู้และทฤษฎีการเรียนรู้ของบรูเนอร์เพื่อเสริมสร้างผลสัมฤทธิ์ทางการ  
เรียนและความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ของนักเรียนระดับประถมศึกษาปีที่ 6. วารสาร  
บัณฑิตศึกษา มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร 12(58), หน้า 79-92.

เรณู โกสินานนท์. (2548). นาฏศิลป์ไทย. กรุงเทพฯ ไทยวัฒนาพานิช.

โรบินสัน เคน. (2561). จะสร้างสรรค์ชีวิต ต้องคิดนอกกรอบ = *Out of our minds : the power of  
being creative* (วิริยะ ฤาชัยพานิชย์, ผู้แปล). กรุงเทพฯ ซีเอ็ดดูเคชั่น.

ล้วน สายยศ. (2528). หลักการวิจัยทางการศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ศึกษาพร.

ลักขณา สริวัฒน์. (2549). การคิด = *Thinking*. กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.

วราพร เกตุเลขา และสิรินาถ จงกลกลาง. (2557). การศึกษา ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน หน่วยการ  
เรียนรู้คิดอย่างสร้างสรรค์กับงานศิลป์และความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษา  
ปีที่ 4 จากการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ร่วมกับการสร้างสรรค์ศิลปะแบบเซอเรียลลิสม์.

(ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา, นครราชสีมา.

วิจารณ์ พานิช. (2555). วิธีสร้างการเรียนรู้เพื่อศิษย์ในศตวรรษที่ 21 (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ:  
มูลนิธิสดศรี-สฤษดิ์วงศ์.

จิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนาการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เพื่อส่งเสริมการ  
แก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4.  
(ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

วิมลพรรณ จูทะพงศ์ธรรม. (2561). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยการจัดการเรียนรู้รูปแบบ  
สร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับเว็บสนับสนุนรายวิชา วิชาการใช้งานโปรแกรมกราฟิก สำหรับ  
นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนขอนแก่นวิทยายน. (วิทยานิพนธ์ปริญญา  
มหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม, มหาสารคาม.

วิรัตน์ แก้วสุด. (2557). พัฒนาศาสตร์การจัดการการเรียนรู้โดยบูรณาการทฤษฎีคอนสตรัคติ  
วิสต์และทฤษฎีซินเนคติกส์เพื่อส่งเสริมความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ และ  
ความสามารถในการสร้างสรรค์งานศิลปะของนักเรียนระดับมัธยมศึกษาตอนต้น. (ปริญญา  
นิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรธานี, อุดรธานี

วิรัตน์ เพชรศรี และ ดร.วิจิต สุรัตน์เรืองชัย. (2551). การพัฒนารูปแบบการจัดการเรียนรู้ที่ส่งเสริม

- ความคิดสร้างสรรค์ทางนาฏศิลป์ของผู้เรียนในระดับช่วงชั้นที่2. วารสารการศึกษาและ  
พัฒนาสังคม มหาวิทยาลัยบูรพา, 4(2).
- วิริยะ ฤกษ์พาณิชย์. (2558). การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. วารสารนวัตกรรมการศึกษา  
มหาวิทยาลัยวลัยลักษณ์ 1(2), หน้า 23-38.
- ศิริณี กลาประพันธ์. (2560). การพัฒนาคู่มือการสอนทักษะปฏิบัติของเดวิดส์ ร่วมกับการเรียนแบบ  
ร่วมมือ ตามหลักปรัชญา ของเศรษฐกิจพอเพียง เพื่อเสริมสร้างวินัยในตนเอง ความคิด  
สร้างสรรค์ และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาการโปรแกรมเบื้องต้นของนักเรียน ชั้น  
มัธยมศึกษาปีที่3 โรงเรียนหนองสูงสามัคคีวิทยา. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต).  
มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร., , สกลนคร.
- ศิริชัย กาญจนวาสี. (2554). การวิเคราะห์พหุระดับ = *Multi-level analysis* (พิมพ์ครั้งที่ 5). กรุงเทพฯ:  
ภาควิชาวิจัยและจิตวิทยาการศึกษา จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- ศุภฤตา ภูระหงษ์. (2557). การพัฒนากิจกรรมการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์โดยใช้แนวความคิด  
ทอรัแนซ์ผ่านงานศิลปะ เรื่อง วัฒนธรรมอาเซียน สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่5.  
(ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต ). มหาวิทยาลัยนเรศวร, พิษณุโลก.
- ศุภพงษ์ ศิริมัย. (2562). การสอนแนวฐานการเรียนรู้จากงานสร้างสรรค์เพื่อพัฒนาความคิด  
สร้างสรรค์ของนักเรียนประถมศึกษา. (การศึกษามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิ  
โรฒ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2552). หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน  
พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน. (2553). เอกสารประกอบหลักสูตรแกนกลาง  
การศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ.
- สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ. (2542). พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542  
และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ. 2545. กรุงเทพฯ.
- สิริพัทธ์ เจษฎาวิโรจน์. (2560). กระบวนการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานในกระบวนการวิชา CEE2205  
(ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็ก). วารสารศึกษาศาสตร์ปริทัศน์, 32(2), 1-8.
- สุคนธ์ สิ้นธพานนท์. (2555). พัฒนาทักษะการคิด-พิชิตการสอน (พิมพ์ครั้งที่ 4). กรุงเทพฯ: ศูนย์  
หนังสือจุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- สุปราณี จำลองราษฎร์. (2548). การสร้างมาตราส่วนประเมินค่าความสามารถด้านนาฏศิลป์ไทย.  
(ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏอุตรดิตถ์, อุตรดิตถ์.



