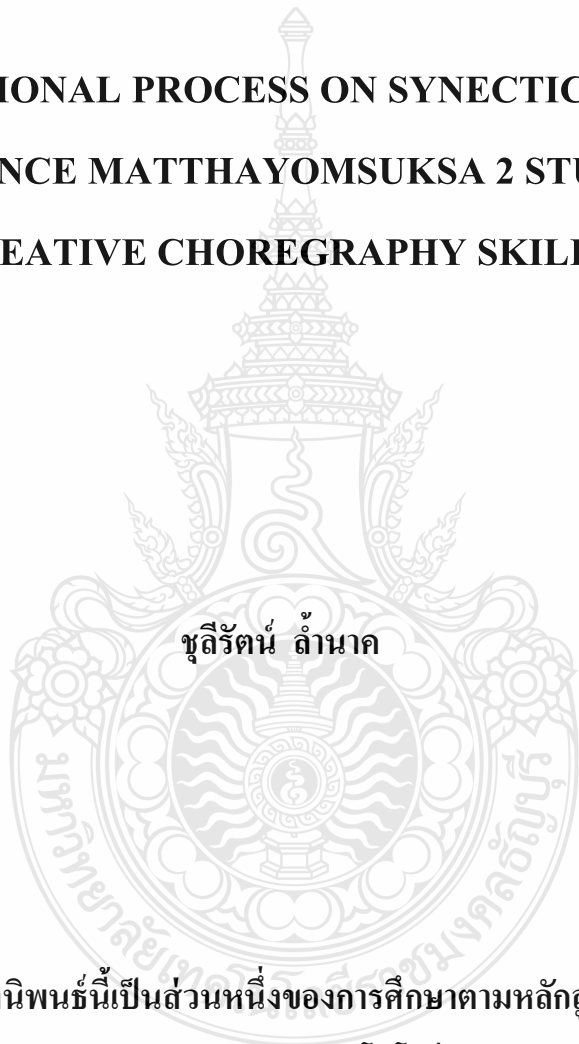


การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์
เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

INSTRUCTIONAL PROCESS ON SYNECTICS MODEL
TO ENHANCE MATTHAYOMSUKSA 2 STUDENTS'
CREATIVE CHOREGRAPHY SKILLS



ชวลีรัตน์ ถิ่นนาค

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์
เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2



ชวลีรัตน์ ถิ่นนาค

วิทยานิพนธ์นี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตร
ปริญญาศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ปีการศึกษา 2558
ลิขสิทธิ์ของมหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

หัวข้อวิทยานิพนธ์ การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์เพื่อพัฒนา
นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
Instructional Process on Synectics Model to Enhance
Matthayomsuksa 2 Students' Creative Choreography Skills
ชื่อ – นามสกุล นางชุลีรัตน์ ถิ่นนาค
สาขาวิชา เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
อาจารย์ที่ปรึกษา ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.
ปีการศึกษา 2558

คณะกรรมการสอบวิทยานิพนธ์



..... ประธานกรรมการ
(อาจารย์สริน เจริญไชสง, ค.ศ.)


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


..... กรรมการ
(อาจารย์ชัญญกรณ์ เสาหะเพ็ญแสง, ค.ศ.)


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

คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี อนุมัติวิทยานิพนธ์
ฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของการศึกษาตามหลักสูตรปริญญาวิทยาศาสตรบัณฑิต


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

วันที่...4...เดือน...กุมภาพันธ์...พ.ศ. 2559

หัวข้อวิทยานิพนธ์	การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์เพื่อพัฒนา นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
ชื่อ – นามสกุล	นางชุลีรัตน์ ล้วนาค
สาขาวิชา	เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร
อาจารย์ที่ปรึกษา	ผู้ช่วยศาสตราจารย์สุทธิพร บุญส่ง, ศษ.ด.
ปีการศึกษา	2558

บทคัดย่อ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์ 1) เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ 2) เพื่อเปรียบเทียบนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 22 คน เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย คือ 1) แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ 2) แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ คือ ค่าเฉลี่ย (\bar{X}) ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน (S.D.) สถิติที่ใช้ในการทดสอบสมมติฐานความแตกต่างระหว่างค่าเฉลี่ย Independent samples (T-Test)

