

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

**DEVELOPMENT OF ART ACTIVITIES SETS FOR GRADE 4
STUDENTS: AN APPLICATION OF TORRANCE'S THEORY OF
CREATIVITIES**

เบญจมาศ สุภาพอน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

เบญจมาศ สุภาพอน

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม

มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ปีการศึกษา 2555

ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของ
ทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Development of Art Activities Sets for Grade 4 Students: An
Application of Torrance's Theory of Creativities

ชื่อ-นามสกุล

นางสาวเบญจมาศ สุภาพทอน

สาขาวิชา

เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร


อาจารย์ที่ปรึกษา

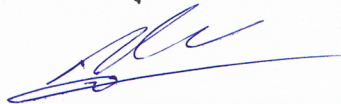
ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.

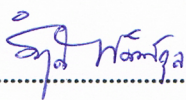
ปีการศึกษา

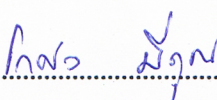
2555

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธานกรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุภาพร แพรวพณิต, ศษ.ด.)


..... กรรมการ
(ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.)


..... กรรมการ
(อาจารย์รินทร์ดี พรวิริยะสกุล, ค.ค.)


..... กรรมการ
(รองศาสตราจารย์โกศล มีคุณ, กศ.ค.)

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต


..... คณบดีคณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
(รองศาสตราจารย์ประเสริฐ ปิ่นปฐมรัฐ, Ph.D.)

วันที่ 19 พฤษภาคม พ.ศ.2556

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
ชื่อ – นามสกุล	นางสาวเบญจมาศ สุภาพอน
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.
ปีการศึกษา	2555

บทคัดย่อ

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มีวัตถุประสงค์เพื่อ 1) พัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 2) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ และ 3) ศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ประชากร คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา ได้แก่ 1) ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 2) แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน 3) แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอแรนซ์ และ 4) แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียน วิเคราะห์ความพึงพอใจโดย หาค่าพารามิเตอร์ (μ) ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน โดยใช้ t-test Dependent Samples

ผลการศึกษาพบว่า 1) การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้ค่าประสิทธิภาพ 86.62/89.17 ซึ่งเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 2) การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียน สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 3) การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด

คำสำคัญ: ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์
นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

Thesis Title	Development of Art Activities Sets for Grade 4 Students: An Application of Torrance's Theory of Creativities
Name - Surname	Miss Benjamas Supaton
Program	Technology in Curriculum Research and Development
Thesis Advisor	Assistant Professor Suttiporn Boonsong, Ed.D.
Academic Year	2012

ABSTRACT

The objectives of this research were to 1) develop an art activity set for Grade 4 students based on Torrance's theory of Creativity 2) search into students' achievement before and after the employment of the series of art activities, and 3) explore students' satisfaction towards the use of the designed activities.

Samples were 18 students studying in Grade 4 at Banladkae School. The research instruments were the series of art activities based on Torrance's theory of Creativity, a students' achievement test, a creativity test in the form of pictures based on Torrance's theory, and a students' satisfaction survey.

It was found that the effectiveness of the art activity set was higher than the standard sets. The post-test scores were significantly higher than the post-test scores at .05. The students' satisfaction towards the art activities was at the 'high' level.

Keywords: application of torrance's theory of creativities, grade 4

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์เรื่องการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ได้รับความอนุเคราะห์จาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุทธิพร บุญส่ง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือ ทั้งให้คำปรึกษา เป็นกำลังใจ และถ่ายทอดความรู้ต่างๆ ให้กับผู้วิจัยเป็นอย่างดี ผู้วิจัยสำนึกในน้ำใจอันดีนี้เสมอมา และขอขอบพระคุณอย่างสูง

ขอขอบพระคุณ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร. สุภาพร แพรวงนิต รองศาสตราจารย์ ดร.โกศล มีคุณ อาจารย์ ดร.รินรดี พรวิริยะสกุล กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ อาจารย์ประหยัด กล้านารายณ์ อาจารย์สัญญา สุดล้ำเลิศ และกรรมการผู้ทรงคุณวุฒิ ที่ได้ให้ข้อเสนอแนะอันเป็นประโยชน์ในการปรับปรุงวิทยานิพนธ์ ทำให้ผู้วิจัยสามารถแก้ไขเนื้อหาที่ขาดตกบกพร่องให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ครบถ้วนสมบูรณ์

ขอขอบคุณเพื่อนๆ สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์ อดิสรุทธศาสตร์ มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ที่คอยให้ความช่วยเหลือทั้งกำลังกาย กำลังใจ และกำลังความคิด

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ผู้วิจัยขอมอบเป็นเครื่องบูชาพระคุณบิดามารดา ที่เลี้ยงดูด้วยความรักความเอาใจใส่ ครูอาจารย์และผู้มีพระคุณทุกท่านที่ได้อบรมสั่งสอนและให้ความรู้แก่ผู้วิจัย

เบญจมาศ สุภาพทอง

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	ก
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	จ
กิตติกรรมประกาศ.....	ช
สารบัญ.....	ซ
สารบัญตาราง.....	ญ
บทที่	
1 บทนำ.....	1
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญ.....	1
1.2 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	2
1.3 ขอบเขตของการศึกษา.....	3
1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	3
1.5 ประโยชน์ของการศึกษา.....	4
1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	5
2 เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	5
2.1 ความคิดสร้างสรรค์.....	6
2.2 การสอนศิลปะ.....	13
2.3 การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อการสอน.....	17
2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ.....	22
2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	25
3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	29
3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	29
3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า.....	29
3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ.....	30
3.4 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า.....	36
3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	37
3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	38
3.7 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย.....	39

สารบัญ (ต่อ)

บทที่	หน้า
4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	40
4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	40
4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	44
4.3 ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	45
5 สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	47
5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา.....	47
5.2 ขอบเขตของการศึกษา.....	47
5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	48
5.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล.....	48
5.5 สรุปผลการศึกษา.....	49
5.6 อภิปรายผล.....	49
5.7 ข้อเสนอแนะการวิจัย.....	51
บรรณานุกรม.....	52
ภาคผนวก.....	57
ภาคผนวก ก รายชื่อผู้เชี่ยวชาญ.....	58
ภาคผนวก ข หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551.....	60
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา.....	73
ภาคผนวก ง ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	189
ภาคผนวก จ ภาพผลงานนักเรียนและการจัดกิจกรรม.....	196
ประวัติผู้เขียน.....	201

สารบัญตาราง

ตารางที่	หน้า
4.1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบ E1 และ E2 ของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน.....	41
4.2 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบ E1 และ E2 ของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 9 คน.....	42
4.3 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบ E1 และ E2 ของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน.....	43
4.4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน.....	44
4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4.....	45

บทที่ 1

บทนำ

1.1 ที่มาและความสำคัญของปัญหา

เนื่องจากความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถพิเศษของมนุษย์ในการจินตนาการ และสร้างสรรค์ สิ่งใหม่ ทั้งในด้านผลผลิต รวมถึงกระบวนการแก้ปัญหาที่จะสร้างสรรค์ประโยชน์และจรรโลงสังคม ประเทศชาติให้เจริญก้าวหน้าและเป็นประโยชน์ต่อชาวโลกอย่างมหาศาล ในวงการการศึกษาถือว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องสำคัญของมนุษย์ (ชาญณรงค์ พรุ่งโรจน์, 2543: 44) ดังนั้น จึงควรมีการส่งเสริมด้านความคิดสร้างสรรค์ให้กับเด็กโดยให้เด็กได้มีการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่วัยเด็กและพัฒนาการติดต่อกันจนถึงขั้นระดับสูง โดยไม่ถูกบั่นทอนให้ลดน้อยลง เพราะเราเชื่อมั่นว่า ทุกคนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์และสามารถจะส่งเสริมกันได้ (วราภรณ์ รักวิจัย, 2535: 160-161) ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่จำเป็นในสังคมปัจจุบัน โดยเฉพาะอย่างยิ่งในโลกอนาคต ที่จะนำไปสู่การสำรวจ คิดค้นในสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ซึ่งทำให้เกิดผลผลิตใหม่ๆ หรือเป็นความคิดที่จะนำไปสู่ขบวนการวิธีแก้ปัญหาใหม่ๆ ความคิดสร้างสรรค์เป็นสิ่งที่อยู่ในตัวบุคคลทุกคนแต่ยังไม่มีสิ่งใดที่จะไปดึงสิ่งต่างๆ เหล่านี้ออกมาใช้ให้เกิดประโยชน์ได้ ดังนั้น ความคิดสร้างสรรค์จึงเป็นส่วนหนึ่งของคุณภาพประชากรที่ต้องการให้มีการเสริมสร้างและพัฒนาการ ซึ่งถ้าหากได้รับการพัฒนาตั้งแต่เด็กในวัยระยะแรกๆ แล้วจะทำให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ หากได้มีการพัฒนาเป็นอย่างดี คุณภาพของเด็กจะดีในอนาคต สังคมใดๆ ก็ตาม ล้วนต้องการคนที่มีจินตนาการสร้างสรรค์ คนที่มีความสามารถในการถ่ายทอดความรู้สึกนึกคิดจินตนาการของตนเองออกมาทั้งในรูปแบบคำพูดและสัญลักษณ์ทางศิลปะ ตลอดจนต้องการคนที่เคารพตนเองและผู้อื่นด้วยกันทั้งนั้น

ความคิดสร้างสรรค์จัดเป็นคุณสมบัติที่มีคุณภาพกว่าความสามารถด้านอื่นๆ ของมนุษย์ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะสามารถสร้างสรรค์ตนเองและสิ่งแวดล้อมให้อยู่ในลักษณะที่เหมาะสมพึงพอใจและมีชีวิตที่เป็นสุขได้ (อารี พันธุ์ณี, 2543 : 69) ซึ่งความคิดสร้างสรรค์เป็นคุณลักษณะที่มีอยู่ในตัวคนทุกคนและสามารถส่งเสริมคุณลักษณะนี้ให้พัฒนาสูงขึ้นได้ (Gale, 1961 อ้างถึงในอารี พันธุ์ณี, 2543 : 2) สอดคล้องกับ สตอร์ม (Storm, 1963 อ้างถึงใน อารี พันธุ์ณี, 2543 : 2) ที่ว่า “ทุกคนมีศักยภาพทางความคิดสร้างสรรค์ แต่อาจแตกต่างกันในระดับของความมากน้อย” และทอเรนซ์ (Torrance, 1965) ก็สนับสนุนว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน ฝึกฝนและการฝึกปฏิบัติที่ถูกต้อง และยังเสนอแนะว่า ควรส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ตั้งแต่เด็ก โดยให้เด็กได้รับประสบการณ์หรือกิจกรรมที่

เหมาะสมและต่อเนื่องกันเป็นลำดับ ก็นับเป็นการเริ่มต้นที่ดีในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เด็ก เท่ากับเป็นการวางรากฐานที่มั่นคงสำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในวัยต่อมาและวัยผู้ใหญ่ Torrance (1962) เสนอแนะให้ครูและพ่อแม่ควรสนใจต่อคำถามแปลกๆ ของเด็ก ตั้งใจฟังและให้เด็กได้แสดงความคิดเห็นในเรื่องต่างๆ และควรเต็มใจที่จะตอบคำถาม ซึ่งแนะให้เด็กหาคำตอบจากแหล่งต่างๆ คอยกระตุ้นและส่งเสริมให้เด็กได้เรียนรู้ด้วยตนเอง และยังเสนอแนะให้ครูเปลี่ยนบทบาทจากผู้บรรยายเป็นผู้ชี้แนะ ซึ่งการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ในเด็กจะต้องใช้เวลาพัฒนาอย่างค่อยเป็นค่อยไป ฝึกให้เด็กได้ใช้จินตนาการ สอนให้รู้คุณค่าของความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กทำได้หลายวิธีเช่น การจัดกิจกรรมประสบการณ์ การสอน การฝึกฝน การทำกิจกรรมศิลปะ การวาดภาพ การให้เด็กฟังนิทาน การเล่นเกม ปริศนาคำทาย การตั้งคำถามให้เด็กตอบหลายๆ ทาง การให้เด็กเล่นของเล่นอย่างอิสระ เป็นต้น หลักการสำคัญของวิธีการเหล่านี้ คือเปิดโอกาสให้เด็กได้คิดจินตนาการและแสวงหาคำตอบด้วยตนเอง (มานพ ถนอมศรี. 2538 : 166 – 169) ดังที่ จรัล คำภารัตน์ (2541 : 29) กล่าวว่า กิจกรรมศิลปะมีบทบาทที่เด่นชัดในการสร้างเสริมจินตนาการและความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ของเด็ก การวาดภาพเป็นกิจกรรมศิลปะที่ให้โอกาสเด็กได้คิดจินตนาการแล้วแสดงออกเป็นรูปภาพ ซึ่งเป็นวิธีการหนึ่งที่สามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ อารี พันธุ์มณี (2537: 172) เสนอว่า กิจกรรมสร้างสรรค์ทางศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมกับความสนใจความสามารถ และสอดคล้องกับหลักพัฒนาการของเด็กเป็นอย่างยิ่ง

กิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์ไม่เพียงส่งเสริมการประสานสัมพันธ์ระหว่างกล้ามเนื้อมือและตาและผ่อนคลายความเครียดทางอารมณ์ที่อาจจะมีเท่านั้น แต่ยังเป็นการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์และนำไปสู่การเรียนรู้เขียนอ่านอย่างสร้างสรรค์ต่อไป การใช้กิจกรรมทางศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์เป็นการเปิดโอกาสให้เด็กแสดงออกด้วยการลงมือปฏิบัติกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์อย่างเสรี ตามความคิดและจินตนาการ

จากความสำคัญของเอกสารและงานวิจัยดังกล่าวผู้วิจัยได้ตระหนักถึงความสำคัญของการใช้กิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ดังนั้นผู้วิจัยจึงสนใจที่จะศึกษาและพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์

1.2 วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน วิชาศิลปะ ก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.2.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.3 ขอบเขตของการวิจัย

1.3.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค ตำบลลาดแค อำเภอนนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

1.3.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาครั้งนี้เป็นเนื้อหา รายวิชาศิลปะ (วิชาทัศนศิลป์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

1.3.2.1 ชุดกิจกรรมวาดภาพสร้างสรรค์

1.3.2.2 สีสันทนาการศิลป์

1.3.2.3 ผสมผสานงานศิลป์

1.3.2.4 ประติมากรรมหรรษา

1.3.3 ตัวแปรที่ศึกษา

1.3.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ การใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.3.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และความพึงพอใจของนักเรียน

1.3.4 ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555

1.4 นิยามศัพท์เฉพาะ

1.4.1 ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ หมายถึง ชุดสื่อประสมที่ใช้จัดกิจกรรมเพื่อให้เด็กสามารถพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ออกมาตามจินตนาการและขีดความสามารถของตนชุดกิจกรรมศิลปะประกอบด้วย

1.4.1.1 ชุดกิจกรรมวาดภาพสร้างสรรค์

1.4.1.2 สีสันทนาการศิลป์

1.4.1.3 ผสมผสานงานศิลป์

1.4.1.4 ประติมากรรมหรรษา

1.4.2 **ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง ความสามารถของบุคคลในการผสมผสาน ความรู้ จินตนาการและประสบการณ์ ซึ่งทำให้เกิดความคิด การดัดแปลงสิ่งแปลกใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิมในการศึกษาครั้งนี้ประกอบด้วยความคิดสร้างสรรค์ 3 ด้าน ดังนี้

1.4.2.1 **ความคิดคล่องแคล่ว** หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่คิดได้อย่างรวดเร็ว และมีปริมาณมากไม่ซ้ำแบบใครในเวลาที่กำหนด

1.4.2.2 **ความคิดริเริ่ม** หมายถึง ความคิดของนักเรียนที่สามารถดัดแปลงที่ที่แปลกใหม่ จากสิ่งง่าย ๆ ธรรมดา และแตกต่างจากคนอื่นซึ่งไม่ซ้ำกับคนส่วนใหญ่

1.4.2.3 **ความคิดละเอียดลออ** หมายถึง ความสามารถของนักเรียนที่จะเพิ่มเติมหรือตกแต่ง ความคิดที่ได้ให้สมบูรณ์และประณีตขึ้น

1.4.3 **วิชาศิลปะ** หมายถึง รายวิชาที่มุ่งส่งเสริมความคิดและการแสดงออกเกี่ยวกับสิ่งต่างๆ ออกมาเป็นงานศิลปะตามทัศนและจิตความสามารถของตนในที่นี้ศิลปะจะครอบคลุม กิจกรรมต่อไปนี้เป็น การวาดภาพระบายสี การปั้น การฉีกตัดปะกระดาษ การพับกระดาษ การเล่นทดลอง เกี่ยวกับสีและการประดิษฐ์

1.4.4 **ความพึงพอใจ** หมายถึง ความคิดเห็นและความรู้สึกของนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค ตำบลลาดแค อำเภอชนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน ที่มีต่อการจัดการสอนโดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.5 ประโยชน์ที่ได้รับจากการวิจัย

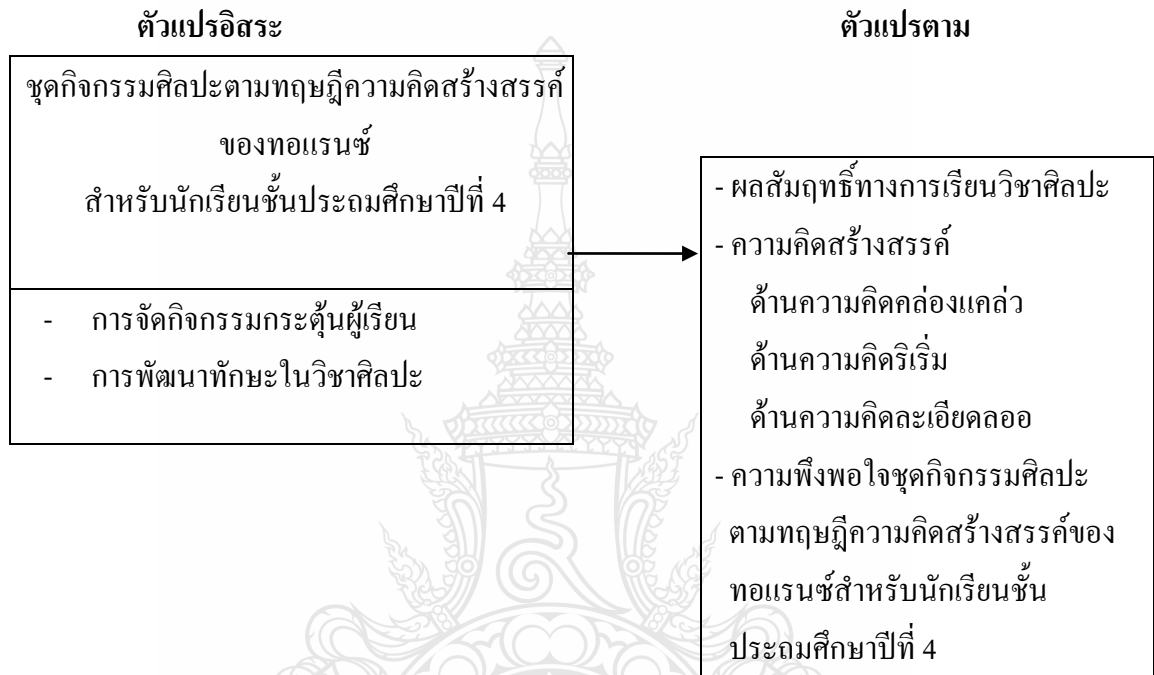
1.5.1 ได้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80 เพื่อใช้ในการศึกษาของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

1.5.2 เป็นแนวทางในการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะ สำหรับช่วงชั้นอื่น ๆ ต่อไป

1.5.3 ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สามารถนำไปจัดกิจกรรมการเรียนการสอนสำหรับนักเรียนที่เรียน ไม่ทัน เรียนช้า ขาด

เรียน เพื่อเป็นการทบทวนบทเรียนและฝึกทักษะ ซึ่งสามารถใช้ได้ทั้งในและนอกเวลาเรียน เป็นการส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์มากยิ่งขึ้น

1.6 กรอบแนวคิดในการวิจัย



บทที่ 2

เอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องเพื่อเป็นพื้นฐานความรู้ นำมาอ้างอิง และสนับสนุนงานวิจัยในหัวข้อต่างๆ ดังนี้

- 2.1 ความคิดสร้างสรรค์ แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัย
 - 2.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1.3 กระบวนการคิดสร้างสรรค์
 - 2.1.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1.5 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.1.6 กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์
- 2.2 ศิลปศึกษา แนวคิด ทฤษฎี การสอน และการประเมิน
 - 2.2.1 ความหมายของศิลปศึกษา
 - 2.2.2 ความสำคัญของศิลปศึกษา
 - 2.2.3 การวัดและการประเมินการสอนศิลปศึกษา
- 2.3 ชุดกิจกรรมการสอน
 - 2.3.1 ความหมายของชุดกิจกรรม
 - 2.3.2 ประเภทของชุดกิจกรรม
 - 2.3.3 ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม
 - 2.3.4 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรม
- 2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ
 - 2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ
 - 2.4.2 ทฤษฎีความพึงพอใจ
 - 2.4.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน
 - 2.4.4 เครื่องมือในการวัดความพึงพอใจ
- 2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 ความคิดสร้างสรรค์

2.1.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ในเรื่องเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์นั้น ได้มีผู้ให้ความหมายไว้หลายท่านด้วยกันซึ่งผู้วิจัยได้คัดเลือกมาเสนอดังต่อไปนี้

กิลฟอร์ด (Guilford, 1959) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองในการคิดหลายทิศทาง ซึ่งมีองค์ประกอบความสามารถในการริเริ่ม ความคล่องในการคิด ความยืดหยุ่นในการคิด และความสามารถในการแต่งเติมและให้คำอธิบายใหม่ที่เป็นการติดตามหลักเหตุผลเพื่อหาคำตอบที่ถูกต้องเพียงคำตอบเดียว แต่องค์ประกอบที่สำคัญที่สุดของความคิดสร้างสรรค์คือความคิดริเริ่ม

ทอร์เรนซ์ (Torrance, 1965) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ กระบวนการประสาทสัมผัสจับไวต่อปัญหา ต่อสิ่งที่ขาดตกบกพร่อง ต่อช่องว่างของความรู้ ต่อปัจจัยที่สูญหายไป ต่อสิ่งที่ขาดความกลมกลืน ความสามารถพิเศษที่จะแยกแยะสิ่งที่ยู่ยาก การค้นหาทางแก้ปัญห การคาดเดาหรือกำหนดสมมุติฐานในสิ่งที่บกพร่อง การทดสอบครั้งแล้วครั้งเล่าและท้ายที่สุดสามารถสื่อสารกับผลลัพธ์ที่ปรากฏนั้น ฮัทชินสัน (Hutchinson, 2007) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ การริเริ่มของมนุษย์ที่เป็นความสามารถพิเศษของสมอง ซึ่งพยายามคิดค้นให้มีความแปลกและแตกต่างไปจากเดิมเพื่อนำไปสู่ความคิดใหม่ๆ สุวิทย์ มูลคำ (2547: 33) กล่าวไว้ว่า “ความคิดสร้างสรรค์ถือเป็นกระบวนการความคิดที่มีความสำคัญต่อเด็ก ทำให้สามารถสร้างความคิด สร้างจินตนาการ ไม่จนต่อสถานการณ์หรือสภาพแวดล้อมที่กำหนดไว้ ความคิดสร้างสรรค์ คือ พลังความคิดที่เด็ก ๆ ทุกคนมีมาแต่กำเนิดหากได้รับการกระตุ้น การพัฒนาพลังแห่งการสร้างสรรค์สิ่งใหม่ ๆ ได้เสมอ ดังนั้น การสอนความคิดสร้างสรรค์และการฝึกฝนให้นักเรียนคิดอย่างสร้างสรรค์ จึงเป็นส่วนหนึ่งที่จะช่วยกระตุ้นคุณภาพในตัวเด็กให้มั่นใจในตนเองและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพมากยิ่งขึ้น”

สังคม ภูมิพันธุ์ (2533: 177) กล่าวว่า “ความคิดสร้างสรรค์เป็นการคิดเมื่อพบความสัมพันธ์ใหม่ของสิ่งต่าง ๆ ที่มีคุณค่าประโยชน์และแปลกกว่าเดิม มีลักษณะและแนวใหม่ การประดิษฐ์สิ่งแปลกใหม่ วิธีใหม่ขึ้นมาหรือปรับปรุงวิธีที่มีอยู่แล้วให้ดีขึ้น ง่ายขึ้น หรือสะดวกขึ้น อาจเป็นการคิดโครงสร้างหรืองานใหม่ขึ้นมาก็ได้”

จากที่มีผู้ให้ความหมายดังกล่าวข้างต้น จะเห็นได้ว่าความหมายของความคิดสร้างสรรค์ได้มีผู้มองในแง่มุมที่แตกต่างกันออกไปอย่างกว้างขวางซึ่งสรุปได้ว่าความคิดสร้างสรรค์หลายทิศทาง

แปลกใหม่ และมีคุณค่า โดยสามารถคิดค้นเปลี่ยนแปลงปรุงแต่งผสมผสานความคิดเดิมให้เกิดเป็นสิ่งที่แปลกใหม่ และเป็นประโยชน์

2.1.2 ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์

อี พอล ทอร์เรนซ์ (E. Paul Torrance) นิยามความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นกระบวนการของความรู้สึกรวดต่อปัญหา หรือสิ่งที่บกพร่องขาดหายไปแล้วรวบรวมความคิดตั้งเป็นสมมติฐานขึ้น ต่อจากนั้นก็ทำการรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบสมมติฐานนั้น

กระบวนการเกิดความคิดสร้างสรรค์ตามทฤษฎีของทอร์เรนซ์ สามารถแบ่งออกเป็น 5 ขั้นตอน ดังนี้

- 1) การค้นหาข้อเท็จจริง (Fact Finding) เริ่มจากการความรู้สึกรวด สับสนวุ่นวาย แต่ยังไม่สามารถหาปัญหาได้ว่าเกิดจากอะไร ต้องคิดว่าสิ่งที่ทำให้เกิดความเครียดคืออะไร
- 2) การค้นพบปัญหา (Problem – Finding) เมื่อคิดจนเข้าใจจะสามารถบอกได้ว่าปัญหาด้านใดคืออะไร
- 3) กล้าค้นพบความคิด (Ideal – Finding) คิดและตั้งสมมติฐาน ตลอดจนรวบรวมข้อมูลต่างๆ เพื่อทดสอบความคิด
- 4) การค้นพบคำตอบ (Solution – Finding) ทดสอบสมมติฐานจนพบคำตอบ
- 5) การยอมรับจากการค้นพบ (Acceptance – Finding) ยอมรับคำตอบที่ค้นพบและคิดต่อว่าการค้นพบจะนำไปสู่หนทางที่จะทำให้เกิดแนวความคิดใหม่ต่อไปที่เรียกว่า การท้าทายในทิศทางใหม่ (New Challenge)

กิลฟอร์ด (Guilford, 1959: 145 – 151, อ้างจาก กรรณิการ์ สุขุม, 2533) ได้ศึกษาลักษณะพื้นฐานของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งมาทั้งหมด 5 ประการ ดังนี้

- 1) ความรู้สึกรวดต่อปัญหา หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการจดจำปัญหาต่างๆ รวมทั้งความสามารถในการเข้าถึงหรือการทำความเข้าใจเกี่ยวกับสิ่งที่เข้าใจผิด สิ่งที่ขาดข้อเท็จจริง สิ่งที่เป็นมโนทัศน์ที่ผิดหรืออุปสรรคต่างๆ ที่ยังมีคมนอยู่ ซึ่งพอจะสรุปได้ว่าความรู้สึกรวดต่อปัญหาของบุคคลเป็นสิ่งที่สำคัญที่สุด เพราะบุคคลจะไม่สามารถแก้ปัญหาจนกว่าเขาจะรู้ว่าปัญหานั้นคืออะไร หรืออย่างน้อยเขาจะต้องรู้ว่าเขากำลังประสบปัญหาอยู่
- 2) ความคล่องในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการผลิตแนวความคิดจำนวนมากในเวลาอันรวดเร็ว แล้วเลือกแนวความคิดที่ดีที่สุดมาใช้แก้ปัญหา สิ่งที่แสดงลักษณะพิเศษของความคล่องในการคิด นอกจากการผลิตแนวความคิดที่มากมายและรวดเร็วแล้ว แนวความคิดที่ผลิตขึ้นมาใหม่นั้นควรจะเป็นแนวความคิดที่แปลกใหม่ และดีกว่าแนวความคิดที่

อยู่ในปัจจุบัน นอกจากนั้น บุคคลที่ได้ชื่อว่ามี óc ค่ล่องในการคิด จะต้องมีความสามารถปรับเปลี่ยนทิศทางในการคิดได้เป็นอย่างดี

3) ความคิดริเริ่ม หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการค้นหาแนวทางใหม่ๆ หรือวิธีการแปลกๆ แตกต่างกันออกไปมาใช้ในการแก้ปัญหา ความคิดริเริ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นอย่างยิ่ง โดยเฉพาะในวงการธุรกิจ ผู้บริหารจำเป็นที่จะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ มาแก้ปัญหาที่เปลี่ยนแปลงไป นอกจากจะต้องแสวงหาแนวทางใหม่ๆ แล้ว ยังจำเป็นจะต้องปรับปรุงแนวทางใหม่ๆ เหล่านี้มาช่วยแก้ไขปัญหาที่คิดขึ้นในสภาพการณ์ใหม่ๆ ดังนั้น นักบริหารจำเป็นจะต้องสร้าง “ความคิดริเริ่ม” ให้เกิดขึ้น ที่กล่าวว่าความคิดริเริ่มเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับนักบริหารในวงการธุรกิจ ก็เนื่องมาจากว่าการประกอบธุรกิจนั้นมีการแข่งขันกันมาก โดยเฉพาะในด้านการผลิตสินค้าให้เป็นที่ต้องการของตลาด ให้มีความเปลี่ยนแปลงใหม่ คุณภาพดี และราคาถูก ซึ่งความคิดริเริ่มจะช่วยแก้ปัญหาต่างๆ เหล่านี้ได้มาก

4) ความยืดหยุ่นในการคิด หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะมีความสามารถในการหาวิธีการหลายๆ วิธีมาแก้ไขปัญหา แทนที่จะใช้วิธีการใดวิธีการหนึ่งเพียงวิธีเดียว บุคคลที่มีความยืดหยุ่นในการคิดจะจดจำวิธีแก้ปัญหาที่เคยใช้ไม่ได้ผลทั้งนี้ เพื่อที่จะไม่นำมาใช้ซ้ำอีก แล้วพยายามเลือกหาวิธีการใหม่ที่คิดว่าแก้ปัญหาได้มาแทน ซึ่งความยืดหยุ่นในการคิดจะมีความสัมพันธ์อย่างใกล้ชิดกับความคล่องในการคิด นั่นคือ ความยืดหยุ่นในการคิดและความคล่องในการคิดจะเป็นความสามารถของบุคคลในการหาวิธีการคิดหลายๆ วิธีเพื่อใช้ในการแก้ปัญหา เป็นความจริงที่ว่าบุคคลสร้างแนวความคิดหรือวิธีการแก้ไขปัญหาได้ 20 – 30 วิธี เพื่อใช้ในการแก้ปัญหาซึ่งจะได้ผลดีกว่าบุคคลที่หาวิธีการแก้ไขปัญหาเพียง 2 – 3 วิธีและใช้ไม่ได้ผล ดังนั้น ถ้าบุคคลจะพัฒนาหรือปรับปรุงความยืดหยุ่นในการคิด ก็จะกระทำได้โดยการพยายามหาวิธีการแก้ปัญหาหลายๆ วิธีและวิเคราะห์ปัญหาในหลายมุมมอง ซึ่งจะช่วยให้เขาพัฒนาความยืดหยุ่นทางการคิดได้เป็นอย่างดี

5) แรงจูงใจ หมายถึง บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงมักมีแรงจูงใจสูง เพราะแรงจูงใจเป็นลักษณะสำคัญของบุคคลในการที่จะแสดงตนว่าเป็นผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ แรงจูงใจนี้สามารถทำให้บุคคลกล่าวแสดงความพิเศษที่ไม่เหมือนใครออกมาอย่างเต็มที่ หรืออาจจะมากกว่าคนอื่น ๆ บุคคลที่มีแรงจูงใจสูงนี้ จะให้ความสนใจในการหาแนวทางแก้ปัญหาด้วยความกระตือรือร้นและสิ่งทีผลักดันให้เกิดความกระตือรือร้น ก็คือ แรงจูงใจ เนื่องจากแรงจูงใจเป็นสิ่งที่สำคัญของการเตรียมปัญหา เราพบว่าความสำเร็จในชีวิตส่วนใหญ่จะขึ้นอยู่กับแรงจูงใจ เทเลอและฮอลแลนด์ ชี้ให้เห็นว่า คนที่มีความคิดสร้างสรรค์มักจะมีแรงจูงใจสูงในการที่จะทำให้อผลผลิตดีขึ้นด้วย

2.1.3 กระบวนการคิดสร้างสรรค์

กระบวนการคิดสร้างสรรค์ หมายถึง กระบวนการคิดที่ให้ผลการคิดที่เป็นสิ่งแปลกใหม่ มีคุณค่า มีประโยชน์ ผลการคิดอาจออกมาในรูปของประดิษฐ์กรรมใหม่ แนวทางการแก้ปัญหาแบบใหม่ กระบวนการผลิตใหม่ ทางเลือกใหม่ เป็นต้น

วอลลาซ (Wallach, 1962) ได้เสนอว่ากระบวนการของความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการคิดสิ่งใหม่ๆ โดยการลองผิดลองถูก ประกอบด้วย 4 ขั้นตอนคือ

- 1) ขั้นเตรียมการ คือการข้อมูลหรือระบุปัญหา
- 2) ขั้นความคิดกำลังฟักตัว คือการอยู่ในความสับสนวุ่นวายของข้อมูลที่ได้มา
- 3) ขั้นความคิดกระจ่างชัด คือขั้นที่ความคิดสับสนได้รับการเรียบเรียงและเชื่อมโยงเข้าด้วยกัน ทำให้เห็นภาพรวมของความคิด
- 4) ขั้นทดสอบความคิดและพิสูจน์ให้เห็นจริง คือขั้นที่รับความคิดเห็นจากสามขั้นแรกข้างต้นมาพิสูจน์ว่าจริงหรือถูกต้องหรือไม่

ฮัทชินสัน (Hutchinson, 2007) มีความคิดคล้ายๆกันว่าความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นกระบวนการเชื่อมโยงความรู้ที่มีอยู่เข้าด้วยกัน อันจะนำไปสู่การแก้ปัญหาใหม่ที่คิดใช้เวลาการคิดเพียงสั้นๆอย่างรวดเร็วหรือยาวนานก็อาจเป็นไปได้ โดยมีลำดับการคิดดังนี้

- 1) ขั้นเตรียมเป็นการรวบรวมประสบการณ์ มีการลองผิดลองถูกและตั้งสมมุติฐานเพื่อแก้ปัญหา
- 2) ขั้นครุ่นคิดขัดข้องใจ เป็นระยะที่มีอารมณ์เครียด อันสืบเนื่องจากการครุ่นคิด แต่ยังคงไม่ออก
- 3) ขั้นของการเกิดความคิด เป็นระยะที่เกิดความคิดในสมอง เป็นการมองเห็นวิธีแก้ปัญหาหรือพบคำตอบ
- 4) ขั้นพิสูจน์ เป็นระยะการตรวจสอบประเมินผลโดยใช้เกณฑ์ต่างๆเพื่อดูคำตอบที่คิดออกมานั้นเป็นจริงหรือไม่

ขั้นตอนของกระบวนการคิดสร้างสรรค์ อาจดำเนินการ ดังนี้

- 1) การพบความจริง (Fact Finding) เกิดจากการรับรู้ แล้วทำให้เกิดความรู้สึกสับสนวุ่นวาย ไม่สามารถที่จะหาคำตอบได้ จึงเริ่มเสาะแสวงหาข้อมูล
- 2) การค้นพบปัญหา (Problem Finding) สิ่งที่ค้นพบจากข้อมูลต่าง ๆ ทำให้เกิดคำถามและเป็นปัญหาเกิดขึ้น

3) การค้นพบสมมติฐาน (Idea Finding) การคาดคะเนคำตอบที่มีทางเป็นไปได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้

4) การค้นพบคำตอบ (Solution Finding) ประสบผลสำเร็จ ในการค้นหาคำตอบที่เกิดจากการรวบรวมข้อมูล และการทดสอบสมมติฐานต่างๆ

5) ยอมรับผลจากการค้นคว้า (Acceptance Finding) ยอมรับกับคำตอบที่ได้ค้นพบ ซึ่งจะนำไปสู่การแก้ปัญหาหรือการค้นพบแนวทางที่จะนำไปสู่การคิดหรือการประดิษฐ์สิ่งใหม่ๆ

จากกระบวนการคิดที่กล่าวมาข้างต้น พอจะสรุปได้ว่าการคิดสร้างสรรค์จะประกอบไปด้วย

- 1) ขั้นรับรู้ปัญหาพร้อมทั้งรวบรวมข้อมูล
- 2) ขั้นตอนการใช้ความคิด
- 3) ขั้นเกิดความคิดและจินตนาการ
- 4) ขั้นตอนการสร้างสรรค์ผลงาน
- 5) ขั้นสำรวจผลงาน

2.1.4 องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์

กิลฟอร์ด (Guilford, 1959 อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2540) มีแนวคิดว่าความคิดสร้างสรรค์มีองค์ประกอบที่สำคัญ 4 อย่าง คือ

1) **ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)** หมายถึง ความสามารถในการคิดตอบสนองต่อสิ่งเร้าให้ได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ หรือความสามารถคิดหาคำตอบที่เด่นชัดและตรงประเด็นมากที่สุด ซึ่งจะนับปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน

2) **ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility)** หมายถึง ความสามารถในการปรับสภาพของความคิดในสถานการณ์ต่างๆ ได้ ความยืดหยุ่นเน้นในเรื่องของปริมาณที่เป็นประเภทใหญ่ ๆ ของความคิดแบบคล่องแคล่วนั่นเองเป็นตัวเสริมและเพิ่มคุณภาพของความคิดคล่องแคล่วให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็นเป็นหมวดหมู่และมีหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

3) **ความคิดริเริ่ม (Originality)** หมายถึง ความสามารถคิดแปลกใหม่ แตกต่างจากความคิดธรรมดาหรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่มอาจจะเกิดจากการนำความรู้เดิมมาคิดคัดแปลงและประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น

4) **ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)** หมายถึง ความสามารถในการมองเห็นรายละเอียดในสิ่งที่คนอื่นมองไม่เห็น และยังรวมถึงการเชื่อมโยงสัมพันธ์สิ่งต่างๆ อย่างมีความหมาย

ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กๆจะค่อยๆสูงขึ้นตามอายุ จนกระทั่งเด็กเรียนอยู่ประมาณระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์ของเด็กจะลดลงอย่างเห็นได้ชัดหรือหยุดชะงักหายไปเลยซึ่งมีสาเหตุมาจากสภาพแวดล้อมทาง โรงเรียน กฎระเบียบที่เข้มงวดและการปรับตัวให้เข้ากับผู้อื่น การปฏิบัติตามแบบสังคม การรู้จักประนีประนอม ซึ่งทำให้เกิดความวิตกกังวลกลัวทำไม่ถูก กลัวการถูกลงโทษ ทำให้เด็กขาดความเป็นอิสระทั้งทางด้านความคิดและการกระทำ ขาดความกระตือรือร้น กังวลใจ อันเป็นผลทำให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ลดลง บางคนเมื่อความคิดสร้างสรรค์หายไปแล้วก็อาจจะย้อนกลับมาใหม่ แต่บางคนก็จะหายไปเลยตั้งแต่นั้น

2.1.5 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญเพราะเป็นวิธีการคิดที่จะช่วยให้บุคคลมีความสามารถเฮอร์ล็อก (Hurlock, 1956) กล่าวถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่าความคิดสร้างสรรค์ให้ ความสนุกความสุขและความพอใจแก่ผู้เรียนและมีอิทธิพลต่อบุคลิกภาพของผู้เรียนมากไม่มีอะไรที่จะ ทำให้ผู้เรียนรู้สึกหดหู่ใจได้เท่ากับงานสร้างสรรค์ของเขาถูกตำหนิถูกดูถูกหรือถูกว่า สิ่งที่เขาสร้างขึ้น นั้นไม่มีคุณค่า

เจอร์ซิลด์ (Jersild, 1978) กล่าวไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการเรียนที่ ส่งเสริมผู้เรียนในด้านต่างๆ ดังนี้

1. ช่วยส่งเสริมสุนทรียภาพ ผู้เรียนจะชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ที่เขาคิดขึ้นมา ซึ่งผู้สอนควรทำเป็นตัวอย่าง โดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของผู้เรียนการพัฒนาสุนทรียภาพ แก่ผู้เรียน โดยส่งเสริมให้ผู้เรียนเห็นว่า ผลงานที่ผู้เรียนคิดหรือสร้างขึ้นมีความหมายสำหรับตัวเขา และส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดาสามัญ ให้ได้ยินในสิ่งที่ไม่เคยได้ยินและ หัดให้ผู้เรียนสนใจในสิ่งต่าง ๆ รอบตัว

2. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ การทำงานอย่างสร้างสรรค์เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจ และลดความก้าวร้าว

2.1.6 กิจกรรมที่ส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์

กิจกรรมหรือวิธีการที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กเป็นสิ่งสำคัญที่ควร จัดให้เด็กได้ฝึก ซึ่งทอร์เรนซ์ เชื่อว่าทุกคนสามารถได้รับการฝึกให้มีความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้นได้ ในการฝึกต้องใช้วิธีสอนที่ต่อเนื่องและทำอยู่เสมอสม่ำเสมอเป็นประจำ วิธีการฝึกของ ทอร์เรนซ์ มุ่งไปใน ด้านการคิดแก้ปัญหา การทำกิจกรรมเช่น วาดภาพ แต่งเรื่องโดยใช้จินตนาการ และการให้คิดริเริ่ม ตกแต่งสิ่งที่ไม่สมบูรณ์ เช่น ภาพหรือเรื่องที่ยังไม่สมบูรณ์ ดังนี้

1) กิจกรรมด้านศิลปะ เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ และชวนฝึกประสาทสัมผัสระหว่างมือกับตา การรู้จักใช้ความคิดของตนในการแสดงออกทางความคิดหลายๆด้าน เช่น ความสนุก การกระโดดโลดเต้น การแสดงออกถึงอารมณ์และความรู้สึก เป็นการพัฒนาความรู้สึกนึกคิดจะนำไปสู่การคิดอย่างสร้างสรรค์ต่อไป กิจกรรมศิลปะได้แก่ การวาดภาพลงสี หรือวาดภาพด้วยนิ้วมือ (Finger Painting) การฉีกกระดาษ ปะกระดาษ ตัดกระดาษ การพับกระดาษ การปั้นดินน้ำมัน แป้งและดินเหนียว การประดิษฐ์เศษวัสดุ

2) กิจกรรมด้านภาษา ได้แก่ การเล่านิทาน การเล่นเกม การเล่นบทบาทสมมติ (Role Play) กิจกรรมเข้าจังหวะและการแสดงออกทางด้านจินตนาการ เป็นต้น

นอกจากนี้ ผุสดี กุญอินทร์ (2526) ยังได้เสนอแนวคิดเกี่ยวกับกิจกรรมที่ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ไว้ ดังนี้

1) การฝึกการแก้ปัญหาในทางสร้างสรรค์ เป็นวิธีการที่ครูกระตุ้นให้ผู้เรียนคิดแบบอเนกนัย ครูอาจจะเป็นคนป้อนปัญหาให้หรือจากการเสนอของผู้เรียนก็ได้ เทคนิคในการแก้ปัญหาที่จะกระตุ้นความคิดสร้างสรรค์มีหลายประการ เช่น เทคนิคในการระดมพลังสมอง เทคนิคการใช้คำถาม รวมทั้งการที่ครูดัดแปลงวิธีการที่ใช้ในแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ที่ใช้ฝึกกับผู้เรียน