- สุมิตร เทพวงษ์. (2548). นาฏศิลป์ไทย : นาฏศิลป์สำหรับครูประถมศึกษา-อุดมศึกษา (พิมพ์ครั้งที่ 2). กรุงเทพฯ: โอเดียนสโตร์.
- อนรรฆ สมพงษ์ และลดาวัลย์ มะลิไทย. (2560). การศึกษาการจัดการเรียนการสอนโดยวิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานในรายวิชาการศึกษาเอกสารและหลักฐานทางประวัติศาสตร์. (ปริญญาานิพนธ์ปริญญามหาบัณฑิต). มหาวิทยาลัยราชภัฏสกลนคร, สกลนคร.
- อัมพร เลิศณรงค์. (2559). การพัฒนารูปแบบการเรียนภาษาไทยโดยใช้ความคิดสร้างสรรค์เป็นฐาน เรื่อง การเขียนสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ.
- อารี พันธุ์มณี. (2552). กิจกรรมคัดสรรในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนช่วงชั้นที่ 1 : รายงานการวิจัย. กรุงเทพฯ สำนักงานปลัดกระทรวงศึกษาธิการ.
- อารี พันธุ์มณี. (2557). ฝึกให้คิดเป็น คิดให้สร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 1). กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ

## รายชื่อผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบเครื่องมือ

- |  |   |
|--|---|
| 1. ดร.ภิญญา ภีรนานนท์                                  | หัวหน้าหมวดนาฏศิลป์และโขน<br>โรงเรียนสาธิตมหาวิทยาลัย<br>ศรีนครินทรวิโรฒ ประสานมิตร<br>(ฝ่ายประถม)    |
| ผู้เชี่ยวชาญ   | ด้านการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์<br>เป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนวิชา<br>นาฏศิลป์ และการวัดประเมินผล |
| 2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.รุ่งอรุณ โรจนรัตนาดำรง ไชยศรี | อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและ<br>การสอน คณะศึกษาศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ<br>ประสานมิตร   |
| ผู้เชี่ยวชาญ   | ด้านการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์<br>เป็นฐาน   |
| 3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ลัดดา หวังภักษิต              | อาจารย์ประจำภาควิชาหลักสูตรและ<br>การสอน คณะศึกษาศาสตร์<br>มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ<br>ประสานมิตร   |
| ผู้เชี่ยวชาญ   | ด้านการวัดประเมินผล   |
| 4. ดร.ปราถนา คงสำราญ                                   | ผู้อำนวยการสถาบันวัฒนธรรมและ<br>ศิลปะ   |
| ผู้เชี่ยวชาญ   | ด้านการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์<br>เป็นฐาน การจัดการเรียนการสอนวิชา<br>นาฏศิลป์ และการวัดประเมินผล |



ตารางแสดงขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (Creativity-Based Learning : CBL) กับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามองค์ประกอบ

ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน	ความคิดสร้างสรรค์ที่พัฒนา
<p><b>ขั้นกระตุ้นความสนใจของนักเรียน</b></p> <p>ใช้เหตุการณ์ต่างๆที่เกี่ยวข้องกับนักเรียน หรือสิ่งที่นักเรียนสนใจเป็นตัวกระตุ้น หรือใช้คำถาม เช่น สถานการณ์จำลอง หรือแหล่งเรียนรู้ที่ หรือใช้คำถาม ด้วยเกม กิจกรรม สื่อมัลติมีเดีย และสื่อต่างๆ</p>	
<p><b>ขั้นตั้งปัญหา</b></p> <p>จัดกิจกรรมกลุ่ม โดยให้นักเรียนค้นหาปัญหาหรือข้อสงสัยที่หลากหลาย โดยปัญหาที่เกิดขึ้นนั้นจะเป็นปัญหาที่นักเรียนสนใจซึ่งสอดคล้องกับเนื้อหาในบทเรียน และนักเรียนเลือกปัญหาที่จะนำมาแก้ปัญหา หรือพัฒนา</p>	ความคิดคล่องแคล่ว
<p><b>ขั้นค้นคว้าและคิดสร้างสรรค์</b></p> <p>จัดกิจกรรมกลุ่ม โดยนักเรียนในแต่ละกลุ่มวางแผน ค้นคว้าและวิเคราะห์ข้อมูลจากแหล่งข้อมูลต่าง ๆ ร่วมกันหาแนวทางในการแก้ปัญหาเชิงสร้างสรรค์หรือคำตอบของข้อสงสัยอย่างหลากหลาย สรุปเป็นแนวทางของกลุ่มและเป็นผลงานของกลุ่ม</p>	<p>ความคิดยืดหยุ่น</p> <p>ความคิดริเริ่ม</p> <p>ความคิดละเอียดลออ</p>
<p><b>ขั้นนำเสนอแลกเปลี่ยน</b></p> <p>นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอผลงาน ชิ้นงาน และงานในชั้นเรียนในรูปแบบต่างๆ ตามความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละกลุ่ม โดยสมาชิกในกลุ่มมีส่วนร่วมและสมาชิกกลุ่มอื่นให้</p>	<p>ความคิดยืดหยุ่น</p> <p>ความคิดริเริ่ม</p> <p>ความคิดละเอียดลออ</p>
<p><b>ขั้นประเมินผล</b></p> <p>นักเรียนประเมินผลผลงาน ชิ้นงาน และกิจกรรม โดยสมาชิกในกลุ่มเพื่อนในชั้นเรียน และครูผู้สอน ด้วยเครื่องมือการประเมินแบบต่างๆ ที่หลากหลาย โดยเน้นการประเมินความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน</p>	<p>ความคิดคล่องแคล่ว</p> <p>ความคิดริเริ่ม</p> <p>ความคิดยืดหยุ่น</p> <p>ความคิดละเอียดลออ</p>

**โครงสร้างรายวิชานาฏศิลป์**  
**ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5**

หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการ เรียนรู้	ชั่วโมง
1	การแสดง นาฏศิลป์	ศ 3.1 ป.5/3 แสดง นาฏศิลป์ โดยเน้นการ ใช้ภาษาท่าและนาฏย ศัพท์ในการสื่อ ความหมายและการ แสดงออก	การแสดงนาฏศิลป์โดยปฏิบัติท่า นาฏยศัพท์ สามารถประดิษฐ์ ท่าทาง เลียนแบบธรรมชาติได้ อย่างสร้างสรรค์เพื่อใช้แทน คำพูด กิริยาอาการ ความรู้สึก และสื่อความหมายให้เกิดความ เข้าใจตรงกันทั้งผู้แสดงและผู้ชม	การแสดง นาฏศิลป์	4
2	การ สร้างสรรค์ ท่าทาง ประกอบ เพลง	ศ 3.1 ป.5/1 แสดง ท่าทางประกอบเพลง หรือเรื่องราวตาม ความคิดของตน	การแสดงท่าทางประกอบเพลง เป็นการเคลื่อนไหวท่าทางอย่าง มีรูปแบบ เป็นการเคลื่อนไหว ร่างกายตามความคิดสร้างสรรค์ และเป็นการฝึกใช้จินตนาการใน การประดิษฐ์ท่าทางต่างๆ ประกอบเพลง ซึ่งการแสดง ท่าทางประกอบเพลง จำเป็นต้องใช้ภาษาท่าและ นาฏยศัพท์ในการแสดงที่ สอดคล้องกับความหมายของ เพลงที่ต้องการสื่อสาร	การแสดง ท่าทาง ประกอบ เพลง	4
3	การเขียน บทและการ แสดงละคร อย่างง่าย	ศ 3.1 ป.5/4 มีส่วนร่วม ในกลุ่มกับการเขียนเค้า โครงเรื่องหรือบทละคร สั้น	การเขียนเค้าโครง คือ เป็นการ กำหนดให้เหตุการณ์หรือ เรื่องราวดำเนินไปอย่างมีลำดับ มีเหตุมีผลมีความต่อเนื่อง บทละครสั้น การเล่าเรื่องด้วย ภาพและเสียงที่มีประเด็นเดียว	การเขียน เค้าโครง และแสดง ละครสั้น	4



หน่วย ที่	ชื่อหน่วย การเรียนรู้	มาตรฐาน/ตัวชี้วัด	สาระสำคัญ	สาระการ เรียนรู้	ชั่วโมง
			<p>สั้น ๆ แต่ได้ใจความ ศิลปะการ เล่าเรื่อง ไม่ว่าจะป็นนิทาน นิยาย ละคร หรือภาพยนตร์ การกำหนดเหตุการณ์อย่าง เชื่อมโยงกับตัวละครต่างๆ โดย ผ่านกระบวนการ ความคิด สร้างสรรค์ จินตนาการแล้ว นำมาปรับให้เข้ากับบทบาท และสถานการณ์</p>		



รายวิชา นาฏศิลป์ หน่วยการเรียนรู้ที่ 1	แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 เรื่อง การแสดงนาฏศิลป์	ภาคเรียนที่ 1/2565 เวลา 4 คาบ (คาบละ 50 นาที)
---	---	---

---

## 1. สาระและมาตรฐาน

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

## 2. ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ป.5/3 แสดงนาฏศิลป์ โดยเน้นการใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ในการสื่อความหมาย และการแสดงออก