ผลการวิจัย พบว่า 1) ผลการพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยผู้เชี่ยวชาญพิจารณาดัชนีความสอดคล้อง (IOC) เท่ากับ 1.00 2) ประสิทธิภาพแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ E_1/E_2 เท่ากับ 80.18/82.50 3) จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

คำสำคัญ: นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์

Thesis Title	Instructional Process on Synectics Model to Enhance Matthayomsuksa 2 Students' Creative Choreography Skills
Name - Surname	Mrs. Chuleerat Lamnak
Program	Technology in Curriculum Research and Development
Thesis Advisor	Assistant Professor Sutthiporn Boonsong, Ed.D.
Academic Year	2015

ABSTRACT

The research on instructional process on Synectics model to enhance Matthayomsuksa 2 students' creative choreography skills aimed to 1) develop the lesson plans based on the Synectics model to promote their choreography creativity, and 2) to compare their creativity on both pre and post Synectics teaching model.

The population was 22 Matthayomsuksa 2 students of the academic year 2015, Wat Prasirmahadhat Secondary Demonstration School, Phranakhon Rajabhat University. The research instruments were 1) the lesson plans of Synectics model, 2) an achievement test, and 3) the test on creative choreography skills. The data analysis included the descriptive statistics (\bar{X}) and (S.D.), and T-Tests independent samples.

The results showed that 1) the Index of Item Objective Congruence (IOC) of the lesson plan development was 1.00, 2) its efficiency of E_1/E_2 was 80.18/82.50, and 3) the students showed the higher creative skills on choreography after the Synectics model instruction with statistically significant difference at .01.

Keywords: choreography, Synectics model

กิตติกรรมประกาศ

วิทยานิพนธ์ เรื่อง การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ฉบับนี้ สำเร็จลุล่วงได้ด้วยความกรุณาจาก ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.สุทธิพร บุญส่ง อาจารย์ที่ปรึกษาวิทยานิพนธ์ ที่ให้ความช่วยเหลือคำปรึกษา คำแนะนำ ตลอดจนตรวจแก้ไขข้อบกพร่องการเขียนวิทยานิพนธ์ฉบับนี้โดยเสร็จสมบูรณ์

ขอขอบพระคุณ ดร.รสริน เจริญไชย ประธานสอบวิทยานิพนธ์ รองศาสตราจารย์ ดร.โกศล มีคุณ ผู้ทรงคุณวุฒิ และ ดร.ธัญญภรณ์ เล่าหะเพ็ญแสง กรรมการสอบวิทยานิพนธ์ ที่กรุณาให้คำแนะนำ แก้ไขข้อบกพร่อง เพื่อความสมบูรณ์ของวิทยานิพนธ์ ขอขอบพระคุณ รองศาสตราจารย์ ดร.ทิวดี มณีโชติ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ เล็กวิไล ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรหมมา วิหคไพบูลย์ ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์ ไม้เจริญ รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์ ที่ให้ความอนุเคราะห์เป็นผู้เชี่ยวชาญในการตรวจเครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

ขอขอบพระคุณ ผู้อำนวยการโรงเรียน คณะครู และนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ที่ให้ความสนับสนุนและร่วมมือในการทดลองทำวิทยานิพนธ์สำเร็จได้ด้วยดี ขอขอบพระคุณ คณาจารย์สาขาเทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร คณะครุศาสตร์อุตสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรีทุกท่าน ที่ประสิทธิ์ประสาทวิชาให้แก่ผู้วิจัย

ขอกราบขอบพระคุณ บิดา มารดา สามิ และครอบครัว ที่เป็นกำลังใจสำคัญยิ่ง และให้การสนับสนุนในทุกๆ ด้าน ทำให้วิทยานิพนธ์ฉบับนี้สำเร็จลุล่วงได้ด้วยดี

คุณค่าและประโยชน์ของวิทยานิพนธ์ฉบับนี้ ขอมอบเพื่อเป็นเครื่องบูชาพระคุณ บิดา มารดา ครู อาจารย์ ตลอดจนผู้มีพระคุณทุกท่าน