2) การระดมพลังสมอง เป็นวิธีการหนึ่งที่จะได้มาจากแนวทางในการแก้ปัญหา จุดประสงค์ของการระดมพลังสมองมี 2 ประการ ประการแรก เป็นจุดประสงค์ระยะยาวเพื่อแก้ปัญหาที่สำคัญ ประการที่สอง เป็นจุดประสงค์ระยะสั้น เพื่อให้ได้ความคิดต่างๆ ที่อาจจะมีคุณค่าในการแก้ปัญหา

3) การใช้บทเรียนสำเร็จรูปหรือชุดการฝึกความคิดสร้างสรรค์ รวมทั้งแผนการจัดการเรียนรู้ และคู่มือครูในชุดการฝึก ซึ่งทั้งหมดนี้ เน้นคุณลักษณะ 8 ประการ คือ ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น ความคิดไม่ซ้ำแบบ ความคิดแตกต่าง ความกล้าเสี่ยง ความซับซ้อน ความกระตือรือร้นและจินตนาการ

4) การให้กำลังใจและให้รางวัล วิธีการกระตุ้นให้มีความคิดสร้างสรรค์ เพิ่มพูนขึ้นวิธีหนึ่ง คือการให้กำลังใจ การให้รางวัล (ผุสดี กุญอินทร์, 2524)

สรุป กิจกรรมความคิดสร้างสรรค์ เป็นกิจกรรมการเรียนรู้ที่จัดให้ผู้เรียนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สามารถจัดได้หลากหลายรูปแบบ เช่น กิจกรรมทางภาษา กิจกรรมการแสดงออกทางจินตนาการ การวาดรูป การเล่านิทานโดยใช้เทคนิคต่างๆ การเล่นเกมต่างๆ งานสร้างสรรค์ จากกระดาษ การปั้น การประดิษฐ์ รวมทั้งการฝึกแก้ปัญหาในทางสร้างสรรค์การใช้แบบฝึกความคิดสร้างสรรค์ และการใช้บทเรียนสำเร็จรูป เป็นต้น

2.2 ศิลปศึกษา

2.2.1 ความหมายของศิลปศึกษา

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) ศิลปศึกษาคือการจัดกิจกรรมทางศิลปะที่เน้นการจัดประสบการณ์ และสภาพแวดล้อมเพื่อพัฒนาผู้สร้างงานศิลปะเป็นหลัก กิจกรรมต่าง ๆ มีทั้งงานเขียนภาพระบายสี การปั้น การเป่าสี การทำภาพพิมพ์ ฯลฯ โดยกิจกรรมเหล่านี้ได้รับการออกแบบให้ส่งเสริมให้ผู้สร้างงานศิลปะได้ แสดงออกตามระดับความสามารถของแต่ละคนเพื่อพัฒนาทั้งสุขภาพกายและสุขภาพจิต ทำให้เป็นผู้รู้จักรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย การแสดงออกทางศิลปะจึงช่วยพัฒนาประสิทธิภาพในด้านต่าง ๆ โดยเฉพาะกับเด็ก

2.2.2 ความสำคัญของศิลปศึกษา

วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) ศิลปศึกษาช่วยพัฒนาประสิทธิภาพด้านการรับรู้ ประสิทธิภาพทางด้านการคิด ประสิทธิภาพทางด้านความรู้สึก ซึ่งกิจกรรมการสร้างงานศิลปะเป็นกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับการฝึกประสาทสัมผัสในการเชื่อมโยงกระบวนการคิด ประสบการณ์ เหตุการณ์ต่าง ๆ รวมถึงอารมณ์และความรู้สึกตามความเป็นจริง การทำงานศิลปะทำให้เด็กได้สร้างจินตนาการตามความหวัง สร้างความฝันหรือแม้แต่เป็นทางออกของอารมณ์ที่จะขจัดความโกรธ ความเกลียด เป็นการแสดงความรักที่เด็กสามารถกระทำได้ การที่เด็กจะโตขึ้นและปรับตัวให้เข้ากับสังคมได้ดีเขาควรจะต้องรับรู้และทำความเข้าใจกับอารมณ์ความรู้สึกของบุคคลที่อยู่รอบตัว เช่น เพื่อน ครู ผู้ปกครอง ฯลฯ มิใช่ยอมรับแต่อารมณ์ความรู้สึกของตนเท่านั้น กิจกรรมทางศิลปะจะเปิดโอกาสให้เด็กได้แสดงออกซึ่งอารมณ์ความรู้สึกผ่านงานศิลปะ รู้จักการวิพากษ์วิจารณ์ รู้จักการควบคุมอารมณ์ของตนเองและการยอมรับความคิดของผู้อื่น

จากที่กล่าวมาเบื้องต้น เห็นได้ว่าศิลปศึกษามีส่วนช่วยพัฒนาเด็กในด้านต่าง ๆ วิรุณ ตั้งเจริญ (2539) ดังนี้

1. ศิลปศึกษาช่วยพัฒนาร่างกายและการเจริญเติบโตของเด็ก โดยเฉพาะเด็กเล็กที่ร่างกายกำลังมีพัฒนาการอย่างมาก การจัดกิจกรรมที่เหมาะสมสำหรับเด็กจะทำให้เด็กได้ฝึกการเคลื่อนไหว การพัฒนากล้ามเนื้อ โดยเฉพาะการใช้มือ นิ้ว สายตา ฯลฯ ให้ทำงานประสานกันได้ดียิ่งขึ้น
2. ศิลปศึกษาช่วยเตรียมพื้นฐานในชีวิตประจำวันสำหรับเด็ก จะช่วยให้เด็กได้เรียนรู้สิ่งรอบตัว มีความสุขที่ได้เคลื่อนไหวในอิริยาบถต่าง ๆ และได้รับประสบการณ์ที่ตื่นเต้นสนุกสนาน การทำงานศิลปะเป็นความสุขจากการสังเกต การใช้จินตนาการ การคิดค้นทดลองกับวัสดุแปลก ๆ ซึ่งเป็นความสุขที่ได้แสดงออกทางความรู้สึกของตนเองต่อโลกภายนอก การจัดกิจกรรมศิลปะสำหรับ

เด็กเป็นสิ่งจำเป็นในการเตรียมประสบการณ์เพื่อพัฒนาทักษะนิสัยที่ดีในการเรียนรู้ศาสตร์ต่าง ๆ ต่อไป

3. ศิลปศึกษาช่วยพัฒนาสติปัญญาให้กับเด็ก สติปัญญาในที่นี้หมายถึงคุณภาพในการเรียนรู้ คุณภาพในการคิดและคุณภาพในการแสดงออก ศิลปะที่เด็กแสดงออกเป็นตัวบ่งชี้ถึงระดับสติปัญญาของเด็กด้วย ข้อแตกต่างนั้นจะปรากฏในรายละเอียดของรูปทรง เส้น สี ฯลฯ รวมทั้งการใช้จินตนาการ โดยกระบวนการทำงานศิลปะจะเริ่มจากการรวบรวมข้อมูลจากประสบการณ์ วิเคราะห์ข้อมูล บวกกับความคิด และจินตนาการแล้วจึงสังเคราะห์ถ่ายทอดออกมาด้วยเส้น สี รูปทรง ฯลฯ การสร้างงานศิลปะจึงเป็นกระบวนการเรียนรู้ที่ส่งเสริมพัฒนาการทางด้านสติปัญญาอย่างมาก กล่าวได้ว่าเป็นกิจกรรมที่ช่วยสะสมพลังทางปัญญาเพื่อให้เกิดการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพต่อไป

4. ศิลปศึกษาช่วยสร้างความคิดสร้างสรรค์และความมั่นใจให้กับเด็ก การจัดกิจกรรมศิลปะให้กับเด็ก จะช่วยให้เด็กเกิดความคิดสร้างสรรค์ เกิดการรวบรวมจัดระเบียบความคิดเก่าและเพิ่มเติมสิ่งใหม่ ๆ เข้าไปในผลงาน ประสบการณ์ จากการได้ฝึกคิดฝึกทำสร้างสิ่งใหม่ ๆ โดยได้รับการยอมรับจากผู้ใหญ่ทำให้เด็กมีเสรีภาพทางความคิด มีโอกาสที่จะแสวงหาเหตุผลและข้อสรุปด้วยตนเองจนเกิดความมั่นใจและกล้าที่จะแสดงออก ส่งผลให้เด็กมีวุฒิภาวะทางอารมณ์และสุขภาพจิตที่ดี

5. ศิลปศึกษาช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยด้านความประณีต การสร้างงานศิลปะทุกชนิดจำเป็นต้องใช้ความละเอียดอ่อนและความประณีตในการ สร้างสรรค์ การฝึกเด็กให้ได้ทำกิจกรรมทางศิลปะจะช่วยให้เด็กเกิดสมาธิในกระบวนการคิดและ ขณะปฏิบัติงาน เนื่องจากพฤติกรรมโดยทั่วไปของเด็กกำลังซุกซนและอยากรู้อยากเห็นไม่อยู่นิ่ง การฝึกให้เด็กมีความตั้งใจและใช้ความพยายามในการทำงานให้สำเร็จและสมาธิจด จ่อกับงานที่อยู่ตรงหน้าจะช่วยพัฒนาบุคลิกภาพของเด็กในเรื่องความประณีต เรียบร้อยได้

6. ศิลปศึกษาช่วยพัฒนาความรู้สึกด้านสุนทรียภาพ สุนทรียภาพเป็นความรู้สึกละเอียดบุคคลซึ่งต้องเกิดจากการสั่งสมเป็นเวลานาน การจัดกิจกรรมทางศิลปะที่มีความหลากหลายและเปิดโอกาสให้รู้จักวิพากษ์วิจารณ์ จะช่วยเสริมสร้างประสบการณ์ทำให้เด็กเกิดความรู้สึกละเอียดซึ่งกับผลงานศิลปะและ ธรรมชาติรอบๆ ตัว สามารถแยกแยะสิ่งที่เรียกว่างามกับไม่งาม รู้จักการประเมินคุณค่าและเห็นคุณค่าของสิ่งแวดล้อมรอบตัว

7. ศิลปศึกษาช่วยพัฒนาการทำงานร่วมกัน การจัดกิจกรรมศิลปะในโรงเรียนมักมีกิจกรรมให้เด็กได้ทำงานร่วมกันเป็นหมู่ คณะการสร้างงานศิลปะเพื่อให้ผลสัมฤทธิ์ที่ดียิ่งขึ้นควรเปิดโอกาสให้เด็ก ได้พูดคุย ปรึกษาหารือและวางแผนร่วมกัน รู้จักการแก้ปัญหาและการแบ่งงานกันทำ เป็นการฝึกให้รู้จักแบ่งหน้าที่รับผิดชอบ รู้จักบทบาทหน้าที่ของตนเอง และยอมรับความคิดเห็น

ของผู้อื่น อย่างไรก็ตาม การจัดกิจกรรมศิลปะให้กับเด็กไม่จำเป็นต้องจัดที่โรงเรียนเสมอไป ผู้ปกครองอาจจัดกิจกรรมขึ้นที่บ้านโดยมีพ่อแม่ หรือบุคคลอื่นในบ้านร่วมแก้ปัญหาในการทำงานร่วมกัน

สรุปศิลปะศึกษาเป็นสิ่งสำคัญสำหรับเด็กเพื่อช่วยพัฒนาทักษะทางด้านร่างกายให้มีความคล่องแคล่วโดยการฝึกใช้อวัยวะต่างๆ ให้มากขึ้น ในด้านของสติปัญญาจะเป็นการฝึกให้เด็กคิดวางแผนในการทำงาน ทิศรวบรวมข้อมูล วิเคราะห์และสร้างสรรค์สิ่งใหม่ๆ เมื่อได้รับการยอมรับจากผู้คนรอบข้างจะทำให้เด็กมีสุขภาพจิตที่ดี ยิ่งถ้ากิจกรรมนั้น ๆ ได้มีการทำงานร่วมกันเป็นทีม จะช่วยให้เด็กมีประสบการณ์ในการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ในสังคมได้ดียิ่งขึ้น

2.2.3 การวัดและการประเมินการสอนศิลปะศึกษา

ศรียา นิยมธรรม (2544) การประเมินผลการเรียนวิชาศิลปะศึกษาที่สำคัญ ก็คือ การวัดพัฒนาการของนักเรียนในด้านการสร้างสรรค์สุนทรียภาพ การรับรู้ อารมณ์ สติปัญญา สังคม และการวัดพฤติกรรมที่เกิดจากการเรียนการสอนวิชาศิลปะ ในด้านความรู้ ความเข้าใจ ความคิด ความนิยมในศิลปะ เจตคติ ทักษะและการนำไปใช้ได้ดังรายละเอียดต่อไปนี้ คือ

1. การวัดพัฒนาการ ด้านต่างๆ พัฒนาการในด้านต่างๆ ที่เกิดจากการเรียนการสอนวิชาศิลปะศึกษา แบ่งได้เป็น 6 หมวดใหญ่ๆ คือ

1.1 พัฒนาการด้านการสร้างสรรค์ สามารถคิดค้นเปลี่ยนแปลง แก้ปัญหา ทำสิ่งต่างๆ ให้ดีกว่าเดิมได้ นักเรียนแสดงออกโดยการวางแผนงาน ออกแบบวัดผลได้โดยการทดสอบและการสังเกต

1.2 พัฒนาการทางสุนทรียภาพ สามารถรู้และเข้าใจในคุณค่าทางศิลปะอย่างมีหลักเกณฑ์ นักเรียนแสดงออกโดยสามารถเข้าใจและนิยมในศิลปะ วัดผลได้โดยการทดสอบการสังเกตสัมภาษณ์และแบบสำรวจ

1.3 พัฒนาการทางการเรียนรู้ สามารถสังเกตเข้าใจในงานศิลปะถูกต้องตามหลักศิลปะ นักเรียนแสดงออกโดยการอธิบายการให้เหตุผลในความงามอย่างถูกต้อง การวัดความสามารถในด้านที่ทำได้โดยการทดสอบ การสังเกต การสัมภาษณ์

1.4 พัฒนาการทางด้านสติปัญญา มีความสามารถในด้านต่างๆ สามารถจดจำได้ละเอียด ถูกต้อง ฉลาดเฉียบแหลม การแสดงออกโดยการแก้ปัญหาได้ดี การวัดผลโดยการสังเกต การทดสอบ และการสัมภาษณ์

1.5 พัฒนาการทางด้านอารมณ์ มีความสามารถแสดงออกอย่างอิสระ และควบคุมอารมณ์ได้ มีความมั่นใจในการทำงาน พัฒนาการทางด้านอารมณ์ รวมไปถึงสุขภาพจิต ความมั่นคง

ทางอารมณ์และพัฒนาการทางบุคลิกภาพด้วยการแสดงออกโดยการทำงานได้ อย่างสุขุมเป็นระเบียบ และควบคุมได้เหมาะสม การวัดได้โดยการสังเกต การสัมภาษณ์

1.6 พัฒนาการทางกาย มีความสามารถในการปฏิบัติทางศิลปะ ใช้เครื่องมือและอุปกรณ์ได้คล่องแคล่วมั่นคงไม่เป็นอันตราย มีความแน่นอนแม่นยำในการทำงาน การแสดงออกโดยการปฏิบัติ และการเคลื่อนไหว การวัดโดยการสังเกต การสัมภาษณ์และการทดสอบ

1.7 พัฒนาการทางด้านสังคม มีความสามารถเข้าใจในสิ่งแวดล้อม เข้าใจความต้องการของผู้อื่น และสามารถเข้าใจกับผู้อื่นได้อย่างเป็นสุข การแสดงออกโดยการทำงาน การประสานงาน การคิดและการเข้าใจผู้อื่น การวัดโดยการสังเกตการสัมภาษณ์และการทดสอบ

2. การวัดพฤติกรรม ด้านต่างๆ

2.1 ในด้านความรู้ความสามารถ ทราบและจำเรื่องราวของประสบการณ์ที่ได้รับ รวมทั้งประสบการณ์ที่สัมพันธ์ได้อย่างถูกต้อง แสดงออกโดยการระลึกถ่ายทอด สามารถวัดได้โดยการทดสอบ การสัมภาษณ์ การสังเกต

2.2 ในด้านความเข้าใจ สามารถเข้าใจในคุณค่าและหลักการของศิลปะจนประเมินผลงานของศิลปะนั้นได้ การแสดงออกโดยการอธิบาย การวัดโดยการทดแทน การสังเกตและการสัมภาษณ์

2.3 ในด้านความคิดและการออกแบบ สามารถแก้ปัญหาในการออกแบบ วัดได้โดยการทดสอบ การสังเกต และการแสดงความคิดเห็น

2.4 ในด้านศิลปะนิยม มีความรู้และความเข้าใจในคุณค่า และความสำคัญของงานศิลปะแสดงออกโดย การอธิบายนิยม สามารถวัดได้โดยการสัมภาษณ์ สังเกต การทดสอบ การจัดอันดับ คุณภาพ และแบบภาพต่างๆ

2.5 ในด้านเจตคติและความสามารถ มีความเชื่อ ความนิยม และสนใจที่จะปฏิบัติตามความเชื่อ แสดงออกโดยการคิดตามความเชื่อ การร่วมในกิจกรรมอย่างสุขใจ สามารถวัดได้โดยการจัดอันดับคุณภาพ

2.6 ในด้านทักษะและการนำไปใช้ มีความสามารถในการใช้วัสดุและเครื่องมือได้ถูกต้อง รวดเร็ว สามารถสร้างสรรค์งานได้รวดเร็ว และประหยัด แสดงออกโดยการปฏิบัติงานการใช้วัสดุเครื่องมือ การแก้ปัญหา และการนำไปใช้ วัดได้โดยการสังเกตและแบบทดสอบ

การวัดผลวิชาศิลปศึกษา ทำให้นักเรียนได้รับการพัฒนา และรู้จุดบกพร่องของตนเองและนำผลการวัดและการประเมินมาปรับปรุงแก้ไขให้ดียิ่งขึ้น

2.3 ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน

2.3.1 ความหมายของชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน

ชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน ใช้ชื่อเรียกต่างกัน เช่น ชุดการสอน หรือชุดการเรียนสำเร็จรูป ชุดกิจกรรม ซึ่งเป็นชุดทางสื่อประสม ใช้สื่อต่างๆ หลายชนิดเป็นองค์ประกอบ เพื่อก่อให้เกิดความสมบูรณ์ในตนเองที่จัดขึ้นประกอบสำหรับหน่วยการเรียนรู้ ซึ่งมีนักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายไว้ต่างๆ กันดังนี้

บุญเกื้อ ควรหาเวช (2545) ได้ให้ความหมายของชุดการสอนหรือชุดกิจกรรม ว่าเป็นสื่อการสอนชนิดหนึ่งของสื่อประสม (Multi-media) ที่จัดขึ้นสำหรับหน่วยการเรียนรู้ ตามหัวข้อ เนื้อหา และประสบการณ์ของแต่ละหน่วยที่ต้องการให้ผู้เรียนได้รับ โดยจัดเอาไว้ เป็นชุดๆ แล้วแต่ผู้สร้างจะทำขึ้น ช่วยให้ผู้เรียนได้รับความรู้อย่างมีประสิทธิภาพ และผู้สอน เกิดความมั่นใจที่พร้อมจะสอน

ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี (2549) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่า ชุดกิจกรรม คือ สื่อการสอนที่ประกอบไปด้วยจุดประสงค์การเรียนรู้ที่สะท้อนถึงปัญหาและความต้องการในการเรียนรู้ เนื้อหา กิจกรรมการเรียนรู้ และกิจกรรมประเมินผลการเรียนรู้ที่นำมาบูรณาการเข้าด้วยกันอย่างเป็นระบบ สามารถนำมาใช้ในการจัดการเรียนได้อย่างมีประสิทธิภาพ

วิชัย วงษ์ใหญ่ (2525) ได้ให้ความหมายของชุดกิจกรรมไว้ว่าชุดกิจกรรมเป็นระบบการผลิตและการนำสื่อ การเรียนหลายอย่างมาสัมพันธ์กันและมีคุณค่าส่งเสริมซึ่งกันและกัน สื่ออย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อเร้าความสนใจ สื่ออีกอย่างหนึ่งใช้เพื่ออธิบายข้อเท็จจริงของเนื้อหาและสื่ออีกอย่างหนึ่งอาจใช้เพื่อก่อให้เกิดการเสาะแสวงหา อันนำไปสู่ความเข้าใจอันลึกซึ้งและป้องกันการเข้าใจความหมายผิด สื่อการสอนเหล่านี้เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า สื่อประสม นำมาใช้ให้สอดคล้องกับเนื้อหา เพื่อช่วยให้ผู้เรียนมีการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมการเรียนรู้ให้เป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพมากขึ้น

จากการที่นักการศึกษาหลายท่านได้ให้ความหมายชุดกิจกรรมที่กล่าวมานั้น สรุปได้ว่าชุดกิจกรรม คือ ชุดของสื่อประสมที่มีการนำสื่อและกิจกรรมหลายๆอย่างมาประกอบกันเพื่อใช้ในการจัดกิจกรรมการเรียนการสอน โดยมีจุดประสงค์การเรียนรู้ที่ชัดเจน มีความสมบูรณ์ในตนเอง ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีประสิทธิภาพ

2.3.2 ประเภทของชุดกิจกรรมหรือชุดการสอน

มีนักศึกษากล่าวถึงประเภทของชุดการสอน ชุดการเรียน ชุดการเรียนการสอน หรือชุดกิจกรรมที่ไว้หลายท่าน ดังนี้

คณะอนุกรรมการปฏิรูปการเรียนรู้(2542) ในคณะกรรมการปฏิรูปการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ แบ่งประเภทของชุดการสอนไว้ดังนี้

1) ชุดการสอนแบบเรียนด้วยตนเอง หรือชุดการสอนรายบุคคล ซึ่งประกอบด้วยบทเรียนโปรแกรม แบบประเมินผลและอุปกรณ์การเรียน

2) ชุดการสอนแบบเรียนเป็นกลุ่มย่อย ซึ่งจัดประสบการณ์ต่างๆ ที่นักเรียนจะต้องประกอบกิจกรรมเป็นหมู่คณะตามบัตรคำสั่ง โดยจัดแบบศูนย์การเรียนชุดการสอนประกอบ การบรรยายของครู เป็นกล่อ่งกิจกรรมสำหรับช่วยครูในการสอนกลุ่มใหญ่ให้นักเรียนได้รับประสบการณ์ที่พร้อมๆ กัน ตามเวลาที่กำหนด

คณะอนุกรรมการพัฒนาการสอนและผลิตอุปกรณ์การสอนคณิตศาสตร์ (2539) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมออกเป็น 3 ประเภท คือ

1) ชุดกิจกรรมสำหรับครู เป็นชุดสำหรับจัดให้ครู โดยเฉพาะ มีคู่มือและเครื่องมือสำหรับครูซึ่งจะนำไปใช้สอนให้เด็กเกิดพฤติกรรมที่คาดหวัง ครูเป็นผู้ดำเนินการและควบคุม กิจกรรมทั้งหมด นักเรียนมีส่วนร่วมกิจกรรมภายใต้การดูแลของครู

2) ชุดกิจกรรมสำหรับนักเรียนเป็นชุดกิจกรรมสำหรับจัดให้นักเรียน เรียนด้วยตนเอง ครูมีหน้าที่เพียงจัดอุปกรณ์และมอบชุดการสอนให้และคอยรับรายงานผลเป็นระยะ ให้คำแนะนำเมื่อมีปัญหาและประเมินผล ชุดกิจกรรมนี้จะฝึกการเรียนด้วยตนเอง เมื่อนักเรียนจบการศึกษาจากโรงเรียนนี้ไปแล้ว ก็สามารถเรียนรู้หรือศึกษาสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเอง

3) ชุดกิจกรรมที่ครูและนักเรียนใช้ร่วมกันชุดนี้มีลักษณะผสมผสานระหว่างชุดแบบที่ 1 และชุดแบบที่ 2 ครูเป็นผู้คอยดูแลและกิจกรรมบางอย่างครูต้องเป็นผู้แสดงนำให้นักเรียนดูและ กิจกรรมบางอย่างนักเรียนต้องกระทำด้วยตนเอง ชุดกิจกรรมอย่างนี้ เหมาะอย่างยิ่งที่จะใช้กับนักเรียนระดับมัธยมศึกษาซึ่งจะเริ่มฝึกให้รู้จักการเรียนรู้อย่างด้วยตนเอง ภายใต้การดูแลของครู

บุญเกื้อ ควรรหาเวช (2545) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมเป็น 3 ประเภท ดังนี้

1) ชุดกิจกรรมประกอบคำบรรยาย เป็นชุดกิจกรรมสำหรับผู้สอนที่ต้องการปูพื้นฐานให้ผู้เรียนส่วนใหญ่ได้รู้และเข้าใจในเวลาเดียวกัน มุ่งในการขยายเนื้อหาสาระให้ชัดเจนขึ้นชุดกิจกรรมแบบนี้จะช่วยให้ผู้สอนลดการพูดให้น้อยลง และเป็นการใช้สื่อการสอนที่มีพร้อมอยู่ในชุดกิจกรรมในการเสนอเนื้อหามากขึ้น สื่อที่ใช้อาจได้แก่ รูปภาพ แผนภูมิ หรือกิจกรรมที่กำหนดไว้ เป็นต้น

2) ชุดกิจกรรมแบบกลุ่มกิจกรรม เป็นชุดกิจกรรมสำหรับให้ผู้เรียนร่วมกันเป็นกลุ่มเล็กๆ ประมาณ 5-7 คน โดยใช้สื่อการสอนที่บรรจุไว้ในชุดกิจกรรมแต่ละชุด มุ่งที่จะฝึกทักษะในเนื้อหาวิชาที่เรียนและผู้เรียนมีโอกาสทำงานร่วมกัน ชุดกิจกรรมชนิดนี้มักจะใช้สอนในการสอนแบบกิจกรรมกลุ่ม เช่น การสอนแบบศูนย์การเรียน เป็นต้น

3) ชุดกิจกรรมแบบรายบุคคลหรือชุดกิจกรรมตามเอกัตภาพ เป็นชุดกิจกรรมสำหรับเรียนด้วยตนเองเป็นรายบุคคล คือ ผู้เรียนจะต้องศึกษาหาความรู้ตามความสามารถและความสนใจของตนเอง อาจเรียนที่โรงเรียนหรือที่บ้านก็ได้ ส่วนมากมักจะมุ่งให้ผู้เรียนได้ทำความเข้าใจเนื้อหาวิชาที่เรียนเพิ่มเติมผู้เรียนสามารถจะประเมินผลการเรียนด้วยตนเองได้ด้วยชุดกิจกรรม

ชุดกิจกรรมชนิดนี้อาจจะจัดในลักษณะของหน่วยการสอนส่วนย่อยหรือโมดูลก็ได้
ระพีพันธ์ โปธิศรี (2549) ได้แบ่งประเภทของชุดกิจกรรมได้ดังนี้

1) ชุดการเรียนรู้ด้วยตนเอง (Self study package) คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีจุดมุ่งหมายให้ผู้เรียนนำไปศึกษาดูด้วยตนเอง โดยไม่มีครูเป็นผู้สอน เช่น บทเรียนสำเร็จรูป ชุดการเรียนแบบคอมพิวเตอร์ช่วยสอนหรือชุดการเรียนผ่านเครือข่ายเว็ลด์ไวด์เว็บ

2) ชุดการเรียนการสอน คือ ชุดกิจกรรมที่สร้างขึ้นโดยมีครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ บรรลุตามจุดประสงค์การเรียนรู้ที่กำหนดไว้ เช่น ชุดฝึกอบรมหรือชุดการสอนต่างๆ

จากประเภทของชุดกิจกรรมที่กล่าวมา สรุปได้ว่า ชุดกิจกรรมมีลักษณะอยู่ 2 ลักษณะ คือ ชุดกิจกรรมที่นักเรียนเรียนรู้ด้วยตนเองและชุดกิจกรรมที่ครูเป็นผู้ดำเนินการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ร่วมกับนักเรียน

2.3.3 ลักษณะสำคัญของชุดกิจกรรม

ระพีพันธ์ โปธิศรี (2549) ได้กล่าวถึงความสำคัญของชุดกิจกรรมที่มีลักษณะสำคัญ ดังนี้

1) มีจุดประสงค์ปลายทางที่ชัดเจน ที่ระบุทั้งเนื้อหา ความรู้ และระดับทักษะ การเรียนรู้ที่ชัดเจนนั้นคือ จะต้องมียุทธศาสตร์ประจำชุดกิจกรรมที่ระบุไว้ชัดเจนว่าเมื่อผ่านการเรียนรู้จบชุดกิจกรรมนั้นแล้วนักเรียนต้องทำอะไรเป็นระดับใด

2) ระบุกลุ่มเป้าหมายชัดเจนว่า ชุดกิจกรรมดังกล่าว สร้างขึ้นสำหรับใคร

3) มีองค์ประกอบของจุดประสงค์ที่เป็นระบบเป็นเหตุและผล เชื่อมโยงกันระหว่างจุดประสงค์ประจำหน่วยและจุดประสงค์ย่อย

4) ต้องมีคำชี้แจง เนื้อหา กิจกรรมการเรียนการสอน และการประเมินผลที่สอดคล้องกับจุดประสงค์แต่ละระดับ

5) กรณีทำเป็นชุดการสอน ต้องมีคู่มือครูที่อธิบายวิธีการ เงื่อนไขการใช้ชุดและการเฉลยข้อคำถามทั้งหมดในกิจกรรม ประเมินผล

สรุปแล้วองค์ประกอบของชุดกิจกรรม ควรประกอบด้วย

1) คู่มือครูซึ่งเป็นคู่มือและแผนการจัดการเรียนรู้ในการใช้ชุดกิจกรรม

- 2) วัตถุประสงค์ของชุดกิจกรรม
- 3) คำชี้แจงเนื้อหากิจกรรมการสอน
- 4) เนื้อหาสาระและสื่อ
- 5) การประเมินที่สอดคล้องกับวัตถุประสงค์

ชุดกิจกรรมมีประโยชน์ต่อการจัดการเรียนการสอนทุกระดับ ถือว่า เป็นนวัตกรรมการสอนที่ได้รับความนิยมอย่างแพร่หลายและเป็นสื่อที่มีความเหมาะสมช่วยเร้าความสนใจ รวมทั้งช่วยส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดความเปลี่ยนแปลง พฤติกรรมการเรียนรู้ด้วยตนเองตามความสามารถของแต่ละคน ทำให้ผู้เรียนเกิดทักษะในการแสวงหาความรู้ไม่เบื่อบ่อยในการเรียน มีส่วนร่วมในการเรียน และสร้างความมั่นใจให้แก่ครูเพราะชุดกิจกรรมมีการจัดระบบการใช้สื่อ ผลิตสื่อและกิจกรรมการเรียนรู้รวมทั้งมีข้อเสนอแนะ การใช้สำหรับครู ทำให้ครูมีความพร้อมในการจัดกิจกรรมการเรียนรู้จึงก่อให้เกิดประสิทธิภาพในการเรียนการสอนอย่างแท้จริง

2.3.4 การหาประสิทธิภาพชุดกิจกรรมเพื่อการสอน

บุญชม ศรีสะอาด (2546) กล่าวถึง การหาประสิทธิภาพของสื่อการเรียนการสอนไว้พอสรุปได้ดังนี้ สื่อการเรียนการสอนที่ผลิตได้จำเป็นอย่างยิ่งที่จะต้องนำไปทดสอบหาประสิทธิภาพของสื่อเพื่อเป็นหลักประกันได้ว่า สื่อนั้นมีประสิทธิภาพในการเรียนการสอน โดยจะมีเกณฑ์ประสิทธิภาพของสื่อทำได้จากการประเมินผลพฤติกรรมต่อเนื่อง ซึ่งเป็นกระบวนการกับพฤติกรรมขั้นสุดท้ายเป็นผลลัพธ์ โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพของสื่อเป็น E1/E2 หมายความว่า จะต้องกำหนดเป็นเปอร์เซ็นต์ของผลเฉลี่ยของคะแนนการทำงานหรือการประกอบกิจกรรมของผู้เรียนทั้งหมด (E1) ต่อ เปอร์เซ็นต์ของผลการสอบหลังเรียนของผู้เรียนทั้งหมด (E2)

ประภาพรณ เส็งวงศ์ (2553) ได้กล่าวถึงความจำเป็นที่จะต้องทดสอบประสิทธิภาพว่า สื่อการเรียนการสอนจะทำหน้าที่ช่วยให้ผู้เรียนเปลี่ยนพฤติกรรมที่มุ่งหวัง บางครั้งต้องช่วยให้ครูสอน บางครั้งต้องสอนแทนครู ดังนั้นก่อนนำสื่อการเรียนการสอนไปใช้ ครูจึงควรมั่นใจว่าสื่อการเรียนการสอนนั้นมีประสิทธิภาพในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้จริง การทดสอบประสิทธิภาพตามลำดับขั้นจะช่วยให้เราได้สื่อการเรียนการสอนที่มีคุณค่าทางการสอนจริงตามเกณฑ์ที่กำหนดไว้

การกำหนดประสิทธิภาพกระทำได้โดยการประเมินผลพฤติกรรมของผู้เรียนสองประเภทคือ พฤติกรรมต่อเนื่อง (กระบวนการ) และพฤติกรรมขั้นสุดท้าย (ผลลัพธ์) โดยกำหนดค่าประสิทธิภาพเป็น (ประสิทธิภาพของกระบวนการ) ต่อ (ประสิทธิภาพของผลลัพธ์) กระบวนการของผู้เรียนได้จากการลดหย่อนหลาย ๆ พฤติกรรม เช่น กิจกรรมกลุ่ม และรายงาน เป็นต้น ผลลัพธ์ของผู้เรียนได้จากการสอบหลังเรียนและการสอบไล่ นั่นคือ E1/E2 คือประสิทธิภาพของกระบวนการ/ประสิทธิภาพผลลัพธ์ ตัวอย่าง

80/80 หมายความว่า เมื่อเรียนจากสื่อการสอนแล้วผู้เรียนสามารถทำแบบฝึกหัดหรืองานได้ผลเฉลี่ย 80 เปอร์เซ็นต์ และทำสอบหลังเรียนได้ ผลเฉลี่ย 80 เปอร์เซ็นต์ โดยใช้สูตร

$$E1 = [X/N] \times [100/A]$$

กำหนดให้ E1 = ประสิทธิภาพของกระบวนการ

X = คะแนนของแบบฝึกหัดหรืองาน

A = คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชิ้นรวมกัน

N = จำนวนผู้เรียน

$$E2 = [X/N] \times [100/A]$$

กำหนดให้ E2 = ประสิทธิภาพของกระบวนการ

X = คะแนนของแบบฝึกหัดหรืองาน

A = คะแนนเต็มของแบบฝึกหัดทุกชิ้นรวมกัน

N = จำนวนผู้เรียน

ดังนั้นในการวิจัยครั้งนี้การหาทดสอบเพื่อหาประสิทธิภาพของสื่อ จึงมีความสำคัญเป็นอย่างยิ่ง ผู้วิจัยจึงได้เลือกวิธีการหาประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอน โดยใช้สูตรดังต่อไปนี้

$$E1 = (\sum X/N) / A \times 100$$

กำหนดให้ E1 = ประสิทธิภาพของกระบวนการ

X = คะแนนของแบบฝึกหัด

A = คะแนนเต็มของแบบฝึกหัด

N = จำนวนผู้เรียน

$$E2 = (\sum X/N) / B \times 100$$

กำหนดให้ E2 = ประสิทธิภาพของผลลัพธ์

X = คะแนนของผลลัพธ์หลังเรียน

B = คะแนนเต็มของแบบทดสอบหลังเรียน

N = จำนวนผู้เรียน

ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียนการสอน มาจากผลลัพธ์ จาก E1/E2 ค่าที่ได้ใกล้เคียง 100 จะถือว่ามีประสิทธิภาพที่สุด

2.4 แนวคิดทฤษฎีเกี่ยวกับความพึงพอใจ

2.4.1 ความหมายของความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นปัจจัยที่สำคัญประการหนึ่งที่มีผลต่อการเรียนรู้และความสำเร็จของการศึกษาจะบรรลุเป้าหมายที่วางไว้อย่างมีประสิทธิภาพ อันเป็นผลเนื่องมาจากการได้รับการตอบสนองต่อความต้องการของแต่ละบุคคลในแนวทางที่ผู้เรียนประสงค์ ซึ่งผู้ศึกษาได้ทำการศึกษา ค้นคว้าเกี่ยวกับความหมายของความพึงพอใจ พอสรุปได้ดังนี้

กู๊ด (Good, 1973) ได้ให้ความหมายของความพึงพอใจไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง สภาพคุณภาพ หรือระดับความพึงพอใจซึ่งเป็นผลจากความสนใจต่าง ๆ และทัศนคติที่บุคคลมีต่อสิ่งที่ทำอยู่

วัลแมน (Wolman, อ้างถึงในวิไล รัตนพลทิ 2548) ได้ให้ความหมายไว้ว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกที่มีความสุข เมื่อได้รับผลสำเร็จตามความมุ่งหมาย ความต้องการหรือแรงจูงใจ

เวรกา หนูเพชร (2550) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกเชิงจิตใจที่เกิดขึ้นภายในตัวผู้เรียน โดยครอบคลุมองค์ประกอบ 3 ด้าน คือด้านความรู้ความเข้าใจ ด้านความรู้สึกและด้านพฤติกรรม

พรปวีณ์ ศิริรักษ์ (2551) กล่าวว่า ความพึงพอใจหมายถึง ความรู้สึกของมนุษย์ที่เกี่ยวข้องกับอารมณ์ จากการได้รับการตอบสนองความต้องการที่แสดงออกทางพฤติกรรมซึ่งสังเกตได้จากสายตากำพุดและการแสดงออกทางพฤติกรรม

กระจ่างจิต แก้วชล (2549) ได้กล่าวไว้ว่า ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกชอบหรือไม่ชอบของบุคคลแล้วตอบสนองต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากผลของการเรียนรู้ ซึ่งแต่ละบุคคลจะมีความรู้สึกแตกต่างกันอันจะส่งผลต่อพฤติกรรมที่แตกต่างกันด้วย เนื่องมาจากการเรียนรู้ ประสบการณ์ที่เป็นตัวกระตุ้นให้บุคคลแสดงพฤติกรรมต่อสิ่งต่าง ๆ

จากความหมายของความพึงพอใจที่นักวิชาการกล่าวไว้ สรุปได้ว่า ความพึงพอใจคือ ความรู้สึกพอใจหรือประทับใจ การเห็นความสำคัญและคุณค่า พร้อมทั้งจะให้ความร่วมมือ สนับสนุนในการเรียน และการแสดงความคิดเห็น

2.4.2 ทฤษฎีความพึงพอใจ

ความพึงพอใจเป็นความรู้สึกที่ดีที่ชอบ ที่พอใจของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่งที่ได้รับโดยสิ่งนั้นสามารถตอบสนองความต้องการทั้งทางร่างกายและจิตใจ แต่ละบุคคลมีความต้องการหลายสิ่งหลายอย่างและมีความต้องการหลายระดับ ซึ่งหากได้รับการตอบสนองก็จะก่อให้เกิดความพึงพอใจ การจัดการเรียนรู้ใดๆที่จะให้เกิดความพึงพอใจ การเรียนรู้นั้นต้องตอบสนองความต้องการของผู้เรียน ทฤษฎีเกี่ยวกับความต้องการที่ส่งผลต่อความพึงพอใจ ที่สำคัญสรุปได้ดังนี้ ทฤษฎีลำดับขั้นของความต้องการ Maslow

(Needs-Hierarchy Theory) เป็นทฤษฎีหนึ่งที่ได้รับการยอมรับอย่างกว้างขวาง โดยตั้งอยู่บนสมมติฐานเกี่ยวกับพฤติกรรมมนุษย์ ดังนี้ (Maslow, 1970)

2.4.2.1 ลักษณะความต้องการของมนุษย์ ได้แก่

- 1) ความต้องการของมนุษย์เป็นไปตามลำดับชั้นความสำคัญ โดยเริ่มระดับความต้องการขั้นสูงสุด
- 2) มนุษย์มีความต้องการอยู่เสมอ เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้ว ก็มีความต้องการสิ่งใหม่เข้ามาแทนที่
- 3) เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งได้รับการตอบสนองแล้วจะไม่สนใจให้เกิดพฤติกรรมต่อสิ่งนั้น แต่จะมีความต้องการในระดับสูงเข้ามาแทนที่ และเป็นแรงจูงใจให้เกิดพฤติกรรมนั้น
- 4) ความต้องการที่เกิดขึ้นอาศัยซึ่งกันและกันและมีลักษณะควบคู่ คือ เมื่อความต้องการอย่างหนึ่งยังไม่หมดสิ้นไป ก็มีความต้องการอีกอย่างหนึ่งขึ้นมา

2.4.2.2 ลำดับชั้นความต้องการของมนุษย์มี 5 ระดับ

- 1) ความต้องการพื้นฐานทางด้านร่างกาย (Physiological Needs) เป็นความต้องการเบื้องต้นเพื่อความอยู่รอดของชีวิต เช่น ความต้องการ อาหาร น้ำ อากาศ เครื่องนุ่งห่ม ที่อยู่อาศัย ยารักษาโรค และความต้องการทางเพศ ความต้องการทางด้านร่างกายจะมีอิทธิพลต่อพฤติกรรมของคนก็ต่อเมื่อความต้องการทั้งหมดของคนยังไม่ได้รับการตอบสนอง
- 2) ความต้องการความมั่นคงปลอดภัย (Security Needs) เป็นความรู้สึกที่ต้องการความมั่นคงปลอดภัย ในปัจจุบันและอนาคต ซึ่งรวมถึงความก้าวหน้าและความอบอุ่นใจ
- 3) ความต้องการทางสังคม (Social or Belonging Needs) ได้แก่ความต้องการเข้าร่วมและได้รับการยอมรับในสังคม ความเป็นมิตรและความรักจากเพื่อน
- 4) ความต้องการที่จะได้รับการยกย่องหรือมีชื่อเสียง (Esteem Needs) เป็นความต้องการระดับสูง ได้แก่ ความต้องการอยากเด่นในวงสังคม รวมถึงความสำเร็จ ความรู้ความสามารถ ความเป็นอิสระภาพ และเสรีภาพ และการเป็นที่ยอมรับนับถือของคนทั้งหลาย
- 5) ความต้องการที่จะได้รับความสำเร็จในชีวิต (Self Actualization Needs) เป็นความต้องการระดับสูงสุดของมนุษย์ ส่วนมากเป็นการนึกอยากจะเป็น อยากจะได้ ตามความคิดเห็นของตนเอง แต่ไม่สามารถแสวงหาได้

จากทฤษฎีความต้องการตามลำดับชั้นของ มาสโลว์ (Maslow, 1970) สรุปได้ว่าความต้องการทั้ง 5 ชั้นของมนุษย์มีความสำคัญไม่เท่ากัน การจูงใจตามทฤษฎีนี้จะต้องพยายามตอบสนองความต้องการของมนุษย์ซึ่งต้องการความแตกต่างกันไป และความต้องการในแต่ละชั้นจะมี

ความสำคัญแก่บุคคลมากน้อยเพียงใดนั้นขึ้นอยู่กับความพึงพอใจที่ได้รับจากการตอบสนองความต้องการในลำดับนั้น ๆ

2.4.3 วิธีการสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน

มีนักวิชาการหลายท่านได้กล่าวถึงวิธีการสร้างความพึงพอใจไว้ดังนี้

สุเทพ เมฆ (2543) กล่าวว่า ความพึงพอใจในบรรยากาศการเรียนการสอน หมายถึง ความรู้สึกพอใจในการจัดองค์ประกอบที่เกี่ยวข้องกับการเรียนการสอนซึ่งมีความสำคัญในการช่วยให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างมีชีวิตชีวา มีความเจริญงอกงาม มีความกระตือรือร้นเพื่อจะเรียนให้เกิดประโยชน์ต่อตนเอง