## 3. สาระการเรียนรู้แกนกลาง

การแสดงนาฏศิลป์

## 4. สาระการเรียนรู้ (หัวข้อที่สอน)

การแสดงนาฏศิลป์

## 5. สาระสำคัญ

การแสดงนาฏศิลป์โดยปฏิบัติทำนาฏยศัพท์ สามารถประดิษฐ์ท่าทาง สร้างสรรค์เพื่อใช้ แทนคำพูด กิริยาอาการ ความรู้สึก และสื่อความหมายให้เกิดความเข้าใจตรงกันทั้งผู้แสดงและผู้ชม

## 6. จุดประสงค์

### 6.1 ด้านความรู้

1. นักเรียนอธิบายความหมายของทำนาฏยศัพท์ได้

### 6.2 ด้านทักษะ กระบวนการ

1. นักเรียนแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ที่สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับได้
2. นักเรียนแสดงท่ารำประกอบบทบาทที่ได้รับได้อย่างสร้างสรรค์

### 6.3 ด้านคุณลักษณะ

1. นักเรียนสามารถทำงานกลุ่มได้
2. นักเรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียน

## 7. กิจกรรมการเรียนรู้การสอน

### คาบที่ 1

#### ขั้นกระตุ้นความสนใจของนักเรียน

1. ครูเปิดคลิปวิดีโอและแสดงท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ในการตีความหมายประกอบ ซึ่งมีทั้งตัวพระนาง โดยนักเรียนสังเกตท่าทาง

ที่มาวิดีโอ : <https://www.youtube.com/watch?v=BJsHS68dJcU&t=347s>

2. นักเรียนบอกสิ่งที่เห็นจากคลิปวิดีโอการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์

3. ครูใช้คำถาม ดังนี้

- 1) นักเรียนคิดว่าเราสามารถสื่อความหมายด้วยท่าทำได้หรือไม่
- 2) นักเรียนคิดว่าท่าที่แสดงออกมาสื่อความหมายว่าอะไร

#### ขั้นตั้งปัญหา

1. นักเรียนศึกษาใบความ เรื่อง ท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์

2. นักเรียนร่วมกันสรุปความรู้จากใบงานที่ได้ศึกษา พร้อมปฏิบัติท่าทางนาฏยศัพท์ตาม ครูให้นักเรียนเลือกการแสดงอารมณ์ในการสื่อสาร ดังนี้ รัก โกรธ เสียใจ ตกใจ

2. นักเรียนแบ่งตามกลุ่มที่ตนเองได้เลือกประเภทของอารมณ์ในการสื่อสารไว้ ประมาณ

กลุ่มละ

6-7คน

3. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันคิดว่า จะทำการแสดงโดยใช้ท่าทางนาฏยศัพท์ในการแสดง อารมณ์อย่างไร

4. ครูให้นักเรียนร่วมกันคิดที่จะนำท่าทางนาฏยศัพท์ที่กลุ่มตนเองเลือกในการแสดงอารมณ์ มาประกอบทำการแสดงผลงาน โดยทำเป็นบทบาทสมมติ โดยมีความยาว 2-3 นาที

### คาบที่ 2

#### ขั้นคิดค้นคว้าและคิดสร้างสรรค์

1. นักเรียนรวมกลุ่มตามคาบที่แล้ว จากนั้นร่วมกันวางแผนการค้นคว้าข้อมูลเกี่ยวกับ ท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์

2. นักเรียนแต่ละกลุ่มร่วมกันค้นคว้าข้อมูลและบันทึกตามที่วางแผนไว้ จากเว็บไซต์ ใบความรู้ และคู่มือร่วมกันวางแผนนำเสนอข้อมูลที่ได้ตามรูปแบบต่างๆ
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอข้อมูลทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ที่ศึกษาค้นคว้า โดยครูให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะ

### **คาบที่ 3**

#### **ขั้นคิดค้นคว้าและคิดสร้างสรรค์**

1. นักเรียนจัดกลุ่มตามคาบที่ 1 และ 2 จากนั้นนักเรียนนำข้อมูลที่ได้จากการศึกษาค้นคว้ามาแลกเปลี่ยนและร่วมกันคิดสร้างสรรค์ทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ให้เป็นประโยคสื่อสารในกลุ่ม
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำข้อมูลที่ได้มาร่วมกันสร้างสรรค์ออกแบบทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ให้เป็นประโยคสื่อสาร พร้อมร่วมกันจัดทำผลงาน
3. นักเรียนแต่ละกลุ่มนำเสนอทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ให้เป็นประโยคสื่อสารที่ได้ออกแบบไว้
4. ครูและผู้เชี่ยวชาญให้คำแนะนำและข้อเสนอแนะเกี่ยวกับทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ให้เป็นประโยคสื่อสาร โดยนักเรียนสอบถามสิ่งที่ต้องการรู้เพิ่มเติมได้
5. นักเรียนแต่ละกลุ่มปรับทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ของกลุ่มและวางแผนเตรียมการแสดง