ชวลีรัตน์ ล้วนาค

สารบัญ

	หน้า
บทคัดย่อภาษาไทย.....	(3)
บทคัดย่อภาษาอังกฤษ.....	(4)
กิตติกรรมประกาศ.....	(5)
สารบัญ.....	(6)
สารบัญตาราง.....	(8)
สารบัญภาพ.....	(9)
บทที่ 1 บทนำ.....	10
1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา.....	10
1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย.....	12
1.3 สมมติฐานการวิจัย.....	12
1.4 ขอบเขตของการวิจัย.....	12
1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	13
1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ.....	13
1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ.....	14
บทที่ 2 แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	15
2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551.....	16
2.2 หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัย ราชภัฏพระนคร พุทธศักราช 2555.....	31
2.3 การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์.....	46
2.4 ความคิดสร้างสรรค์.....	54
2.5 นาฏยประดิษฐ์.....	72
2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง.....	73
บทที่ 3 วิธีดำเนินการวิจัย.....	77
3.1 ระเบียบวิธีวิจัย.....	77
3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง.....	78
3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	78

สารบัญ (ต่อ)

	หน้า
3.4 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย.....	78
3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล.....	79
3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล.....	79
บทที่ 4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูล.....	80
4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์.....	80
4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80.....	82
4.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียน เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์.....	84
บทที่ 5 สรุปผลการวิจัย การอภิปรายผล และข้อเสนอแนะ.....	85
5.1 สรุปผลการวิจัย.....	85
5.2 อภิปรายผล.....	86
5.3 ข้อเสนอแนะ.....	87
บรรณานุกรม.....	89
ภาคผนวก.....	92
ภาคผนวก ก รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย.....	93
ภาคผนวก ข แผนการจัดการเรียนรู้.....	95
ภาคผนวก ค เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย.....	112
ภาคผนวก ง แบบประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับองค์ประกอบ แผนการจัดการเรียนรู้.....	122
ประวัติผู้เขียน.....	127

สารบัญตาราง

	หน้า
ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง.....	20
ตารางที่ 2.2 สาระที่ 3 นาฏศิลป์.....	28
ตารางที่ 2.3 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2.....	39
ตารางที่ 2.4 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะระดับมัธยมศึกษา ปีที่ 2.....	41
ตารางที่ 4.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนา นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์.....	81
ตารางที่ 4.2 คะแนนเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E ₁).....	82
ตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบผลการหาประสิทธิภาพ 80/80 (E ₁ /E ₂) ของกระบวนการ ปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E ₁) กับคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียนของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E ₂).....	83
ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (T-test).....	83
ตารางที่ 4.5 คะแนนเฉลี่ยแบบวัดทักษะการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ตามแผน การจัดการเรียนรู้.....	84
ตารางที่ 4.6 ผลการเปรียบเทียบการปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ตามแผนการจัด การเรียนรู้.....	84

สารบัญภาพ

	หน้า
ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย.....	13
ภาพที่ 2.1 โครงสร้างระบบรหัสวิชา.....	35
ภาพที่ 3.1 แบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design.....	77



บทที่ 1

บทนำ

1.1 ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การศึกษาในปัจจุบันชี้ให้เห็นถึงคุณภาพ ประสิทธิภาพ ด้านการศึกษาในประเทศไทยได้เป็นอย่างดี หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรที่ใช้ในปัจจุบันซึ่งเป็นหลักสูตรที่ปรับปรุงพัฒนามากจากหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2544 เพื่อให้มีความเหมาะสม สอดคล้อง และตรงตามเป้าหมายยิ่งขึ้น ซึ่งได้กำหนดตัวชี้วัดที่ชัดเจนมากยิ่งขึ้น เพื่อให้เป็นไปในแนวทิศทางเดียวกัน สำหรับการศึกษาในประเทศไทยนั้นมีการพัฒนาอย่างต่อเนื่อง จึงส่งผลทำให้คุณภาพชีวิตทางการศึกษาของไทยนั้นเปลี่ยนแปลงไปตามสถานการณ์

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระการเรียนรู้ที่มุ่งเน้นการส่งเสริมให้มีความคิดริเริ่ม สร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม สุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตของมนุษย์ ดังนั้น กิจกรรมศิลปะสามารถนำไปใช้ในการพัฒนานักเรียนโดยตรง ทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ และสังคม ตลอดจนนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง และแสดงออกในเชิงสร้างสรรค์ พัฒนากระบวนการรับรู้ทางศิลปะ การเห็นภาพรวม การสังเกตรายละเอียด สามารถค้นพบศักยภาพของตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อ หรือประกอบอาชีพได้ด้วยการมีความรับผิดชอบ มีระเบียบวินัย สามารถทำงานร่วมกันได้อย่างมีความสุข