กระจำจิด แก้วชล (2549) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างความพึงพอใจในการเรียนไว้ใกล้เคียงกัน กล่าวคือ เป็นการให้สิ่งเร้าเพื่อให้นักเรียนแสดงพฤติกรรมใดพฤติกรรมหนึ่งต่อไปซึ่งเป็นความสัมพันธ์ระหว่างสิ่งเร้ากับพฤติกรรมที่เกิดขึ้น สิ่งเร้าเป็นสัญญาณให้นักเรียนรู้ว่าควรแสดงพฤติกรรมอย่างไรบ้างโดยการแลกเปลี่ยนเนื้อหาสาระประสบการณ์ ความคิดเห็น ความรู้สึก อารมณ์ ความสนใจ ความพึงพอใจ เจตคติ ค่านิยมตลอดจนทักษะและความชำนาญระหว่างผู้ส่งกับผู้รับ โดยมีสถานการณ์หรือสัญลักษณ์เป็นสื่อกลางในการแลกเปลี่ยน ดังนั้นกระบวนการเรียนการสอนจะต้องมีสื่อที่ดี ถ้าการเลือกใช้สื่อเป็นไปในแนวทางที่เหมาะสมแล้วความรู้ความเข้าใจการแสวงหาความรู้และความพึงพอใจจะสะสมเป็นระบบแล้วผลของการตอบสนองของผู้เรียนต่อสถานการณ์ที่เกิดขึ้นจากการใช้สื่อการเรียนการสอน ก็จะทำให้เกิดความรู้ความเข้าใจและความพึงพอใจ

เวรกา หนูเพชร (2550) ได้กล่าวถึงวิธีการสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน ผู้สอนจะต้องมีการใช้จิตวิทยาในการจัดการเรียนการสอน เช่นการเสริมแรง การสร้างแรงจูงใจ การสร้างการมีส่วนร่วมในการจัดการเรียนการสอน การให้คิดหาคำตอบให้กับตนเอง ตลอดจนการใช้สื่อที่ดีมีประสิทธิภาพได้อย่างเหมาะสมกับเนื้อหา จุดประสงค์ เหมาะสมกับวัยของผู้เรียนเพื่อให้ผู้เรียนเกิดความพึงพอใจและเกิดการเรียนรู้เกี่ยวกับสิ่งที่ผู้สอนถ่ายทอดให้

จากการศึกษาเอกสารสรุปได้ว่าวิธีการสร้างความพึงพอใจต่อการเรียนการสอน ผู้สอนต้องจัดกิจกรรมให้นักเรียนได้แสดงการพัฒนาการเรียนรู้ ให้ผู้เรียนได้ตัดสินใจโดยเสรี มีความสนใจเมื่อเริ่มเรียน มีความกระตือรือร้น มีส่วนร่วมในการเรียนการสอน คิดหาคำตอบด้วยตนเองและสามารถเผยแพร่ผลการเรียนรู้ได้อย่างเหมาะสม

2.4.4 เครื่องมือในการวัดความพึงพอใจ

ความพึงพอใจจะเกิดขึ้นหรือไม่ขึ้นอยู่กับกระบวนการจัดการเรียนรู้ ประกอบกับความรู้สึกของนักเรียน ดังนั้นในการวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้ กระทำได้หลายวิธีต่อไปนี้

วิล รัตนพลที (2548) ได้เสนอวิธีวัดความพึงพอใจไว้ ดังนี้

1. การสังเกต เป็นการวัดโดยคอยสังเกตพฤติกรรมทั้งก่อนการปฏิบัติกิจกรรม ขณะปฏิบัติกิจกรรมและหลังการปฏิบัติกิจกรรม
2. การสัมภาษณ์ ซึ่งเป็นวิธีที่ต้องอาศัยเทคนิค และความชำนาญพิเศษของผู้สัมภาษณ์ที่จะจูงใจให้ผู้ตอบคำถามตามข้อเท็จจริง
3. การใช้แบบสอบถาม ซึ่งเป็นวิธีที่นิยมใช้กันอย่างแพร่หลาย

ภณิดา ชัยปัญญา (2541) ได้กล่าวไว้ว่า การวัดความพึงพอใจ สามารถทำได้หลายวิธีดังต่อไปนี้

1. การใช้แบบสอบถาม โดยผู้ออกแบบสอบถาม เพื่อต้องการทราบความคิดเห็น ซึ่งสามารถกระทำได้ในลักษณะกำหนดคำตอบให้เลือก หรือตอบคำถามอิสระ คำถามดังกล่าวอาจถามความพอใจในด้านต่างๆ
2. การสัมภาษณ์ เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจทางตรง ซึ่งต้องอาศัยเทคนิควิธีการที่ดีจะได้ข้อมูลที่แท้จริง
3. การสังเกต เป็นวิธีการวัดความพึงพอใจ โดยการสังเกตพฤติกรรมของบุคคลเป้าหมาย ไม่ว่าจะเป็นการแสดงออกจากการพูดจา กริยา ท่าทาง วิธีนี้ต้องอาศัยการกระทำอย่างจริงจังและสังเกตอย่างมีระเบียบแบบแผน

จากการศึกษาเอกสารข้างต้นสรุปได้ว่าการวัดความพึงพอใจสามารถกระทำได้หลายวิธี เช่น การสังเกต การสัมภาษณ์ การใช้แบบสอบถาม ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับความสะดวก และความเหมาะสม ตลอดจนความมุ่งหมายของการวัดจึงจะส่งผลให้การวัดมีประสิทธิภาพน่าเชื่อถือ

2.5 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

ชวนรัตน์ สุทธิพงษ์ (2550) ได้วิจัยเรื่อง การรายงานวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้สื่อเอกสารประกอบการเรียน เล่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 กลุ่มประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ กลุ่มเป้าหมาย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนห้วยน้ำใหญ่วิทยา ตำบลห้วยน้ำใหญ่ อำเภอห้วยน้ำใหญ่ จังหวัดมุกดาหาร ปีการศึกษา 2550 จำนวน 37 คน ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน E1/E2 เท่ากับ 85.68/96.22 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ผู้เรียนได้รับการจัดการเรียนการสอนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนมีผลสัมฤทธิ์ในการเรียนสูงกว่าผู้เรียนที่สอนโดยไม่ใช้เอกสารประกอบการเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ประสิทธิ์ พันธุ์เกษร (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาและประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการวาดภาพด้วยสีน้ำ รายวิชาศิลปะทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ31101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ได้แก่ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/3 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550

โรงเรียนประทุมพรราชวิทยา สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต1 จำนวน 30 คน ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.62/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ ความก้าวหน้าด้านการเรียนร้อยละ 75.64 ค่าดัชนีประสิทธิผล $E1 = .75$ และหลังจากใช้เอกสารประกอบการเรียนหรือบทเรียนโปรแกรมในการสอน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

พรนิภา ซาเก็ม (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มเป้าหมาย คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านเลิงแฝกบัวแก้ว อำเภอคูคต สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษามหาสารคาม เขต 3 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 25 คน ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 87.47/86.64$ สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 ความก้าวหน้าด้านการเรียนร้อยละ 73.54 ค่าดัชนีประสิทธิผล $E1 = .78$

วิเชียร วุฒินาธรรม (2550) ได้วิจัยเรื่องรายงานการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 กลุ่มตัวอย่างได้แก่นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนบ้านซบบอน สังกัดสำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาเพชรบูรณ์ เขต 3 ที่กำลังศึกษาอยู่ในภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 1 ห้องเรียน มีนักเรียน 20 คน ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 85.25 /84.00$ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05 ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ โดยใช้แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนในภาพรวม พบว่า มีความพึงพอใจอยู่ในระดับมาก

อมร อาภาศิริผล (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน สาระทัศนศิลป์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการศึกษาคั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4/1 โรงเรียนบ้านบึงตะโกน (ชนาการกรุงเทพ 1) ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2550 จำนวน 19 คน ผลปรากฏว่า ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.55/80.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้ มีค่าดัชนีประสิทธิผล 0.86 และนักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนอยู่ในระดับมาก

นภาพร พิภพ (2552) ได้ศึกษาเกี่ยวกับผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม เขตบางกอกน้อย กรุงเทพมหานคร ผลการศึกษาพบว่านักเรียนที่ได้รับการสอนโดยใช้กิจกรรมดนตรีมีความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะมากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการใช้กิจกรรมดนตรี อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

ศศศร เดชะกุล (2553: 85-86) ได้ศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์และทำการเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษา ที่เรียนรู้แบบเทคนิคชินเนคติกส์กับกลุ่มที่เรียนรู้แบบปกติผลการศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ พบว่านักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบเทคนิคชินเนคติกส์ แตกต่างกับนักเรียนที่เรียนรู้ตามแบบปกติ อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 โดยนักเรียนกลุ่มที่เรียนรู้ตามเทคนิคชินเนคติกส์ มีคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์สูงกว่านักเรียนแบบปกติ

จากงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4พบว่า ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ช่วยให้ผู้เรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนดีขึ้น และช่วยให้ผู้เรียนมีความคิดสร้างสรรค์ ผู้เรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งเป็นส่วนที่ช่วยให้การจัดการเรียนการสอนมีประสิทธิภาพมากขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินงานวิจัย

การสร้างชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาค้นคว้าตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

- 3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า
- 3.3 การสร้างและการหาคุณภาพของเครื่องมือ
- 3.4 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า
- 3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากร คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค ตำบลลาดแค อำเภอนนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

3.2 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้า

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มี 4 ชนิด คือ

- 3.2.1 ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
- 3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน
- 3.2.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์
- 3.2.4 แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3 การสร้างและการหาประสิทธิภาพเครื่องมือ

3.3.1 การสร้างเครื่องมือ

ผู้วิจัยสร้างชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ใช้ในการทดลอง โดยมีขั้นตอนดังต่อไปนี้

3.3.1.1 การสร้างชุดกิจกรรมเพื่อการสอน

3.3.1.1.1 ศึกษาหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 และหลักสูตรสถานศึกษา ศึกษาสภาพปัจจุบันของปัญหาการเรียนการสอนวิชาศิลปะชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ศึกษาเอกสาร ตำราและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องกับการสร้างชุดกิจกรรม

3.3.1.1.2 สร้างชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ซึ่งประกอบด้วย

- 1) ชุดกิจกรรมวาดภาพสร้างสรรค์
- 2) สีสันงานศิลป์
- 3) ผสมผสานงานศิลป์
- 4) ประติมากรรมหรรษา

3.3.1.1.3 ในแต่ละชุดกิจกรรมประกอบด้วย

- 1) คู่มือการใช้ชุดกิจกรรม
- 2) แผนการจัดการกิจกรรม
- 3) แบบประเมิน

3.3.1.1.4 นำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นเสนอต่อ ผู้เชี่ยวชาญ เพื่อพิจารณาตรวจสอบเกี่ยวกับความเที่ยงตรงของเนื้อหา ความถูกต้องของภาษาที่ใช้ จุดประสงค์ สาระการเรียนรู้ และกิจกรรมให้มีความเหมาะสมกับวัยและระดับชั้นที่เรียน รวมทั้งให้ประเมินคุณภาพและความเหมาะสมของชุดกิจกรรมศิลปะ

- 1) จัดทำคู่มือการใช้ สร้างแผนการจัดการเรียนรู้ที่ใช้ชุดกิจกรรมศิลปะ
- 2) จัดทำสื่อเพิ่มเติมเพื่อใช้ประกอบชุดกิจกรรมศิลปะ

3.3.1.2 การสร้างแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3.1.2.1 ศึกษาเอกสารหลักสูตร คำอธิบายรายวิชา ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง จุดประสงค์การเรียนรู้ สาระการเรียนรู้ศิลปะกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะสาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551

3.3.1.2.2 วิเคราะห์ กำหนดขอบเขตของหลักสูตร จุดประสงค์การเรียนรู้ของ เนื้อหาในหลักสูตร โดยเน้นการวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนในด้านความรู้ ความเข้าใจ และการนำไป ประยุกต์ใช้

3.3.1.2.3 กำหนดชนิดของแบบทดสอบ สร้างแบบทดสอบปรนัย ชนิด 4 ตัวเลือก โดย ตอบถูกให้ 1 คะแนน ตอบผิดให้ 0 คะแนน

3.3.1.2.4 นำแบบทดสอบเสนอต่อผู้เชี่ยวชาญพิจารณาเพื่อตรวจสอบความถูกต้อง และให้พิจารณาค่าสอดคล้อง IOC (Index of Item Objective Congruence) ใช้เกณฑ์กำหนด ดังนี้

คะแนน +1 เมื่อเห็นด้วยว่าข้อความนั้น มีความสอดคล้องตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

คะแนน 0 เมื่อไม่แน่ใจว่าข้อความนั้น มีความสอดคล้องตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

คะแนน -1 เมื่อไม่เห็นด้วยว่าข้อความนั้น มีความสอดคล้องตามจุดประสงค์ที่ต้องการ

3.3.1.2.5 วิเคราะห์คุณภาพของแบบทดสอบ โดยหาค่าความยากง่าย (p) อยู่ ระหว่าง 0.20 – 0.80 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ที่ 0.20 ขึ้นไป และหาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบ

3.3.1.2.6 เลือกแบบทดสอบเฉพาะข้อที่ต้องการใช้ ซึ่งได้ข้อสอบจำนวน 30 ข้อ ที่ มีระดับค่าความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.20-0.90 ค่าอำนาจจำแนก (r) อยู่ระหว่าง 0.26-0.80 และหาค่า ความเชื่อมั่นของแบบทดสอบโดยใช้สูตร สูตร KR-20 (Kuder Richardsom-20)

3.3.1.2.7 นำแบบทดสอบมาปรับปรุงแก้ไขและจัดทำเป็นแบบทดสอบวัด ผลสัมฤทธิ์ฉบับสมบูรณ์

3.3.1.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์

การเลือกใช้แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาใช้ในการวิจัย ผู้วิจัยได้เลือกใช้ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบ ก ของทอเรนซ์ (Torrance test of creative thinking figural form A) ซึ่งอารี รังสินันท์ ได้แปลและดัดแปลงแบบทดสอบนี้ให้หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู (2521: 13) นำไปใช้ในการวิจัยเรื่อง ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับ อนุบาลถึงชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 แบบทดสอบนี้เป็นแบบทดสอบชนิดภาพ ประกอบด้วยกิจกรรม 3 ชุด เป็นการต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าต่างๆ ที่กำหนดไว้ในแต่ละกิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าสนใจ ตามความคิดของนักเรียนเอง โดยกำหนดเวลากิจกรรมละ 10 นาที

ในการวิจัยของกรมการฝึกหัดครูได้มีการนำผลการทดสอบหาค่าความเชื่อมั่นในการให้ คะแนนโดยมีผู้เชี่ยวชาญด้านความคิดสร้างสรรค์ให้คะแนน ซึ่งได้ค่าสหสัมพันธ์ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดริเริ่ม และความคิดละเอียดลออ เป็น 0.00, .99 และ .99 ตามลำดับ ซึ่งอยู่ในเกณฑ์สูง และหา ค่าความเที่ยงตรงโดยการวิเคราะห์ความสัมพันธ์จากกลุ่มตัวอย่างจำนวน 3,123 คน ได้ค่าสหสัมพันธ์

เป็น .89, .75 และ .70 ตามลำดับที่นัยสำคัญ .01 และเมื่อแยกข้อมูลออกตามเขตภูมิศาสตร์ ตามประเภทของโรงเรียน ตามระดับชั้น และแยกตามเพศแล้ว ปรากฏว่าความสัมพันธ์ระหว่างตัวแปรทั้ง 3 ยังอยู่เท่าเดิมคือ ได้ค่าสหสัมพันธ์ค่อนข้างสูง และมีนัยสำคัญที่ .01 เหมือนกันหมด ซึ่งในการวิจัย การฝึกหัดครูได้สร้างคู่มือการตรวจให้คะแนนแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ขึ้น ผู้วิจัยจึงได้นำมาใช้เป็นเครื่องมือในการตรวจให้คะแนนในครั้งนี้ด้วย

3.3.1.4 แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียนโดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตาม ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 การสร้างแบบวัดความ พึงพอใจในการเรียนรู้มีลำดับขั้นตอนการสร้างดังนี้

3.3.1.4.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัย แนวคิดเกี่ยวกับความพึงพอใจ เพื่อนำมาเป็น แนวทางในการสร้างแบบสอบถามความพึงพอใจ

3.3.1.4.2 ศึกษาวิธีการสร้างแบบสอบถาม และกำหนดรูปแบบคำถามจากเอกสาร และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยกำหนดขอบเขตเนื้อหาการวัดความพึงพอใจ

3.3.1.4.3 สร้างแบบวัดความพึงพอใจในการเรียนรู้ ลักษณะของแบบวัด เป็นแบบ มาตรฐานประมาณค่า (Rating Scale) ตามแบบของลิเคิร์ต (Likert) ซึ่งมีเกณฑ์การตรวจคะแนนระดับความ พึงพอใจ 5 ระดับดังนี้

มีความพึงพอใจมากที่สุด	5	คะแนน
มีความพึงพอใจมาก	4	คะแนน
มีความพึงพอใจปานกลาง	3	คะแนน
มีความพึงพอใจน้อย	2	คะแนน
มีความพอใจน้อยที่สุด	1	คะแนน
เกณฑ์พิจารณาค่าเฉลี่ยความพึงพอใจ		
ค่าเฉลี่ย	4.51 – 5.00	แปลความว่า มีความพึงพอใจมากที่สุด
ค่าเฉลี่ย	3.51 – 4.50	แปลความว่า มีความพึงพอใจมาก
ค่าเฉลี่ย	2.51 – 3.50	แปลความว่า มีความพึงพอใจปานกลาง
ค่าเฉลี่ย	1.51 - 2.50	แปลความว่า มีความพึงพอใจน้อย
ค่าเฉลี่ย	1.00 – 1.50	แปลความว่า มีความพึงพอใจน้อยที่สุด

3.3.1.5 การสร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน

3.3.1.5.1 ศึกษาเอกสาร งานวิจัย แนวคิดเกี่ยวกับการสร้างแบบประเมินทักษะการ ปฏิบัติงาน เพื่อนำมาเป็นแนวทางในการสร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน

3.3.1.5.2 ศึกษาวิธีการสร้างการสร้งแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน และกำหนดรูปแบบคำถามจากเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง โดยผู้วิจัยกำหนดขอบเขตเนื้อหาแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน

3.3.1.5.3 สร้างแบบประเมินทักษะการปฏิบัติงาน เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง

3.3.2 การหาคุณภาพเครื่องมือ

ผู้วิจัยได้ดำเนินการหาคุณภาพเครื่องมือตามขั้นตอน ดังนี้

3.3.2.1 ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3.2.1.1 นำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาตรวจสอบเบื้องต้น

3.3.2.1.2 ปรับปรุงแก้ไขชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามคำแนะนำของอาจารย์ที่ปรึกษา

3.3.2.1.3 นำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พร้อมแบบตรวจสอบความเหมาะสมของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปให้ผู้เชี่ยวชาญตรวจสอบความถูกต้องและความเหมาะสมของสาระการเรียนรู้ รูปแบบการนำเสนอกิจกรรมการเรียนการสอน การประเมินผล ภาษาที่ใช้ และคำถามคำตอบในชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3.2.1.4 นำชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ

3.3.2.1.5 นำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้วไปทดลองใช้ (Try-out) ดังนี้

1) ทดลองสอนสอนกับ นักเรียนประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ที่เรียนเก่ง ปานกลาง และ เรียนอ่อน อย่างละ 1 คน จำนวน 3 คน ผลการทดลองพบว่า มีสาระการเรียนรู้มากขึ้น คำที่ใช้ในชุดกิจกรรม ไม่เหมาะสม และนักเรียนยังไม่เข้าใจวิธีการใช้ชุด

กิจกรรม จึงนำข้อบกพร่องที่พบมาปรับปรุงแก้ไข โดยลดเนื้อหาให้สั้นลง แก้ไขคำที่ไม่เหมาะสม และเพิ่มเติมคำชี้แจงการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ผู้วิจัยได้รวบรวมปัญหาที่พบ รวมทั้งข้อบกพร่องต่าง ๆ ของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นำมาปรับปรุงแก้ไขให้เหมาะสม แล้วนำไปทดลองใช้ต่อไป

2) ทดลองสอนกับ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 เป็นนักเรียนที่เรียนเก่ง ปานกลาง และ เรียนอ่อน อย่างละ 3 คน เป็น จำนวน 9 คน ผลการทดลอง พบว่า เพิ่มคำอธิบายให้ชัดเจนมากขึ้น ปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอให้ชัดเจนยิ่งขึ้น เปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรให้สามารถอ่านได้ง่ายขึ้น ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปปรับปรุงแล้วนำไปทดลองต่อไป

3) ทดลองสอนกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ทั้งหมดจำนวน 20 คน ผลการทดลองพบว่า นักเรียนใช้เวลาในการศึกษาชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ได้ทันเวลา เข้าใจเนื้อหาเป็นอย่างดี ผู้วิจัยจึงนำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปปรับปรุงแก้ไขอีกครั้งเพื่อให้มีความสมบูรณ์มากขึ้น ก่อนที่จะนำไปใช้ทดลองกับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

3.3.2.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

3.3.2.2.1 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้ผู้เชี่ยวชาญ ตรวจสอบความถูกต้องของวิธีการเขียนข้อสอบ และประเมินความสอดคล้องระหว่างข้อสอบกับผลการเรียนรู้ และจุดประสงค์การเรียนรู้

3.3.2.2.2 วิเคราะห์คะแนนข้อมูลดัชนีความสอดคล้องระหว่างข้อคำถามของแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน โดยใช้สูตร IOC โดยใช้คะแนนพิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

ให้ +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

ให้ 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อสอบสอดคล้องกับผลการเรียนรู้

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อสอบไม่สอดคล้องกับผลการเรียนรู้

เลือกข้อสอบที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ถือเป็นข้อสอบที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ ปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีค่า IOC เท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ซึ่งเข้าเกณฑ์ 30 ข้อ จากแบบทดสอบจำนวน 50 ข้อ

3.3.2.2.3 นำแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ได้รับการพิจารณาจากผู้เชี่ยวชาญ มาพิมพ์เป็นข้อสอบแล้วนำไปทดลองสอบ (Try-out) กับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 จำนวน 20 คนที่เคยเรียนเนื้อหาศิลปะมาแล้ว นำผลการทดลองมาหาคุณภาพข้อสอบ

3.3.2.2.4 นำผลการทดสอบมาหาค่าความยากง่าย (p) และค่าอำนาจจำแนก (r) ปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน มีความยากง่าย (p) อยู่ระหว่าง 0.36-0.65 และมีค่าอำนาจจำแนก (r) ตั้งแต่ 0.22-0.73

3.3.2.2.5 นำข้อสอบที่เข้าเกณฑ์มาวิเคราะห์หาค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับ โดยใช้สูตร KR_{20} ของ Kuder-Richardson (บุญธรรม กิจปริดาภิสุทธิ, 2553: 343-344) โดยกำหนดเกณฑ์ค่าความเชื่อมั่นของแบบทดสอบทั้งฉบับต้องมีค่าตั้งแต่ 0.60 ขึ้นไป ปรากฏว่าแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ได้ค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.86

3.3.2.2.6 จัดพิมพ์ข้อสอบที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว เพื่อนำไปใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค ตำบลลาดแค อำเภอนนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

3.3.2.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์

3.3.2.3.1 นำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์ที่ผู้วิจัยสร้างขึ้นไปให้อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ตรวจสอบความถูกต้องของวิธีการประเมินความสอดคล้องระหว่างแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์ กับผลการเรียนรู้และจุดประสงค์การเรียนรู้

3.3.2.3.2 ปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะของอาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์

3.3.2.3.3 จัดพิมพ์ใบงานที่ผ่านการตรวจสอบคุณภาพแล้ว เพื่อนำไปใช้กับกลุ่มตัวอย่างคือนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

3.3.2.4 แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.3.2.4.1 นำแบบสอบถามความพึงพอใจที่สร้างขึ้น ไปให้ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นเนื้อหา ซึ่งกำหนดการให้คะแนนคำตอบของแบบสอบถามดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 45)

ระดับความคิดเห็นมากที่สุด	กำหนดให้ 5 คะแนน
ระดับความคิดเห็นมาก	กำหนดให้ 4 คะแนน
ระดับความคิดเห็นปานกลาง	กำหนดให้ 3 คะแนน

ระดับความคิดเห็นน้อย กำหนดให้ 2 คะแนน

ระดับความคิดเห็นน้อยที่สุด กำหนดให้ 1 คะแนน

นำคะแนนที่ได้คำนวณหาค่าเฉลี่ยของคำตอบแบบสอบถาม โดยใช้เกณฑ์ในการแปลความหมายค่าเฉลี่ยดังนี้ (บุญชม ศรีสะอาด, 2545: 45)

ค่าเฉลี่ย 4.51–5.00 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มากที่สุด

ค่าเฉลี่ย 3.51–4.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ มาก

ค่าเฉลี่ย 2.51–3.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ ปานกลาง

ค่าเฉลี่ย 1.51–2.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อย

ค่าเฉลี่ย 1.00–1.50 หมายถึง มีความคิดเห็นอยู่ในระดับ น้อยที่สุด

3.3.2.4.2 ผู้เชี่ยวชาญประเมินความสอดคล้องของข้อคำถามกับประเด็นเนื้อหาที่ต้องการสอบถามในแบบสอบถามความพึงพอใจในแต่ละข้อ โดยใช้สูตร IOC โดยใช้คะแนนพิจารณาความสอดคล้อง ดังนี้

ให้ +1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับประเด็นเนื้อหา

ให้ 0 ถ้าไม่แน่ใจว่าข้อคำถามสอดคล้องกับประเด็นเนื้อหา

ให้ -1 ถ้าแน่ใจว่าข้อคำถามไม่สอดคล้องกับประเด็นเนื้อหา

เลือกแบบสอบถามที่มีค่า IOC ตั้งแต่ 0.60 ถึง 1.00 ถือเป็นแบบสอบถามที่อยู่ในเกณฑ์ความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหาที่ใช้ได้ ปรากฏว่าแบบสอบถามความพึงพอใจได้ค่าเฉลี่ยทุกข้อเท่ากับ 0.80-1.00 ซึ่งเข้าเกณฑ์ทั้ง 10 ข้อ

3.3.2.4.3 ปรับปรุงแก้ไขแบบสอบถามความพึงพอใจตามข้อเสนอแนะของผู้เชี่ยวชาญ แล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 30 คน แล้วนำผลกรทดลองใช้แบบสอบถามความพึงพอใจไปหาคุณภาพโดยหาค่าอำนาจจำแนกและความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม

3.3.2.4.4 การหาค่าความเชื่อมั่นของแบบสอบถามทั้งฉบับ โดยหาค่าสัมประสิทธิ์แอลฟา (Alpha Coefficient) ตามวิธีของครอนบาค (Cronbach) ปรากฏว่า ได้ค่าความเชื่อมั่นทั้งฉบับเท่ากับ 0.92

3.3.2.4.5 พิมพ์แบบสอบถามความพึงพอใจเป็นฉบับจริง เพื่อนำไปทดลองใช้กับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

3.4 วิธีดำเนินการศึกษาค้นคว้า

ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอน ดังนี้

3.4.1 ก่อนดำเนินการทดลองผู้วิจัยอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงบทบาทของนักเรียนต่อการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้เข้าใจก่อน

3.4.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

3.4.3 ดำเนินการทดลองสอนตามชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

3.4.4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

3.4.5 หลังจากนักเรียนเรียนจบเนื้อหาแล้ว สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

3.4.6 ตรวจสอบผลการทดสอบ และคะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

3.5 การวิเคราะห์ข้อมูล

การศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ ผู้วิจัยวิเคราะห์ข้อมูลโดยใช้คอมพิวเตอร์โปรแกรมสำเร็จรูป ดังนี้

3.5.1 วิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้ได้ตามเกณฑ์มาตรฐาน ที่กำหนด 80/80 วิเคราะห์ประสิทธิภาพ โดย E_1/E_2

3.5.2 วิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้วิธีการประมวลผลทางหลักสถิติเชิงพรรณนา (Descriptive Statistics) นำข้อมูลที่รวบรวมได้มาวิเคราะห์หาค่าพารามิเตอร์ ซึ่งประกอบด้วย ค่าเฉลี่ย (μ) และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) โดยนำเสนอข้อมูลในรูปแบบตารางควบคู่กับการบรรยาย และสรุปผลการดำเนินการวิจัย

3.5.3 เปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนจากการเรียนรู้โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จากการทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน โดยใช้ t-test (dependent sample)

3.6 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล ได้แก่

3.6.1 สถิติพื้นฐาน

3.6.1.1 ค่าเฉลี่ย (μ) ตามสูตร (บุญใจ ศรีสถิตนรากร, 2553: 417)

$$\bar{x} = \frac{\sum \mu}{n}$$

3.6.1.2 ค่าส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (σ) ตามสูตร (บุญใจ ศรีสถิตนรากร, 2553: 361-363)

$$SD. = \sqrt{\frac{\sum (\mu - \mu)^2}{n}}$$

3.6.2 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์หาคุณภาพเครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

3.6.2.1 การหาค่าประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ตามสูตร E1/E2 (ประภาพรรม เสงี่ยมวงศ์, 2553: 97-99)

3.6.2.2 หาความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (Content Validity) ของแบบสอบถามโดยใช้สูตรของโรวินลลีและแฮมเบิลตัน (Rovinelli and Hambleton) (อ้างถึงในพวงรัตน์ ทวีรัตน์ 2540 : 117)

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

เมื่อ	IOC	แทน	ดัชนีความสอดคล้องของข้อความกับประเด็นหลักที่ศึกษา
	$\sum R$	แทน	ผลรวมของคะแนนความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญทั้งหมด
	N	แทน	จำนวนผู้เชี่ยวชาญ

3.6.2.3 หาความเชื่อมั่น (Reliability) โดยสัมประสิทธิ์แอลฟา (α - Coefficient) ของครอนบัก (Cronbach, 1990 : 204)

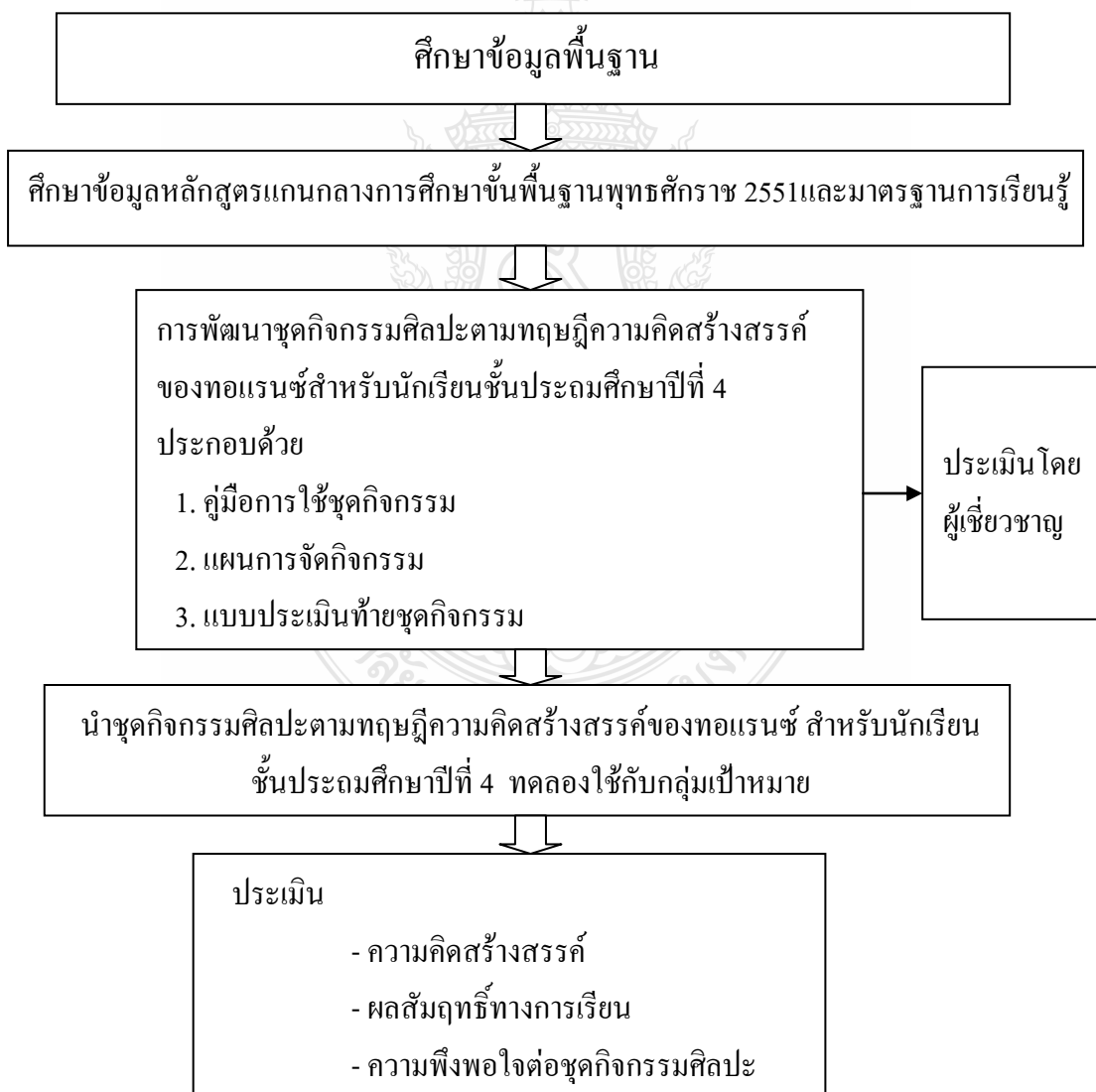
$$\alpha_K = \frac{K}{K-1} \left[1 - \frac{\sum S_i^2}{S^2} \right]$$

เมื่อ	α_K	แทน	ความเชื่อมั่นของแบบสอบถาม
	$\sum S_i^2$	แทน	ผลรวมค่าความแปรปรวนของคะแนนแต่ละข้อ
	S_i^2	แทน	ความแปรปรวนของแบบสอบถามทั้งฉบับ
	K	แทน	จำนวนข้อในแบบสอบถาม

3.6.3 สถิติที่ใช้ในการทดสอบเพื่อสรุปอ้างอิง

การทดสอบความแตกต่างของคะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของกลุ่มตัวอย่าง เปรียบเทียบระหว่างก่อนเรียนกับหลังเรียน โดยใช้ t-test (dependent sample) (บุญใจ ศรีสถิตนรากร, 2553: 417-420)

3.7 กรอบแนวคิดในการดำเนินงานวิจัย



บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้ศึกษานำเสนอผลการวิเคราะห์ข้อมูลแบ่งเป็น 3 ตอน ดังนี้

ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

4.1 ตอนที่ 1 ผลการวิเคราะห์หาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

จากการวิเคราะห์ผลการประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้เชี่ยวชาญมีความเห็นว่า ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความสอดคล้องโดยมีค่าดัชนีความสอดคล้อง (IOC) มีค่าเท่ากับ 1.00 ทุกข้อ ซึ่งค่าดัชนี ความสอดคล้อง (IOC) ตั้งแต่ 0.66 ขึ้นไป ถือว่าใช้ได้

ตารางที่ 4.1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบ E1 และ E2 ของชุดกิจกรรมศิลปะตาม
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
แบบกลุ่มย่อย จำนวน 3 คน

ชุดกิจกรรม	แบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์			แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			ประสิทธิภาพ E1 / E2	
	คะแนน เต็ม	\bar{X}	E1	คะแนน เต็ม	\bar{X}	E2		
ชุดกิจกรรมที่ 1	10	6.00	60.00	30	23.00	76.67	60.00/76.67	
ชุดกิจกรรมที่ 2	10	6.33	63.33	30	23.00	76.67	63.33/76.67	
ชุดกิจกรรมที่ 3	10	7.00	70.00	30	23.00	76.67	70.00/76.67	
ชุดกิจกรรมที่ 4	10	6.67	66.67	30	23.00	76.67	66.67/76.67	
เฉลี่ย			65.00				76.67	65.00/76.67

จากตารางที่ 4.1 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิด
สร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจากการทดลองแบบกลุ่มย่อย
จำนวน 3 คน มีค่าประสิทธิภาพเท่ากับ 65.00/76.67 ซึ่งยังมีจุดบกพร่องที่พบหลายจุด จึงนำชุดกิจกรรม
ศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ทั้งหมดไป
ปรับปรุงแก้ไขดังนี้

1. เพิ่มคำชี้แจง และอธิบายรายละเอียดของการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิด
สร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
2. เนื้อหาบางตอนของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่พิมพ์ผิดแก้ไขให้ถูกต้อง
3. เปลี่ยนภาพประกอบให้ชัดเจนยิ่งขึ้น

ผู้วิจัยได้รวบรวมปัญหาที่พบรวมทั้งข้อบกพร่องต่าง ๆ ของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎี
ความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นำมาปรับปรุงแก้ไข 4 ให้
เหมาะสม แล้วนำไปทดลองใช้ต่อไป

ตารางที่ 4.2 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบ E1 และ E2 ของชุดกิจกรรมศิลปะตาม
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
แบบกลุ่มกลาง จำนวน 9 คน

ชุดกิจกรรม	แบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์			แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			ประสิทธิภาพ E1 / E2
	คะแนน เต็ม	\bar{X}	E1	คะแนน เต็ม	\bar{X}	E2	
ชุดกิจกรรมที่ 1	10	7.56	75.56	30	24.44	81.48	75.56/81.48
ชุดกิจกรรมที่ 2	10	7.89	78.89	30	24.44	81.48	78.89/81.48
ชุดกิจกรรมที่ 3	10	7.44	74.44	30	24.44	81.48	74.44/81.48
ชุดกิจกรรมที่ 4	10	7.22	72.22	30	24.44	81.48	72.22/81.48
เฉลี่ย			75.28			81.48	75.28/81.48

จากตารางที่ 4.2 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิด
สร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยจากการทดลองแบบกลุ่มกลาง
จำนวน 9 คน มีค่าประสิทธิภาพ เท่ากับ 75.28/81.48 ซึ่งยังมีจุดบกพร่องที่พบหลายจุด จึงนำชุดกิจกรรม
ศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ไปปรับปรุงแก้ไขดังนี้

1. ปรับปรุงรูปแบบการนำเสนอให้ชัดเจนยิ่งขึ้น
2. เปลี่ยนรูปแบบตัวอักษรให้สามารถอ่านได้ง่ายขึ้น

ผู้วิจัยได้นำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียน
ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปปรับปรุงแล้วนำไปทดลองใช้กับนักเรียนทั้งหมด จำนวน 20 คน ต่อไป

ตารางที่ 4.3 ผลการทดสอบหาประสิทธิภาพ เปรียบเทียบ E1 และ E2 ของชุดกิจกรรมศิลปะตาม
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
จำนวน 20 คน

ชุดกิจกรรม	แบบทดสอบความคิด สร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอเรนซ์			แบบทดสอบ วัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน			ประสิทธิภาพ E1 / E2
	คะแนน เต็ม	\bar{X}	E1	คะแนน เต็ม	\bar{X}	E2	
ชุดกิจกรรมที่ 1	10	8.70	87.00	30	23.00	89.17	87.00/89.17
ชุดกิจกรรมที่ 2	10	8.90	89.00	30	23.00	89.17	89.00/89.17
ชุดกิจกรรมที่ 3	10	8.55	85.00	30	23.00	89.17	85.00/89.17
ชุดกิจกรรมที่ 4	10	8.50	86.00	30	23.00	89.17	86.00/89.17
เฉลี่ย			86.62			89.17	86.62/89.17

จากตารางที่ 4.3 เมื่อนำชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์
สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียน
ที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 20 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 86.62/89.17 ซึ่งได้ประสิทธิภาพเป็นไปตาม
เกณฑ์มาตรฐาน 80/80 จึงนำไปใช้สอนจริงกับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาด
แคว ตำบลลาดแค อำเภอนาดูน จังหวัดมหาสารคาม ในปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน ต่อไป

4.2 ตอนที่ 2 ผลการวิเคราะห์การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ก่อนและหลังการเรียนรู้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4.4 ผลการเปรียบเทียบความแตกต่างของคะแนนจากแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างคะแนนก่อนเรียนและคะแนนหลังเรียน

การทดสอบ	N	Min	Max	μ	σ	t	p
Pre-test	18	16	26	22.28	2.761	11.88	.000*
Post-test	18	20	30	25.89	2.398		

df = 17, * = .05

จากตารางที่ 4.4 แสดงให้เห็นว่า นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนโดยมีคะแนนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05



4.3 ตอนที่ 3 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

ตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

รายการประเมิน	μ	σ	แปลผล
1. ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีผลการเรียนรู้	4.56	0.51	มากที่สุด
2. คำชี้แจงและคำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจน	4.39	0.61	มาก
3. เนื้อหาแต่ละบทของชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม	4.61	0.61	มากที่สุด
4. การเรียงลำดับการจัดการเรียนรู้จากยากไปง่าย	4.67	0.48	มากที่สุด
5. มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ	4.78	0.43	มากที่สุด
6. การจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความน่าสนใจ	4.89	0.32	มากที่สุด
7. มีรูปภาพประกอบ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน	4.67	0.48	มากที่สุด
8. ภาษา ภาพ ข้อความบรรยาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน	4.28	0.83	มาก
9. นักเรียนมีความสุขเพลิดเพลิน และไม่เบื่อที่จะเรียนรู้	4.67	0.48	มากที่สุด
10. ความสะดวกในการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์	4.72	0.46	มากที่สุด
รวม	4.62	0.26	มากที่สุด

จากตารางที่ 4.5 ผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.62$, $\sigma = 0.26$) และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า การจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความน่าสนใจ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.89$, $\sigma = 0.32$) รองลงมาคือ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ใน

ระดับมากที่สุด ($\mu = 4.78, \sigma = 0.43$) และความสะดวกในการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\mu = 4.72, \sigma = 0.46$) ตามลำดับ



บทที่ 5

สรุป อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

จากผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้สรุปผลการศึกษาดังนี้

5.1 วัตถุประสงค์ของการศึกษา

5.1.1 เพื่อพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้มีประสิทธิภาพตามเกณฑ์ 80/80

5.1.2 เพื่อเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะก่อนและหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.1.3 เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.2 ขอบเขตของการศึกษา

5.2.1 ขอบเขตด้านประชากร

ประชากร คือนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค ตำบลลาดแค อำเภอนนแดน จังหวัดเพชรบูรณ์ ในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555 จำนวน 18 คน

5.2.2 ขอบเขตด้านเนื้อหา

เนื้อหาที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้เป็นเนื้อหา รายวิชาศิลปะ (วิชาทัศนศิลป์) กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่ผู้วิจัยนำมาสร้างเป็นชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ดังนี้

5.2.2.1 ชุดกิจกรรมวาดภาพสร้างสรรค์

5.2.2.2 ลีลางานศิลป์

5.2.2.3 ผสมผสานงานศิลป์

5.2.2.4 ประติมากรรมธรรมชาติ

5.2.3 ตัวแปรที่ศึกษา

5.2.3.1 ตัวแปรอิสระ ได้แก่ ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.2.3.2 ตัวแปรตาม ได้แก่ ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะ ความคิดสร้างสรรค์ และ ความพึงพอใจของนักเรียน

5.2.4 ขอบเขตด้านระยะเวลาที่ใช้ในการวิจัย

ระยะเวลาในการทดลอง การวิจัยครั้งนี้ทำการทดลองในภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2555

5.3 เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษา

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาค้นคว้าครั้งนี้ มี 4 ชนิด คือ

5.3.1 ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.3.2 แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน

5.3.3 แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ด้วยรูปภาพแบบ A ของทอแรนซ์

5.3.4 แบบวัดความพึงพอใจของผู้เรียนที่มีต่อการเรียน โดยใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.4 วิธีการเก็บรวบรวมข้อมูล

ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้วิจัยได้ดำเนินการทดลองและเก็บรวบรวมข้อมูล โดยมีขั้นตอน ดังนี้