### **คาบที่ 4**

#### **ขั้นนำเสนอแลกเปลี่ยน**

1. ครูให้ข้อมูลเครื่องมือและเกณฑ์ในการประเมินการแสดงทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ โดยครูและเพื่อนร่วมประเมินพร้อมให้ข้อคิดเห็นและคำแนะนำ
2. นักเรียนแต่ละกลุ่มแสดงทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ (กลุ่มละ 2-3 นาที) ตามที่ได้ปรับปรุงจากผู้เชี่ยวชาญ

#### **ขั้นประเมินผล**

1. นักเรียนให้ข้อมูลย้อนกลับให้กับเพื่อนแต่ละกลุ่มที่แสดงทำทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์ในด้านจุดเด่น ข้อเสนอแนะ แนวทางการปรับปรุง พร้อมเหตุผล
2. ครูให้คำแนะนำเพิ่มเติม เกี่ยวกับการแสดงผลงาน

3. นักเรียนทำใบกิจกรรม เรื่อง การแสดงท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์

### 8. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- ตัวอย่างวิดีโอการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์  
ที่มา : <https://www.youtube.com/watch?v=BJsHS68dJcU&t=347s>
- ใบความรู้ เรื่อง ท่าทางนาฏยศัพท์
- ใบกิจกรรม เรื่อง การแสดงท่าทางนาฏยศัพท์
- ใบการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์

### 9. การวัดและประเมินผล

สิ่งที่วัด (จุดประสงค์)	วิธีการ-เครื่องมือ	เกณฑ์
นักเรียนอธิบายความหมายของท่าทางนาฏยศัพท์ได้	ใบกิจกรรม เรื่อง การแสดงท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์	<b>ผ่าน</b> : ตอบได้ถูกต้อง 3-5 ข้อ <b>ไม่ผ่าน</b> : ตอบได้ถูกต้อง 1-2 ข้อ
นักเรียนแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ได้สอดคล้องกับบทบาทที่ได้รับได้		<b>ดี</b> : ออกแบบทำการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ได้ 1) เหมาะสม 2) ครบถ้วน 3) แปลกใหม่
นักเรียนมีทักษะการแสดงท่ารำประกอบบทบาทที่ได้รับได้อย่างสร้างสรรค์	แบบประเมินการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์	<b>พอใช้</b> : ออกแบบทำการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ได้ 2 รายการ <b>ปรับปรุง</b> : ออกแบบทำการแสดงท่าทางนาฏยศัพท์ได้ 1 รายการ
นักเรียนสามารถทำงานร่วมกับผู้อื่นได้	สังเกตนักเรียน – แบบสังเกตพฤติกรรม	<b>ผ่าน</b> : นักเรียนทำงานร่วมกับผู้อื่นและให้ความร่วมมือในชั้นเรียน
นักเรียนให้ความร่วมมือในชั้นเรียน		<b>ไม่ผ่าน</b> : นักเรียนไม่ทำงานร่วมกับผู้อื่นและไม่ให้ความร่วมมือในชั้นเรียน

## บันทึกผลหลังจากการจัดการเรียนรู้

### 1. ผลการจัดการเรียนรู้

.....

.....

.....

การใช้สื่อ / แหล่งการเรียนรู้

.....

.....

.....

การวัดผล / ประเมินผล

.....

.....

.....

### 2. ปัญหา / อุปสรรค

.....

.....

.....

### 3. ข้อเสนอแนะ/ แนวทางแก้ไข

.....

.....

.....

ลงชื่อ.....

(นางสาววิสาพร ฤกษ์ปฐมศักดิ์)

วันที่.....เดือน.....พ.ศ.....