แต่อย่างไรก็ตามจากผลการศึกษาและการวิจัย พบว่า การจัดการเรียนการสอนในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ โดยเฉพาะสาระดนตรีและนาฏศิลป์ในโรงเรียนยังไม่บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตรเท่าที่ควร เนื่องจากวิชานาฏศิลป์ต้องอาศัยเวลาในการฝึกทักษะการรำร่า และการหมั่นทบทวนท่ารำอยู่เสมอโดยตรง (สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาอุบลราชธานี เขต 4, 2550, น. 4) นักเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนรายวิชานาฏศิลป์ต่ำ และนักเรียนขาดทักษะในการทำงานสร้างสรรค์ชุดการแสดง

จากการศึกษาสภาพการเรียนและผลสัมฤทธิ์รายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 4 (นาฏศิลป์) ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร นั้น จากคะแนนการปฏิบัติของนักเรียนซึ่งชี้ให้เห็นว่านักเรียนสามารถเลียนแบบปฏิบัติตามจากการสาธิตของครูได้เป็นอย่างดี และพบว่าการปฏิบัติทำรามาตรฐานนั้นอยู่ในระดับดี ผู้วิจัยจึงนำ

ประโยชน์มาพัฒนาต่อโดยการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ การสร้างสรรค์งานการแสดง โดยการประดิษฐ์ทำทางตามจินตนาการ เพื่อเป็นการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียน

สภาวะปัญหาดังกล่าวข้างต้นแสดงให้เห็นว่า ควรมีการพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ให้แก่นักเรียนเพื่อให้บรรลุตามจุดมุ่งหมายของหลักสูตร นอกจากนี้ได้นำรูปแบบการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ (Synectics) ตามแนวคิดของ Gordon มาใช้ในการพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์ เนื่องจากรูปแบบการเรียนการสอนแบบซินเนคติกส์ (Synectics) เป็นกระบวนการสอนหนึ่งที่สามารถส่งเสริมให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ได้ (โสพล มีเจริญ และ พรพล เชาวลิตตระกุล, 2555) โดยเฉพาะการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ (Gordon) โดย Gordon กล่าวว่า บุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิถีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตน โดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่นทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อนหรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่น และถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้น Gordon จึงได้เสนอให้นักเรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง

ด้วยเหตุดังกล่าวจึงได้มีการกำหนดรายวิชาศิลปะพื้นฐาน 4 (นาฏศิลป์) เป็นหนึ่งในรายวิชาที่ช่วยให้เกิดความเพลิดเพลิน อีกทั้งยังเป็นการผ่อนคลาย และเป็นกิจกรรมโลงศิลปวัฒนธรรมอันดีงามของประเทศไทยอีกด้วย รายวิชาดังกล่าวเป็นหนึ่งในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 กำหนดว่า กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้นักเรียนมีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนานักเรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้นักเรียนมีความเชื่อมั่นในตนเองอันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้

ด้วยเหตุผลสนับสนุนในเชิงทฤษฎีและผลการวิจัยที่ได้กล่าวข้างต้น ผู้วิจัยจึงทำการศึกษาเพื่อพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ซึ่งผู้วิจัยหวังว่านักเรียนเกิดการเรียนรู้อย่างเต็มศักยภาพ ฝึกทักษะได้อย่างชำนาญ และสามารถคิดสร้างสรรค์ชุดการแสดงได้ อีกทั้งผลการวิจัยดังกล่าวสามารถนำไปเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอน เพื่อให้เกิดประสิทธิภาพสูงสุดต่อตัวนักเรียนและครูอีกด้วย

1.2 วัตถุประสงค์การวิจัย

1.2.1 เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

1.2.2 เพื่อเปรียบเทียบนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

1.3 สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ มีการพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