5.4.1 ก่อนดำเนินการทดลองผู้วิจัยอธิบายให้นักเรียนเข้าใจถึงบทบาทของนักเรียนต่อการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ให้เข้าใจก่อน

5.4.2 ทดสอบก่อนเรียน (Pre-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

5.4.3 ดำเนินการทดลองสอนตามชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4

5.4.4 ทดสอบหลังเรียน (Post-test) โดยใช้แบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น ซึ่งเป็นชุดเดียวกันกับแบบทดสอบก่อนเรียน จำนวน 30 ข้อ 30 คะแนน

5.4.5 หลังจากนักเรียนเรียนจบเนื้อหาแล้ว สอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยให้นักเรียนแสดงความคิดเห็นในแบบสอบถามความพึงพอใจที่ผู้วิจัยสร้างขึ้น

5.4.6 ตรวจสอบผลการทดสอบ และคะแนนแบบสอบถามความพึงพอใจ แล้วนำคะแนนที่ได้ไปวิเคราะห์ข้อมูลทางสถิติต่อไป

5.5 สรุปผลการศึกษา

การพัฒนาชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผู้ศึกษาได้สรุปผลการศึกษาดังนี้

5.5.1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ไปทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 ทั้งหมดจำนวน 20 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 86.62/89.17 ซึ่งได้ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

5.5.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.5.3 จากผลการวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า การจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความน่าสนใจ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ และความสะดวกในการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับ

5.6 อภิปรายผล

5.6.1 การหาประสิทธิภาพของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยทดลองใช้กับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2554 จำนวน 20 คน ได้ค่าประสิทธิภาพ 86.62/89.17 ซึ่งได้ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ซึ่งได้ประสิทธิภาพเป็นไปตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 สอดคล้องกับงานวิจัย

ของ ชวันรัตน์ สุทธิพงษ์ (2550) ได้วิจัยเรื่อง การรายงานวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้สื่อเอกสารประกอบการเรียน เล่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพของเอกสารประกอบการเรียน E1/E2 เท่ากับ 85.68/96.22 สูงกว่าเกณฑ์ที่กำหนดไว้ ประสิทธิ์ พันธุ์เกษร (2550) ได้วิจัยเรื่อง การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาและประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการวาดภาพด้วยสีน้ำ รายวิชาศิลปะทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ 31101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.62/82.44 สูงกว่าเกณฑ์ที่ตั้งไว้ พรนิภา ซาเก็ม (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพ $E_1/E_2 = 87.47/86.64$ สูงกว่าเกณฑ์ 80/80 วิเชียร วุฒินาครธรรม (2550) ได้วิจัยเรื่องรายงานการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพ $E1/E2 = 85.25 /84.00$ อมร อาภาศิริผล (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน สาระทัศนศิลป์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ผลการวิจัยพบว่า ประสิทธิภาพ E1/E2 เท่ากับ 82.55/80.70 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์ 80/80 เป็นไปตามเกณฑ์ที่ตั้งไว้

5.6.2 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียน พบว่า นักเรียนมีคะแนนหลังเรียนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 สูงกว่าคะแนนก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 สอดคล้องกับงานวิจัยของประสิทธิ์ พันธุ์เกษร (2550) ได้วิจัยเรื่อง การวิจัยเกี่ยวกับการพัฒนาและประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการวาดภาพด้วยสีน้ำ รายวิชาศิลปะทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ 31101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า หลังจากใช้เอกสารประกอบการเรียนหรือบทเรียนโปรแกรมในการสอน นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ วิเชียร วุฒินาครธรรม (2550) ได้วิจัยเรื่องรายงานการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนหลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญที่ระดับ .05

5.6.3 การวิเคราะห์ความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยรวมอยู่ในระดับมากที่สุด และเมื่อพิจารณาเป็นรายข้อเรียงลำดับจากมากไปหาน้อย พบว่า นักเรียนมีความสุขเพลิดเพลิน และไม่เบื่อที่จะเรียนรู้ รองลงมาคือ มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ และมีรูปภาพประกอบ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ตามลำดับสอดคล้องกับงานวิจัยของวิเชียร วุฒินาครธรรม (2550) ได้วิจัยเรื่องรายงานการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการ

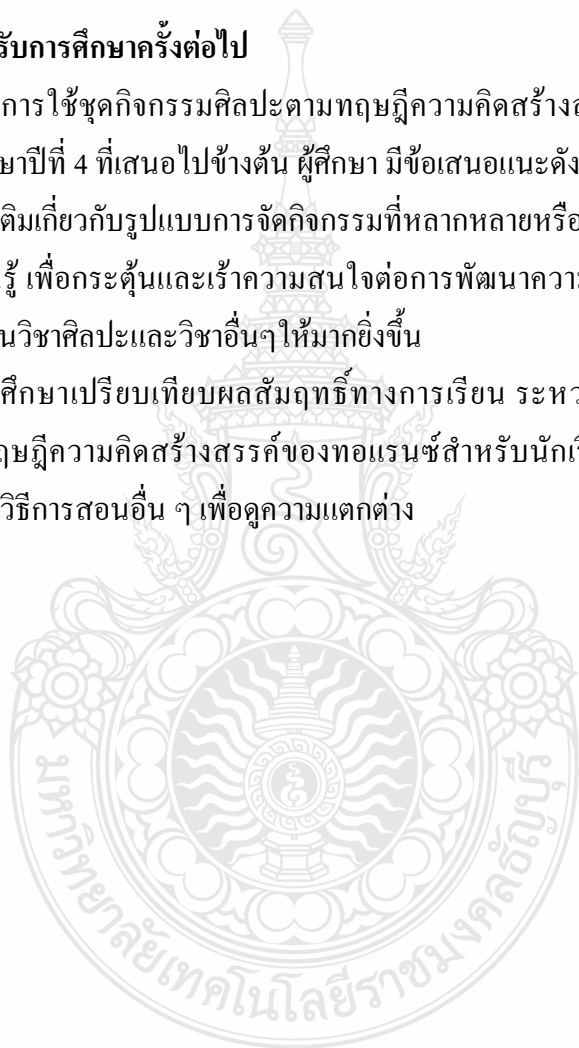
เรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจต่อเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ อยู่ในระดับมาก และ อมร อาภาศิริผล (2550) ได้วิจัยเรื่อง การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียน สาระทัศนศิลป์สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจในการเรียนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนอยู่ในระดับมาก

5.7 ข้อเสนอแนะสำหรับการศึกษารั้งต่อไป

จากการศึกษาผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ที่เสนอไปข้างต้น ผู้ศึกษา มีข้อเสนอแนะดังต่อไปนี้

5.7.1 ศึกษาเพิ่มเติมเกี่ยวกับรูปแบบการจัดกิจกรรมที่หลากหลายหรือกิจกรรมบูรณาการระหว่าง 2 กลุ่มสาระการเรียนรู้ เพื่อกระตุ้นและเร้าความสนใจต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวิชาศิลปะและวิชาอื่นๆให้มากยิ่งขึ้น

5.7.2 ควรมีการศึกษาเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน ระหว่างนักเรียนที่เรียนโดยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 กับนักเรียนที่เรียนโดยวิธีการสอนอื่น ๆ เพื่อดูความแตกต่าง



บรรณานุกรม

กรมการฝึกหัดครู. รายงานการวิจัยเรื่องความคิดสร้างสรรค์ของเด็กไทยในระดับชั้นอนุบาล-ป.4.

กรุงเทพฯ: หน่วยศึกษานิเทศก์ กรมการฝึกหัดครู, 2521.

กรมวิชาการ. ความคิดสร้างสรรค์ หลักการ ทฤษฎี การเรียนการสอน การวัดผลประเมินผล.

กรุงเทพฯ: ศูนย์ลาดพร้าว, 2535.

กระจ่างจิต แก้วชล. การพัฒนาชุดฝึกอบรมเรื่องการอนุรักษ์น้ำ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4. ปรินญา

นิพนธ์ กศ.ม.. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2549.

กระทรวงศึกษาธิการ. พระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2542. กรุงเทพฯ: โรงพิมพ์องค์การ

รับส่งสินค้าและพัสดุภัณฑ์ (ร.ส.พ), 2542.

_____. สารการเรียนรู้แกนกลางกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ. กรุงเทพมหานคร: ศูนย์ภา

ลาดพร้าว, 2551.

_____. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551. กรุงเทพฯ: ชุมชน

สหกรณ์การเกษตรแห่งประเทศไทย, 2551.

เกศินี นิสัยเจริญ. การสอนศิลปะสำหรับเด็ก. เอกสารการฝึกอบรม ผดด. รุ่นที่ 2. ขอนแก่น:

คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น, 2527.

จันทวรรณ เทวรักษ์. อิทธิพลของการจัดกิจกรรมการสร้างสรรค์และเกมการศึกษาในวัย 4-6 ขวบ

ที่มีต่อการเรียนรู้ภาษาไทยและคณิตศาสตร์ในระดับประถมศึกษา. ปรินญา นิพนธ์. กศ.ม..

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2526.

จรัส คำภารัตน์. การสอนศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ระดับประถมศึกษา. กรุงเทพฯ: 2020

เว็ลด์ มีเดีย, 2541.

ชวันรัตน์ สุทธิพงษ์. การรายงานวิจัยในชั้นเรียนโดยใช้สื่อเอกสารประกอบการเรียน เล่มสาระการ

เรียนรู้ศิลปะ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2. จังหวัดมุกดาหาร: โรงเรียนห้วยใหญ่วิทยา ตำบล

ห้วยใหญ่ อำเภอห้วยใหญ่, 2550.

ชัยยงค์ พรหมวงศ์. “ชุดกิจกรรม,” [ออนไลน์]. เข้าถึงได้จาก: <http://gotoknow.org/blog/down-phrae2/198155>, 2553. [สืบค้นเมื่อ 13 มกราคม 2553]

ชาญรงค์ พรุ่งโรจน์. การวิจัยทางศิลปะ. กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2543.

ณัฐฐากร ถนอมตน. ผลของการใช้คำถามปลายเปิดแบบเร้าที่มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ของเด็ก

อนุบาล. วิทยานิพนธ์ ค.ม. จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย, 2536.

ดวงเดือน อ่อนน่วม. “ช่วยหนูด้วยหนูอยากคิดเป็น,” แต่ครูด้วยรัก. 2532: 70–73.

ทิวดี นกบิน. การศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน.

ปริญญาานิพนธ์. กศ.ม.. มหาวิทยาลัยศรีนครินทร, 2542.

นงเยาว์ เข้มเล็ก. การศึกษาเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ที่เรียน

ศิลปะศึกษาโดยใช้กิจกรรมเขียนภาพพระบายสีจากใบงานสร้างสรรค์และการเรียนตามแนวการ

สอนของกรมวิชาการ. ปริญญาานิพนธ์ กศ.ม.. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2539.

นภาพร พิภพ. ผลของกิจกรรมดนตรีที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางศิลปะของนักเรียน

ชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนวัดยางสุทธาราม. สารนิพนธ์ สาขาจิตวิทยาการศึกษา.

มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2552.

บุญเกื้อ ควรวาเวช. นวัตกรรมการศึกษา. กรุงเทพฯ: ภาควิชาเทคโนโลยีทางการศึกษา คณะ

ศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2545.

บุญใจ ศรีสถิตนรากร. ระเบียบวิธีการวิจัยทางพยาบาลศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 5. กรุงเทพฯ:

ยูเอเนตไอ อินเตอร์มีเดีย, 2553.

บุญชม ศรีสะอาด. การวิจัยสำหรับครู. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2546.

บุญธรรม กิจปรีดาบริสุทธิ์. สถิติวิเคราะห์เพื่อการวิจัย. กรุงเทพฯ: ศูนย์หนังสือจุฬาฯ, 2553.

ประเทิน มหาจันทร์. ศิลปะในโรงเรียนประถม. กรุงเทพฯ: โอเดียร์สโตร์, 2531.

ประภาพรรณ เต็งวงศ์. การพัฒนานวัตกรรมการเรียนรู้ด้วยวิธีวิจัยในชั้นเรียน. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ:

ห้างหุ้นส่วนจำกัด ภาพพิมพ์, 2553.

ประสิทธิ์ พันธุ์เกษร. การพัฒนาและประสิทธิภาพเอกสารประกอบการเรียนการวาดภาพด้วยสีน้ำ

รายวิชาศิลปะทัศนศิลป์ รหัสวิชา ศ 31101 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. ผลงานทางวิชาการ.

กระทรวงศึกษาธิการ, 2550.

ปิยชาติ แสงอรุณ. ศิลปะสำหรับเด็ก: ของเล่นเพื่อเสริมคุณค่าในชีวิต. กรุงเทพฯ: คณะอนุกรรมการ

พัฒนาการเล่นของเด็ก, 2526.

ผุสดี คุณอินทร์. เด็กกับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์. เอกสารการสอนชุดวิชา พฤติกรรมวัยเด็ก

หน่วยที่ 8 – 15. พิมพ์ครั้งที่ 2. กรุงเทพฯ: สาขาวิชาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัย

สุโขทัยธรรมมาธิราช, 2526.

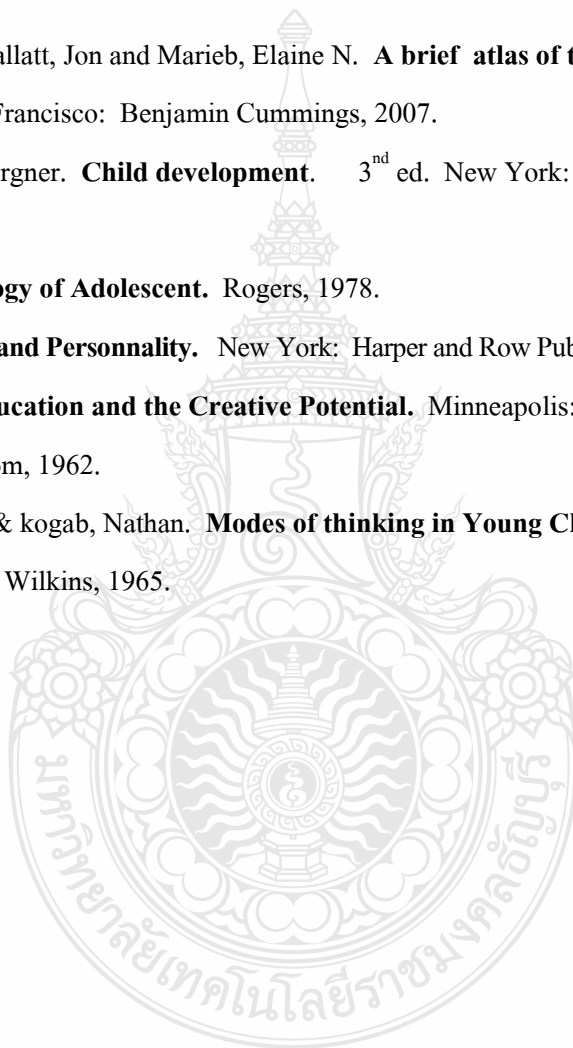
พรนิภา ซากิม. การพัฒนาเอกสารประกอบการเรียน สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 3. ผลงาน

ทางวิชาการ. กระทรวงศึกษาธิการ, 2550.

- พรปวีณ์ ศิริรักษ์. ความพึงพอใจของลูกค้าที่มีต่อการให้บริการของร้านฉัตรธัญญาคลินิกแพทย์แผนไทย และสปา อำเภอหัวหิน. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2551.
- พวงรัตน์ ทวีรัตน์. วิธีการวิจัยทางพฤติกรรมศาสตร์และสังคมศาสตร์. พิมพ์ครั้งที่ 7. กรุงเทพฯ: สำนักทดสอบทางการศึกษาและจิตวิทยา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2540.
- ภณิดา ชัยปัญญา. ความพึงพอใจของเกษตรกรต่อกิจกรรมไ้ร่นาสวนผสมภายใต้โครงการปรับโครงสร้างและระบบการผลิตการเกษตรของจังหวัดเชียงราย. ปริญญาวิทยาศาสตรมหาบัณฑิต. มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์, 2541.
- มานพ ถนอมศรี. ศิลปศึกษาจะไปทางไหน. ฟิลิ่ง 5, 2538.
- เขาวพา เดชะคุปต์. การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์. เอกสารประกอบ การสอนวิชาการศึกษาคเด็ก. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2522.
- ระพีพันธ์ โพธิ์ศรี. การสร้างชุดกิจกรรมการเรียนรู้. อุดรดิตถ์: คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยราชภัฏอุดรดิตถ์, 2549.
- วราภรณ์ รักรัตน์. กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กปฐมวัย. เอกสารประกอบการสอน ว 531. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒประสานมิตร, 2535.
- วนิช สุชารัตน์. ความคิดและความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สุวีริยาสาส์น, 2547.
- วิจิตร วรุตบางกูร. “ความคิดสร้างสรรค์,” สารานุกรมศึกษาศาสตร์ฉบับเฉลิมพระเกียรติสมเด็จพระบรมราชินีนาถในพระมหามงคลเฉลิมพระชนพรรษา 5 รอบ. (2535): 42-45.
- วิชัย วงษ์ใหญ่. กิจกรรมสร้างสรรค์สำหรับเด็กก่อนวัยเรียน. เอกสารประกอบการเรียนภาควิชาหลักสูตรและการสอน. กรุงเทพฯ: คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2523.
- _____. เด็กกับศิลปะ. เอกสารประกอบการสอนชุดพฤติกรรมวัยเด็กหน่วยที่ 12. กรุงเทพฯ: สาขาศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์, 2525.
- _____. ศิลปะเด็ก : ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการ. กรุงเทพฯ: อมรินทร์การพิมพ์, 2529.
- _____. ศิลปศึกษา. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์วิณอาร์ต, 2526.
- วิเชียร วุฒินาธรรม. รายงานการศึกษาเอกสารประกอบการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ สาระที่ 1 ทศนศิลป์ สำหรับนักเรียนนั้นประถมศึกษาปีที่ 3. กระทรวงศึกษาธิการ, 2550.

- วิไล รัตนพลที. การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนและความพึงพอใจในการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ด้วยกระบวนการเรียนรู้ตามรูปแบบชิปปา. สารนิพนธ์ กศ.ม.. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2548.
- เวธกา หนูเพชร. การพัฒนาชุดกิจกรรมเรื่องน้ำเสียในชุมชนสำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมนาควาอุปถัมภ์. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.(การมัธยมศึกษา). มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2550.
- วัชรารัตน์ เจริญสุข. ผลการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะคณิตศาสตร์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ทางคณิตศาสตร์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1. สารนิพนธ์ กศ.ม.. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2547.
- วิรุณ ตั้งเจริญ. ทักษะศิลปะศึกษาไทย. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ต้นอ้อ, 2539.
- ศรียา นิยมธรรม. ศิลปะกับเยาวชน. กรุงเทพฯ: สันติศิริการพิมพ์, 2544.
- ศศพร เดชะกุล. การพัฒนาชุดกิจกรรมทัศนศิลป์สร้างสรรค์แบบเทคนิคชินเนคติกส์สำหรับเด็กหญิงระดับชั้นประถมศึกษา ของสถานแรกรับเด็กหญิงบ้านธัญญาพร. ปรินญาณิพนธ์ กศ.ม.. มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2533.
- สังคม ภูมิพันธ์. ความคิดวิจารณ์ญาณ. มหาสารคาม: ม.ป.พ. อมรลิมปนาทร, 2533.
- สุเทพ เมฆ. “การนิเทศภายในโรงเรียน,” วารสารการศึกษาเอกชน. 7, 70 (พฤศจิกายน 2540): 46-48.
- สุวิทย์ คำมูล. กลยุทธ์...การสอนคิดประยุกต์. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์, 2547.
- สำนักงานคณะกรรมการการประถมศึกษาแห่งชาติ. ประโยชน์ของทัศนศิลป์. กรุงเทพฯ: ม.ป.พ., 2536.
- อมร อาภาศิริผล. การพัฒนาการเรียนการสอนโดยใช้เอกสารประกอบการเรียนสาระทัศนศิลป์ สำหรับนักเรียน ชั้นประถมศึกษาปีที่ 4. กระทรวงศึกษาธิการ, 2550.
- อารี พันธุ์มณี. ความคิดสร้างสรรค์. พิมพ์ครั้งที่ 3. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412, 2537.
- _____. ความคิดสร้างสรรค์กับการเรียนรู้. กรุงเทพฯ: ต้นอ้อ แกรมมี จำกัด, 2540.
- _____. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: สำนักพิมพ์ 1412, 2543.
- _____. ฝึกให้คิดเป็นคิดให้สร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: โยโหม เอ็ดดูเคท, 2545.
- อารี สุทธิพันธ์. กิจกรรมสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: มิติ, 2528.
- อารี รังสินันท์. ความคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ภาควิชาแนะแนวและจิตวิทยาการศึกษา คณะศึกษาศาสตร์ มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ, 2526.
- อุบล ตู้อินดา. หลักและวิธีการสอนศิลปะ. กรุงเทพฯ: โอ.เอส.พรีนติ้งเฮาส์, 2532.

- Barnard T. "Teaching TeacheUV : The LeaUning Cycle," **Science and ChildUen.** 7 (1996): 30-32.
- Cronbach, L.J. **Essentials of psychological testing.** 5th ed. New York: Harper & Rowl, 1990.
- Good, Carter V. **Dictionary of Education.** New York: Mc Graw – Hill Book Company, Inc., 1973.
- Guilford.J.P. **The Nature of Human Intelligence.** New York: McGraw –Hill Book Company, 1967.
- Hutchinson, Matt , Mallatt, Jon and Marieb, Elaine N. **A brief atlas of the human body.** 2nd ed. San Francisco: Benjamin Cummings, 2007.
- Hurlock, Elizabeth Bergner. **Child development.** 3nd ed. New York: McGraw-Hill, Editionm, 1956.
- Jersild. **The Psychology of Adolescent.** Rogers, 1978.
- Maslow. **Motivation and Personnality.** New York: Harper and Row Publishers, 1970.
- Torrance, E.Paul. **Education and the Creative Potential.** Minneapolis: The Lund Press,Inc. vcharkarn.com, 1962.
- Wallach, Micheal A. & kogab, Nathan. **Modes of thinking in Young Children.** New York: Hort Finchart and Wilkins, 1965.



ภาคผนวก



ภาคผนวก ก

รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบชุดกิจกรรมและแบบทดสอบ



รายนามผู้ทรงคุณวุฒิในการตรวจสอบชุดกิจกรรมและแบบทดสอบ

รายนามผู้เชี่ยวชาญทางด้านศิลปะ

- | | |
|----------------------------|--|
| 1. นายบัญชา ชินบุตร | ผู้อำนวยการชำนาญการพิเศษ โรงเรียนบ้านลาดแค
จังหวัดเพชรบูรณ์ |
| 2. นายสัญญา สดล้าเลิศ | ครูเชี่ยวชาญ โรงเรียนวัดไร่จิงวิทยา จ.นครปฐม |
| 3. นายประหัยด์ กล้านารายณ์ | ครูชำนาญการพิเศษ โรงเรียนวัดไร่จิงวิทยา
จังหวัดนครปฐม |

รายนามผู้เชี่ยวชาญทางด้านหลักสูตร

- | | |
|----------------------------|--|
| 1.รศ.ดร.มนสิข สิทธิสมบูรณ์ | อาจารย์ประจำ สาขาหลักสูตรและการสอน
คณะครุศาสตร์ มหาวิทยาลัยนเรศวร |
| 2.ดร.จิระศักดิ์ สารรัตน์ | อาจารย์ประจำคณะสื่อสารมวลชน
มหาวิทยาลัยเชียงใหม่ |



ภาคผนวก ข

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551



หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1. หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

1.1 วิสัยทัศน์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งเน้นผู้เรียนทุกคน ซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองของโลก ยึดมั่นในการปกครองระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข มีความรู้ และทักษะพื้นฐาน รวมทั้งเจตคติ ที่จำเป็นต่อการศึกษาต่อ การประกอบอาชีพ และการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 2-29)

1.2 หลักการ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญ ดังนี้

1.2.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

1.2.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชน ที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

1.2.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจ ให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

1.2.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

1.2.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

1.2.6 เป็นหลักสูตรการศึกษา สำหรับ การศึกษาในระบบ นอกกระบบ และตามอัธยาศัย ครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้ และประสบการณ์

1.3 จุดหมาย หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ ซึ่งมีจุดหมายดังนี้

1.3.1 มีคุณธรรม จริยธรรม และค่านิยมที่พึงประสงค์ เห็นคุณค่าของตนเอง มีวินัย และปฏิบัติตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนา หรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาเศรษฐกิจพอเพียง

1.3.2 มีความรู้อันเป็นสากลและมีความสามารถในการสื่อสาร การคิดแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

1.3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดี มีสุขนิสัย และรักการออกกำลังกาย

1.3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ยึดมั่นในวิถีการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

1.3.5 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทย การอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์ และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคม และอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มุ่งพัฒนาผู้เรียนให้บรรลุมาตรฐานการเรียนรู้ที่กำหนด ทำให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1.4.1 ความสามารถในการสื่อสาร เป็นความสามารถในการรับส่งข่าวสารแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสาร ด้วยหลักการ เหตุผล และความถูกต้อง

1.4.2 ความสามารถในการคิด เป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ คิดสังเคราะห์ คิดอย่างมีวิจารณญาณ และคิดเป็นระบบ สร้างองค์ความรู้ได้อย่างเหมาะสม

1.4.3 ความสามารถในการแก้ปัญหา เป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่าง ๆ บนหลักพื้นฐานของเหตุและผล และการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพ

1.4.4 ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิต เป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่าง ๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน มีการเรียนรู้ด้วยตนเอง มีการเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน การอยู่ร่วมกันในสังคม และรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์

1.4.5 ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี เป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยี มีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อพัฒนาตนเองและสังคม

1.5 คุณลักษณะอันพึงประสงค์ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุข ในฐานะพลเมืองไทยและพลเมืองโลก ดังนี้

1.5.1 รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์

1.5.2 ซื่อสัตย์สุจริต

1.5.3 มีวินัย

1.5.4 ใฝ่เรียนรู้

1.5.5 อยู่อย่างพอเพียง

1.5.6 มุ่งมั่นในการทำงาน

1.5.7 รักความเป็นไทย

1.5.8 มีจิตสาธารณะ

1.6 มาตรฐานการเรียนรู้ การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียน เรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

- 1.6.1 ภาษาไทย
- 1.6.2 คณิตศาสตร์
- 1.6.3 วิทยาศาสตร์
- 1.6.4 สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- 1.6.5 สุขศึกษาและพลศึกษา
- 1.6.6 ศิลปะ
- 1.6.7 การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- 1.6.8 ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างไร เมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไรจะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อการประกันคุณภาพการศึกษา โดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึง การทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษาว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

1.7 ตัวชี้วัด ตัวชี้วัดระบุสิ่งที่นักเรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ รวมทั้งคุณลักษณะของผู้เรียนในแต่ละระดับชั้น ซึ่งสะท้อนถึงมาตรฐานการเรียนรู้ มีความเฉพาะเจาะจงและมีความเป็นรูปธรรม นำ ไปใช้ในการกำหนดเนื้อหา จัดทำหน่วยการเรียนรู้ จัดการเรียนการสอน และเป็นเกณฑ์สำคัญสำหรับการวัดประเมินผลเพื่อตรวจสอบคุณภาพผู้เรียน

1.7.1 ตัวชี้วัดชั้นปี เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนแต่ละชั้นปีในระดับการศึกษาภาคบังคับ (ประถมศึกษาปีที่ 1-มัธยมศึกษาปีที่ 3)

1.7.2 ตัวชี้วัดช่วงชั้น เป็นเป้าหมายในการพัฒนาผู้เรียนในระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (มัธยมศึกษาปีที่ 4-6)

1.8 สารระการเรียนรู้ สารระการเรียนรู้ ประกอบด้วย องค์ความรู้ ทักษะหรือกระบวนการเรียนรู้ และคุณลักษณะอันพึงประสงค์ ซึ่งกำหนดให้ผู้เรียนทุกคนในระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานจำเป็นต้องเรียนรู้ โดยแบ่งเป็น 8 กลุ่มสารระการเรียนรู้ ดังแผนภาพต่อไปนี้



แผนภาพ 2.1 สารระการเรียนรู้ 8 กลุ่มสารระการเรียนรู้

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2550: 7

1.9 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน มุ่งให้ผู้เรียนได้พัฒนาตนเองตามศักยภาพ พัฒนาอย่างรอบด้านเพื่อความเป็นมนุษย์ที่สมบูรณ์ ทั้งร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ และสังคม เสริมสร้างให้เป็นผู้มีศีลธรรม จริยธรรม มีระเบียบวินัย ปลูกฝังและสร้างจิตสำนึกของการทำ ประโยชน์เพื่อสังคม สามารถจัดการตนเองได้ และอยู่ร่วมกับผู้อื่นอย่างมีความสุขกิจกรรมพัฒนา ผู้เรียน แบ่งเป็น 3 ลักษณะ ดังนี้

1.9.1 กิจกรรมแนะแนว

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมและพัฒนาผู้เรียนให้รู้จักตนเอง รู้รักษ์สิ่งแวดล้อม สามารถคิด ตัดสินใจ คิดแก้ปัญหา กำหนดเป้าหมาย วางแผนชีวิตทั้งด้านการเรียน และอาชีพ สามารถปรับตัวได้อย่างเหมาะสม นอกจากนี้ยังช่วยให้ครูรู้จักและเข้าใจนักเรียน ทั้งยังเป็นกิจกรรมที่ช่วยเหลือและให้คำปรึกษาแก่ผู้ปกครองในการมีส่วนร่วมพัฒนาผู้เรียน

1.9.2 กิจกรรมนักเรียน

เป็นกิจกรรมที่มุ่งพัฒนาความมีระเบียบวินัย ความเป็นผู้นำผู้ตามที่ดี ความรับผิดชอบ การทำงานร่วมกัน การรู้จักแก้ปัญหา การตัดสินใจที่เหมาะสม ความมีเหตุผล การช่วยเหลือแบ่งปันกันเอื้ออาทร และสามานฉันท์ โดยจัดให้สอดคล้องกับความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนให้ได้ปฏิบัติด้วยตนเองในทุกขั้นตอน ได้แก่ การศึกษาวิเคราะห์วางแผน ปฏิบัติตามแผน ประเมินและปรับปรุงการทำงาน เน้นการทำงานร่วมกันเป็นกลุ่ม ตามความเหมาะสมและสอดคล้องกับวุฒิภาวะของผู้เรียน บริบทของสถานศึกษาและท้องถิ่น กิจกรรมนักเรียนประกอบด้วย

- 1) กิจกรรมลูกเสือ เนตรนารี ยุวกาชาด ผู้บำเพ็ญประโยชน์ และนักศึกษาวิชาทหาร
- 2) กิจกรรมชุมนุม ชมรม

1.9.3 กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์

เป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนบำเพ็ญตนให้เป็นประโยชน์ต่อสังคม ชุมชน และท้องถิ่นตามความสนใจในลักษณะอาสาสมัคร เพื่อแสดงถึงความรับผิดชอบ ความดีงาม ความเสียสละต่อสังคมมีจิตสาธารณะ เช่น กิจกรรมอาสาพัฒนาต่าง ๆ กิจกรรมสร้างสรรค์สังคม

1.10 ระดับการศึกษา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จัดเป็น 3 ระดับ ดังนี้

1.10.1 ระดับประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1 – 6) การศึกษาระดับนี้เป็นช่วงแรกของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นทักษะพื้นฐานด้านการอ่าน การเขียน การคิดคำนวณ ทักษะการคิดพื้นฐานการติดต่อสื่อสาร กระบวนการเรียนรู้ทางสังคม และพื้นฐานความเป็นมนุษย์ การพัฒนาคุณภาพชีวิตอย่างสมบูรณ์และสมดุลทั้งในด้านร่างกาย สติปัญญา อารมณ์ สังคม และวัฒนธรรม โดยเน้นการจัดการเรียนรู้แบบบูรณาการ

1.10.2 ระดับมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 – 3) เป็นช่วงสุดท้ายของการศึกษาภาคบังคับ มุ่งเน้นให้ผู้เรียนได้สำรวจความถนัดและความสนใจของตนเอง ส่งเสริมการพัฒนาบุคลิกภาพส่วนตัว มีทักษะในการคิดวิจารณ์ ถอดคิดสร้างสรรค์ และคิดแก้ปัญหา มีทักษะในการดำเนินชีวิต มีทักษะการใช้เทคโนโลยีเพื่อเป็นเครื่องมือในการเรียนรู้ มีความรับผิดชอบต่อสังคม มีความสมดุลทั้ง

ด้านความรู้ความคิด ความดีงาม และมีความภูมิใจในความเป็นไทย ตลอดจนใช้เป็นพื้นฐานในการประกอบอาชีพหรือการศึกษาต่อ

1.10.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 – 6) การศึกษาระดับนี้เน้นการเพิ่มพูนความรู้และทักษะเฉพาะด้าน สนองตอบความสามารถ ความถนัด และความสนใจของผู้เรียนแต่ละคนทั้งด้านวิชาการและวิชาชีพ มีทักษะในการใช้วิทยาการและเทคโนโลยี ทักษะกระบวนการคิดขั้นสูง สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์ในการศึกษาต่อและการประกอบอาชีพ มุ่งพัฒนาตนและประเทศตามบทบาทของตน สามารถเป็นผู้นำ และผู้ให้บริการชุมชนในด้านต่าง ๆ

1.11 การจัดเวลาเรียน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน ได้กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียนขั้นต่ำสำหรับกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม และกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน ซึ่งสถานศึกษาสามารถเพิ่มเติมได้ตามความพร้อมและจุดเน้น โดยสามารถปรับให้เหมาะสมตามบริบทของสถานศึกษาและสภาพของผู้เรียน ดังนี้

11.1 ระดับชั้นประถมศึกษา (ชั้นประถมศึกษาปีที่ 1-6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายปี โดยมีเวลาเรียนวันละ ไม่เกิน 5 ชั่วโมง

11.2 ระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละ ไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียนมีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

11.3 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6) ให้จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียน วันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชา เท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

1.12 โครงสร้างเวลาเรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน กำหนดกรอบโครงสร้างเวลาเรียน ดังตาราง 2.1

ตารางที่ 2.1 โครงสร้างเวลาเรียน

กลุ่มสาระการ เรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน									
	ระดับประถมศึกษา						ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับ มัธยม ศึกษาตอน ปลาย
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3	ม.4-6
● กลุ่มสาระ การเรียนรู้										
ภาษาไทย	200	200	200	160	160	160	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
คณิตศาสตร์	200	200	200	160	160	160	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
วิทยาศาสตร์	80	80	80	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
สังคมศึกษา ศาสนา และ วัฒนธรรม	80	80	80	80	80	80	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	120 (3 นก.)	240 (6 นก.)
สุขศึกษาและ พลศึกษา	80	80	80	80	80	80	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	120 (3 นก.)
ศิลปะ	80	80	80	80	80	80	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	120 (3 นก.)

ตารางที่ 2.1 โครงสร้างเวลาเรียน (ต่อ)

กลุ่มสาระการ เรียนรู้/ กิจกรรม	เวลาเรียน									
	ระดับประถมศึกษา						ระดับ มัธยมศึกษาตอนต้น			ระดับ มัธยม ศึกษาตอน ปลาย
	ป.1	ป.2	ป.3	ป.4	ป.5	ป.6	ม.1	ม.2	ม.3	ม.4-6
● กลุ่มสาระ การเรียนรู้										
การทำงานอาชีพ และ เทคโนโลยี	40	40	40	80	80	80	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	120 (3 นก.)
ภาษาต่างประเทศ	40	40	40	80	80	80	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	80 (3 นก.)	240 (6 นก.)
รวมเวลาเรียน (พื้นฐาน)	800	800	800	800	800	800	840 (21	840 (21	840 (21	1,560 (36 นก.)
● กิจกรรม พัฒนาผู้เรียน	120	120	120	120	120	120	120	120	120	360
● รายวิชา/ กิจกรรมที่ สถานศึกษาจัด เพิ่มเติมตาม ความพร้อมและ จุดเน้น	ปีละไม่เกิน 80 ชั่วโมง						ปีละไม่เกิน 240 ชั่วโมง			ไม่น้อยกว่า 1,560 ชั่วโมง
รวมเวลาเรียน ทั้งหมด	ไม่เกิน 1,000 ชั่วโมง/ปี						ไม่เกิน 1,200 ชั่วโมง/ปี			รวม 3 ปี ไม่ น้อยกว่า 3,600 ชั่วโมง

ที่มา: กระทรวงศึกษาธิการ, 2550: 18

2. สารและมาตรฐานการเรียนรู้กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะเป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจน การนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ (กระทรวงศึกษาธิการ, 2551: 1-46)

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะมุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ ดังนี้

- **ทัศนศิลป์** มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธีการของศิลป์ในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน
- **ดนตรี** มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรีแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่าง ๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรียะ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรม และเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์
- **นาฏศิลป์** มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์ วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

2.1 สารและมาตรฐานการเรียนรู้

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจักษ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ใน ชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล

2.2 คุณภาพของผู้เรียน

จบชั้นประถมศึกษาปีที่ 6

- รู้และเข้าใจการใช้ทัศนธาตุ รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว สี แสงเงา มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุอุปกรณ์ ถ่ายทอดความคิด อารมณ์ ความรู้สึก สามารถใช้หลักการจัดขนาด ตัดส่วนความสมดุล นำหนัก แสงเงา ตลอดจนการใช้สีคู่ตรงข้ามที่เหมาะสมในการสร้างงานทัศนศิลป์ 2 มิติ 3 มิติ เช่น งานสื่อผสม งานวาดภาพระบายสี งานปั้น งานพิมพ์ภาพ รวมทั้งสามารถสร้างแผนภาพ แผนผัง และภาพประกอบเพื่อถ่ายทอดความคิดจินตนาการเป็นเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ และสามารถเปรียบเทียบความแตกต่างระหว่างงานทัศนศิลป์ที่สร้างสรรค์ ด้วยวัสดุอุปกรณ์และวิธีการที่แตกต่าง กัน เข้าใจปัญหาในการจัดองค์ประกอบศิลป์ หลักการลด และเพิ่มในงานปั้น การสื่อความหมายในงานทัศนศิลป์ของตน รู้วิธีการปรับปรุงงานให้ดีขึ้น ตลอดจนรู้และเข้าใจคุณค่าของงานทัศนศิลป์ที่มีผลต่อชีวิตของคนในสังคม
- รู้และเข้าใจบทบาทของงานทัศนศิลป์ที่สะท้อนชีวิตและสังคม อิทธิพลของความเชื่อ ความศรัทธา ในศาสนา และวัฒนธรรมที่มีผลต่อการสร้างงานทัศนศิลป์ในท้องถิ่น
- รู้และเข้าใจ เกี่ยวกับเสียง ดนตรี เสียงร้อง เครื่องดนตรี และบทบาท หน้า ที่รู้ถึงการเคลื่อนที่ขึ้นลงของทำนองเพลง องค์ประกอบของดนตรี ศัพท์สังคีตในบทเพลง ประโยค และอารมณ์ของบทเพลงที่ฟัง ร้องและบรรเลงเครื่องดนตรี อย่างง่าย ใช้และเก็บรักษาเครื่องดนตรีอย่างถูกวิธี อ่านเขียนโน้ตไทยและสากลในรูปแบบต่าง ๆ รู้ลักษณะของผู้ที่จะเล่นดนตรีได้ดี แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับองค์ประกอบดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึกของบทเพลงที่ฟัง สามารถใช้ดนตรีประกอบกิจกรรมทางนาฏศิลป์และ การเล่าเรื่อง

- รู้และเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง คนตรีกับ วิถีชีวิต ประเพณี วัฒนธรรมไทย และ วัฒนธรรมต่าง ๆ เรื่องราวคนตรีในประวัติศาสตร์ อิทธิพลของวัฒนธรรมต่อคนตรี รู้คุณค่าคนตรีที่มา จากวัฒนธรรมต่างกัน เห็นความสำคัญในการอนุรักษ์

- รู้และเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ สามารถแสดงภาษาท่า นาฏยศัพท์พื้นฐาน สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงนาฏศิลป์ และการละครง่าย ๆ ถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์ และสามารถออกแบบเครื่องแต่งกายหรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงง่าย ๆ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่าง นาฏศิลป์ และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน แสดงความคิดเห็นในการชมการแสดง และ บรรยายความรู้สึกของตนเองที่มีต่องานนาฏศิลป์

- รู้และเข้าใจความสัมพันธ์และประโยชน์ของนาฏศิลป์และการละคร สามารถ เปรียบเทียบการแสดงประเภทต่าง ๆ ของไทยในแต่ละท้องถิ่น และสิ่งที่การแสดงสะท้อนวัฒนธรรม ประเพณี เห็นคุณค่าการรักษาและสืบทอดการแสดงนาฏศิลป์ไทย

2.3 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน ดังแสดงในตาราง 2.2

ตารางที่ 2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	1. เปรียบเทียบรูปลักษณะของรูปร่าง รูปทรงในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์	<ul style="list-style-type: none"> • รูปร่าง รูปทรง ในธรรมชาติ สิ่งแวดล้อม และงานทัศนศิลป์
	2. อภิปรายเกี่ยวกับอิทธิพลของสี วรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็นที่มีต่อ อารมณ์ของมนุษย์	<ul style="list-style-type: none"> • อิทธิพลของสี วรรณะอุ่น และวรรณะ เย็น
	3. จำแนกทัศนธาตุของสิ่งต่าง ๆ ในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงาน ทัศนศิลป์โดยเน้นเรื่องเส้น สี รูปร่าง รูปทรงพื้นผิว และพื้นที่ว่าง	<ul style="list-style-type: none"> • เส้น สี รูปร่าง รูปทรง พื้นผิว และพื้นที่ ว่างในธรรมชาติสิ่งแวดล้อมและงาน ทัศนศิลป์

ตารางที่ 2.2 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง สาระที่ 1 ทักษะศิลป์ (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.4	4. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานพิมพ์ภาพ	● การใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างงานพิมพ์ภาพ
	5. มีทักษะพื้นฐานในการใช้วัสดุ อุปกรณ์สร้างสรรค์งานวาดภาพระบายสี	● การใช้วัสดุ อุปกรณ์ในการวาดภาพระบายสี
	6. บรรยายลักษณะของภาพโดยเน้นเรื่องการจัดระยะ ความลึก น้ำหนักและแสงเงาในภาพ	● การจัดระยะความลึก น้ำหนักและแสงเงา ในการวาดภาพ
	7. วาดภาพระบายสี โดยใช้สีวรรณะอุ่นและสีวรรณะเย็น ถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ	● การใช้สีวรรณะอุ่นและใช้สีวรรณะเย็น วาดภาพถ่ายทอดความรู้สึกและจินตนาการ
	8. เปรียบเทียบความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดผ่านงานทัศนศิลป์ของตนเองและบุคคลอื่น	● ความเหมือนและความแตกต่างในงานทัศนศิลป์ความคิดความรู้สึกที่ถ่ายทอดในงานทัศนศิลป์
	9. เลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ความรู้สึกในการสร้างงานทัศนศิลป์	● การเลือกใช้วรรณะสีเพื่อถ่ายทอดอารมณ์ ความรู้สึก

ที่มา: สำนักวิชาการและมาตรฐานการศึกษา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาขั้นพื้นฐาน
กระทรวงศึกษาธิการ (2551: 8)



ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการศึกษาวิจัย



ชุดกิจกรรมศิลปะ
ตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์



สำหรับ

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



คำนำ

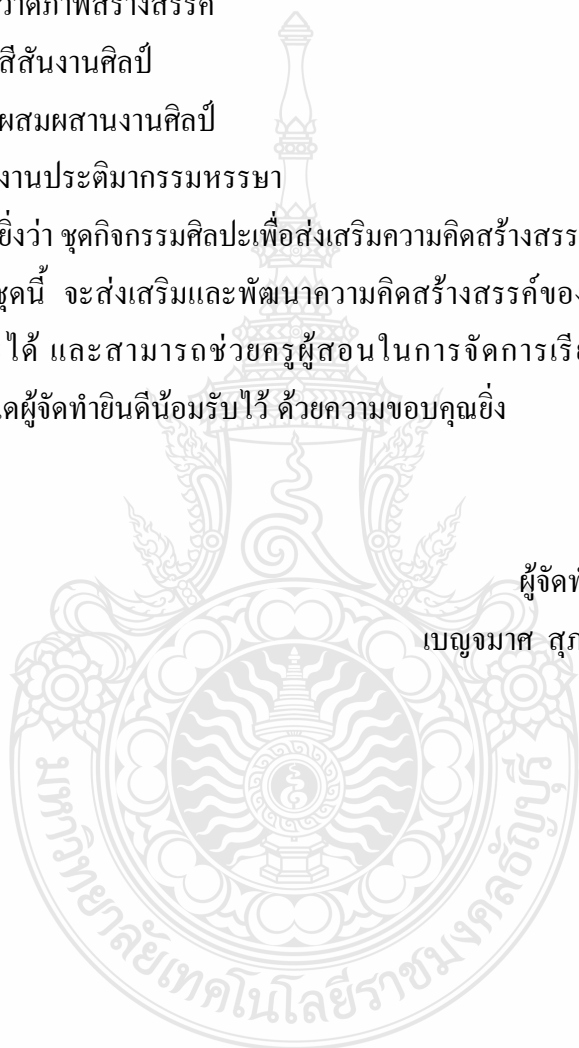
ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 เพื่อให้เกิดจินตนาการความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งเหมาะสมกับวัยของนักเรียน ทำให้พัฒนาความคิดสร้างสรรค์ได้ดีขึ้น โดยแบ่งเนื้อหาออกเป็น 4 ชุด ดังนี้

- 1 ชุดกิจกรรมวาดภาพสร้างสรรค์
- 2 ชุดกิจกรรมสีสันทันงานศิลป์
- 3 ชุดกิจกรรมผสมผสานงานศิลป์
- 4 ชุดกิจกรรมงานประติมากรรมหรรษา

หวังเป็นอย่างยิ่งว่า ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนระดับชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ชุดนี้ จะส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ในกลุ่มสาระการเรียนรู้รายวิชาศิลปะได้ และสามารถช่วยครูผู้สอนในการจัดการเรียนรู้ได้เป็นอย่างดี หากมีข้อเสนอแนะประการใดผู้จัดทำยินดีน้อมรับไว้ ด้วยความขอบคุณยิ่ง

ผู้จัดทำ

เบญจมาศ สุภาพอน





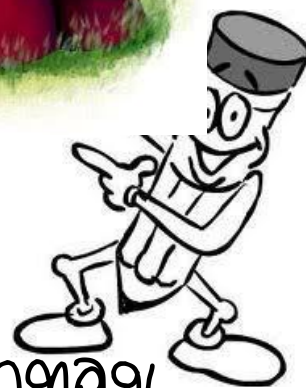
เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์



จัดทำโดย

เบญจมาศ

สุภาภรณ์



คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมที่ 1

กิจกรรมวาดภาพสร้างสรรค์ เวลา 6 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการวาดภาพระบายสีเป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ส่งเสริมให้นักเรียน
มีจินตนาการและเกิดความคิดสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมาย

1. ส่งเสริมความคิดอิสระ
2. ส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก
3. ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ

เนื้อหา

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยการวาดภาพระบายสีตามความคิดและจินตนาการ

กิจกรรม

กิจกรรมย่อยที่ 1.1 ภาพก๊อปปี้

กิจกรรมย่อยที่ 1.2 เส้นศิลป์ที่สัมพันธ์กับเสียง

กิจกรรมย่อยที่ 1.3 การวาดภาพจากการสัมผัส

การนำไปใช้

1. ก่อนนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้ครูต้องศึกษารายละเอียดของแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ
2. จัดเตรียมอุปกรณ์และสื่อการสอนให้พร้อม

แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

แผนการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 1.1 ภาพกับเงา เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

ภาพ และเงา เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของศิลปะจากภาพที่มองเห็นส่วนหนึ่งประกอบด้วย ภาพกับเงาสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะที่สัมพันธ์และขัดแย้งกันได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของภาพได้
2. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของเงาได้
3. นักเรียนสามารถจัดองค์ประกอบในภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. ภาพ คือส่วนที่มีลักษณะรูปร่าง รูปทรง เห็นถึงรายละเอียดของสิ่งนั้นๆ
2. เงา คือ ส่วนที่แสงเข้าไม่ถึงหรือที่มีวัตถุบังแสง

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำนักเรียนออกไปที่นอกห้องเรียนให้นักเรียนมองดูของจริงต่างๆ ที่เห็นในชีวิตประจำวันที่มีภาพ และเงา เช่น แสงสว่างจากแสงอาทิตย์ หรือแสงจากไฟฟ้า ทำให้เกิดเงาของต้นไม้ เงาเสาธง เงาอาคารเรียน ฯลฯ และดูภาพธรรมชาติที่มีลักษณะแสง เงา และสี จากธรรมชาติ แล้วร่วมกันสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจ

2. ครูตั้งคำถามว่าเห็นอะไรบ้าง เปรียบเทียบเกี่ยวกับภาพกับเงาจากธรรมชาติที่พบเห็น แล้วให้นักเรียนแต่ละคนวาดภาพเกี่ยวกับภาพและเงา

3. นักเรียนมาเล่นเกมทายภาพกับเงาโดยครูซ่อนสิ่งของเขาไว้หลังจอสีขาวในปิดไฟให้ห้องมืดแล้วส่องไฟด้านหลังให้นักเรียนเห็นเพียงด้านหน้าที่เป็นเงาของสิ่งของที่ซ่อนที่ละชิ้นแล้วให้นักเรียนแต่ละคนตอบคำถาม ว่าอะไรอยู่ที่ซ่อนอยู่คือ...? เมื่อครบ 5 ชิ้นก็นำสิ่งของต่างๆออกมาเฉลยให้นักเรียนดู

4. นักเรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่างของเงาประเภทต่างๆ เช่น เงาบ้นกับเงาต้นไม้ เงาลูกบอลกับเงาห้วงยาง เหมือนหรือต่างกันอย่างไร ครูนำคำคู่หลายๆคู่ให้นักเรียนเปรียบเทียบ ครูจดคำตอบของนักเรียนไว้บนกระดาน

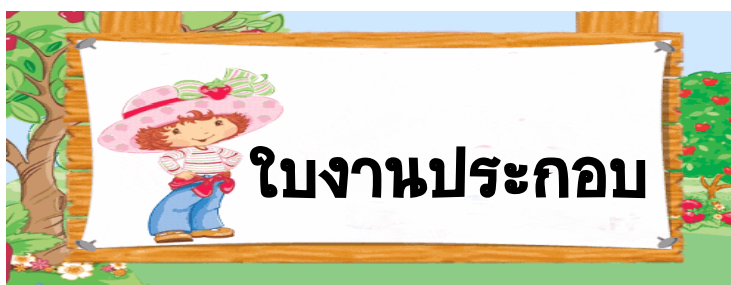
5. นักเรียนสร้างสรรค์งานให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ ระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพ เสร็จแล้วนำเสนองานหน้าชั้นเรียน จัดแสดงผลงานในที่ที่เตรียมไว้ครูนัดหมายการเรียนครั้งต่อไป

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่างรูปภาพกับเงา
2. ใบงาน เรื่อง ภาพกับเงา
3. ใบความรู้ เรื่อง ภาพกับเงา
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ
5. จอฉายภาพสีขาว
6. โคมไฟ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล
 - 1.1 ความรู้
 - 1.1.1 การตอบคำถาม
 - 1.1.2 การปฏิบัติงาน
 - 1.2 ทักษะกระบวนการ
 - 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ
2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล
 - 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ
3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล
 - 3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ
 - 3 หมายถึง ดี
 - 2 หมายถึง พอใช้
 - 1 หมายถึง ปรับปรุง



ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.1 ภาพกับเงา


คำชี้แจง

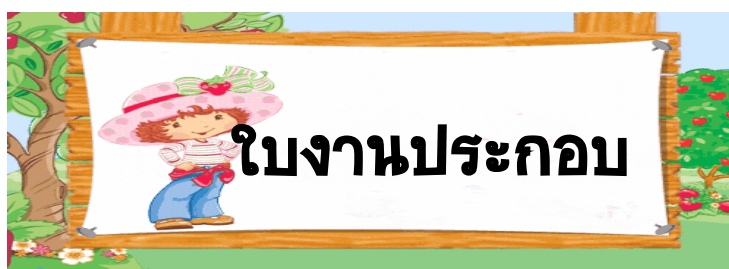
นักเรียนวาดภาพเปรียบเทียบเกี่ยวกับภาพกับเงา จากธรรมชาติที่พบเห็น รอบตัว ว่านักเรียนเห็นอะไรบ้าง ? เช่น ตีกับเงาของตีก ต้นไม้กับเงาของ ต้นไม้ แก้วน้ำกับเงาของแก้วน้ำ กล้องกับเงาของกล้อง เป็นต้น

ชื่อภาพ.....

ชื่อ-นามสกุล.....

ชั้น.....



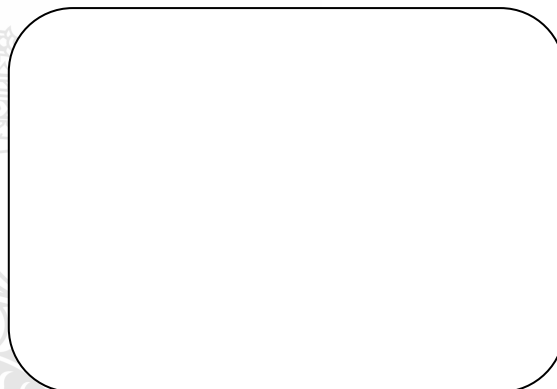
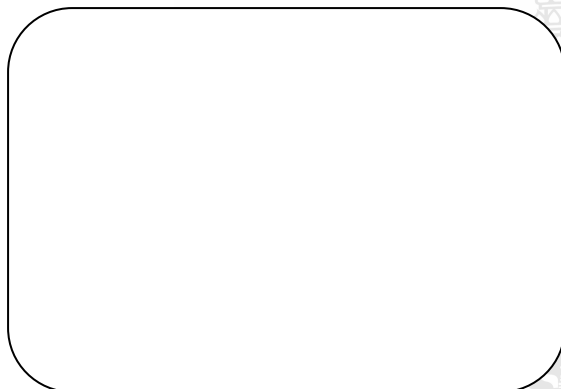


ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.1 ภาพกับเงา

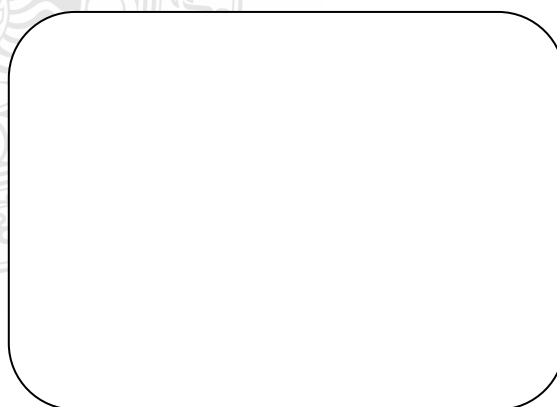
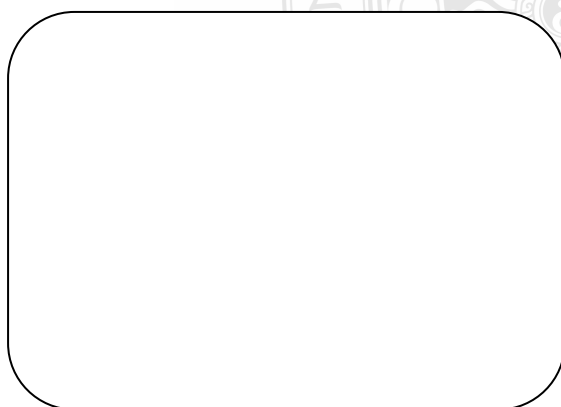
คำชี้แจง

เกมทายภาพกับเงา ครูให้นักเรียนวาดภาพเงาของสิ่งที่ซ่อนอยู่หลังม่านเพื่อตอบคำถามว่าอะไรเอ่ยที่ซ่อนอยู่คือ.....? ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดทั้งหมด 4 ภาพ



ภาพ.....

ภาพ



ภาพ.....

ภาพ

ชื่อ-นามสกุล.....

ชั้น.....

ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.1 ภาพกับเงา

แสงและเงา (Light & Shadow)

แสง หมายถึงบริเวณของวัตถุที่ได้รับแสงส่องมากระทบ ทำให้บริเวณนั้นมีความสว่างมากกว่าบริเวณอื่น สามารถแบ่งแสงได้ 3 ชนิด คือ

1. แสงตรง คือ บริเวณที่วัตถุถูกแสงโดยตรง
2. แสงจัด คือ บริเวณที่วัตถุถูกแสงมากกว่าที่อื่นทั้งหมด
3. แสงสะท้อน คือ บริเวณที่วัตถุได้รับแสงสะท้อนจากวัตถุอื่นที่อยู่ใกล้เคียงกันและเป็นทิศทางตรงกันข้ามกับต้นกำเนิดของแสง

เงา หมายถึงบริเวณของวัตถุที่ไม่ได้รับแสง มีความเข้มกว่าส่วนที่ได้รับแสงเงา สามารถแบ่งเป็น 2 ชนิด คือ

1. เงาในตัววัตถุ คือ ส่วนของวัตถุที่ได้รับแสงน้อยและหรือไม่ได้รับแสงเลย ทำให้มีความเข้มของเงาต่างกันออกไป
2. เงาตกทอด คือ เงาที่ปรากฏบนพื้นวัตถุที่วางอยู่ จะอยู่ในทิศทางเดียวกับเงาในตัววัตถุจะมีความเข้มของเงาต่างกันออกไป เช่นเงาที่อยู่ใกล้วัตถุจะเข้มกว่าเงาที่อยู่ห่างออกไป

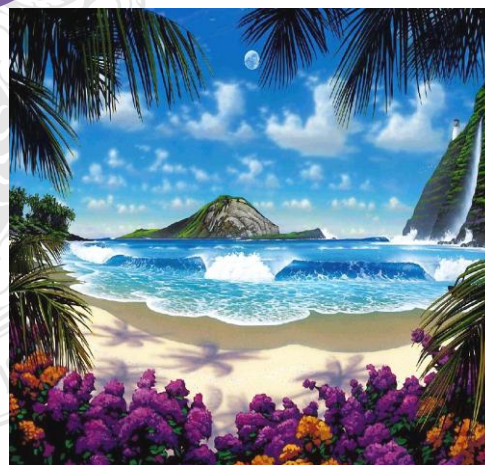
ภาพแสงเงา เป็นองค์ประกอบส่วนหนึ่งของศิลปะจากภาพที่มองเห็นส่วนหนึ่งประกอบด้วยภาพกับเงาสามารถสร้างสรรค์ผลงานทางศิลปะที่สัมพันธ์และขัดแย้งกันได้

ตัวอย่างภาพ

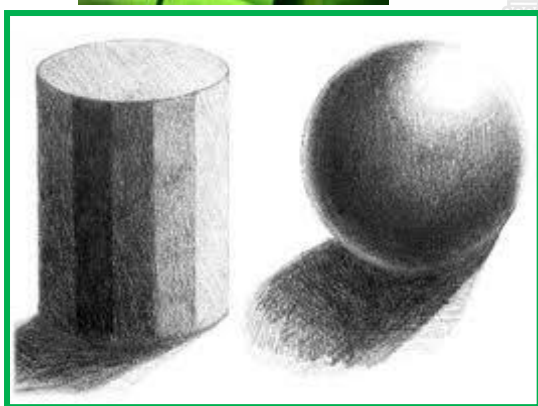
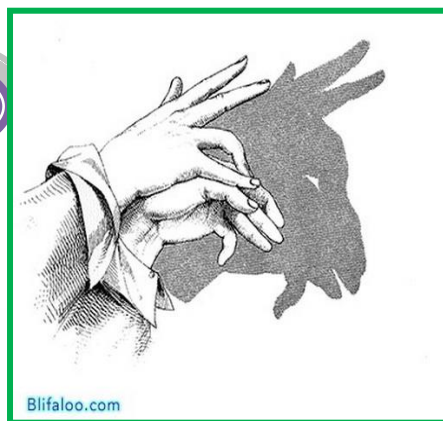
ภาพถ่าย



ภาพวาด



ตัวอย่างภาพเงา



แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 1.2 เส้นศิลป์ที่สัมพันธ์กับเสียงเวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

เส้น เป็นสิ่งที่มีผลต่อการรับรู้ เพราะทำให้เกิดความรู้สึกต่ออารมณ์และจิตใจของมนุษย์ เส้น เป็นพื้นฐานสำคัญของศิลปะทุกแขนง ใช้ร่างภาพเพื่อถ่ายทอดสิ่งที่เห็นและสิ่งที่คิดจินตนาการให้ปรากฏเป็นรูปภาพ เส้น หมายถึง จุดที่เรียงติดต่อกัน เกิดจากการลากจุด จีด เขียนด้วยวัสดุต่างๆ ลงบน ระนาบผิว ทำให้เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง ฯลฯ สามารถให้ความรู้สึกทางตา คือการมองเห็น ก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีความหมายต่างกัน เช่น แข็งกระด้าง รุนแรง อ่อนไหว นุ่มนวล มึนงง เป็นต้น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายลักษณะของเส้นได้
2. นักเรียนสามารถบอกความหมายของเส้นกับความรู้สึกได้
3. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของเส้นจากการฟังเสียงได้
4. นักเรียนสามารถใช้เส้นในการจัดองค์ประกอบเป็นภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. เส้น มีลักษณะต่างๆดังนี้
 - 1.1 เส้นตั้งฉาก
 - 1.2 เส้นตรงแนวนอน
 - 1.3 เส้นเฉียง
 - 1.4 เส้นหยัก
 - 1.5 เส้นโค้ง
 - 1.6 เส้น โค้งก้นหอย
 - 1.7 เส้น โค้งวงแคบ
 - 1.8 เส้นประ
2. ความหมายของเส้น ที่นำมาประกอบเป็นภาพ
 - 2.1 เส้นตั้งฉาก หรือ เส้นตั้ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง

- 2.2 เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย
- 2.3 เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง
- 2.4 เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซ็ก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างเป็นจังหวะ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง
- 2.5 เส้นโค้ง ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล
- 2.6 เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคลาย หรือดิ้นโตนทิศทางการหมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด
- 2.7 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรงการเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง
- 2.8 เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครุณำนักเรียนคุณภาพและของจริงต่างๆที่อยู่รอบๆตัวเรา ได้แก่ สิ่งที่พบเห็นในชีวิตประจำวันเช่น กิ่งไม้ ใบไม้ ขอบประตู หน้าต่าง เชือก เส้นผม ฯลฯ รูปภาพเช่น เส้นขอบฟ้า เส้นตัดของฟ้ากับทะเล เส้นที่นำมาประกอบกันเป็นกล่อง เส้นลายนิ้วมือ เป็นต้น ซึ่งสิ่งต่างๆเหล่านั้นล้วนมีเส้นต่างๆ เป็นองค์ประกอบ

2. ครุกับนักเรียนร่วมกันสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับเรื่องเส้น ว่ามีอะไรบ้าง และแต่ละเส้นให้ความรู้สึกอย่างไรบ้าง จากนั้นนักเรียนแบ่งกลุ่มกลุ่มละ 5 คนตามความสมัครใจแต่ละคนตั้งใจฟังเสียงที่ครุเปิดให้ฟังจาก computer แล้วเขียนในใบงานว่านึกถึงรูปอะไร พร้อมวาดภาพประกอบคำตอบ

3. ครุให้นักเรียนคุณภาพประกอบเสียงจากจอโปรเจกเตอร์เพื่อเฉลยคำตอบ แล้วแจกกระดาษให้สมาชิกแต่ละกลุ่มตั้งใจฟังเสียงเพลงบรรเลงจาก computer แล้วช่วยกันวาดภาพลายเส้นต่อเติมความคิดจินตนาการจากเสียงที่ได้ยินออกมาเป็นภาพวาดลายเส้นของกลุ่ม จัดองค์ประกอบของภาพร่วมกันพร้อมตั้งชื่อผลงานและร่วมกันนำเสนอผลงานของแต่ละกลุ่ม

สื่อการเรียนรู้

1. CD เสียงประกอบเส้นชนิดต่างๆ
2. ใบงาน เรื่อง เส้นที่สัมพันธ์กับเสียง
3. ใบความรู้ เรื่อง เส้นกับความรู้สึก
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

5. CD เสียงธรรมชาติ
6. CD เพลงบรรเลง
7. Computer, Projector

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.1 การตอบคำถาม

1.1.2 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

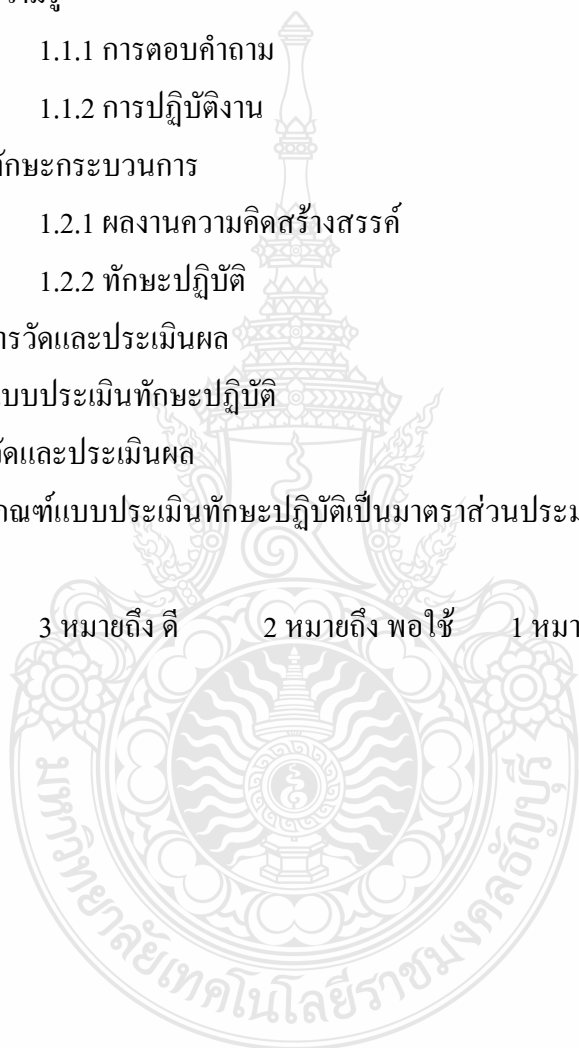
3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง





ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.2 เล่นศิลป์ที่สัมพันธ์กับเสียง

คำชี้แจง

เกมทายเสียง ครูให้นักเรียนวาดภาพลายเส้นสื่อแสดงถึงเสียงของสิ่งที่ได้ยินจากการฟังเสียงจาก CD ที่ครูเปิดเพื่อตอบคำถาม ว่าคือเสียงของอะไรเอ่ยที่ยิน.....? ลงในช่องสี่เหลี่ยมที่กำหนดทั้งหมด 8 ภาพ

เสียงที่ 1

เสียงที่ 2

เสียงที่ 3

เสียงที่ 4

เสียงที่ 5

เสียงที่ 6

เสียงที่ 7

เสียงที่ 8

ชื่อ-นามสกุล..... ชั้น.....



ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.2 เส้นศิลป์ที่สัมพันธ์กับเสียง

คำชี้แจง

เกมทายภาพ ครูให้นักเรียนวาดภาพลายเส้นที่สื่อแสดงให้เห็นถึงเสียงที่เกิดจากภาพตัวอย่างที่กำหนดให้ลงในช่องสี่เหลี่ยม พร้อมเขียนอธิบายถึงลักษณะของเสียงที่ได้ยินเช่น เสียงพายุ เสียงฟ้าร้อง เสียงหน้าตก เสียงแก้วที่แตก เป็นต้น

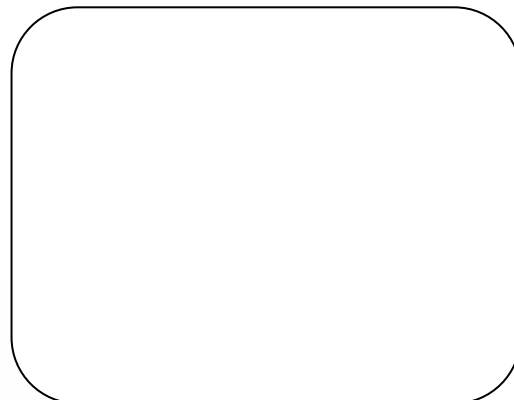


ภาพที่ 1 คือ

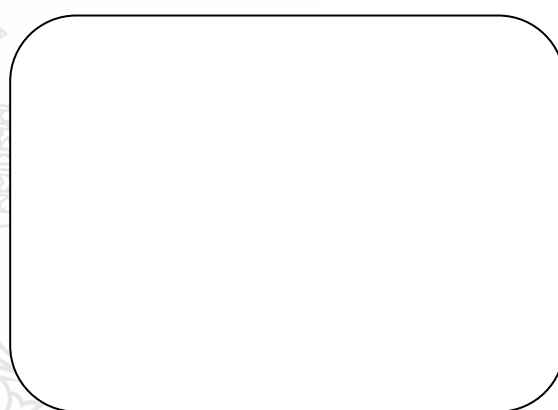


ภาพที่ 2 คือ

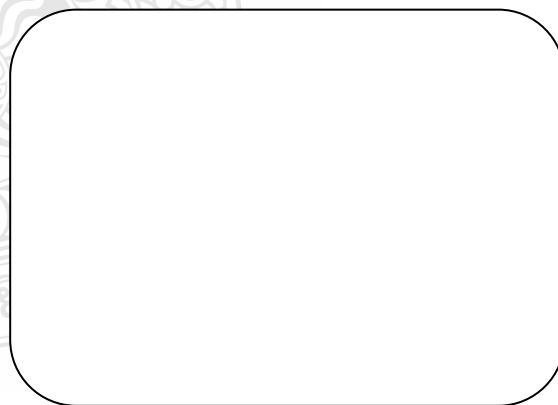




ภาพที่ 3 คือ

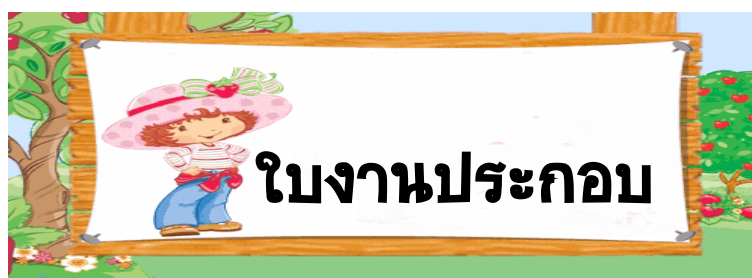


ภาพที่ 4 คือ



ภาพที่ 5 คือ

ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....



ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.2 เล่นศิลปะที่สัมพันธ์กับเสียง

คำชี้แจง

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพเล่นที่สัมพันธ์กับเสียงที่ได้ยินจัดองค์ประกอบของภาพตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพผลงาน

ชื่อภาพ.....

ชื่อกลุ่ม

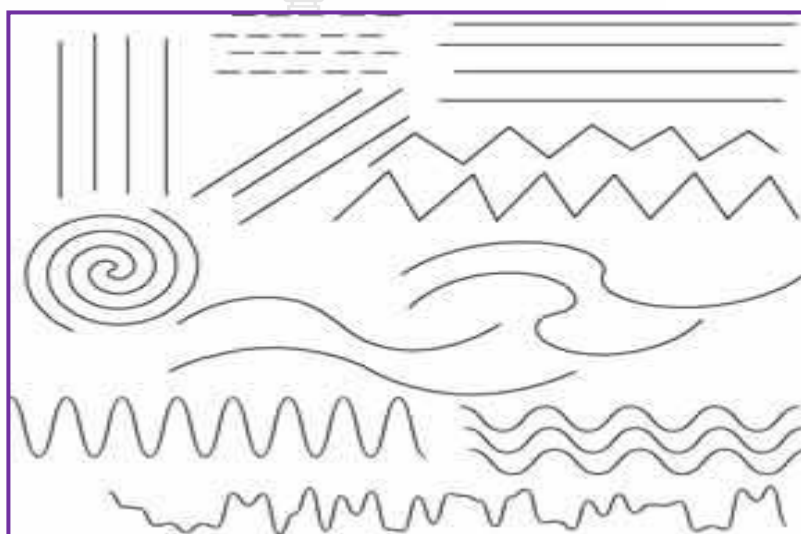
ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.2 เส้นศิลป์ที่สัมพันธ์กับเสียง

เส้น (Line)

เส้น หมายถึง จุดที่เรียงติดต่อกัน เกิดจากการลากจุด ชิด เขียนด้วยวัสดุต่างๆ ลงบนระนาบผิว ทำให้เกิดเป็นเส้นตรง เส้นโค้ง เส้นเฉียง ฯลฯ สามารถให้ความรู้สึกทางตา คือการมองเห็นก่อให้เกิดความรู้สึกที่มีความหมายต่างกัน เช่น แข็งกระด้าง อ่อนไหว นุ่มนวล รุนแรง เป็นต้น



เส้นชนิดต่างๆ

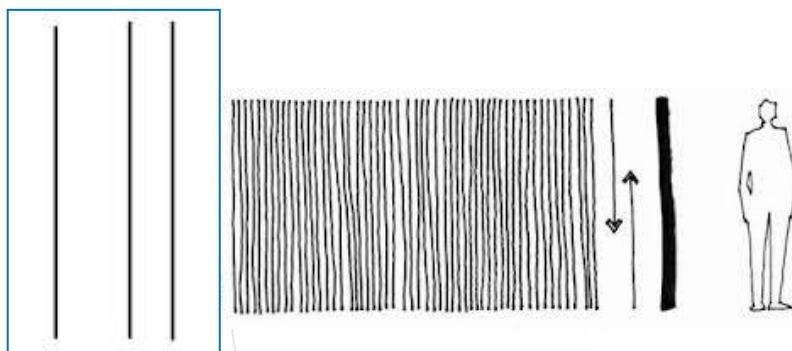
ความสำคัญของเส้น

1. ใช้ในการแบ่งที่ว่างออกเป็นส่วน ๆ
2. กำหนดขอบเขตของที่ว่าง หมายถึง ทำให้เกิดเป็นรูปร่าง ขึ้นมา
3. กำหนดเส้นรอบนอกของรูปทรง ทำให้มองเห็นรูปทรง ชัดขึ้น
4. ทำหน้าที่เป็นน้ำหนักอ่อนแก่ ของแสดงและเงา หมายถึง การแรเงาด้วยเส้น
5. ให้ความรู้สึกด้วยการเป็นแกนหรือโครงสร้างของรูป และ โครงสร้างของภาพ

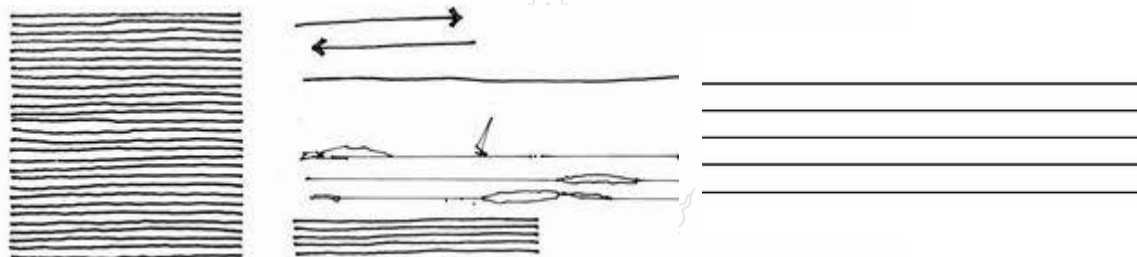
เส้นกับความรู้สึก

เส้นแต่ละเส้นที่ลากขึ้นมา จะให้ความรู้สึกที่แตกต่างกัน ดังนั้น ในการออกแบบต่างๆ ก็ควรคำนึงถึงอารมณ์และความรู้สึกของเรื่องราวต่างๆด้วย ดังรายละเอียดดังต่อไปนี้

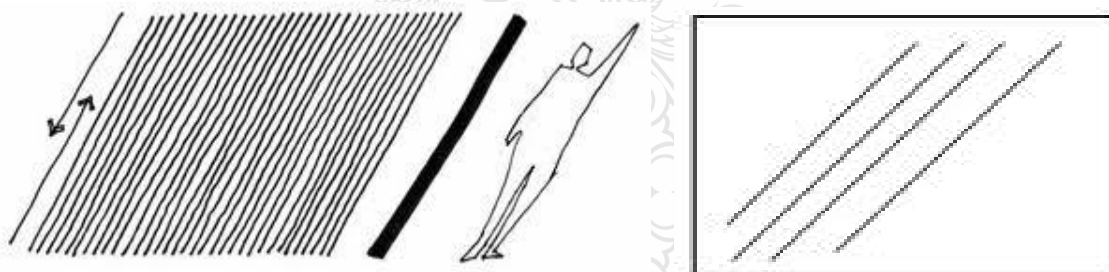
1. เส้นตรงแนวตั้ง หรือ เส้นดิ่ง ให้ความรู้สึกทางความสูง สง่า มั่นคง แข็งแรง หนักแน่น เป็นสัญลักษณ์ของความซื่อตรง



2. เส้นตรงแนวนอน ให้ความรู้สึกทางความกว้าง สงบ ราบเรียบ นิ่ง ผ่อนคลาย



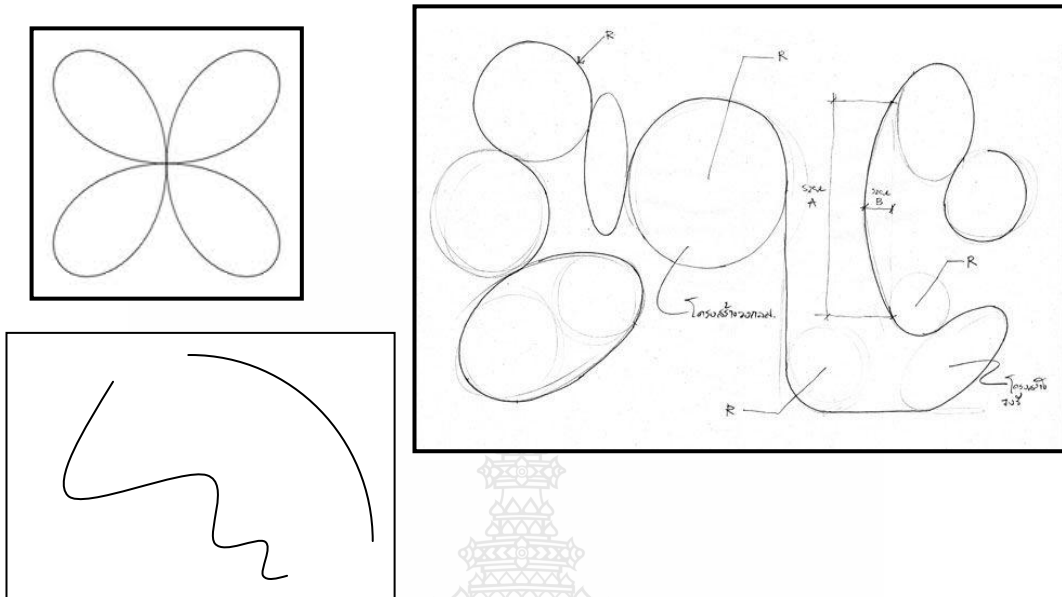
3. เส้นเฉียง หรือ เส้นทแยงมุม ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว รวดเร็ว ไม่มั่นคง



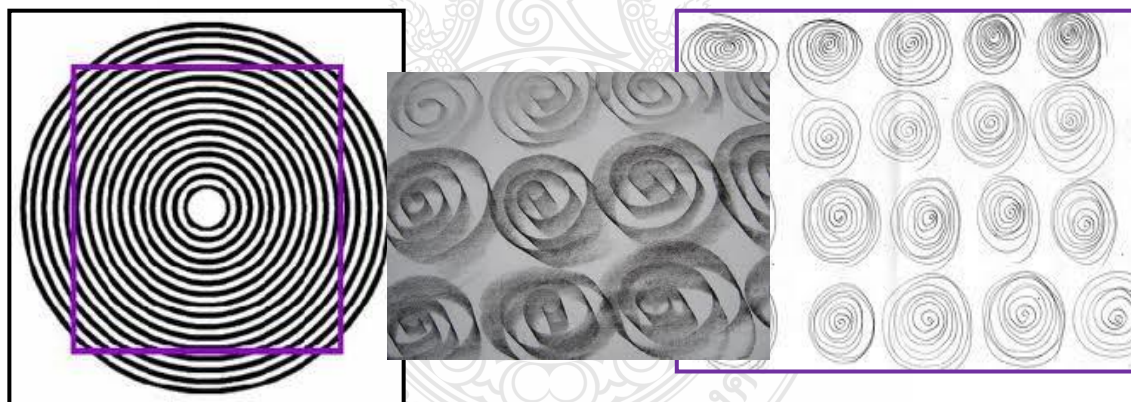
4. เส้นหยัก หรือ เส้นซิกแซ็ก แบบฟันปลา ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหว อย่างเป็นจังหวะ มีระเบียบ ไม่ราบเรียบ น่ากลัว อันตราย ขัดแย้ง ความรุนแรง



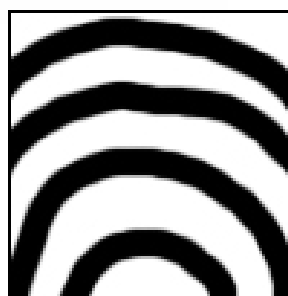
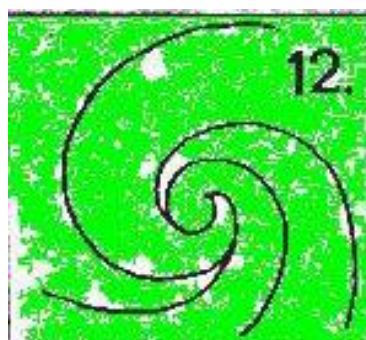
- 5 เส้นโค้ง แบบคลื่น ให้ความรู้สึก เคลื่อนไหวอย่างช้า ๆ ลื่นไหล ต่อเนื่อง สุภาพ อ่อนโยน นุ่มนวล



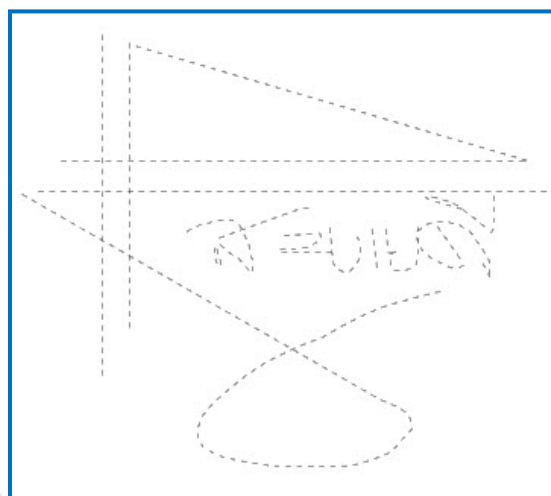
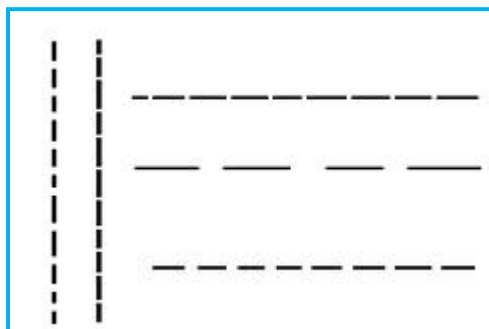
- 6 เส้นโค้งแบบก้นหอย ให้ความรู้สึกเคลื่อนไหว คลื่นคล้าย หรือเติบโตในทิศทางที่ หมุนวนออกมา ถ้ามองเข้าไปจะเห็นพลังความเคลื่อนไหวที่ไม่สิ้นสุด



- 7 เส้นโค้งวงแคบ ให้ความรู้สึกถึงพลังความเคลื่อนไหวที่รุนแรงการเปลี่ยนทิศทางที่รวดเร็ว ไม่หยุดนิ่ง



8 เส้นประ ให้ความรู้สึกที่ไม่ต่อเนื่อง ขาด หาย ไม่ชัดเจน ทำให้เกิดความเครียด



แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 1.3 วาดภาพจากสัมผัส เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

การสัมผัสสิ่งของต่างๆไม่ว่าจะมีรูปทรง ลักษณะอย่างไรสามารถให้ความรู้สึกลงในการ ออกแบบและสื่อผ่านความรู้สึกแสดงออกทางผลงานศิลปะได้

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกลักษณะของรูปทรงจากการสัมผัสได้
2. นักเรียนสามารถบอกความรู้สึกจากการสัมผัสได้
3. นักเรียนแสดงความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบจัดองค์ประกอบในภาพได้

สาระการเรียนรู้

รูปร่างและรูปทรงเกิดจากเส้นที่นำมาประสานกัน อย่างกลมกลืนและลงตัว

1. รูปร่าง คือ เส้นรอบนอก (Outline) ของวัตถุที่เรามองเห็น เป็นลักษณะ 2 มิติ มีความ กว้างและความยาว ไม่มีความหนาและความลึก รูปร่างสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

1.1 รูปร่างที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติที่เราได้พบเห็นกันอยู่ทุกวัน เช่น คน สัตว์ พืช เป็นต้น

1.2 รูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่รูปร่างเรขาคณิต มีโครงสร้างแน่นอน เช่นวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม

เป็นต้น

1.3 รูปร่างอิสระ หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รูปร่างนามธรรม (Abstract Shape) หมายถึง รูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลงให้ง่ายขึ้น หรือตัดทอนให้ผิดเพี้ยนไปจากความจริง อาจจะขยายขึ้นตัดทอน คัดแปลงแต่ยังจำเค้าโครงเดิมได้

2.รูปทรง คือ ภาพที่มีลักษณะเป็น 3 มิติ สามารถมองเห็นได้ทั้งความกว้าง ความยาว และ ความหนาหรือ

ความลึก

2.1 รูปทรงที่เกิดขึ้นตามธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน สัตว์ ต้นไม้ดอกไม้ ภูเขา เป็นต้น

2.2 รูปทรงที่มนุษย์สร้างขึ้น ได้แก่ รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรง หลายรูปรวมกันเช่น

2.1 รูปทรงเหมือนจริงหรือรูปทรงที่เลียนแบบจากธรรมชาติ

2.2 รูปทรงอิสระ

2.3 รูปทรงตัดทอนตัดแปลง

2.4 รูปทรงบิดเบี้ยวให้ผิดไปจากความเป็นจริง

2.5 รูปสัญลักษณ์

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครุณาภาพตัวอย่างมาให้นักเรียนดู รูปภาพหุ่นจำลองและของจริงต่างๆ ได้แก่ ภาพที่เป็น รูปทรง หุ่นจำลองรูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกระบอก รูปทรงกรวย รูปทรงสามเหลี่ยม หนังสือ ก่อซองชอล์ก แก้วน้ำ

ผัก ผลไม้จำลอง ฯลฯ

2. ครูสนทนาเพื่อให้เกิดความรู้ ความเข้าใจเกี่ยวกับรูปทรงกับความรู้สึก จากนั้นนักเรียน แบ่งกลุ่มๆ ละ 3 คน ตามความสมัครใจ มาเล่นเกมสัมผัสอะไรเอ่ย โดยให้แต่ละกลุ่มส่งตัวแทนออกมา เอามือสัมผัสสิ่งของที่ซ่อนอยู่ในถุงดำที่ทุกคนจนครบ แล้วระดมความคิดเห็นทายสิ่งที่ได้สัมผัสว่าคืออะไร นึกถึงอะไรได้บ้าง

3. นักเรียนลงมือช่วยกันวาดภาพรูปทรงที่เป็นคำตอบ มาจัดองค์ประกอบของภาพ ลงสีให้สวยงาม ตามที่นักเรียนเคยทำร่วมกันเป็นผลงานกลุ่มพร้อมทั้งตั้งชื่อภาพให้เหมาะสมกับเรื่องราวในภาพ

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่าง รูปทรง

2. หุ่นจำลองรูปทรงต่างๆ

3. ของจริง เช่น ก่อซองชอล์ก หนังสือ แก้วน้ำ ฯลฯ

4. ใบงาน เรื่อง รูปทรง

5. ใบความรู้ เรื่อง รูปทรง

6. กระดาษวาดเขียน

7. สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.1 การตอบคำถาม

1.1.2 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

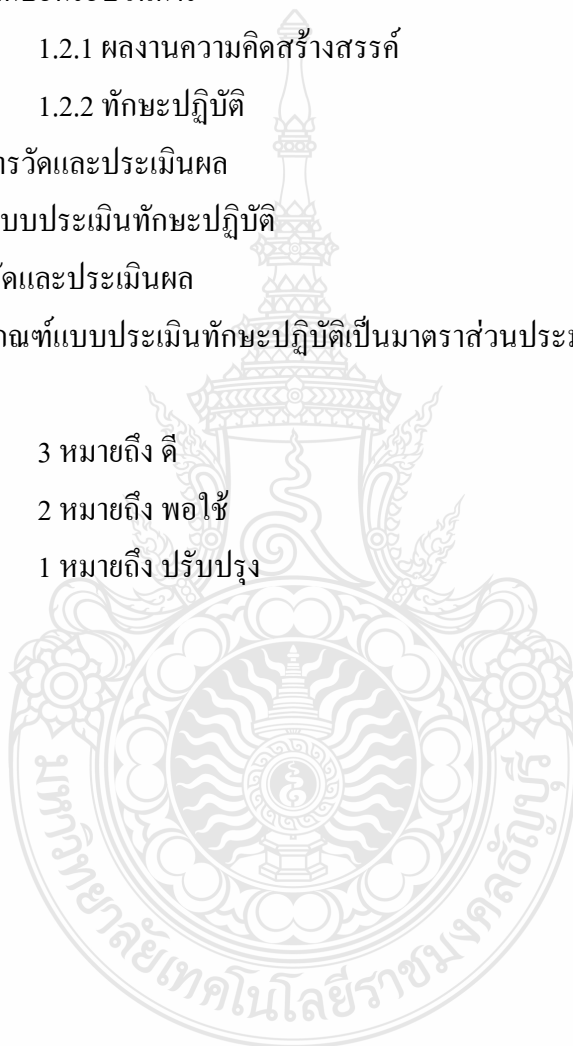
3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

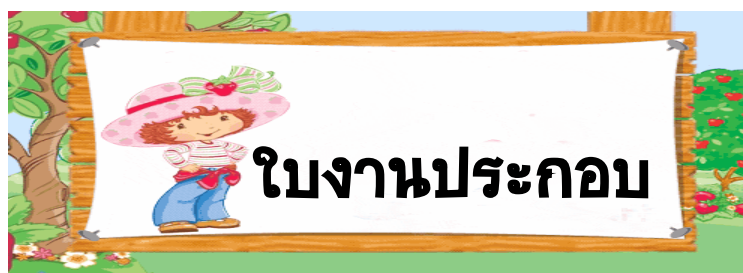
3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง





ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.3 วาดภาพจากลัมผัส

คำชี้แจง

ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มวาดภาพรูปทรงที่ได้สัมผัส โดยนำรูปทรงต่างๆ มาจัดองค์ประกอบของภาพ ตามจินตนาการ ความคิดสร้างสรรค์ ให้มีความแปลกใหม่ ไม่ซ้ำแบบ น่าสนใจ เลือกใช้สีร้อนและสีเย็นในการระบายสีให้สวยงาม พร้อมทั้งตั้งชื่อภาพผลงาน

ชื่อภาพ.....