ตารางรายละเอียดเกณฑ์การให้คะแนนแบบประเมินนาฏยศัพท์สื่ออารมณ์

ประเด็น การประเมิน	ระดับผลคะแนน		
	3	2	1
แสดงท่าทางนาฏยศัพท์ที่สอดคล้องกับอารมณ์	ออกแบบท่าการแสดง ทำนาฏยศัพท์ได้ 1) เหมาะสม 2) ครบถ้วน 3) แปลกใหม่ ใน ประโยคที่สื่อ ความหมาย	ออกแบบท่าการแสดง ทำนาฏยศัพท์ได้ 2) รายการในประโยคที่สื่อ ความหมาย	ออกแบบท่าการแสดง ทำนาฏยศัพท์ได้ 1) รายการในประโยคที่ สื่อความหมาย
แสดงท่ารำประกอบ อารมณ์ที่ได้รับได้ อย่างสร้างสรรค์	แสดงท่าการแสดงทำ นาฏยศัพท์ได้ 1) คล่องแคล่ว 2) แปลก ใหม่ 3) เข้าใจบทบาท 4) สื่ออารมณ์ ใน ประโยคที่สื่อ ความหมาย	ออกแบบท่าการแสดง ทำนาฏยศัพท์ได้ 2) รายการในประโยคที่สื่อ ความหมาย	ออกแบบท่าการแสดง ทำนาฏยศัพท์ได้ 1) รายการในประโยคที่ สื่อความหมาย
อธิบายความหมาย ของทำนาฏยศัพท์ได้	ตอบได้ถูกต้อง 3-5 ข้อ	ตอบได้ถูกต้อง 2 ข้อ	ตอบได้ถูกต้อง 1 ข้อ
นำนาฏยศัพท์ มา ใช้ได้อย่างหลากหลาย และ ถูกต้อง ชัดเจน	นำนาฏยศัพท์ มา ใช้ได้อย่างหลากหลาย และ ถูกต้อง ชัดเจน งดงามตามแบบ นาฏศิลป์ตั้งแต่ 3ท่ารำขึ้นไป	นำนาฏยศัพท์ มาใช้ได้ อย่างหลากหลาย และ ถูกต้อง ชัดเจน ตั้งแต่2ท่ารำขึ้นไป	นำนาฏยศัพท์ มา ใช้ได้ ตั้งแต่1ท่ารำขึ้นไป
นำเสนอผลงาน มีความแปลกใหม่ และ น่าสนใจ	การนำเสนอมีความ แปลกใหม่และ มี ความมั่นใจในการ ปฏิบัติ ท่ารำอย่าง สวยงาม	มีความกล้าแสดงออก อย่างมั่นใจ สร้างความ น่าสนใจมีความกล้า แสดงออกแต่ยังขาด ความงามในบางท่า	ไม่มีทักษะในการ นำเสนอ ผลงาน ขาดความ มั่นใจ และไม่กล้าแสดงออก

ตัวอย่างใบความรู้



ตัวอย่างใบงาน

# นาฏยศัพท์

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....

คำชี้แจง ให้นักเรียนเติมชื่อท่ารำนาฏยศัพท์ในช่องว่าง



# ภาษาท่า

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....

อธิบายความหมายของภาษาท่า พอสังเขป

1

2 บอก "ความสำคัญ" ของภาษาท่า

3 ทำ "ร้องไห้" เป็นภาษาท่าประเภทใด

4 จงเติมชื่อภาษาท่า





ภาคผนวก ค

ตัวอย่างแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

แบบวัดความคิดสร้างสรรค์ วิชานาฏศิลป์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5

คะแนนเต็ม 20 คะแนน เวลา 50 นาที

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....

**คำชี้แจง** ให้นักเรียนตอบคำถามต่อไปนี้

ให้นักเรียนศึกษาข้อความที่กำหนดให้แล้วตอบคำถามต่อไปนี้

สถานการณ์ที่กำหนด ชาวนา ชาวประมง เหมืองแร่ เก็บใบชา ทอผ้า

1. ให้นักเรียนระบุอุปกรณ์/ เครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ (คิดคละง) (5 นาที 5 คะแนน)

1..... 2..... 3.....

4..... 5..... 6.....

7..... 8..... 9.....

10..... 11..... 12.....

2. ให้นักเรียนออกแบบท่ารำที่ใช้ประกอบการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ โดยวาดภาพรายละเอียดเกี่ยวกับท่ารำ (คิดริเริ่ม) (5คะแนน)







## เกณฑ์การให้คะแนนแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

ข้อ	ระดับคะแนน				
	5	4	3	2	1
1	นักเรียนสามารถระบุอุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการแสดง ได้ 5 รายการ ก่อนเวลา กำหนด	นักเรียนสามารถระบุอุปกรณ์/เครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการแสดง ได้ 3-4 รายการ ก่อนเวลา กำหนด	นักเรียนสามารถระบุอุปกรณ์ที่สามารถนำมาใช้ในการแสดง ได้ 2 รายการ	นักเรียนสามารถระบุอุปกรณ์ที่สามารถนำมาใช้ในการแสดง ได้ 1 รายการ	นักเรียนสามารถระบุอุปกรณ์/เครื่องมือที่ไม่สามารถนำมาใช้ในการแสดง ได้
2	สามารถวาดภาพทำรำที่ใช้ประกอบการแสดงได้ตามข้อความที่กำหนดให้ โดยมีจำนวนท่ารำที่ใช้ได้ 4 ท่ารำ	สามารถวาดภาพทำรำที่ใช้ประกอบการแสดงได้ตามข้อความที่กำหนดให้ โดยมีจำนวนท่ารำที่ใช้ได้ 3 ท่ารำ	สามารถวาดภาพทำรำที่ใช้ประกอบการแสดงได้ตามข้อความที่กำหนดให้ โดยมีจำนวนท่ารำที่ใช้ได้ 2 ท่ารำ	สามารถวาดภาพทำรำที่ใช้ประกอบการแสดงได้ตามข้อความที่กำหนดให้ โดยมีจำนวนท่ารำที่ใช้ได้ 1 ท่ารำ	ไม่สามารถวาดภาพทำรำที่ใช้ประกอบการแสดงได้ตามข้อความที่กำหนดให้
3	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ 3 รายการ	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ 2 รายการ	นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำไปใช้ในชีวิตประจำวัน ได้ 1 รายการ	นักเรียนสามารถบอกประโยชน์จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำได้ แต่ไม่สามารถบอกได้นำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้อย่างไร	นักเรียนไม่สามารถบอกประโยชน์จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำได้
4	สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ได้ 1) เหมาะสม 2) ครบถ้วน 3) แปลกใหม่	สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ได้ 1) เหมาะสม 2) ครบถ้วน	สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ได้ 1) เหมาะสม	สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดง แต่ไม่ทำตามข้อความที่กำหนดให้	ไม่สามารถออกแบบเครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงได้


**ระดับพฤติกรรมที่แสดงออกด้านความคิดสร้างสรรค์ ทั้ง 3 ระดับ มีรายละเอียดดังนี้**

ระดับดี 14 - 20 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่อไปนี้ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่นและด้านความคิดละเอียดลออ ออกมาได้อย่างชัดเจน สมบูรณ์ มีความมั่นใจและพร้อมในการสร้างสรรค์สิ่งต่างๆ

ระดับพอใช้ 7 - 13 คะแนน หมายถึง นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์ในด้านต่อไปนี้ ได้แก่ ด้านความคิดริเริ่ม ด้านความคิดคล่องแคล่ว ด้านความคิดยืดหยุ่นและ ด้านความคิดละเอียดลออ ออกมาได้อย่างพอควร แต่ยังไม่สมบูรณ์ชัดเจนมาก

ระดับต้องปรับปรุง 0 - 6 คะแนน หมายถึง นักเรียนไม่สามารถแสดงความคิดสร้างสรรค์ในทุกด้านออกมาอย่างได้ชัดเจน





ภาคผนวก ง

- ค่าความเที่ยงตรง โดยหาจากดัชนีความสอดคล้องของแผนการจัดการเรียนรู้แบบ  
สร้างสรรค์เป็นฐาน รายวิชานาฏศิลป์
- ค่าความเที่ยงตรง โดยหาจากดัชนีความสอดคล้องแบบวัดความคิดสร้างสรรค์

ตาราง 10 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง การแสดงนาฏศิลป์

ข้อ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1.มีการวิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปี/ช่วงชั้น/ผล การเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน (KPA)	1	1	1	1	ใช้ได้
2.แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์ กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	1	1	1	1	ใช้ได้
3.แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ สำคัญครบถ้วนตามที่กำหนด	1	1	1	1	ใช้ได้
4.มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มี เทคนิคการสอนที่เน้นกระบวนการ สร้างสรรค์เป็นฐาน เหมาะสมกับสาระการ เรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
5.สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนสามารถฝึก ปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	1	1	1	1	ใช้ได้
6.มีหลักฐานสื่อ เช่น ใบกิจกรรม ใบความรู้ เครื่องมือวัด ฯ ที่ปรากฏในแผนฯ พร้อมระบุ แหล่งเรียนรู้ที่ เหมาะสม สอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
7.แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนด ชิ้นงาน/ภาระงานอย่างเหมาะสม	1	1	1	1	ใช้ได้
8.มีร่องรอย/หลักฐาน การวัดและ ประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐาน/ ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม	1	0	1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 10 (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
9. ระบุเครื่องมือสำหรับการวัดผล ประเมินผลอย่างชัดเจน	1	1	1	1	ใช้ได้
10. การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและ เกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการ เรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์	0	1	1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 11 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ โดยผู้เชี่ยวชาญ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง การสร้างสรรค์ทำทางประกอบเพลง

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. มีการวิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปี/ช่วงชั้น/ผลการเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน (KPA)	1	1	1	1	ใช้ได้
2. แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	1	1	1	1	ใช้ได้
3. แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบสำคัญครบถ้วนตามที่กำหนด	1	1	1	1	ใช้ได้
4. มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มีเทคนิคการสอนที่เน้นกระบวนการสร้างสรรค์เป็นฐาน เหมาะสมกับสาระการเรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
5. สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนสามารถฝึกปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	1	1	1	1	ใช้ได้
6. มีหลักฐานสื่อ เช่น ใบกิจกรรม ใบความรู้ เครื่องมือวัด ฯ ที่ปรากฏในแผนฯ พร้อมระบุแหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับสาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
7. แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนดชิ้นงาน/ภาระงานอย่างเหมาะสม	1	1	1	1	ใช้ได้
8. มีร่องรอย/หลักฐาน การวัดและประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐาน/ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม	1	0	1	0.67	ใช้ได้



ตาราง 11 (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
9. ระบุเครื่องมือสำหรับการวัดผล ประเมินผลอย่างชัดเจน	1	1	1	1	ใช้ได้
10. การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและ เกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการ เรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์	0	1	1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 12 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแผนการจัดการจัดกิจกรรมการจัดการเรียนรู้  
โดยผู้เชี่ยวชาญ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง การเขียนบทและการแสดงละครอย่างง่าย