ชื่อกลุ่ม.....



ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ 1 เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

กิจกรรมย่อยที่ 1.3 วาดภาพจากสัมผัส

รูปร่าง และ รูปทรง (Shape and Form)

รูปร่างและรูปทรงเกิดจากเส้นที่นำมาประสานกัน อย่างกลมกลืนและลงตัว

1. รูปร่าง (Shape) หมายถึง เส้นรอบนอก (Outline) ของวัตถุที่เรามองเห็น เป็น ลักษณะ 2 มิติ มีความกว้างและความยาว ไม่มีความหนาและความลึก รูปร่างสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

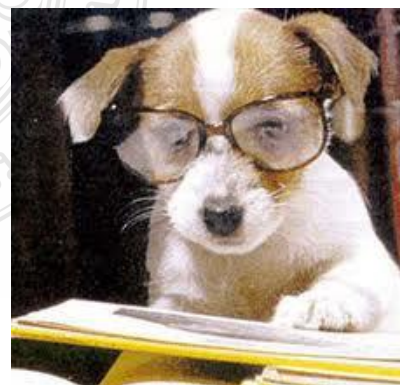
1.1 รูปร่างตามธรรมชาติ (Nature Shape) หมายถึงรูปร่างที่เกิดขึ้นเองในธรรมชาติที่เราได้พบเห็นกันอยู่ทุกวัน เช่น คน สัตว์ พืช เป็นต้น

1.2 รูปร่างเรขาคณิต (Geo-metrical Shape) หมายถึงรูปร่างที่มนุษย์สร้างขึ้น มีโครงสร้างแน่นอน เช่นวงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม เป็นต้น

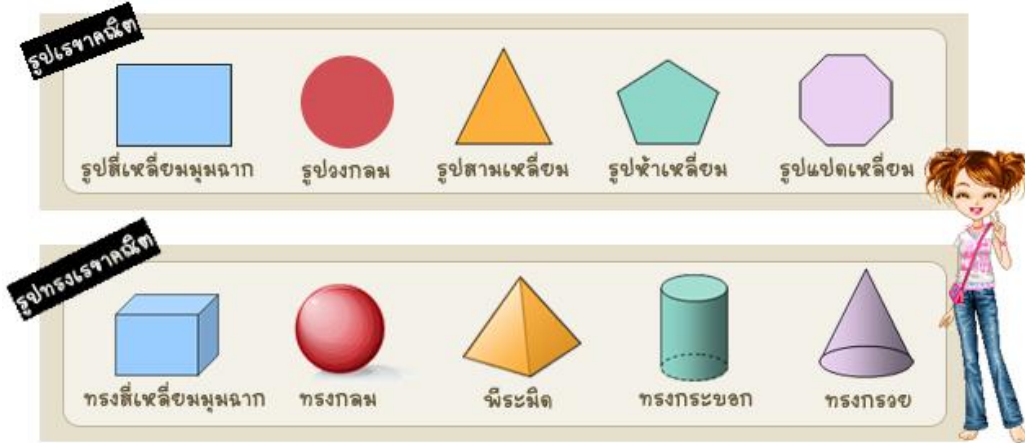
1.3 รูปร่างอิสระ (Free Shape) หรือที่เรียกอีกอย่างหนึ่งว่า รูปร่างนามธรรม (Abstract Shape) หมายถึงรูปร่างที่ถูกเปลี่ยนแปลงให้ง่ายขึ้น หรือตัดทอนให้คิดเพี้ยนไปจากความจริง อาจจะขยายขึ้น ตัดทอน ตัดแปลง แต่ยังคงเค้าโครงเดิมได้

2. รูปทรง (Form) หมายถึง ลักษณะของวัตถุที่เรามองเห็นเป็น 3 มิติ คือมีความกว้าง ความยาว ความสูง หรือความลึก เส้นรอบนอกของวัตถุที่เรามองเห็นคือ รูปร่าง และเราเห็นรูปทรงได้จากความลึกของเส้น สี แสง และเงา ถ้าวัตถุนั้นมีปริมาตรเราจะเห็นเป็นรูป 3 มิติ รูปทรงสามารถแบ่งได้เป็น 3 ประเภท

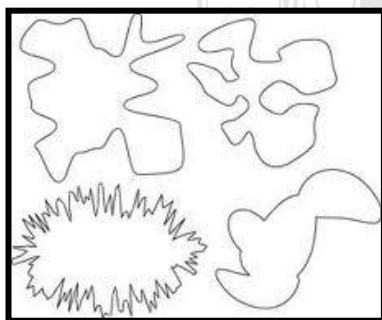
1. รูปทรงธรรมชาติ ได้แก่ รูปทรงของคน สัตว์ ต้นไม้ดอกไม้ ภูเขา เป็นต้น



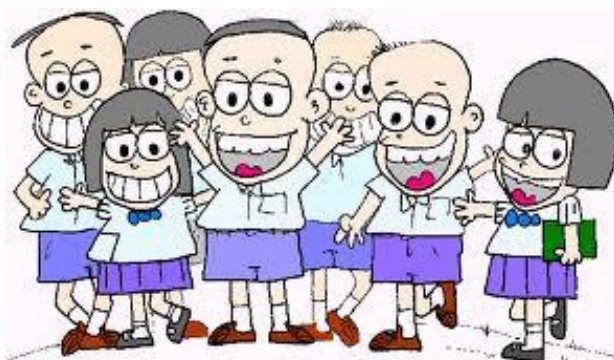
2. รูปทรงเรขาคณิต เช่น รูปทรงกลม ทรงสามเหลี่ยม ทรงกระบอก เป็นต้น ให้ความรู้สึกมีปริมาตร ความหนาแน่น มีมวลสาร ที่เกิดจากการใช้ค่าน้ำหนัก หรือการจัดองค์ประกอบของรูปทรงหลายรูปรวมกัน



3. รูปทรงอิสระ รูปทรงที่เกิดขึ้นตามความต้องการของผู้สร้างสรรค์ ให้ความรู้สึกที่เป็นเสรี ไม่มีโครงสร้างที่แน่นอนของตัวเอง เป็นไปตามอิทธิพลของสิ่งแวดล้อม เช่น รูปร่างของหยดน้ำ เมฆ และควัน เป็นต้น



ตั้งใจนะหนูๆ



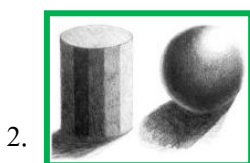
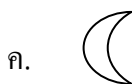
แบบทดสอบที่ 1

เรื่องวาดภาพสร้างสรรค์

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว



จากภาพถ้าต้องการสื่อว่าเป็นเวลากลางวันควรเติมข้อใด



จากภาพถ้าด้านบนเป็นทิศเหนือ แสดงว่าแสงมาจากทางทิศใด

ก. ทิศเหนือ

ข. ทิศตะวันออก

ค. ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ

ง. ทิศตะวันตก

เฉียงเหนือ

3. เงามที่มีลักษณะวงกลมที่ด้านบน และวงกลมด้านในมีรูแสงลอดผ่าน มีลักษณะคล้ายเงาของสิ่งใด

ก. ลูกฟุตบอล

ข. พัดลม

ค. แผ่นซีดี

ง. ผลส้ม

4. ภาพวงกลมเป็นภาพร่างของสิ่งใด

ก. โต๊ะ

ข. ช้อน

ค. จาน

ง. เสื่อ

5. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก เกิดจากภาพใดรวมกัน

ก. วงกลม+สี่เหลี่ยม ข. วงกลม+วงกลม ค. สี่เหลี่ยม+สี่เหลี่ยม ง. สี่เหลี่ยม+สามเหลี่ยม

6. การวาดภาพคลื่นควรใช้เส้นลักษณะใด

ก. เส้นตรง

ข. เส้นโค้ง

ค. เส้นประ

ง. เส้นเฉียง

7. การวาดภาพแมลงเต่าทองไม่ใช่เส้นหรือภาพลักษณะใดบ้าง

ก. เส้นซิกแซก

ข. เส้นโค้ง

ค. เส้นตรง

ง. ภาพวงกลม

8. ภาพใดต่อไปนี้เป็นรูปทรงเรขาคณิต

ก. แท่งพีระมิด

ข. ก้อนหิน

ค. แว่นตา

ง. ใบไม้

9. ข้อใดเป็นวัสดุธรรมชาติ

ก. ดินน้ำมัน

ข. ดินเหนียว

ค. ดินกระดาษ

ง. ดินญี่ปุ่น

10. ป้ายจราจรเป็นรูปแบบใด

ก. รูปอิสระ

ข. รูปธรรมชาติ

ค. รูปบิดเบี้ยว

ง. รูปสัญลักษณ์



เรื่อง สีสีนงานศิลปะ



จัดทำโดย

เบญจมาศ

สุภาวดี



คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมที่ 2

กิจกรรมสีสันทันงานศิลป์ เวลา 4 ชั่วโมง

แนวคิด

กิจกรรมการวาดภาพระบายสีเป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ส่งเสริมให้นักเรียน
มีจินตนาการและเกิดความคิดสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมาย

1. ส่งเสริมความคิดอิสระ
2. ส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก
3. ส่งเสริมการสร้างสรรค์ผลงานด้วยการทดลองสีเทคนิคต่างๆ การเลือกใช้สี
ตามความรู้สึก
4. ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ

เนื้อหา

การสร้างผลงานศิลปะด้วยการวาดภาพระบายสีด้วยการทดลองสีด้วยเทคนิคต่างๆ
การเลือกใช้สีตามความรู้สึก ตามจินตนาการ

กิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 สีสันทันกับความรู้สึก

กิจกรรมที่ 2 สีกับงานศิลปะ

การนำไปใช้

1. ก่อนนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้ครูต้องศึกษารายละเอียดของแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ
2. จัดเตรียมอุปกรณ์และสื่อการสอนให้พร้อม

แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่องสีสันทันงานศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 2.1 สีสันทับความรู้สึก เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตรประจำวัน

สาระสำคัญ

ความสัมพันธ์ของสีต่างๆที่อยู่รอบๆตัวเราที่มีมากมายหลากหลายสีสันทัน มีอิทธิพลต่อจิตใจของมนุษย์ การเลือกใช้สี ทำให้รู้เกิดความรู้สึก เช่น สดชื่น ร่าเริง เศร้า ลึกลับ ก็เป็นไปได้ตามสีที่มองเห็น สีสามารถบ่งบอกถึงความรู้สึกได้ เมื่อจะเลือกใช้สีอะไร ก็จำเป็นต้องศึกษาถึงความรู้สึกหรืออิทธิพลของสีนั้นก่อนซึ่งแบ่งออกได้เป็น

2 กลุ่มคือ วรรณะสีร้อนหรือสีอุ่น กับ วรรณะสีเย็น

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของวรรณะสีร้อนหรือสีอุ่นได้
2. ระบุสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกร้อนได้
3. นักเรียนสามารถอธิบายความหมายของวรรณะสีเย็นได้
4. ระบุสีที่ทำให้เกิดความรู้สึกเย็นได้
5. นักเรียนสามารถอธิบายความรู้สึกกับการใช้สีได้
6. นักเรียนสามารถจัดองค์ประกอบในภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1.วรรณะสีร้อนหรือสีอุ่น คือ กลุ่มสีที่ทำให้ความรู้สึกร้อนและอบอุ่น ได้แก่ สีเหลือง สีส้ม เหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง สีม่วง

2. วรรณะสีเย็น คือ กลุ่มสีที่ทำให้ความรู้สึกเย็น สบายตา ได้แก่ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง

3. สีกับความรู้สึก

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูตั้งคำถามนักเรียนเรื่องสีที่นักเรียนชอบและการแทนความรู้สึกของสีต่างๆ

2. นักเรียนระบายสีตามประเภทของสีโทนร้อนและเย็นพร้อมเขียนบอกความรู้สึกจากสีต่างๆ

3. ให้นักเรียนออกแบบหน้าตุ๊กตาที่หลากหลายโดยให้นักเรียนแต่ละคนออกแบบหน้าตุ๊กตาที่สื่อถึงจากความรู้สึกต่างๆลงในกระดาษพร้อมทั้งเลือกลงสีแทนความรู้สึกนั้นๆ นำเสนอผลงานของตนเอง

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่างรูปภาพโทนวรรณะสีร้อนหรือสีอุ่นและวรรณะสีเย็น
2. ใบงาน เรื่อง สีกับความรู้สึก
3. ใบความรู้ เรื่อง สีกับความรู้สึก
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สี ชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 ความรู้
- 1.2 การตอบคำถาม
- 1.3 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

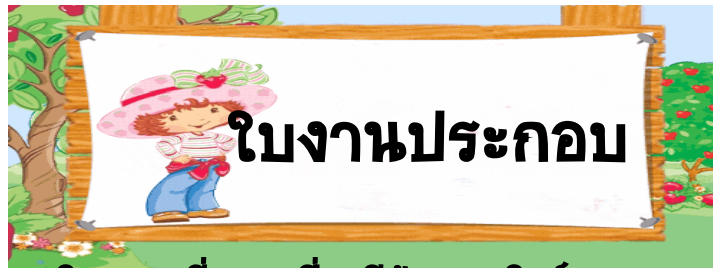
- 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
- 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

- 3.2 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ
 - 3 หมายถึง ดี
 - 2 หมายถึง พอใช้
 - 1 หมายถึง ปรับปรุง



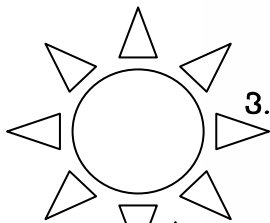
ชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่องสีผลงานศิลปะ

กิจกรรมย่อยที่ 2.1 สีกับความรูสึก

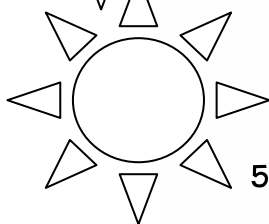
คำชี้แจง

นักเรียนระบายสีด้วยกลุ่มวรรณะสีร้อนได้แก่ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง สีม่วง และกลุ่มวรรณะสีเย็น ได้แก่ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง ลงในช่องว่างที่กำหนดให้ พร้อมทั้งเขียนชื่อสีและอธิบายว่าสีนั้นให้ความรูสึกอย่างไร เช่น สีแดงให้ความรูสึกโกรธแค้น สีฟ้าให้ความรูสึกเย็นสบาย

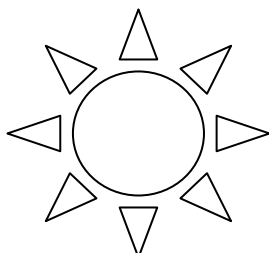
กลุ่มวรรณะสี ร้อนหรืออุ่น



3. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....



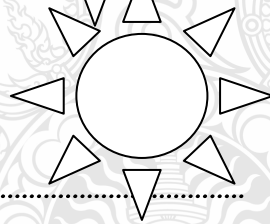
5. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....



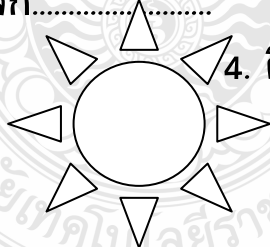
7. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....



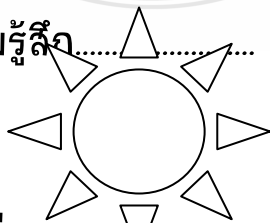
1. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....



2. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....

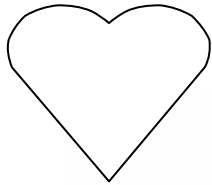


4. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....

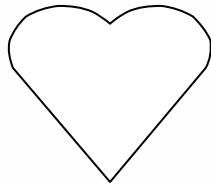


6. คือสี.....
ให้ความรูสึก.....

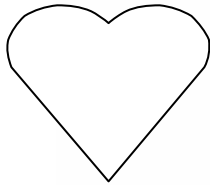
กลุ่มวรรณะ สี่เียน



1. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



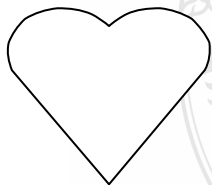
2. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



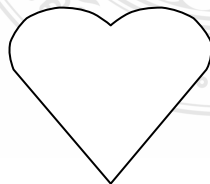
3. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



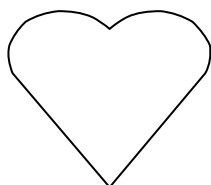
4. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



5. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



6. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



7. คือสี่.....
ให้ความรู้สี่ก.....



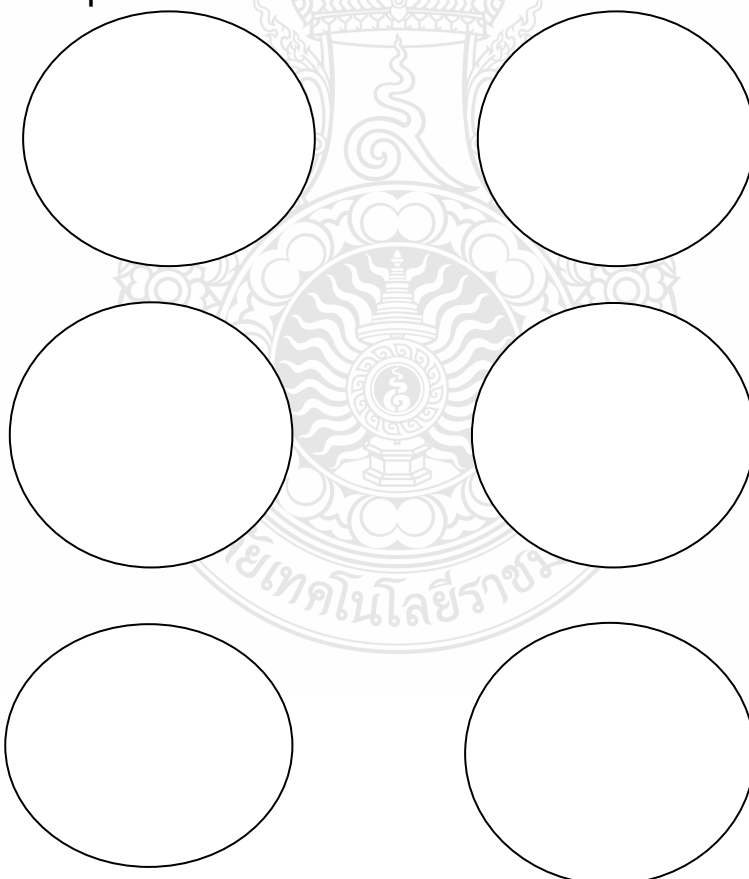


ชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่องสีสังงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 2.1 สีสังกับความรูสึก

คำชี้แจง

ให้นักเรียนออกแบบหน้าตักตาที่หลากหลายโดยให้นักเรียนแต่ละคนออกแบบหน้าตักตาที่สื่อถึงความรูสึกต่างๆลงในกระดาษ พร้อมทั้งเลือกระบายสีโทนวรรณะสีร้อนและวรรณะสีเย็นแทนความรูสึกนั้นๆ



ชื่อ-นามสกุล.....ชั้น.....

ใบความรู้ ชุดกิจกรรมที่ 2 สีงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 2.1 สีกับความรูสึก

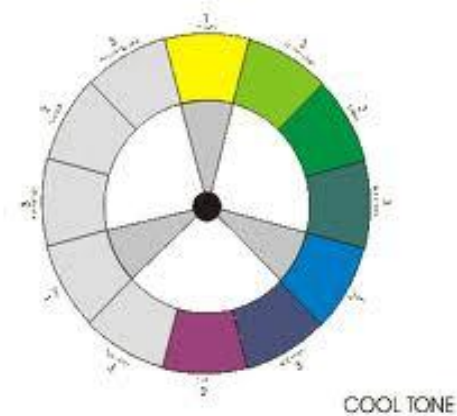
สีกับความรูสึก

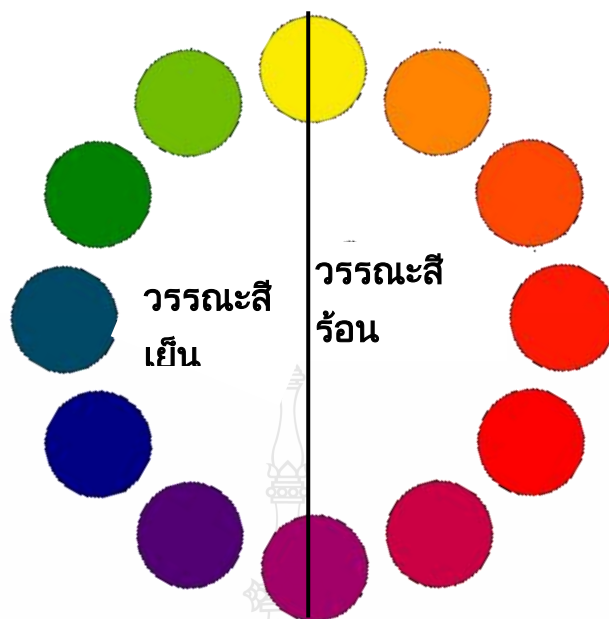
1. วรรณะสีร้อนหรืออุ่น คือ กลุ่มสีที่ทำให้ความรู้สึกร้อนและอบอุ่น ได้แก่ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง

สีแดง สีม่วงแดง สีม่วง



3. วรรณะสีเย็น คือ กลุ่มสีที่ทำให้ความรู้สึกเย็นสบายตา ได้แก่ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีนํ้าเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง





วงจรรวรรณะสีร้อนหรืออุ่นและเย็น

3. สีกับความรู้สึก

3.1 สีเหลือง ให้ความรู้สึกแจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น ชีวิตใหม่ ความสด ใหม่ ความสุขสว่าง การแผ่กระจาย อำนาจบารมี



3.2 สีส้ม ให้ความรู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา อบอุ่น ความลึก
 คะนอง การปลดปล่อย ความเปรี้ยว การระวัง



3.3 สีแดง ให้ความรู้สึกร้อน รุนแรง กระตุ้น ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง
 ความอุดมสมบูรณ์ ความมั่งคั่ง ความรัก ความสำคัญ อันตราย



3.4 สีม่วง ให้ความรู้สึกมีเสน่ห์ น่าติดตาม เร็นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ มีพลังแฝงอยู่
 ความรัก ความเศร้า ความผิดหวัง ความสงบ ความสูงศักดิ์



3.5 สีเขียว ให้ความรู้สึกสงบ เยือก ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย
ธรรมชาติ ความปลอดภัย ปกติ ความสุข ความสุขุม เยือกเย็น



3.6 สีน้ำเงิน ให้ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เคร่งขรึม เอาการเอางาน ละเอียด
รอบคอบ สง่างาม มีศักดิ์ศรี สูงศักดิ์ เป็นระเบียบถ่อมตน



3.7 สีฟ้า ให้ความรู้สึกปลอดโปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย ความสว่าง ลม
หายใจ ความเป็นอิสระเสรีภาพ การช่วยเหลือ แบ่งปัน



3.8 สีขาว ให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบาบาง อ่อนโยน เปิดเผย การเกิด ความรัก ความหวัง ความจริง ความเมตตา ความศรัทธา ความดีงาม สีความรู้สึก มีด สกปรก ลึก



3.9 สีชมพู ให้ความรู้สึกอบอุ่น อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ วยรุ่น หนุ่มสาว ความน่ารัก ความสดใส



3.10 สีเทา ให้ความรู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความชรา ความสงบ ความเงียบ สุขุม ถ่อมตน



แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่องสีสันทันงานศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 2.2 สีกับงานศิลปะ เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้/ผลการเรียนรู้ที่คาดหวัง

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

สี คือทัศนธาตุอย่างหนึ่งที่เป็นองค์ประกอบสำคัญของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบสำคัญอย่างหนึ่งของงานศิลปะ และเป็นองค์ประกอบที่มีอิทธิพลต่อ ความรู้สึก อารมณ์ และจิตใจ ได้มากกว่าองค์ประกอบอื่น ๆ ในชีวิตของมนุษย์มีความเกี่ยวข้องกับสัมพันธ์กับสีต่าง ๆ อย่างแยกไม่ออก โดยที่สีจะให้ประโยชน์ในด้านต่าง ๆ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถจำแนกสีที่เป็นแม่สีหรือสีขั้นที่ 1 ได้ถูกต้อง
2. นักเรียนสามารถแยกสีที่อยู่ในวรรณะของสีได้ถูกต้องครบถ้วน

สาระการเรียนรู้

1. ความรู้เกี่ยวกับสี

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูแบ่งนักเรียนเป็นกลุ่ม โดยแบ่งตามแถวโต๊ะของนักเรียน ครูพานักเรียนเล่นเกม เรื่องของสี โดยครูเตรียมกระดาษสีต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้องกับทฤษฎีสี เช่น สีแดง สีเหลือง สีน้ำเงิน สีเขียว สีส้ม สีม่วง เป็นต้น กระดาษสีแต่ละชิ้นมีขนาด 20 x 20 เซนติเมตร ด้านหลังติดเทปกาวสองหน้าสำหรับติดบนกระดาน วิธีการเล่นครูอธิบายให้นักเรียนฟังแล้วให้นักเรียนแข่งขันกัน

- วิธีที่ 1 ครูให้นักเรียนแข่งกันนำกระดาษสีที่จัดว่าเป็นแม่สีให้นำมาติดไว้บนกระดานให้ถูกต้อง

- วิธีที่ 2 ครูให้นักเรียนนำกระดาษสีที่นักเรียนคิดว่าเมื่อผสมกันแล้วได้สีตามที่ครูกำหนด เช่น ครูตั้งคำถามว่า “สีแดงผสมกับสีเหลืองได้สีอะไร” นักเรียนแข่งขันกันนำกระดาษสีที่คิดว่าเป็นสีที่ผสมแล้วไปติดบนกระดาน “สีแดงผสมสีน้ำเงินได้สีอะไร” “สีเหลืองผสมสีน้ำเงินได้สีอะไร” และให้นักเรียนแข่งขันกันตามลำดับ

2. นักเรียนดูภาพวาดระบายสีที่ครูนำมาเป็นตัวอย่างในลักษณะต่าง ๆ และร่วมกันแสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับสีต่าง ๆ ของภาพวาดเหล่านั้น

3. นักเรียนวาดภาพรูปทรงอิสระซ้อนกัน แล้วฝึกระบายสีลงในช่องที่เกิดขึ้น โดยใช้ชั้นสี หรือ
วรรณะของสีให้สวยงาม

สื่อ อุปกรณ์การเรียนและแหล่งการเรียนรู้

1. ตัวอย่างภาพ
2. ใบความรู้ เรื่องทฤษฎีสี
3. ใบงานปฏิบัติ
4. สีน้ำ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

- 1.1 ความรู้
- 1.2 การตอบคำถาม
- 1.3 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

- 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
- 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

- 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.2 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

- 3 หมายถึง ดี
- 2 หมายถึง พอใช้
- 1 หมายถึง ปรับปรุง



ชุดกิจกรรมที่ 2 เรื่องสีสันทงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 2.2 สีสันทงานศิลป์

คำชี้แจง

ให้นักเรียนวาดภาพรูปทรงอิสระซ้อนกัน แล้วฝึกระบายสีลงในช่องที่เกิดขึ้นโดยใช้ชั้นสี หรือวรรณะของสีให้สวยงาม

ชื่อ.....ชั้น.....เลขที่.....

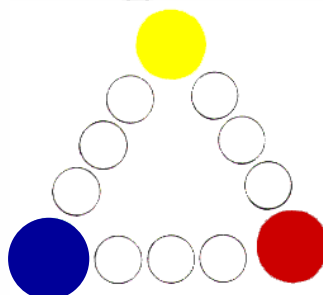
ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ 2 สีงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 2.2 สีกับงานศิลปะ

สี หมายถึง ลักษณะความเข้มของแสงที่กระทบเข้าสู่สายตาให้เห็นเป็นสีต่างๆ

แม่สี ๓ สี (สีขั้นที่ 1) ที่เราเรียกว่าสีขั้นที่ 1 เพราะไม่มีสีอื่นมาผสมแล้วเกิดเป็นสีนี้ได้ตามหลักศิลปะ แต่ทางวิทยาศาสตร์อาจผสมกันได้ ได้แก่ สีแดง สีน้ำเงิน สีเหลือง



สีที่อยู่ในวรรณะสีร้อนหรืออุ่น (warm tone color) ได้แก่ สีเหลือง สีส้มเหลือง สีส้ม สีส้มแดง สีแดง สีม่วงแดง สีม่วง



สีที่อยู่ในวรรณะสีเย็น (cool tone color) ได้แก่ สีเหลือง สีเขียวเหลือง สีเขียว สีเขียวน้ำเงิน สีน้ำเงิน สีม่วงน้ำเงิน สีม่วง



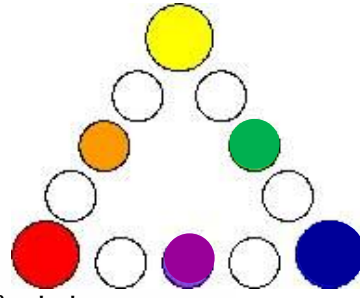
ข้อควรจำ สีเหลืองและสีม่วงอยู่ได้ทั้งสอง

สีชั้นที่ 2 เกิดจากแม่สีหรือสีชั้นที่ 1 ผสมกันเท่านั้น แล้วก็มีได้แค่ 3 สี ได้แก่

สีแดงผสมกับสีเหลือง จะได้สี ส้ม

สีแดงผสมสีน้ำเงิน จะได้สี ม่วง

สีเหลืองผสมสีน้ำเงิน จะได้สี เขียว



สีชั้นที่ 3 ได้แก่ นำสีชั้น 1 กับ 2 ผสมกัน จะเกิดสีใหม่ เช่น

ส้ม + เหลือง = ส้มเหลือง (Yellow Orange)

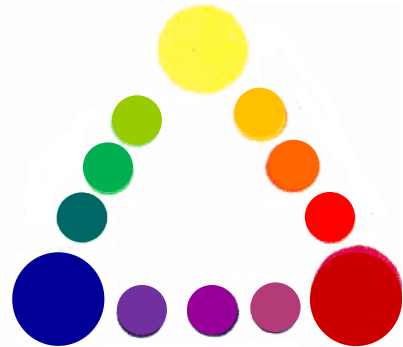
ส้ม + แดง = สีส้มแดง (Red Orange)

ม่วง + แดง = ม่วงแดง (Red Violet)

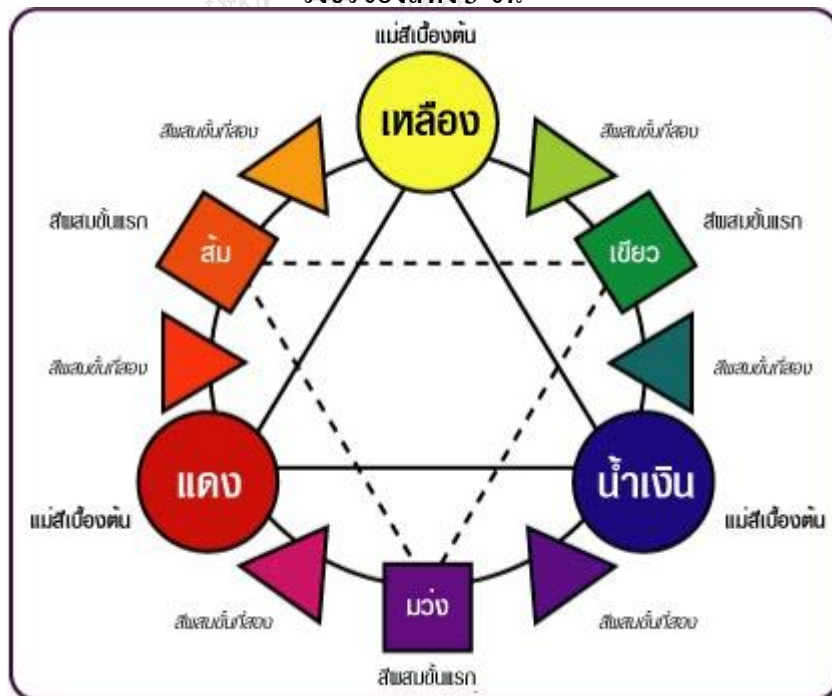
ม่วง + น้ำเงิน = ม่วงน้ำเงิน (Blue Violet)

เขียว + น้ำเงิน = เขียวน้ำเงิน (Blue Green)

เขียว + เหลือง = เขียวเหลือง (Yellow Green)



วงจรของสีทั้ง 3 ชั้น



สรุป วงจรสีมีสี 12 สี ความจริงสามารถสร้างได้มากกว่านี้ แต่ชื่อสีมีแค่ 12 สี เช่น จากเหลืองค่อยๆผสมน้ำเงินทีละนิดได้อีกเป็น 10 สี แต่มีชื่อแค่ 12 สี

สี่ ทำให้เกิดอารมณ์ความรู้สึก

สี่เหลือง

สี่ส้ม

สี่แดง

สี่ม่วง

สี่เขียว

สีน้ำเงิน

สีฟ้า

สีขาว

สีชมพู


สีเทา

- แจ่มใส ความสดใส ความร่าเริง ความเบิกบานสดชื่น
- รู้สึกร้อน ความอบอุ่น ความสดใส มีชีวิตชีวา สดชื่น
- รุนแรง กระตุน ทำท่าย เคลื่อนไหว ตื่นเต้น เร้าใจ มีพลัง
- เร้นลับ ซ่อนเร้น มีอำนาจ ความเศร้า ความผิดหวัง
- สงบ เงียบ ร่มรื่น ร่มเย็น การพักผ่อน การผ่อนคลาย
- ความรู้สึกสงบ สุขุม สุภาพ หนักแน่น เครื่องขรึม
- ปลอดภัย โปร่งโล่ง กว้าง เบา โปร่งใส สะอาด ปลอดภัย
- บริสุทธิ์ สะอาด สดใส เบบาง อ่อนโยน เปิดเผย
- อ่อนโยน นุ่มนวล อ่อนหวาน ความรัก เอาใจใส่ ้วยรุ่น
- รู้สึกเศร้า อาลัย ท้อแท้ ความลึกลับ ความหดหู่ ความสงบ



แบบทดสอบที่ 2
เรื่อง สีสังงานศิลป์

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

- ภาพพระอาทิตย์ตกดินควรใช้สีลักษณะใดที่จะทำให้รู้สึกอบอุ่น
ก.สีร้อน ข.สีเขียว ค.สีน้ำตาล ง.สีดำ
- สีใดให้ความรู้สึกหนักแน่น
ก.สีม่วง ข.สีแดง ค.สีน้ำเงิน ง.สีเขียว
- ถ้าต้องการระบายสีใบไม้ที่ร่วงหล่นให้มีความรู้สึกแห้งแล้งควรใช้สีอะไร
ก.สีน้ำเงิน ข.สีม่วง ค.สีน้ำตาล ง.สีเหลือง
- ถ้าต้องการระบายสีภาพป่าไม้ให้รู้สึกร่มเย็นเป็นธรรมชาติ ควรใช้สีอะไร
ก.สีส้ม ข.สีแดง ค.สีเขียว ง.สีม่วง
- ถ้าต้องการระบายสีดอกกุหลาบเพื่อให้มีความรู้สึกบริสุทธิ์ ดึงงาม ควรใช้สีอะไร
ก.สีขาว ข.สีดำ ค.สีแดง ง.สีส้ม
-  จากภาพให้ความรู้สึกอย่างไร
ก.ลึกลับ ข.บริสุทธิ์ ค.สนุกสนาน ง.ผ่อนคลาย
- ควรแต่งกายสีอะไร เพื่อแสดงถึงความเสียใจ ความเศร้า
ก.สีดำ ข.สีเหลือง ค.สีม่วง ง.สีฟ้า
- สีใดต่อไปนี้เป็นสีของดอกอัญชัน
ก.สีน้ำเงิน ข.สีแดง ค.สีขาว ง.สีเหลือง



9. จากภาพให้ความรู้สึกอย่างไร

ก. ความรัก เอาใจใส่ ข. เศร้า อาลัย ค. มีพลัง อำนาจ ง. รุนแรง อันตราย



10. จากภาพให้ความรู้สึกอย่างไร

ก. เป็นระเบียบ ถ่อมตน ข. เศร้า อาลัย ค. มีพลัง อำนาจ ง. ความรัก เอาใจใส่





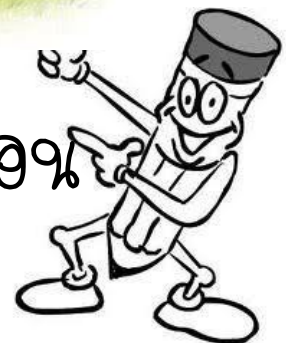
เรื่องผสมผสานงานศิลปะ



จัดทำโดย

เบญจมาศ

สุภาภรณ์



คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมที่ 3

กิจกรรมผสมผสานงานศิลปะ เวลา 6 ชั่วโมง

แนวคิด

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการพิมพ์ภาพ การปะติด จากวัสดุต่างๆ เป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการประยุกต์ใช้วัสดุต่างๆ นำมาสร้างสรรค์ผลงานและเกิดความคิดสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมาย

1. ส่งเสริมความคิดอิสระ และความคิดสร้างสรรค์
2. ส่งเสริมความมั่นใจ กล้าคิด กล้าแสดงออก
3. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการประยุกต์ใช้วัสดุต่างๆ นำมาสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามแนวคิดของตนเอง

เนื้อหา

การสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการพิมพ์ภาพ การสร้างภาพปะติดจากวัสดุต่างๆ

กิจกรรม

กิจกรรมที่ 1.1 ภาพพิมพ์พาเพลิน

กิจกรรมที่ 1.2 สร้างภาพปะติด

กิจกรรมที่ 1.3 สร้างสรรค์เทคนิคผสม

การนำไปใช้

1. ก่อนนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้ครูต้องศึกษารายละเอียดของแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ
2. จัดเตรียมอุปกรณ์และสื่อการสอนให้พร้อม

แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผสานงานศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 3.1 ภาพพิมพ์พาเพลิน เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

การพิมพ์ภาพเป็นการฝึกใช้ความคิดสร้างสรรค์และใช้เวลาว่างให้เป็นประโยชน์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถเลือกใช้วัสดุในการพิมพ์ภาพได้
2. นักเรียนสามารถพิมพ์ภาพจากกระดาษได้
3. นักเรียนสามารถบอกประโยชน์ของการพิมพ์ภาพได้

สาระการเรียนรู้

การพิมพ์ภาพ

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูนำการพิมพ์ภาพมาให้ให้นักเรียนดู แล้วร่วมสนทนาถึงวิธีการทำและอุปกรณ์ที่ใช้ในการพิมพ์ภาพ
2. ให้นักเรียนศึกษาใบความรู้ แล้วร่วมกันอภิปรายในการพิมพ์ภาพ แล้วทำใบงานที่ 1
3. ให้นักเรียนพิมพ์ภาพตามความสนใจโดยเลือกวัสดุจากธรรมชาติบันทึกในใบงานที่ 2
4. ครูและนักเรียนร่วมกันสรุปถึงประโยชน์ของการพิมพ์ภาพนำผลงานมาจัดป้ายนิเทศ

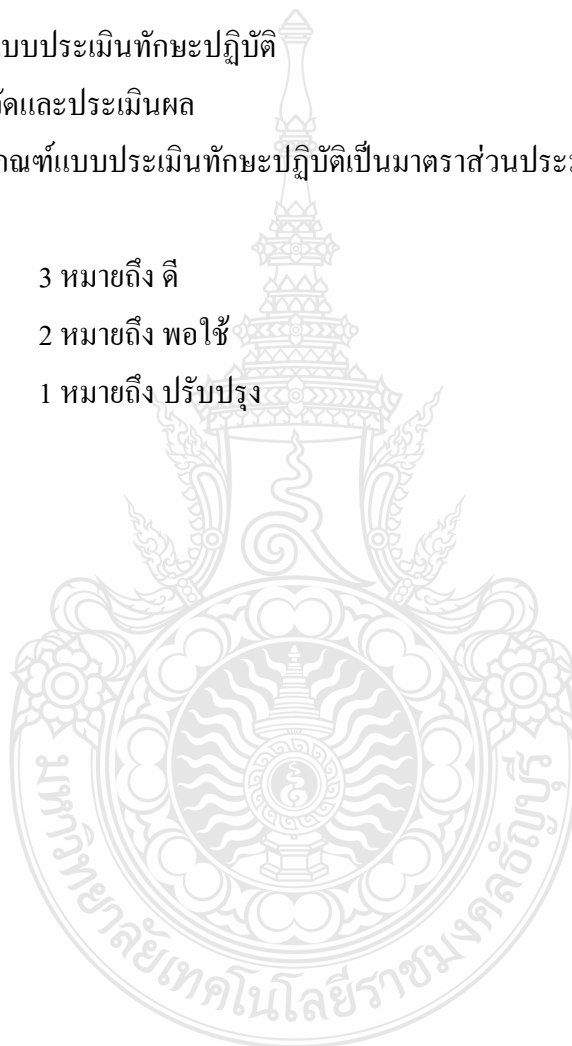
สื่อ/แหล่งการเรียนรู้

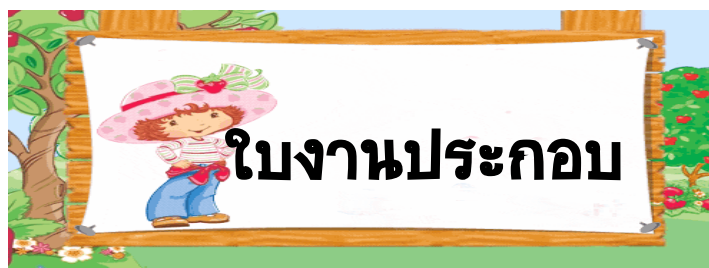
1. ใบงานที่ 1
2. ใบงานที่ 2
3. ใบงานที่ 3
4. ใบความรู้
5. รูปภาพการพิมพ์ภาพ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล
 - 1.1 ความรู้

- 1.1.1 การตอบคำถาม
- 1.1.2 การปฏิบัติงาน
- 1.2 ทักษะกระบวนการ
 - 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ
- 2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล
 - 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ
- 3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล
 - 3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ
 - 3 หมายถึง ดี
 - 2 หมายถึง พอใช้
 - 1 หมายถึง ปรับปรุง





ชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผลงานงานศิลป์

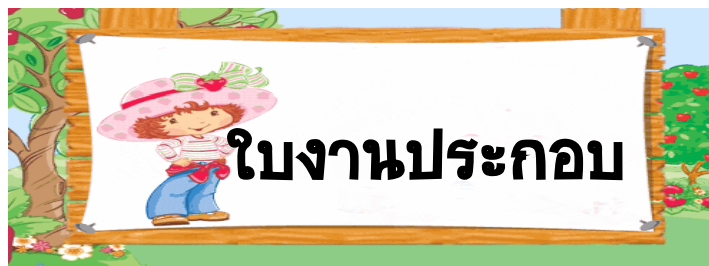
กิจกรรมย่อยที่ 3.1 ภาพพิมพ์พาเพลิน

คำชี้แจง

นักเรียนแบ่งกลุ่ม 3 คน หัววัสดุที่นำมาใช้เป็นแม่พิมพ์ทั้งที่เป็นวัสดุธรรมชาติและวัสดุสังเคราะห์ แล้วทดลองพิมพ์เพื่อดูลวดลายบันทึกผลลงในตาราง

ชื่อวัสดุ	ประเภทวัสดุ		ลวดลายจากการพิมพ์
	ธรรมชาติ	สังเคราะห์	

ชื่อ.....นามสกุลเลขที่.....



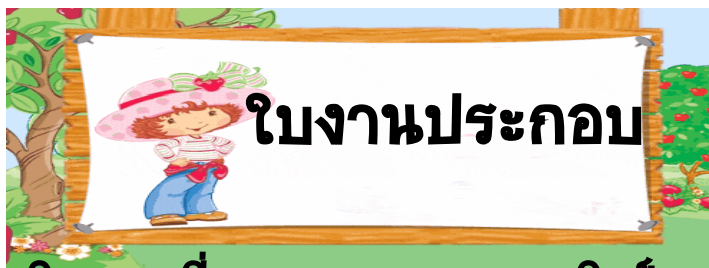
ชุดกิจกรรมที่ 3 ผลงานงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 3.1 ภาพพิมพ์พาเพลิน

คำชี้แจง

พิมพ์ภาพโดยใช้วัสดุธรรมชาติ 1 ภาพ ลงในกระดาษวาดเขียน
แล้วนำมาติดลงในกรอบ

ชื่อ.....นามสกุลเลขที่.....



ชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผลงานงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 3.1 ภาพพิมพ์พาเพลิน

คำชี้แจง

พิมพ์ภาพโดยใช้วัสดุสังเคราะห์ 1 ภาพ ลงในกระดาษวาดเขียน แล้วนำมา
ติดลงในกรอบ

ชื่อ.....นามสกุลเลขที่.....

ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ ผสมผสานงานศิลปะ

กิจกรรมย่อยที่ 3.1 ภาพพิมพ์พาเพลิน

1. ความหมายของภาพพิมพ์

ภาพพิมพ์ หมายถึง ร่องรอยหรือลวดลายที่เกิดขึ้นจากการประทับรอยจากการทาหรือกลิ้งสี โดยวัสดุที่เป็นแม่พิมพ์ แล้วไปกดทับให้เกิดเป็นรอยบนกระดาษรองรับ ซึ่งกระบวนการนี้เรียกว่า “การพิมพ์” ลวดลายที่เกิดขึ้นสามารถพิมพ์ซ้ำได้หลายครั้ง จนกว่าแม่พิมพ์แปรรูปหรือสึก ยกเว้นภาพพิมพ์บางประเภทสามารถสร้างได้เพียงครั้งเดียว เช่น ภาพพิมพ์หินเดียว



2. วัสดุอุปกรณ์ที่ใช้ในงานภาพพิมพ์

2.1 สีน้ำมัน เป็นสีที่ใช้กับงานภาพพิมพ์โดยเฉพาะ จะล้างออกยากกว่าสีชนิดอื่น แห้งช้า ต้องใช้น้ำมันก๊าดในการทำความสะอาดอุปกรณ์ต่าง ๆ เช่น ลูกกลิ้ง กระจก เหมาะสำหรับงานประเภทภาพพิมพ์ แกะไม้ แกะยาง หรือ

ภาพพิมพ์กระดาษแข็ง

2.2 กระดาษแข็ง ใช้สำหรับงานแม่พิมพ์กระดาษ เช่น ตัดกระดาษเป็นรูปต่าง ๆ แล้วนำมากลิ้งสี เพื่อให้พิมพ์ให้เกิดเป็นภาพ

2.3 ช้อน ใช้ช่วยเกลี่ยสีด้านหลังกระดาษให้กระดาษดูดซับสีได้มากขึ้นและทั่วถึง มักใช้กับแม่พิมพ์แกะไม้

2.4 กระเบื้องยางหรือไม้อัด ใช้เป็นแม่พิมพ์ลายนูน อาจจะใช้ยึกสำหรับนักเรียน เราจะใช้วัสดุธรรมชาติมาเป็นแม่พิมพ์แทนได้

2.5 กาวลาเท็กซ์ ใช้สร้างลวดลายเพื่อปิดพื้นที่ของกระดาษไม่ให้ถูกสี เช่น แม่พิมพ์จากกาวลาเท็กซ์

2.6 คัตเตอร์ ใช้ในการสร้างแม่พิมพ์ เช่น แม่พิมพ์กระดาษหรือแม่พิมพ์ลวด

2.7 อุปกรณ์แกะไม้ ใช้สำหรับแกะไม้หรือกระเบื้องยาง อาจยังไม่เหมาะสำหรับนักเรียนระดับประถม อาจนำมาใช้ในการแกะแม่พิมพ์จากวัสดุธรรมชาติแทน

2.8 วัสดุธรรมชาติ เช่น มันฝรั่ง ฟักทอง หัวผักกาด ใช้แกะเป็นแม่พิมพ์

2.9 กระดาษ 100 ปอนด์ หรือ กระดาษที่ใช้รองการพิมพ์ นิยมใช้กระดาษ 100 ปอนด์เพราะมีคุณสมบัติ ดูดซับสีได้ดี

2.10 ลูกกลิ้ง ใช้กลิ้งสีเพื่อผสมสีลงบนแม่พิมพ์ให้เรียบเนียนสม่ำเสมอ มักใช้ลูกกลิ้งในงานจากแม่พิมพ์ไม้ แม่พิมพ์ยาง และแม่พิมพ์กระดาษ

3. ประเภทของภาพพิมพ์

3.1 ภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์ลายนูน เช่น การพิมพ์ด้วยแม่พิมพ์แกะไม้ แกะกระเบื้องยางแกะมันฝรั่งที่เป็นร่องหรือส่วนที่นูนเรียกว่า “แม่พิมพ์ลายนูน” เพราะเวลาสร้างเราจะแกะส่วนที่ไม่ต้องการออก ให้เหลือพื้นที่ราบ ในส่วนที่ต้องการให้ติดหมึกพิมพ์ เมื่อพิมพ์ออกมาจะเหลือเส้นจากหมึกพิมพ์เป็นเนื้อที่ของไม้ที่ไม่ได้แกะ ส่วนที่เราตั้งใจแกะออกจะเป็นสีขาว เครื่องมือที่ใช้แกะ คือ ใบมีดที่เรียกว่า “สิ่ว”



3.2 ภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์ร่องลึก เช่น แม่พิมพ์โลหะ จะใช้แผ่นโลหะ เช่น แผ่นทองแดง แผ่นสังกะสีมาทำให้เกิดร่องรอย เช่น การขูด การกัดกรด แกะลาย และนำหมึกไปอัดลงบนร่องรอยที่ขูด หรือกัดกรด เมื่อพิมพ์ออกมาจะปรากฏเป็นเนื้อที่ร่องลึกลงไปของแม่พิมพ์



3.3 ภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์พื้นราบ เช่น แม่พิมพ์หิน ภาพพิมพ์ชนิดนี้เราไม่ใช้วิธีใดเลยในการทำให้แม่พิมพ์เป็นร่องรอยหรือเป็นเส้น หินที่ใช้พิมพ์จะมีพื้นราบ หรือหน้าเรียบ วิธีการจะใช้แผ่นหินมาวาดตัวชอล์กไขมัน จากนั้นเอาน้ำชโลมให้หน้าหินเปียก แล้วกลิ้งหมึกไขมันลงไป หมึกไขมันจากลูกกลิ้งจะไปติดกับหมึกชอล์กไขมันบนแผ่นหิน แต่จะไม่ติดกับหมึกหินส่วนอื่น เพราะมีน้ำกั้นไว้ จากนั้นจึงใช้กระดาษวางทับแล้วทำเครื่องพิมพ์

3.4 ภาพพิมพ์จากแม่พิมพ์ลายฉลุ เป็นการฉลุแม่พิมพ์หรือใช้วัสดุบางอย่างกันสีไม่ให้สีผ่าน เช่น การเจาะ กระดาษ การพิมพ์แผ่นตะแกรงไหม หรือซิลค์สกรีน

4. องค์ประกอบของการพิมพ์ภาพ

4.1 แม่พิมพ์ หมายถึง ตัวแบบที่ทำให้เกิดภาพ เช่น ม้วนฝรั่ง กระดาษ แผ่นไม้ แผ่นโลหะ

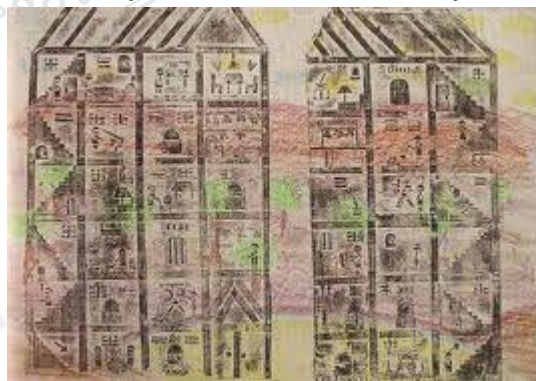
4.2 สีที่ใช้พิมพ์ เช่น สีน้ำมัน สีโปสเตอร์ สีน้ำ หมึกพิมพ์

4.3 พื้นรองรับการพิมพ์ เช่น กระดาษประเภทต่าง ๆ

4.4 อุปกรณ์ที่ใช้ในการพิมพ์ เช่น กระจก ลูกกลิ้ง ใบมีด

5. เทคนิคและวิธีการพิมพ์ภาพ

5.1 ภาพพิมพ์กระดาษแข็ง ใช้กระดาษแข็งต่อเป็นรูปต่าง ๆ ตามที่ต้องการ ใช้ลูกกลิ้งกลิ้งสีแล้วกดประทับลงบนกระดาษ



5.2 ภาพพิมพ์เชือกหรือภาพพิมพ์ดึงเชือก ใช้เชือกจุ่มสีแล้วขูดไปมาบนกระดาษ หรือใช้เส้นด้ายจุ่มสีขูดไปมา บนกระดาษ ใช้กระดาษอีกแผ่นหนึ่งกดทับแล้วดึงหางเชือกออก



5.3 ภาพพิมพ์แกะมันฝรั่ง เราใช้มันฝรั่งเป็นแม่พิมพ์ ตัดส่วนที่ไม่ต้องการออกให้เหลือพื้นราบเฉพาะส่วนที่ให้สีสัน เป็นรูปร่างต่าง ๆ



5.4 แม่พิมพ์ลายฉลุ เราเจาะกระดาษให้เป็นรูปร่างต่าง ๆ เช่น หัวใจ ดอกไม้ปลา เป็นต้น แล้วใช้แปรงสีฟันจุ่มสีสัลดลงไปพื้นที่ที่เจาะสามารถเปลี่ยนสี ผสมสี และจัดวางตำแหน่งได้ตามต้องการ



5.5 ภาพพิมพ์จากวัสดุธรรมชาติ เช่น ใบไม้ ก้านกล้วย กะหล่ำปลี ดอกกะหล่ำ เป็นต้น



5.6 ภาพพิมพ์จากเศษวัสดุต่าง ๆ เช่น ฝาขวดน้ำ กล่องไม้ขีด หลอดด้าย กระดาษลูกฟูก ฟองน้ำ เป็นต้น

5.7 ภาพพิมพ์กาวลาเท็กซ์ ใช้กาวหยอดลงบนกระดาษให้เกิดเป็นลวดลายต่าง ๆ เมื่อกาวแห้ง จึงใช้ลูกกลิ้งกลิ้งสีลงไปบนแม่พิมพ์ส่วนที่นูนของกาวจะติดสี เมื่อกดประทับลงบนกระดาษ จะทำให้เกิดภาพตามลวดลายของกาว

5.8 ภาพพิมพ์แกะไม้ หรือแกะกระเบื้องยาง เราจะใช้เครื่องมือแกะไม้ แกะให้เกิดเป็นภาพใช้ลูกกลิ้งกลิ้งสีแล้วพิมพ์ จะเกิดเป็นภาพต่าง ๆ



แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผสานงานศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 3.2 สร้างภาพปะติด เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

ภาพปะติด คือ การสร้างสรรค์งานศิลปะที่ต้องอาศัยพื้นฐานของการวาดภาพ แทนที่จะวาด ภาพระบายสีเพียงอย่างเดียว กลับใช้วัสดุที่มีรูปร่าง รูปทรง ซึ่งมีสีสันต่างๆปะติดลงไปตามต้องการ จะได้ภาพที่แปลกใหม่ขึ้น เป็นวิธีสร้างสรรค์ผลงานศิลปะที่น่าสนใจอีกวิธีหนึ่ง

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสามารถบอกความหมายและลักษณะของภาพปะติดได้
2. นักเรียนสามารถประยุกต์ใช้ความรู้เรื่องปะติดมาประกอบการวาดภาพระบายสี จัด องค์ประกอบในภาพที่ครูกำหนดให้ได้

สาระการเรียนรู้

1. ภาพปะติดเป็นสื่อผสมแบบ 2มิติ การนำเอาวัสดุที่มีลักษณะ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ กระดาษ ภาพเขียน และวัสดุอื่นๆ มาปะติดลงบนพื้นระนาบให้เกิดเป็นภาพต่างๆขึ้นมาใหม่

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างภาพปะติดด้วยเศษวัสดุสังเคราะห์ จากใบงาน แล้วถามนักเรียนว่า ภาพนี้ทำจากอะไร จากนั้น ครูอธิบายวิธีการสร้างภาพปะติดด้วยเศษวัสดุสังเคราะห์ พร้อมกับสาธิต วิธีการทำตามขั้นตอน
2. ครูและนักเรียนช่วยกันสรุปความรู้เรื่อง การสร้างภาพปะติดด้วยเศษวัสดุสังเคราะห์ เกี่ยวกับ เศษวัสดุสังเคราะห์ที่จะนำมาใช้ในการสร้างภาพปะติดนั้น ควรเป็นวัสดุที่ยึดติดกันได้ไม่เป็น อันตรายต่อการนำมาใช้ เช่น กระดาษ คลิป ฝาขวด เป็นต้น
3. นักเรียนเลือกวัสดุสังเคราะห์ที่ต้องการ มาทดลองวางบนกระดาษวาดเขียน แล้วออกแบบ ให้เป็นภาพที่ต้องการ โดยอาจจะใช้ดินสอร่างเป็นเค้าโครงภาพก่อนก็ได้

4. นำเศษวัสดุที่เลือกไว้มาตากแดดแล้วนำไปติดลงบนกระดาษให้เป็นภาพตามที่ได้ออกแบบไว้และตกแต่งภาพให้สวยงาม

สื่อการเรียนรู้

1. รูปภาพตัวอย่างรูปภาพผลงานปะติด
2. ใบงาน เรื่องปะติดเป็นภาพ
3. ใบความรู้ เรื่อง การปะติด
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.2 การตอบคำถาม

1.1.3 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

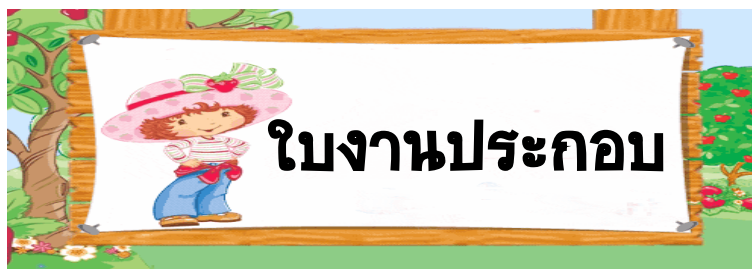
3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง



ชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผสานงานศิลป์
กิจกรรมย่อยที่ 3.2 สร้างภาพปะติด

คำชี้แจง

ให้นักเรียนเลือกสร้างสรรค์ภาพปะติดจากเศษวัสดุ
 สั่งเคราะห์หรือจากวัสดุธรรมชาติเป็นภาพหัวข้อ “สัตว์และ
 ธรรมชาติ” พร้อมตกแต่งให้สวยงาม

ชื่อ.....นามสกุลเลขที่.....

ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ ผสมผสานงานศิลป์

กิจกรรมย่อยที่ 3.2 ปะติดเป็นภาพ

ภาพปะติด

ภาพปะติด เป็นสื่อผสมแบบ 2 มิติ การนำเอาวัสดุที่มีลักษณะ 2 มิติ เช่น ภาพถ่าย ภาพพิมพ์ กระดาษ ภาพเขียน และวัสดุอื่นๆ มาปะติดลงบนพื้นระนาบให้เกิดเป็นภาพต่างๆ ขึ้นมาใหม่

ตัวอย่างผลงานภาพปะติด

ภาพปะติดจากวัสดุธรรมชาติ กิ่งไม้ ใบไม้ เมล็ดข้าวเปลือก ข้าวสาร เมล็ดธัญพืช เป็นต้น



ภาพปะติดจากวัสดุสังเคราะห์ เช่น กระดาษ ฝาน้ำอัดลม เป็นต้น



แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผสานงานศิลป์

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 3.3 สร้างสรรค์เทคนิคผสม เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

การทดลองสีเช่น การชุดสี การหยดสี การพับสี การเป่าสี การจุ่มสี เป็นการสร้างสรรค์ ผลงานศิลปะวิธีหนึ่ง โดยใช้วิธีการต่างๆ และใช้ความคิดสร้างสรรค์ในการออกแบบภาพ

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. นักเรียนสร้างงานทัศนศิลป์โดยการทดลองใช้สีหรือเทคนิคผสมง่ายๆ ได้
2. นักเรียนสามารถถ่ายทอดความคิดและจินตนาการเป็นงานศิลปะโดยใช้เทคนิคผสม

การทดลองสี

สาระการเรียนรู้

1. การทดลองสี

- 1.1 การหยดสี
- 1.2 การเป่าสี
- 1.3 การพับสี
- 1.4 การโรยสี
- 1.5 การสลัดสี
- 1.6 การชุดสี

กิจกรรมการเรียนรู้

1. ครูให้นักเรียนดูตัวอย่างภาพที่เกิดจากการทดลองสี ได้แก่ ภาพที่เกิดจากการหยดสี การเป่าสี การชุดสี การโรยสี การพับสี ทีละภาพ เพื่อช่วยกันคาดคะเนว่า การสร้างภาพเหล่านั้น ต้องใช้วัสดุ และอุปกรณ์อะไรบ้าง

2. นักเรียนร่วมกันวิเคราะห์และอภิปรายถึงวัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้สร้างงานทดลองสีในแต่ละภาพ จากนั้นครูเป็นผู้ตรวจสอบ โดยครูสาธิตการใช้วัสดุอุปกรณ์นั้นๆ ในการทำให้เกิดภาพทดลองสี แบบต่างๆ

3. ครูให้นักเรียนศึกษาความรู้เพิ่มเติม เรื่อง วัสดุและอุปกรณ์การทดลองสี จากใบงาน

4. ครูถามคำถามเกี่ยวกับวัสดุและอุปกรณ์การทดลองสี ให้นักเรียนช่วยกันตอบ เพื่อเป็นการทบทวนความรู้ความเข้าใจ

5. นักเรียนแต่ละกลุ่มช่วยกันสร้างงานด้วยการทดลองสีเทคนิคผสมต่างๆ และคัดเลือกผลงานที่ดีที่สุดออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

สื่อการเรียนรู้

1. ตัวอย่างรูปภาพการทดลองสี
2. ใบงาน เรื่องการผสมผสานเทคนิคการทดลองสี
3. ใบความรู้ เรื่องการทดลองสี
4. กระดาษวาดเขียน, สีไม้, สีชอล์ก, ดินสอ, ยางลบ

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.2 การตอบคำถาม

1.1.3 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3

ระดับ คือ

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง



ชุดกิจกรรมที่ 3 ผสมผลงานงานศิลป์
กิจกรรมย่อยที่ 3.3 สร้างสรรค์เทคนิคผสม

คำชี้แจง

ให้นักเรียนสร้างภาพจากการทดลองสีด้วยวิธีต่าง โดยนำมา
 เป็นเทคนิคผสมผลงานอยู่ในภาพเดียวกัน

ชื่อ.....นามสกุล.....เลขที่.....

ใบความรู้ ชุดกิจกรรมที่ ผสมผสานงานศิลปะ

กิจกรรมย่อยที่ 3.3 สร้างสรรค์เทคนิคผสม

ก า ร ท ด ล อ ง สี 🤔

หมายถึง การนำสีชนิดต่างๆ มาทดลองทำด้วยวิธีการใหม่ๆ โดยใช้ความคิดสร้างสรรค์และจินตนาการเพื่อให้ได้ผลงานศิลปะที่แปลกใหม่เช่น การจุดสี การติดสี การเป่าสี การหยดสี การพับสี และการขีดสี เป็นต้น การทดลองสียังช่วยส่งเสริมให้นักเรียนได้มีโอกาสแสดงออกทางด้านทักษะอย่างเต็มความสามารถ และยังเป็นการพัฒนากระบวนการคิด การใช้เวลาว่างให้เกิดประโยชน์ และการนำไปใช้ในชีวิตประจำวันได้

การเขียนสี หมายถึง การใช้สีเทียนน้ำมันเขียนตามรอยดินสอที่ร่างเป็นแบบไว้เพื่อให้ได้ความคมชัดและสีสัน สดใสของเส้นที่สวยงาม และเป็นการกันสีขณะใช้สีน้ำระบาย



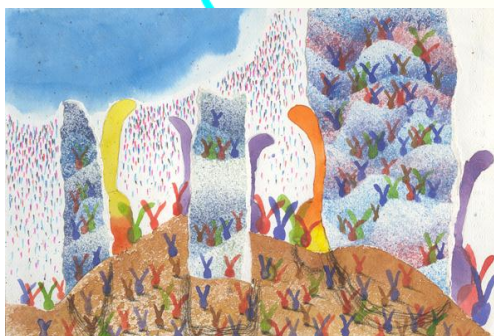
การระบายสี หมายถึง การนำสีน้ำและสีเทียนน้ำมัน ระบายเพิ่มเติมลงในภาพลายเส้นบริเวณที่ว่างให้สวยงาม โดยอาศัยความคิดสร้างสรรค์ ทักษะ และจินตนาการในการออกแบบ



การชุดสี หมายถึง การใช้สีเทียบ
น้ำมันระบายบนกระดาษอาจใช้สีเดียวหรือ
หลายสีระบายให้มีความหนาพอสมควร ใช้สี
ดำระบายทับลงบนสีที่ระบายไว้ครั้งแรกจน
มองไม่เห็น เสร็จแล้วจึงใช้ตะปูหรือวัสดุ
ปลายแหลมขูดให้ได้ภาพตามที่ได้ออกแบบ



การดีดสี หมายถึง การนำเอาแปรงสีฟันหรือ
แปรงเล็กที่มีขนนุ่มๆ หรือ ค้าย นำไปจุ่มสี แล้วใช้นิ้ว
ดีดที่ขนนุ่มๆ ให้สีตกไปบนพื้นที่ที่เราต้องการ และใช้
กระดาษปิดส่วนที่ไม่ต้องการให้สีติด ก็จะปรากฏเป็น
ลวดลายที่แปลกตาและสวยงาม



การจุดสี หมายถึง การใช้สีสำลีพันไม้จุ่มสี
นำไปจุดเป็นดอกไม้



ตัวอย่างวัสดุอุปกรณ์ที่ใช้



ดินสอและยางลบ



ลำสีพันไม้



กระดาษสี่กั๊กยะ



หลอดพลาสติก



แปรงสีฟัน



สีน้ำ งานสีและพู่กัน



สีเขียนน้ำมัน



ตัวอย่างภาพการทดลองสี



แบบทดสอบที่ 3

เรื่องผสมผสานงานศิลปะ

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดไม่ใช่อุปกรณ์ในการพิมพ์ภาพ

ก. ไข่ม้วน

ข. สีน้ำ

ค. กรรไกร

ง. กระดาษวาดเขียน



2. จากภาพเป็นภาพพิมพ์จากวัสดุอะไร

ก. กระดาษแข็ง

ข. ฟาโน่อัดลม

ค. เชือก

ง. วัสดุ

ธรรมชาติ

3. สีที่ใช้ในการพิมพ์ภาพควรเป็นสีชนิดใด

ก. สีเทียน

ข. สีเมจิก

ค. สีน้ำ

ง. สีชอล์ก

4. สิ่งใดที่ไม่สามารถใช้ในการพิมพ์ภาพได้

ก. ฟาขวดน้ำ

ข. ไข่ม้วน

ค. ฟักทอง

ง. เยลลี่

5. การชุดสีควรใช้สีชนิดใด

ก. สีน้ำ

ข. สีเมจิก

ค. สีฝุ่น

ง. สีชอล์ก

6. ควรใช้วัสดุใดในการชุดสี

ก. ลูกแก้ว

ข. ตะปู

ค. สำลี

ง. ยางลบ

7. การเป่าสีควรใช้สีชนิดใด

ก. สีน้ำ

ข. สีเมจิก

ค. สีฝุ่น

ง. สีเทียน

8. การทดลองสีเทคนิคใดทำให้ได้ภาพที่สมมาตร (2ข้างเหมือนกัน)

ก. การชุดสี

ข. การเป่าสี

ค. การหยดสี

ง. การพับสี

9. การทดลองสีเทคนิคใดต้องใช้แปรงสีฟันเป็นอุปกรณ์

ก. การชุดสี

ข. การติดสี

ค. การพับสี

ง. การหยดสี



10. จากภาพเป็นการสร้างงานศิลปะด้วยเทคนิคใด

ก. การปะติด

ข. การเขียนสี

ค. การระบายสี

ง. การจุดสี





เรื่องประติมากรรมหินทราย



จัดทำโดย

เบญจมาศ สุภาภอน



คู่มือการใช้ชุดกิจกรรมที่ 4

กิจกรรมประติมากรรมहरษา เวลา 4 ชั่วโมง

แนวคิด

การสร้างสรรค์ผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการปั้น จากวัสดุต่างๆ เป็นกิจกรรมทางศิลปะที่ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการประยุกต์ใช้วัสดุต่างๆ นำมาสร้างสรรค์ผลงานปั้นและเกิดความคิดสร้างสรรค์

จุดมุ่งหมาย

1. ส่งเสริมความคิดอิสระ
2. ส่งเสริมความมั่นใจ ความคิดสร้างสรรค์กล้าคิด กล้าแสดงออก
3. ส่งเสริมให้นักเรียนรู้จักการประยุกต์ใช้วัสดุในงานปั้นเพื่อความปลอดภัย
4. ส่งเสริมให้นักเรียนสร้างสรรค์ผลงานศิลปะตามจินตนาการ

เนื้อหา

การสร้างผลงานศิลปะด้วยเทคนิคการปั้น จากวัสดุต่างๆ

กิจกรรม

กิจกรรมที่ 1 ปั้นดินเป็นดาว

กิจกรรมที่ 2 บูรณาการงานปั้น

การนำไปใช้

1. ก่อนนำชุดกิจกรรมนี้ไปใช้ครูต้องศึกษารายละเอียดของแต่ละกิจกรรมให้เข้าใจ
2. จัดเตรียมอุปกรณ์และสื่อการสอนให้พร้อม

แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 4 ประติมากรรมहरษา

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 4.1 ปั้นดินเป็นดาว เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและ ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

การแสดงผลงานเป็นการรวบรวมผลงานที่สร้างสรรค์ตามความชอบ และจินตนาการของตนเอง นำมาจัดแสดงเป็นเรื่องราว 3 มิติ มีความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน ได้อย่างสมบูรณ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการแสดงผลงานปั้นได้
2. จัดแสดงผลงานปั้นได้

สาระการเรียนรู้

เอกภาพความกลมกลืนของเรื่องราวในงานปั้นหรืองานสื่อผสม

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 6 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาความรู้เรื่อง การแสดงผลงานปั้น
2. ครูให้นักเรียนทำผลงาน ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปั้นตัวละครในนิทานที่ชื่นชอบ แล้วบันทึกข้อมูลตามที่กำหนด แล้วออกมา เล่านิทานประกอบตัวละคร

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่างงานปั้น
2. ใบงาน
3. ใบความรู้

การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.1 การตอบคำถาม

1.1.2 การปฏิบัติงาน

1.2 ทักษะกระบวนการ

1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์

1.2.2 ทักษะปฏิบัติ

2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล

2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ

3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล

3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ

3 หมายถึง ดี

2 หมายถึง พอใช้

1 หมายถึง ปรับปรุง





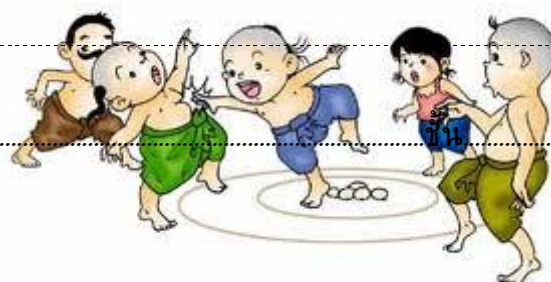
กิจกรรมย่อยที่ 4.1 ปั้นดินเป็นดาว

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปั้นตัวละครในนิทานที่ชอบ แล้วบันทึกข้อมูลตามที่กำหนด แล้วออกมา เล่านิทานประกอบตัวละคร

(ติดภาพผลงาน)

1. ตัวละครที่ปั้นมาจากนิทาน เรื่อง
2. วัสดุและอุปกรณ์ที่ใช้ในงานปั้น ประกอบด้วย
3. วิธีการ และเทคนิคที่ใช้ มีดังนี้

ชื่อกลุ่ม



ใบความรู้

ชุดกิจกรรมที่ 4 ประติมากรรมहरษา

กิจกรรมย่อยที่ 4.1 ปั้นดินเป็นดาว

งานปั้น หมายถึง

การ นำเอาวัสดุอ่อนที่สามารถรวมกันได้ หรือแบ่งแยกออกจากกันได้ เช่น ดินเหนียว ดินน้ำมัน วัสดุแข็ง มาตกแต่งทำเป็นรูปทรงต่าง ๆ ตามต้องการ โดยใช้วิธีขยำ บีบ นวด ตัด ชัด ชูค ปะ เป็นต้น

ประเภทของงานปั้น งานปั้นแบ่งออกได้เป็น 3 ประเภท คือ

1.งานปั้นแบบนูนต่ำ เป็นรูปปั้นที่มีแผ่นหลังรองรับ และภาพจะนูนสูงขึ้นมาจากพื้นเพียงเล็กน้อย มองเห็นด้านหน้าได้เพียงด้านเดียว เช่น เหรียญต่าง ๆ พระเครื่องที่มีลักษณะเป็นเหรียญ เป็นต้น



2.งานปั้นแบบนูนสูง เป็นรูปปั้นที่มีแผ่นหลังรองรับ คล้ายรูปปั้นนูนต่ำ แต่ภาพจะนูนสูงขึ้นมาจากพื้นรองรับมากกว่า และมีการลดหลั่นตามความเหมาะสม เช่น รูปประดับฝาผนัง เป็นต้น



3.งานปั้นแบบลอยตัว เป็นรูปปั้นที่สามารถมองเห็นได้ทุกด้านโดยรอบ มีลักษณะเป็นภาพ 3 มิติ ส่วนมากมักจะมีฐานเพื่อสามารถวางตั้งกับพื้นได้ เช่น รูปปั้นอนุสาวรีย์ต่าง รูปปั้นเครื่องใช้ต่าง ๆ เป็นต้น



แผนการจัดการเรียนรู้ประกอบชุดกิจกรรมที่ 4 ประติมากรรมหรรษา

แผนการจัดการเรียนรู้กิจกรรมย่อยที่ 4.2 บูรณาการงานปั้น เวลา 2 ชั่วโมง

มาตรฐานการเรียนรู้

ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

สาระสำคัญ

การแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสม เป็นการรวบรวมผลงานที่สร้างสรรค์ตามความชอบ และจินตนาการของตนเอง นำมาจัดแสดงเป็นเรื่องราว 3 มิติ มีความเป็นเอกภาพ ความกลมกลืน ได้อย่างสมบูรณ์

จุดประสงค์การเรียนรู้

1. อธิบายขั้นตอนการแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสมได้
2. จัดแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสมได้

สาระการเรียนรู้

เอกภาพความกลมกลืนของเรื่องราวในงานปั้นหรืองานสื่อผสม

กิจกรรมการเรียนรู้

1. นักเรียนแบ่งกลุ่ม กลุ่มละ 3 คน ให้แต่ละกลุ่มช่วยกันศึกษาความรู้เรื่อง การแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสมจากใบงาน
2. ครูให้นักเรียนทำโดยให้แต่ละกลุ่มสร้างงานประติมากรรมลอยตัวจากกระดาษ
3. สมาชิกในกลุ่มรวบรวมข้อมูลและจัดแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสมตามเวลาที่กำหนด โดยครูช่วยเสนอแนะเพิ่มเติมในส่วนที่บกพร่อง เพื่อนำไปปรับปรุงแก้ไข

สื่อการเรียนรู้

1. ภาพตัวอย่างงานปั้นจากสื่อต่างๆ
2. ใบงาน
3. ใบความรู้

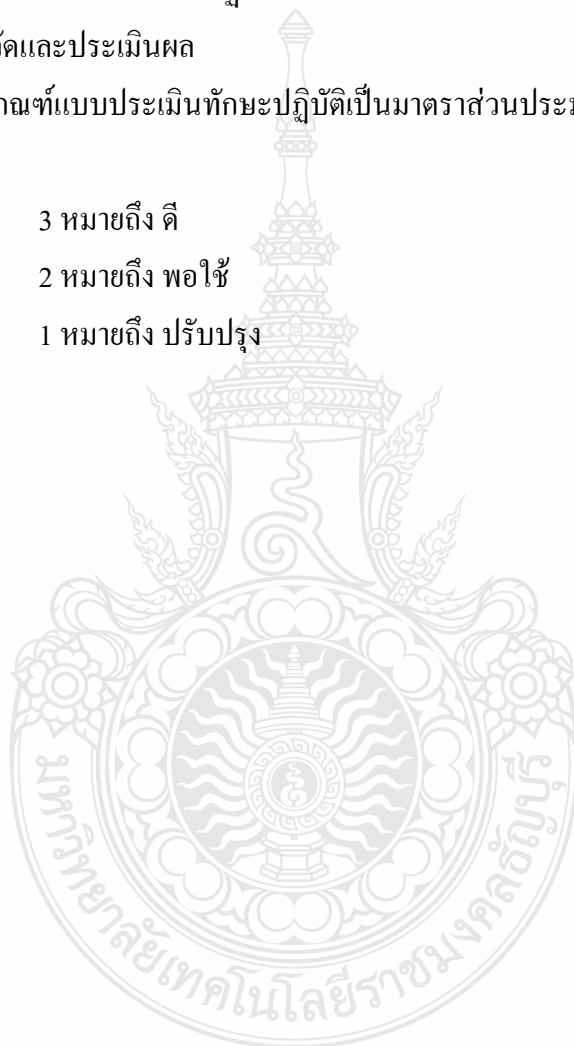
การวัดผลและประเมินผล

1. วิธีการวัดและประเมินผล

1.1 ความรู้

1.1.1 การตอบคำถาม

- 1.1.2 การปฏิบัติงาน
- 1.2 ทักษะกระบวนการ
 - 1.2.1 ผลงานความคิดสร้างสรรค์
 - 1.2.2 ทักษะปฏิบัติ
- 2. เครื่องมือการวัดและประเมินผล
 - 2.1 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ
- 3. เกณฑ์การวัดและประเมินผล
 - 3.1 เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติเป็นมาตราส่วนประมาณค่าแบบตัวเลข มี 3 ระดับ คือ
 - 3 หมายถึง ดี
 - 2 หมายถึง พอใช้
 - 1 หมายถึง ปรับปรุง





ชุดกิจกรรมที่ 4 ประติมากรรมธรรมชาติ
กิจกรรมย่อยที่ 4.2 บูรณาการงานปั้น

คำชี้แจง ให้นักเรียนแต่ละกลุ่มปั้นงานกระดาษสัตว์ที่ชื่นชอบ แล้วออกมา
 นำเสนอผลงาน

(ติดภาพผลงาน)

ชื่อกลุ่ม.....ชั้น.....