ข้อ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1.มีการวิเคราะห์ตัวชี้วัดชั้นปี/ช่วงชั้น/ผล การเรียนรู้ ครอบคลุมสาระการเรียนรู้ทั้ง 3 ด้าน (K P A)	1	1	1	1	ใช้ได้
2.แผนการจัดการเรียนรู้สอดคล้องสัมพันธ์ กับหน่วยการเรียนรู้ที่กำหนดไว้	1	1	1	1	ใช้ได้
3.แผนการจัดการเรียนรู้มีองค์ประกอบ สำคัญครบถ้วนตามที่กำหนด	1	1	1	1	ใช้ได้
4.มีกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลาย มี เทคนิคการสอนที่เน้นกระบวนการ สร้างสรรค์เป็นฐาน เหมาะสมกับสาระการ เรียนรู้และระดับชั้นของนักเรียน	1	1	1	1	ใช้ได้
5.สื่อการเรียนรู้ช่วยกระตุ้นและส่งเสริม ความคิดสร้างสรรค์ให้นักเรียนสามารถฝึก ปฏิบัติได้ด้วยตนเองหรือฝึกปฏิบัติเป็นกลุ่ม	1	1	1	1	ใช้ได้
6.มีหลักฐานสื่อ เช่น ใบกิจกรรม ใบความรู้ เครื่องมือวัด ฯ ที่ปรากฏในแผนฯ พร้อมระบุ แหล่งเรียนรู้ที่เหมาะสม สอดคล้องกับ สาระการเรียนรู้และกิจกรรมการเรียนรู้	1	1	1	1	ใช้ได้
7.แผนการจัดการเรียนรู้มีการกำหนด ชิ้นงาน/ภาระงานอย่างเหมาะสม	1	1	1	1	ใช้ได้
8.มีร่องรอย/หลักฐาน การวัดและ ประเมินผลที่สอดคล้องกับมาตรฐาน/ ตัวชี้วัด/ผลการเรียนรู้ที่เหมาะสม	1	0	1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 12 (ต่อ)

ข้อ	ความคิดเห็นของ ผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
9. ระบุเครื่องมือสำหรับการวัดผล ประเมินผลอย่างชัดเจน	1	1	1	1	ใช้ได้
10. การวัดและประเมินผลมีเครื่องมือและ เกณฑ์ที่ใช้วัดได้ตรงตามมาตรฐานการ เรียนรู้ ตัวชี้วัดและจุดประสงค์	0	1	1	0.67	ใช้ได้

ตาราง 13 แสดงผลการตรวจสอบคุณภาพของแบบวัดความคิดสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญ

ข้อ	ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ คนที่			IOC	แปลผล
	1	2	3		
1. ให้นักเรียนระบุอุปกรณ์/ เครื่องมือที่สามารถนำมาใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ (5 นาที 5 คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
2. ให้นักเรียนระบุสิ่งที่จำเป็นต้องใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ (5 นาที 5 คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
3. ให้นักเรียนออกแบบท่ารำที่ใช้ประกอบการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ โดยวาดภาพรายละเอียดเกี่ยวกับท่ารำ (5คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
4. ให้นักเรียนออกแบบท่ารำที่ใช้ประกอบการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ โดยเขียนอธิบายรายละเอียดเกี่ยวกับท่ารำ (5คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
5. นักเรียนคิดว่า จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ใน ชีวิตประจำวันได้อย่างไร (5 คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
6. นักเรียนคิดว่า จากกระบวนการสร้างสรรค์ท่ารำ นักเรียนสามารถนำความรู้ที่ได้ไปใช้ในการเรียนวิชาอื่นได้อย่างไร (5 คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
7. นักเรียนคิดว่า เครื่องแต่งกายที่ใช้ในการแสดงตามข้อความที่กำหนดให้ควรเป็นอย่างไร โดยวาดภาพเครื่องแต่งกาย พร้อมอธิบายประกอบ (5คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้
8. นักเรียนแต่งเรื่องจากสถานการณ์ที่กำหนดให้ พร้อมวาดรูปประกอบ (5คะแนน)	1	1	1	1	ใช้ได้



ภาคผนวก จ

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล T Test

➔ **T-Test**

[DataSet0]

**Paired Samples Statistics**

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	pretest	8.77	30	1.591	.290
	posttest	16.73	30	1.574	.287

**Paired Samples Correlations**

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	pretest & posttest	30	.566	.001

**Paired Samples Test**

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	pretest - posttest	-7.967	1.474	.269	-8.517	-7.416	-29.613	29	.000





**ภาคผนวก จ**

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน



ขั้นตอนที่ 1 กระตุ้นความสนใจของนักเรียน



ขั้นตอนที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่ม





ขั้นตอนที่ 3 คั่นคว้าและคิด





ขั้นตอนที่ 4 นำเสนอ







ขั้นตอนที่ 5 ประเมินผล





ประวัติผู้เขียน