ใบความรู้
ชุดกิจกรรมที่ 4 ประติมากรรมहरษา
กิจกรรมย่อยที่ 4.2 ปั้นดินเป็นดาว



นำกระดาษมาแช่น้ำ



บีบน้ำออก ผสมกาวและขย่ำให้หมด



เติมสีผสมอาหารลงไป



ผสมสีให้เข้ากันกับกระดาษ



นำม้วนให้เป็นรูปทรง



นำผลงานที่ปั้นเสร็จไปตากให้แห้ง

ผลงานการปั้นกระดาษ



แบบทดสอบที่ 4

เรื่อง ประติมากรรมहरรรษา

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว

1. ข้อใดคือ ลักษณะของงานปั้น

ก. ใช้ดินเหนียวทำให้เกิดรูปทรง	ข. การทาสีแม่พิมพ์
ค. การเทของเหลวลงในแม่พิมพ์	ง. การทดลองสีด้วยเทคนิคต่างๆ
2. เงินเหรียญเป็นงานปั้นประเภทใด

ก. ลอยตัว	ข. นูนต่ำ	ค. นูนสูง	ง. ไม่มีมิติ
-----------	-----------	-----------	--------------
3. รูปปั้นอนุสาวรีย์เป็นงานปั้นประเภทใด

ก. ลอยตัว	ข. นูนต่ำ	ค. นูนสูง	ง. ไม่มีมิติ
-----------	-----------	-----------	--------------
4. ในการปั้นดิน ถ้าต้องการใช้ขี้ผึ้งดิน ควรปฏิบัติอย่างไร

ก. ใช้ผ้าชุบน้ำบิดให้หมาดแล้วคลุมไว้	ข. ใช้ผ้าแห้งคลุมไว้
ค. ใช้พัดลมเป่า	ง. ใช้น้ำแช่ไว้
5. ข้อใดคือ งานสื่อผสม
 - ก. ภาพปะติด
 - ข. การนำผลงานจิตรกรรมและภาพพิมพ์มาสร้างสรรค์ใหม่
 - ค. การนำผลงานจิตรกรรมและการวาดเส้นมาสร้างสรรค์ใหม่
 - ง. การนำผลงานทัศนศิลป์ทุกประเภทและวิธีการต่างๆมาสร้างสรรค์ใหม่
6. ประโยชน์ของการจัดแสดงผลงานปั้นและผลงานสื่อผสมคือเรื่องใด

ก. เพื่อประชาสัมพันธ์ผลงาน	ข. เพื่อให้ผู้อื่นรับรู้ผลงานปั้นและสื่อผสม
ค. เพื่อให้ผลงานปั้นและงานสื่อผสมมีคุณค่า.	ง. เพื่อชื่อเสียงและคุณค่าของเจ้าของผลงาน
7. ผลงานปั้นและสื่อผสมที่จัดแสดง ควรมีลักษณะอย่างไร
 - ก. ผลงานปั้นแบบนูนต่ำและสื่อผสมแบบนูนสูง
 - ข. ผลงานปั้นแบบนูนสูงและสื่อผสมแบบนูนสูง
 - ค. ผลงานปั้นแบบลอยตัวและสื่อผสมแบบนูนสูง
 - ง. ผลงานปั้นทุกประเภทและสื่อผสมแบบนูนสูง

8. การออกแบบร่างการแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสม มีประโยชน์ในเรื่องใด

- ก. ไม่กำหนดองค์ประกอบอื่นๆ
- ข. ปรับเปลี่ยนแก้ไขผลงานจริงได้
- ค. ทำให้การดำเนินงานล่าช้า
- ง. สื่อความคิดให้ออกมาเป็นรูปธรรมที่ชัดเจน

9. ข้อใดไม่ใช่ประเด็นสำคัญในการจัดแสดงผลงานปั้นและงานสื่อผสม

- ก. รวบรวมผลงานให้ครบถ้วนตามจำนวนที่ต้องการ
- ข. สามารถสื่อเรื่องราวที่น่าเสนอได้
- ค. สัดส่วน สี และองค์ประกอบอื่นๆ ไม่ใช่ส่วนสำคัญ
- ง. ควรเรียงลำดับขั้นตอนการปฏิบัติงาน

10. การตกแต่งชิ้นสุดท้ายควรระมัดระวังในเรื่องใด

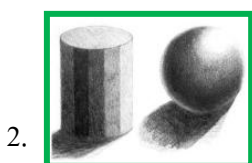
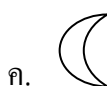
- ก. เก็บรายละเอียดให้ภาพรวมมีความเป็นเอกภาพ และกลมกลืน
- ข. การเพิ่มมิติแสงไฟส่องชิ้นงานปั้นดินน้ำมัน
- ค. การเพิ่มเสียงที่สอดคล้องกลมกลืนกับผลงาน
- ง. สร้างบรรยากาศทำให้การแสดงผลงานมีความประทับใจ

แบบทดสอบก่อนเรียนและหลังเรียน

ให้นักเรียนเลือกคำตอบที่ถูกต้องที่สุดเพียงข้อเดียว



จากภาพถ้าต้องการสื่อว่าเป็นเวลากลางวันควรเติมข้อใด



จากภาพถ้าด้านบนเป็นทิศเหนือ แสดงว่าแสงมาจากทางทิศใด

ก. ทิศเหนือ

ข. ทิศตะวันออก

ค. ทิศตะวันออกเฉียงเหนือ

ง. ทิศ

ตะวันตกเฉียงเหนือ

3. เงามที่มีลักษณะวงกลมที่บด้านนอก และวงกลมด้านในมีรูแสงลอดผ่าน มีลักษณะคล้ายเงาของสิ่งใด

ก. ลูกฟุตบอล

ข. พัดลม

ค. แผ่นซีดี

ง. ผลส้ม

4. ภาพวงกลมเป็นภาพร่างของสิ่งใด

ก. โด๊ยะ

ข. ช้อน

ค. จาน

ง. เสื่อ

5. คอมพิวเตอร์โน้ตบุ๊ก เกิดจากภาพใดรวมกัน

ก. วงกลม+สี่เหลี่ยม

ข. วงกลม+วงกลม

ค. สี่เหลี่ยม+สี่เหลี่ยม

ง. สี่เหลี่ยม+

สามเหลี่ยม

6. การวาดภาพคลื่นควรใช้เส้นลักษณะใด

ก. เส้นตรง

ข. เส้นโค้ง

ค. เส้นประ

ง. เส้นเฉียง

7. การวาดภาพแมลงเต่าทองไม่ใช่เส้นหรือภาพลักษณะใดบ้าง

ก. เส้นซิกแซ็ก

ข. เส้นโค้ง

ค. เส้นตรง

ง. ภาพวงกลม

8. ภาพใดต่อไปนี้เป็นรูปทรงเรขาคณิต

ก. แท่งพีระมิด

ข. ก้อนหิน

ค. แวนตา

ง. ใบไม้

9. สีใดให้ความรู้สึกหนักแน่น

ก. สีม่วง

ข. สีแดง

ค. สีน้ำเงิน

ง. สีเขียว

10. ถ้าต้องการระบายสีใบไม้ที่ร่วงหล่นให้มีความรู้สึกแห้งแล้งควรใช้สีอะไร
 ก.สีน้ำเงิน ข.สีม่วง ค.สีน้ำตาล ง.สีเหลือง
11. ถ้าต้องการระบายสีภาพป่าไม้ให้รู้สึกร่มเย็นเป็นธรรมชาติ ควรใช้สีอะไร
 ก.สีส้ม ข.สีแดง ค.สีเขียว ง.สีม่วง
12. ถ้าต้องการระบายสีดอกกุหลาบเพื่อให้ความรู้สึกบริสุทธิ์ ดึงงาม ควรใช้สีอะไร
 ก.สีขาว ข.สีดำ ค.สีแดง ง.สีส้ม



13. จากภาพให้ความรู้สึกอย่างไร
 ก.คิดคณอง ข.บริสุทธิ์ ค.สนุกสนาน ง.ผ่อนคลาย
14. ควรแต่งกายสีอะไร เพื่อแสดงถึงความเสียใจ ความเศร้า
 ก.สีดำ ข.สีเหลือง ค.สีม่วง ง.สีฟ้า
15. สีใดต่อไปนี้เป็นสีของดอกอัญชัน
 ก.สีน้ำเงิน ข.สีแดง ค.สีขาว ง.สีเหลือง



16. จากภาพให้ความรู้สึกอย่างไร
 ก.ความรัก เอาใจใส่ ข. เศร้า อาลัย ค.มีพลัง อำนาจ ง.รุนแรง อันตราย
17. ข้อใดไม่ใช่อุปกรณ์ในการพิมพ์ภาพ
 ก.ใบไม้ ข.สีน้ำ ค.กรรไกร ง.กระดาษวาดเขียน



18. จากภาพเป็นภาพพิมพ์จากวัสดุอะไร

- ก.กระดาษแข็ง ข.ฝ้าน้ำอัดลม ค.เชือก ง.วัสดุธรรมชาติ

19.สีที่ใช้ในการพิมพ์ภาพควรเป็นสีชนิดใด

- ก.สีเทียน ข.สีเมจิก ค.สีน้ำ ง.สีชอล์ก

20.สิ่งใดที่ไม่สามารถใช้ในการพิมพ์ภาพได้

- ก.ฝาขวดน้ำ ข.ใบไม้ ค.ฟักทอง ง.เยลลี่

21.การขุดสีควรใช้สีชนิดใด

- ก.สีน้ำ ข.สีเมจิก ค.สีฝุ่น ง.สีชอล์ก

22.ควรใช้วัสดุใดในการขุดสี

- ก.ลูกแก้ว ข.ตะปู ค.สำลี ง.ยางลบ

23.การเป่าสีควรใช้สีชนิดใด

- ก.สีน้ำ ข.สีเมจิก ค.สีฝุ่น ง.สีเทียน

24.การทดลองสีเทคนิคใดทำให้ได้ภาพที่สมมาตร (2ข้างเหมือนกัน)

- ก.การขุดสี ข.การเป่าสี ค.การหยดสี ง.การพับสี

25.การทดลองสีเทคนิคใดต้องใช้แปรงสีฟันเป็นอุปกรณ์

- ก.การขุดสี ข.การติดสี ค.การพับสี ง.การหยด

สี



26. จากภาพเป็นการสร้างงานศิลปะด้วยเทคนิคใด

- ก.การปะติด ข.การเขียนสี ค.การระบายสี ง.การจุดสี

27. ข้อใดคือ ลักษณะของงานปั้น

ก. ใช้ดินเหนียวทำให้เกิดรูปทรง

ข. การทาสีแม่พิมพ์

ค. การเทของเหลวลงในแม่พิมพ์

ง. การทดลองสีด้วยเทคนิคต่างๆ

28. รูปปั้นอนุสาวรีย์เป็นงานปั้นประเภทใด

ก. ลอยตัว

ข. นูนต่ำ

ค. นูนสูง

ง. ไม่มีมิติ

29. ในการปั้นดิน ถ้าต้องการใช้ขี้ผึ้ง ควรปฏิบัติอย่างไร

ก. ใช้ผ้าชุบน้ำบิดให้หมาดแล้วคลุมไว้

ข. ใช้ผ้าแห้งคลุมไว้

ค. ใช้พัดลมเป่า

ง. ใช้น้ำแช่ไว้

30. ข้อใดคือ งานสื่อผสม

ก. ภาพปะติด

ข. การนำผลงานจิตรกรรมและภาพพิมพ์มาสร้างสรรค์ใหม่

ค. การนำผลงานจิตรกรรมและการวาดเส้นมาสร้างสรรค์ใหม่

ง. การนำผลงานทัศนศิลป์ทุกประเภทและวิธีการต่างๆมาสร้างสรรค์ใหม่



แบบประเมิน ผลงานนักเรียน

ด้านทักษะปฏิบัติ

เกณฑ์แบบประเมินทักษะปฏิบัติ คือ 3 หมายถึง ดี 2 หมายถึง พอใช้ 1 หมายถึง ปรับปรุง

ที่	ชื่อ-สกุล	เนื้อหาเรื่องราวของภาพที่แปลก	จังหวะลีลา	ความสมดุล	จุดสนใจ	เส้น รูปร่าง รูปทรง	น้ำหนักสี	ขนาดและสัดส่วน	พื้นผิว	ผลสำเร็จของงาน	รวม	ผลการประเมิน ✓ ผ่าน ✗ ไม่ผ่าน
		3	3	3	3	3	3	3	3	3		
1	ค.ช.วชิรวิทย์ สิงห์สถิตย์											
2	ค.ช.เจษฎาพร ไชยสาร											
3	ค.ช.เกรียงไกร จันทราช											
4	ค.ช.ชเนศ ไทยมา											
5	ค.ช.ณัฐพล ขุนภักดี											
6	ค.ช.ชลธิ์ สร้างทอง											
7	ค.ญ.ศิริวรรณ คำดี											
8	ค.ญ.วริษา อุ่นแก้ว											
9	ค.ญ.จิราพัชร คำพา											
10	ค.ญ.กาญจนา สารภี											
11	ค.ช.จิตรทิวส์ วงศ์คำจันทร์											
12	ค.ญ.อโนทัย ไตรยราช											
13	ค.ญ.หนึ่งฤทัย จันทะวงศ์											
14	ค.ช.คุณภัทร จันท์ทะนิต											
15	ค.ช.ภูษิต จอมพิจิตร											
16	ค.ช.ศิริชัย ตลับโพธิ์											
17	ค.ญ.ชลธิชา เกิดภู											
18	ค.ช.อนุวัฒน์ คำสิน											

ลงชื่อ.....ผู้ประเมิน

คู่มือการตรวจให้คะแนน

ความคิดสร้างสรรค์ รูปแบบ ก ของทอแรนซ์

(Torrance test of creative thinking figural from A)

แปลและตัดแปลงโดย

อารี รัชสีนนท์

การตรวจให้คะแนนความคิดสร้างสรรค์ จัดแบ่งตามองค์ประกอบความคิดสร้างสรรค์ซึ่งใน
 ที่นี้มี 3 องค์ประกอบคือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency)

การตรวจคะแนนความคิดคล่องแคล่ว จะตรวจในกิจกรรมชุดที่ 2 และ 3 เท่านั้น คะแนน
 ความคิดคล่องแคล่ว ให้นับจากจำนวนภาพที่แตกต่างกันอย่างเห็นได้ชัดในกิจกรรมชุดที่ 2 ความคิด
 คล่องแคล่วทั้งหมดหรือสูงสุด จะเท่ากับ 10 คะแนน และให้ใส่ไว้ในกระดาษตรวจให้คะแนน
 กิจกรรมชุดที่ 3 ความคิดคล่องแคล่วสูงสุดจะได้เท่ากับ 30 คะแนน แต่ก่อนจะเริ่มตรวจ ควร
 ตรวจสอบว่าภาพนั้นมีความชัดเจนใหม่ หรือถ้าวาดภาพซ้ำกันก็ให้คะแนนเพียงภาพเดียว คะแนน
 ทั้งหมดของกิจกรรมชุดที่ 3 ให้ใส่ในความคิดคล่องแคล่วกิจกรรมชุดที่ 3 ในกระดาษตรวจสอบให้
 คะแนน

2. ความคิดริเริ่ม (Originality)

การตรวจคะแนนความคิดริเริ่ม ขึ้นอยู่กับความถี่ทางสถิติของภาพที่แตกต่างไปจากธรรมดา
 จากการตอบของกลุ่มตัวอย่าง ในการให้คะแนนความคิดริเริ่ม ให้ดูที่ภาพเป็นหลัก ไม่ใช่ดูที่ชื่อกำกับ
 การให้คะแนนความคิดริเริ่ม สำหรับภาพที่ซ้ำกันมากจะได้คะแนน 0 ดังรายชื่อที่กำหนดไว้
 ด้านล่าง

ส่วนภาพที่แตกต่างจากรายชื่อในรายการที่กำหนดไว้ ให้คะแนนภาพละ 1 คะแนน คะแนนที่
 ได้ให้เขียนลงในช่องว่างข้างล่าง ความคิดริเริ่มกิจกรรมที่ 1..... กิจกรรมที่ 2..... และ
 กิจกรรมที่ 3..... ในกระดาษตรวจให้คะแนน คะแนนรวมของความคิดริเริ่มได้มาจากผลรวม
 ของความคิดริเริ่มทั้ง 3 กิจกรรม

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 1

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- เด็กผู้ชาย คนผู้ชาย
- วงกลม
- รูปไข่
- เด็กผู้หญิง คนผู้หญิง
- คนทุกชนิด นอกจากคนที่มาจากโลกอื่น
- มะม่วง

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 2

ภาพที่ 1

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หัวใจ
- หน้าคนทุกชนิด
- นกทุกชนิด
- แวนดา

ภาพที่ 2

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หน้าคนหรือรูปร่างคน
- หนังสือ
- ต้นไม้ หรือกิ่งไม้
- ดอกไม้

ภาพที่ 3

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หน้าคนหรือรูปคน
- เรือใบ
- ลูกตา

ภาพที่ 4

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หอย หอยทาก
- สัตว์ที่ไม่บ่งชื่อเฉพาะ
- งู
- หน้าคนหรือรูปคน

ภาพที่ 5

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- กระทะ หรือถ้วยชาม
- ปาก
- เรือ เรือใบ

- วงกลม
- พระจันทร์

ภาพที่ 6

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- ใบหน้าคน หรือศีรษะคน
- ขึ้นบันได

ภาพที่ 7

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- เคียว
- หนังสือ
- ใบหน้าคน หรือรูปร่างคน
- รถยนต์
- ช้อน
- เครื่องหมายคำถาม

ภาพที่ 8

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- คนหรือศีรษะคน หรือรูปร่างคน
- เรือใบ
- ลูกตา

ภาพที่ 9

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- ภูเขา
- นก เช่น นกฮูก
- เสือ

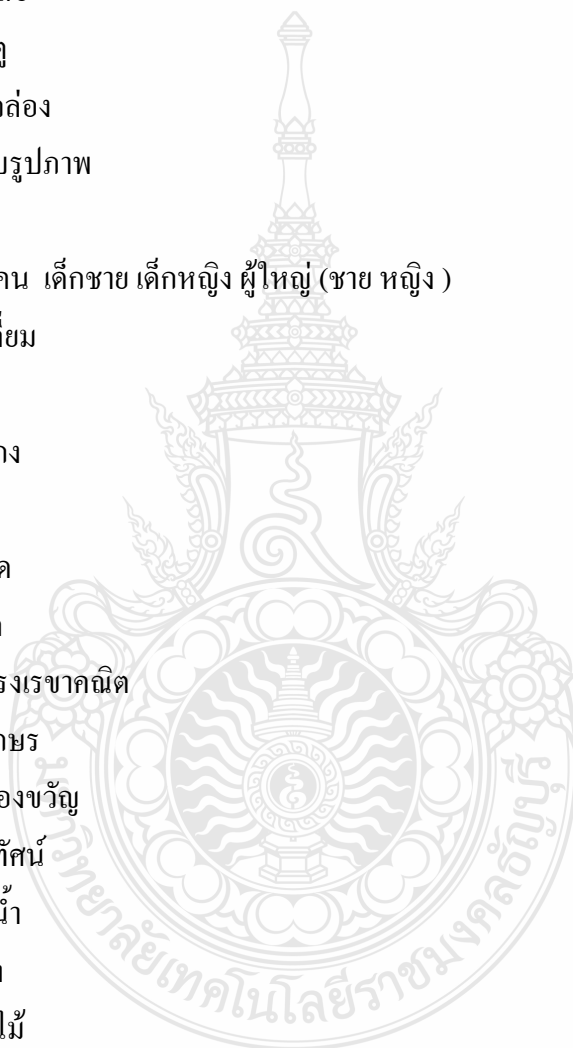
ภาพที่ 10

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- นก
- อักษร ก
- เป็ด

- ไม้
- หน้าคน
- จมูก

รายชื่อต่อไปนี้ เป็นรายชื่อภาพที่ได้คะแนน 0 ในกิจกรรมที่ 3

- ภาพที่ไม่มีความหมาย และไม่มีชื่อกำกับไว้
- หนังสือ
- ประตู่
- หีบ กล่อง
- กรอบรูปภาพ
- บ้าน
- หน้าคน เด็กชาย เด็กหญิง ผู้ใหญ่ (ชาย หญิง)
- สี่เหลี่ยม
- เสื้อ
- กางเกง
- ขวด
- บันได
- จรวด
- รูปทรงเรขาคณิต
- ตัวอักษร
- ห่อของขวัญ
- โทรกทัศน์
- แก้วน้ำ
- ถังน้ำ
- ดอกไม้
- ต้นไม้
- เทียนไข
- ไม้บรรทัด



3. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ในการให้คะแนนความคิดละเอียดลออมีดังนี้

1. ส่วนละเอียดทุกๆส่วน แต่ถ้าซ้ำกันให้เพียง 1 คะแนน
2. การใช้สีเพื่เน้นความสมจริงมากขึ้น
3. การใช้สีอ่อนแก่
4. การตกแต่งประดับประดาภาพ ให้มีความหมายมากขึ้น
5. การตกแต่งที่ทำให้ภาพเปลี่ยนแปลง และมีความหมายสมบูรณ์ยิ่งขึ้น
6. ส่วนละเอียดที่ขยายเพื่อประกอบความเข้าใจมากขึ้น โดยไม่ต้องมีคำอธิบาย

ถ้าเส้นแบ่งภาพหนึ่งออกเป็น 2 ภาพ ก็ให้คะแนน 2 คะแนน และถ้าเส้นแบ่งมีความหมายในตัวของมัน เช่น เข็มขัด ตะเข็บ ขอบแขนเสื้อ บานหน้าต่าง เป็นต้น ก็ให้คะแนนในส่วนนั้น ๆ ด้วย

ในการนับความคิดละเอียดลออนั้น การนับให้แน่นอนทุกอย่าง ไม่จำเป็นนัก เพราะการตรวจให้คะแนน ให้จากการประมาณจากสเกล 4 สเกล ในแต่ละกิจกรรม ดังที่ปรากฏในกระดาษตรวจให้คะแนน

ตัวอย่าง กิจกรรมที่ 1 ส่วนละเอียด 0 - 5 แห่ง = 1 คะแนน 6 - 12 แห่ง = 2 คะแนน
13 - 19 แห่ง = 3 คะแนน

คะแนนความคิดละเอียดลออได้จากคะแนนรวมของทั้ง 3 กิจกรรม โดยเฉลี่ยคะแนนของส่วนความคิดละเอียดลออนี้ จะเป็น 9 คะแนน

แบบประเมินสำหรับกรอกคะแนน

แบบทดสอบการวัดความคิดสร้างสรรค์ แบบ ก

ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....

โรงเรียน.....บ้านลาดแค.....

1. **ความคิดคล่องแคล่ว** กิจกรรมชุดที่ 2.....+กิจกรรมชุดที่ 3.....=.....
2. **ความคิดริเริ่ม** กิจกรรมชุดที่ 1.....+กิจกรรมชุดที่ 2.....+กิจกรรมชุดที่ 3 =
3. **ความคิดละเอียดลออ** (วงกลมรอบตัวเลขที่เหมาะสม)

กิจกรรมชุดที่ 1	1. (0 - 5)	2. (6 - 12)	3. (13 - 19)
	4. (20 - 26)	5. (27....)	
กิจกรรมชุดที่ 2	1. (0 - 8)	2. (9 - 17)	3. (18 - 28)
	4. (29 -39)	5. (40....)	
กิจกรรมชุดที่ 3	1. (0 - 7)	2. (8 -16)	3. (17 - 27)
	4. (28 - 37)	5. (38....)	

รวมทั้งหมด.....คะแนน



ความคิดสร้างสรรค์

โดยใช้รูปภาพ



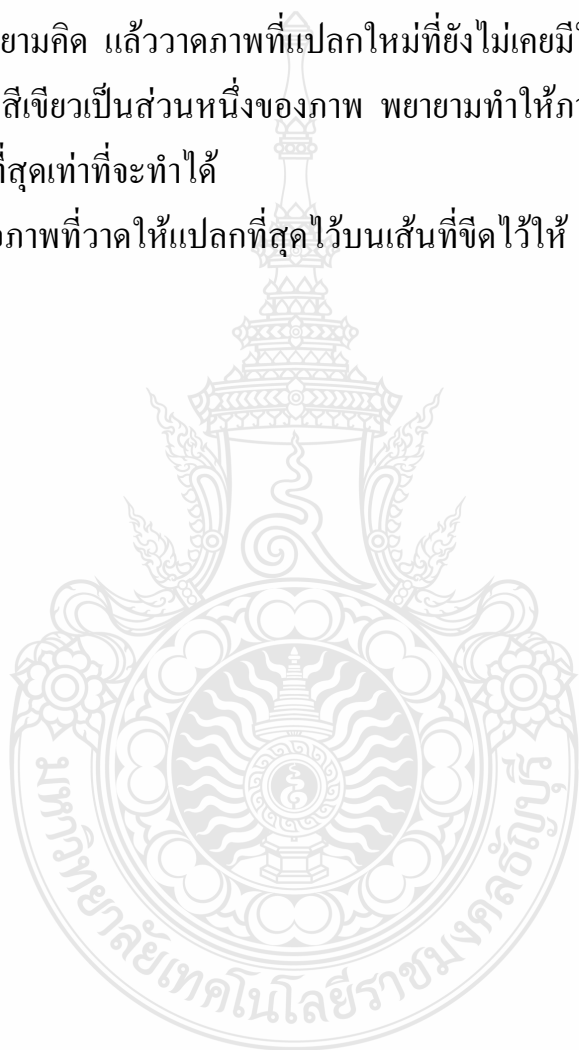
ชื่อ.....นามสกุล.....ชั้น.....

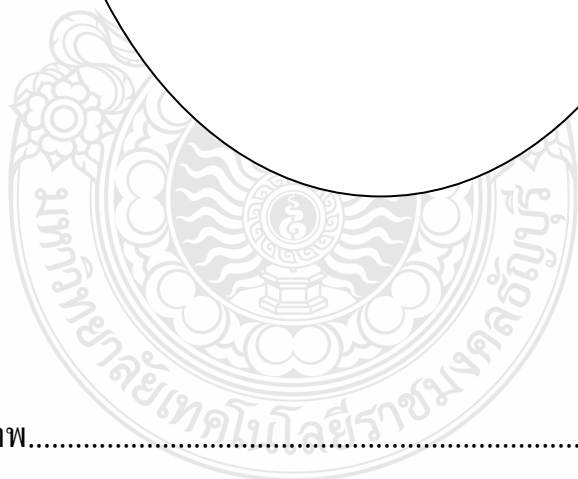
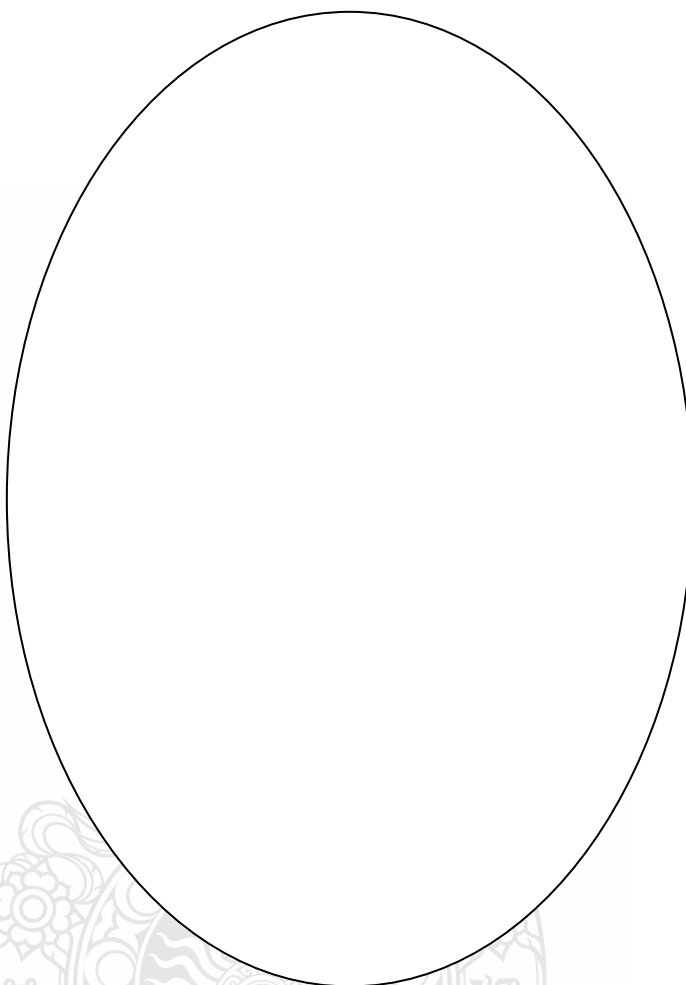
โรงเรียน.....บ้านลาดแค..... อ. ชนแดน จ. เพชรบูรณ์

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ

คำชี้แจง

1. นักเรียนจะเห็นกระดาษสีเขียวตามรูปที่อยู่ข้างล่างนี้ กระดาษชิ้นนี้ดึงออกมาได้ แกะกระดาษสีน้ำตาลที่อยู่ด้านหลังทิ้งไป แล้วนำกระดาษสีเขียวมาติดไว้ทางด้านขวามือ
2. ลองพยายามคิด แล้ววาดภาพที่แปลกใหม่ที่ยังไม่เคยมีใครวาดมาก่อน โดยใช้กระดาษสีเขียวเป็นส่วนหนึ่งของภาพ พยายามทำให้ภาพน่าสนใจและน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ให้ตั้งชื่อภาพที่วาดให้แปลกที่สุดไว้บนเส้นที่ขีดไว้ให้







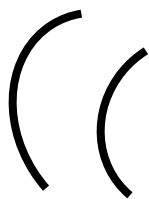
ชื่อภาพ.....

กิจกรรมที่ 2 วาดภาพให้สมบูรณ์

คำชี้แจง

1. ให้ต่อเติมภาพต่างๆ ที่ให้มาข้างล่างนี้
2. ให้คิดวาดภาพให้แปลก แตกต่างไปจากคนอื่น และทำให้เป็นเรื่องที่น่าสนใจ น่าตื่นเต้น มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ให้ตั้งชื่อภาพแต่ละภาพที่วาดเสร็จแล้ว ให้แปลกและน่าตื่นเต้นที่สุด แล้วเขียนชื่อภาพ

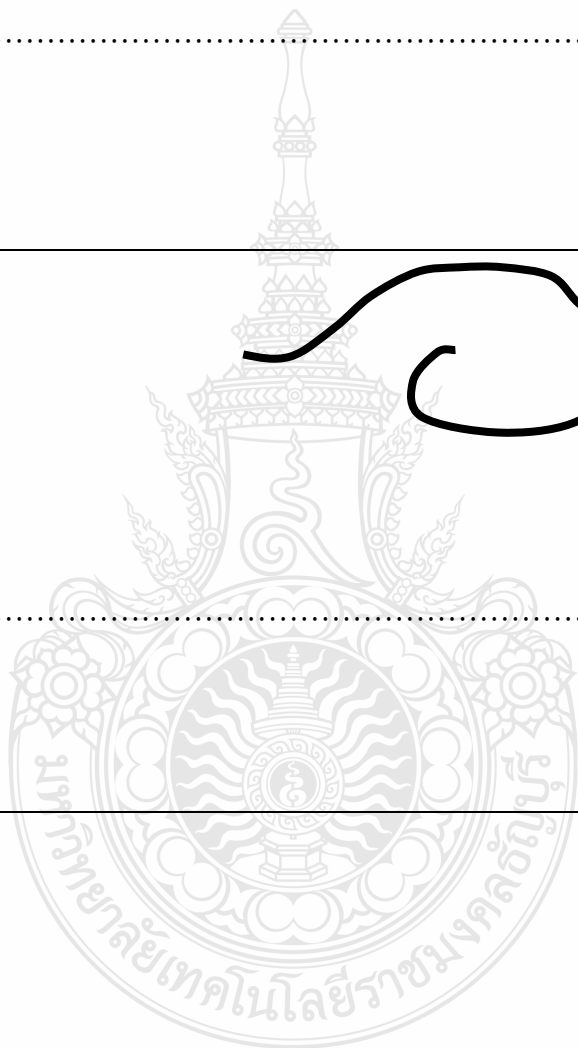
1.....	
2.....	

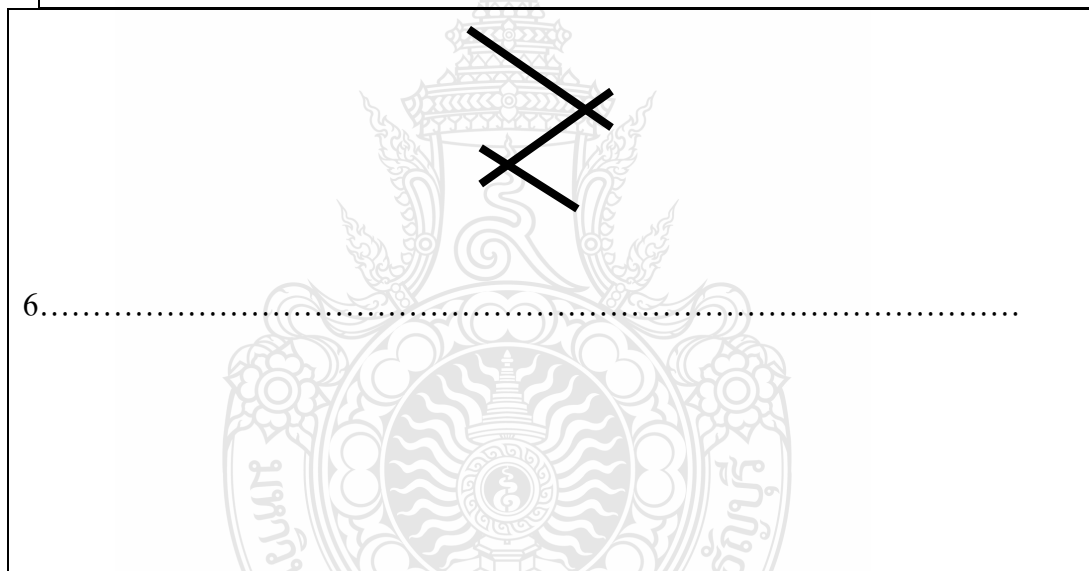
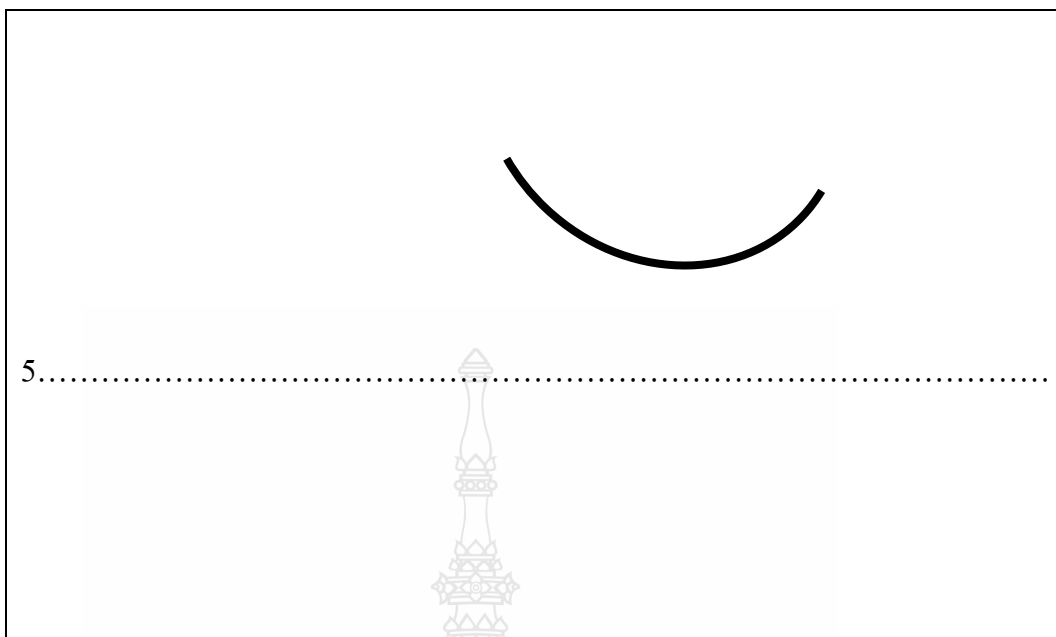


3.....



4.....





7.....

8.....










9.

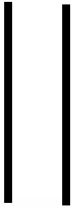


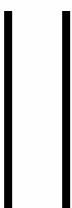


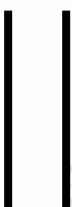





10.

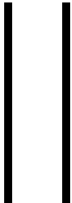


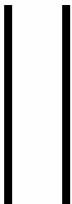
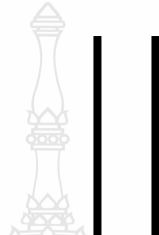

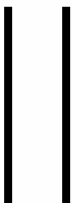


กิจกรรมที่ 3 การใช้เส้น

คำชี้แจง

1. ให้อวดภาพโดยต่อเติมจากเส้นคู่ข้างล่างนี้
2. ให้คิดวาดภาพให้แปลกแตกต่างไปจากคนอื่น ให้มากที่สุดเท่าที่จะทำได้
3. ให้ตกแต่งภาพด้วยดินสอดำหรือดินสอสี ให้สวยที่สุด
4. ให้ตั้งชื่อภาพแต่ละภาพให้น่าตื่นเต้น น่าสนใจที่สุด และเขียนชื่อภาพ

 1.....	 2.....	 3.....
 4.....	 5.....	 6.....
 7.....	 8.....	 9.....

 10.....	 11.....	 12.....
 13.....	 14.....	 15.....
 16.....	 17.....	 18.....
 19.....	 20.....	 21.....

 22.....	 23.....	 24.....
 25.....	 26.....	 27.....
 28.....	 29.....	 30.....



แบบประเมินดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4
โดยผู้เชี่ยวชาญ

โปรดพิจารณาประเมินความสอดคล้องของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยกรณาเขียนเครื่องหมาย ✓ ลงในแบบได้ช่อง
ระดับความคิดเห็นของท่านโดยกำหนดให้

+1 = ถ้าคิดว่าสอดคล้อง

0 = ถ้าไม่แน่ใจ

-1 = ถ้าคิดไม่ว่าสอดคล้อง

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
ด้านเนื้อหา				
1. ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับผลการเรียนรู้				
2. ความถูกต้องของเนื้อหา				
3. ลำดับขั้นในการนำเสนอเนื้อหา				
4. ความชัดเจนในการดำเนินเรื่องของเนื้อหา				
5. ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน				
6. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง				
7. การนำเข้าสู่ชุดกิจกรรมมีความน่าสนใจ				
8. ความเหมาะสมของการสรุปเนื้อหาชุดกิจกรรม				
9. คู่มือมีเนื้อหาครบสมบูรณ์ ชัดเจนในการอธิบาย				
ด้านแบบทดสอบ				
10. จำนวนข้อของแบบทดสอบ				
11. ความเหมาะสมของคำถาม				
12. ความเหมาะสมของคำถามระหว่างชุดกิจกรรม				
ด้านภาพประกอบ ตัวอักษร และสี				
13. ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอ				
14. ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบชุดกิจกรรม				
15. ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบชุดกิจกรรม				
16. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้				

รายการประเมิน	ระดับความคิดเห็น			หมายเหตุ
	+1	0	-1	
17. รูปแบบ ขนาด สี ของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ				
18. สีพื้น โดยรวมของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4				
ด้านการจัดการชุดกิจกรรม				
19. การนำเสนอชื่อเรื่องหลักของชุดกิจกรรม				
20. การนำเสนอชื่อเรื่องย่อยของชุดกิจกรรม				
21. การแนะนำวิธีการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอน				
22. การลำดับขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า				
23. ความน่าสนใจชวนให้ติดตามชุดกิจกรรม				
24. การใช้ประโยชน์ของเอกสารประกอบการเรียนการสอน				
25. การจัดการชุดกิจกรรมโดยภาพรวม				



**แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วย
ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4**

โรงเรียนบ้านลาดแค

คำชี้แจง : แบบสอบถามนี้มีจุดมุ่งหมายเพื่อศึกษาระดับความพึงพอใจในการเรียนการสอนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนบ้านลาดแค เพื่อเป็นข้อมูลในการปรับปรุงการเรียนการสอนของครูให้เหมาะสมยิ่งขึ้น ความคิดเห็นของนักเรียนจะเป็นประโยชน์ต่อตัวนักเรียนเองและโรงเรียน โปรดให้ข้อมูลตามความเป็นจริง ผู้วิจัยจะใช้ประโยชน์จากข้อมูลนี้เพื่อการวิจัยเท่านั้น

จงใส่เครื่องหมาย (✓) ลงในช่องระดับความพึงพอใจที่นักเรียนได้รับจากการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะ ตามความเป็นจริง ความพึงพอใจในระดับต่างๆ มีความหมายดังนี้

- 5 หมายถึง พึงพอใจมากที่สุด
- 4 หมายถึง พึงพอใจมาก
- 3 หมายถึง พึงพอใจปานกลาง
- 2 หมายถึง พึงพอใจน้อย
- 1 หมายถึง พึงพอใจน้อยที่สุด

ตัวชี้วัดความพึงพอใจ	ระดับความพึงพอใจ				
	5	4	3	2	1
1. ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีผลการเรียนรู้					
2. คำชี้แจงและคำแนะนำการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความชัดเจน					
3. เนื้อหาแต่ละบทของชุดกิจกรรมศิลปะเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์มีความเหมาะสม					
4. การเรียงลำดับการจัดการเรียนรู้จากยากไปง่าย					
5. มีการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่หลากหลายรูปแบบ					
6. การจัดกิจกรรมในชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 มีความน่าสนใจ					
7. มีรูปภาพประกอบ เพื่อดึงดูดความสนใจของนักเรียน					
8. ภาษา ภาพ ข้อความบรรยาย เหมาะสมกับวัยของผู้เรียน					
9. นักเรียนมีความสุขเพลิดเพลิน และไม่เบื่อที่จะเรียนรู้					
10. ความสะดวกในการใช้ชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4					



ภาคผนวก ง
ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (โดยผู้เชี่ยวชาญ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านเนื้อหา								
1. ความสอดคล้องระหว่างเนื้อหากับผลการเรียนรู้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
2. ความถูกต้องของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
3. ลำดับขั้นตอนในการนำเสนอเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
4. ความชัดเจนในการดำเนินเรื่องของเนื้อหา	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
5. ความเหมาะสมของเนื้อหากับระดับของผู้เรียน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
6. ความน่าสนใจในการดำเนินเรื่อง	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
7. การนำเข้าสู่ชุดกิจกรรมมีความน่าสนใจ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
8. ความเหมาะสมของการสรุปเนื้อหาชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
9. กลุ่มมีเนื้อหาครบสมบูรณ์ ชัดเจนในการอธิบาย	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
ด้านแบบทดสอบ								
10. จำนวนข้อของแบบทดสอบ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
11. ความเหมาะสมของคำถาม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
12. ความเหมาะสมของคำถามระหว่างชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
ด้านภาพประกอบ ตัวอักษร และสี								
13. ความตรงตามเนื้อหาของภาพที่นำเสนอ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
14. ขนาดของภาพที่ใช้ประกอบชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
15. ภาพกราฟิกที่ใช้ประกอบชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
16. ความถูกต้องของภาษาที่ใช้	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
17. รูปแบบ ขนาด สี ของตัวอักษรที่ใช้ในการนำเสนอ	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
18. สี สัน โดขรวมของชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง

ตารางที่ 4.1 ผลการประเมินความเหมาะสมชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 (โดยผู้เชี่ยวชาญ) (ต่อ)

รายการประเมิน	ผลการประเมิน ของผู้เชี่ยวชาญ (คนที่)					รวม	เฉลี่ย	แปลผล
	1	2	3	4	5			
ด้านการจัดการชุดกิจกรรม								
19. การนำเสนอชื่อเรื่องหลักของชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
20. การนำเสนอชื่อเรื่องย่อยของชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
21. การแนะนำวิธีการใช้เอกสารประกอบการเรียนการสอน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
22. การลำดับขั้นตอนการศึกษาค้นคว้า	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
23. ความน่าสนใจชวนให้ติดตามชุดกิจกรรม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
24. การใช้ประโยชน์ของเอกสารประกอบการเรียนการสอน	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง
25. การจัดการชุดกิจกรรมโดยภาพรวม	+1	+1	+1	+1	+1	5	1.00	สอดคล้อง

คะแนนจากชุดกิจกรรม

ตารางภาคผนวกที่ 1 คะแนนฝึกทักษะ และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและหลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 3 คน

เลขที่	คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ (ก่อนเรียน)	คะแนนจากสอบย่อย				คะแนนแบบทดสอบย่อย (E1)	คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ (หลังเรียน) (E2)
		ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4		
	20	10	10	10	10	60	20
1	12	6	7	7	7	39	13
2	14	6	7	6	6	38	16
3	13	7	7	7	6	37	14
รวม	59	18	19	21	20	78	69
เฉลี่ย	19.67	6	6.33	7	6.67	26	23
ร้อยละ	65.56	60	63.33	70	66.67	65	76.67

ตารางภาคผนวกที่ 2 คะแนนฝึกทักษะ และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและ
หลังเรียนของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 9 คน

เลขที่	คะแนนวัด ผลสัมฤทธิ์ (ก่อน เรียน)	คะแนนจากสอบย่อย				คะแนน แบบทดสอบ ย่อย (E1)	คะแนนวัด ผลสัมฤทธิ์ (หลังเรียน) (E2)
		ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4		
	30	10	10	10	10	60	30
1	19	9	9	9	8	35	21
2	20	7	8	9	7	31	24
3	22	6	7	7	7	27	26
4	25	6	8	6	6	26	28
5	24	9	8	8	7	32	26
6	28	8	7	7	8	30	28
7	20	6	8	8	7	29	24
8	19	8	8	6	7	29	22
9	18	9	8	7	8	32	21
รวม	195	68	71	67	65	271	220
เฉลี่ย	21.67	7.56	7.89	7.44	7.22	30.11	24.44
ร้อยละ	72.22	75.56	78.89	74.44	72.22	75.28	81.48

ตารางภาคผนวกที่ 3 คะแนนแบบฝึกทักษะ และคะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ก่อนเรียนและ
หลังเรียนของสำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 จำนวน 20 คน

เลขที่	คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ (ก่อนเรียน)	คะแนนจากสอบย่อย				คะแนนแบบทดสอบย่อย (E1) ชุดที่ 2	คะแนนวัดผลสัมฤทธิ์ (หลังเรียน) (E2) ชุดที่ 3
		ชุดที่ 1	ชุดที่ 2	ชุดที่ 3	ชุดที่ 4		
	30	10	10	10	10	60	30
1	25	10	10	10	9	39	30
2	22	8	9	8	9	34	24
3	20	8	9	9	8	34	23
4	19	8	9	9	8	34	22
5	24	9	8	9	8	34	30
6	25	8	9	8	8	33	28
7	24	10	9	8	8	35	28
8	23	9	8	9	8	34	26
9	25	9	10	8	9	36	29
10	23	8	8	8	8	32	25
11	24	9	8	9	8	34	27
12	22	8	8	8	9	33	24
13	25	9	9	8	9	35	26
14	27	10	10	10	9	39	30
15	24	9	9	8	8	34	27
16	24	9	9	8	8	34	26
17	24	8	9	9	8	34	25
18	24	9	8	7	9	33	26
19	24	8	10	9	10	37	29
20	24	8	9	9	9	35	30
รวม	472	174	178	171	170	693	535
เฉลี่ย	23.75	8.7	8.9	8.55	8.5	69.25	26.75
ร้อยละ	79.17	87	89	85	86	86.62	89.17

คะแนนแบบทดสอบวัดผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียน และหลังเรียน

ตารางภาคผนวกที่ 4 คะแนนผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนก่อนเรียนและหลังเรียนด้วยการสร้างชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอเรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 ของกลุ่มตัวอย่าง จำนวน 18 คน

คนที่	Pre-test (30)	Post-test (30)	คนที่	Pre-test (30)	Post-test (30)
1	16	20	10	19	22
2	19	26	11	23	27
3	22	26	12	21	24
4	26	30	13	21	24
5	22	25	14	26	29
6	24	26	15	22	27
7	24	26	16	24	27
8	26	28	17	20	25
9	25	28	18	21	26
รวม				401	466
เฉลี่ย				16.04	18.64
ร้อยละ				73.47	86.27

ภาคผนวก จ

ภาพกิจกรรมและภาพผลงานนักเรียน

ภาพกิจกรรมการจัดการเรียนการสอน



ภาพผลงานนักเรียนบางส่วนขณะจัดกิจกรรมการเรียนการสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตาม
ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพผลงานนักเรียนก่อนการทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิด
สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ภาพผลงานนักเรียนหลังการทดลองสอนด้วยชุดกิจกรรมศิลปะตามทฤษฎีความคิด
สร้างสรรค์ของทอแรนซ์ สำหรับนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4



ประวัติผู้วิจัย

ชื่อ-สกุล	นางสาวเบญจมาศ สุภาพอน
คุณวุฒิการศึกษา	ศึกษาศาสตรบัณฑิต (ศษ.บ) สาขาศิลปกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประสบการณ์การทำงาน	ปี พ.ศ. 2555 ถึงปัจจุบัน เข้ารับราชการตำแหน่ง ครูผู้ช่วย โรงเรียนบ้านลาดแค อ.ชนแดน จ.เพชรบูรณ์
สถานที่ทำงาน	โรงเรียนบ้านลาดแค ม. 5 ต.ลาดแค อ.ชนแดน จ.เพชรบูรณ์ 67150
ที่อยู่ปัจจุบัน	เลขที่ 400 ถนนประชาสงเคราะห์ แขวงดินแดง เขตดินแดง กรุงเทพมหานคร 10400
โทรศัพท์	มือถือ +66(0)877550858
E-mail :	bentam12@hotmail.com