1.4 ขอบเขตของการวิจัย

การวิจัยมีขอบเขต ดังนี้

1.4.1 ด้านเนื้อหา

การพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์ การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยกำหนดเพลงอันดามันชั้น เป็นเพลงที่ใช้ในการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

1.4.2 ด้านประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ห้อง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 177 คน

1.4.3 ด้านกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 22 คนใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

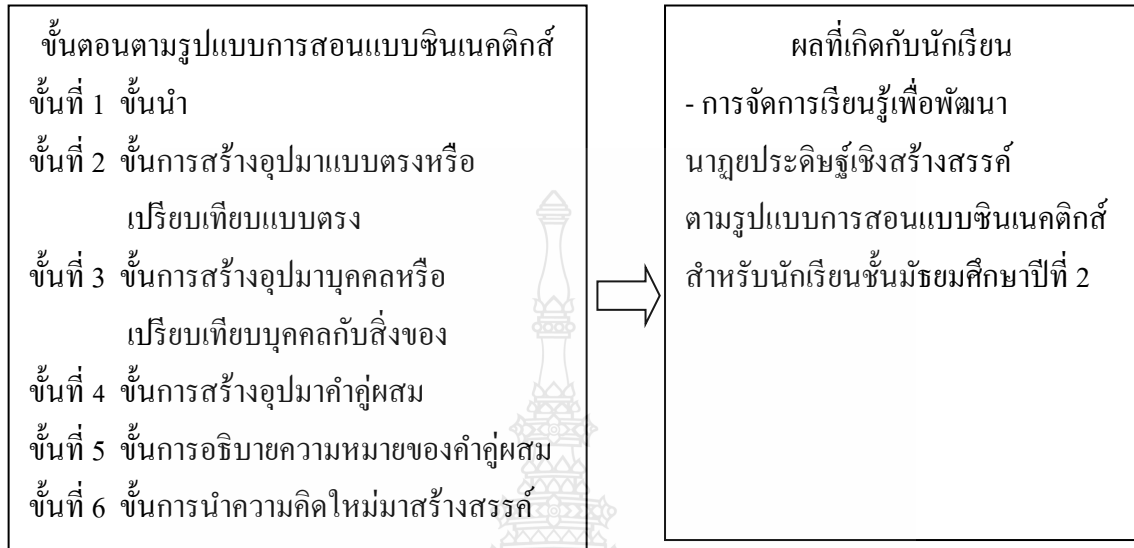
ตัวแปรที่ทำการศึกษา

1. ตัวแปรต้น (Manipulated Variable) คือ การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์

2. ตัวแปรตาม (Dependent Variable) คือ ทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

1.5 กรอบแนวคิดในการวิจัย

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้องผู้วิจัยได้กำหนดกรอบแนวคิดในการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 1.1 กรอบแนวคิดในการวิจัย

1.6 นิยามศัพท์เฉพาะ

ผู้วิจัยได้กำหนดคำจำกัดความเฉพาะการวิจัยในครั้งนี้ เพื่อให้เกิดความเข้าใจตรงกัน และตรงตามจุดมุ่งหมายของการวิจัย ดังนี้

การจัดการเรียนรู้ หมายถึง การจัดการเรียนการสอนในชั้นเรียนให้นักเรียนเกิดความรู้ นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ หมายถึง การคิด การออกแบบการสร้างสรรค์ทำรำหรือการสร้างสรรค์ผลงานทางด้านการแสดงหลายๆ ด้าน เช่น ร้อง เล่น เต้น รำ เป็นต้น

การสร้างสรรค์ชุดการแสดง หมายถึง การกำหนดรูปแบบ การจัดการแสดง การสร้างสรรค์ผลงานการแสดง โดยมีการประยุกต์ขึ้นมาใหม่ เช่น การแปรแถว การตั้งซุ่ม โดยนักเรียนเป็นผู้จัดกระทำทั้งหมด

รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ หมายถึง แนวคิดที่พัฒนา ส่งเสริมเรื่องความคิดสร้างสรรค์โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ คือ

- ขั้นที่ 1 ขั้นนำ
- ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง
- ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมานุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ
- ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ผสม

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ผสม

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน

เพลงอันดามันชั้น หมายถึง เป็นเพลงแนวไทยประยุกต์ที่ใช้ในการพัฒนานาฏยประดิษฐ์
เชิงสร้างสรรค์ ของนักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

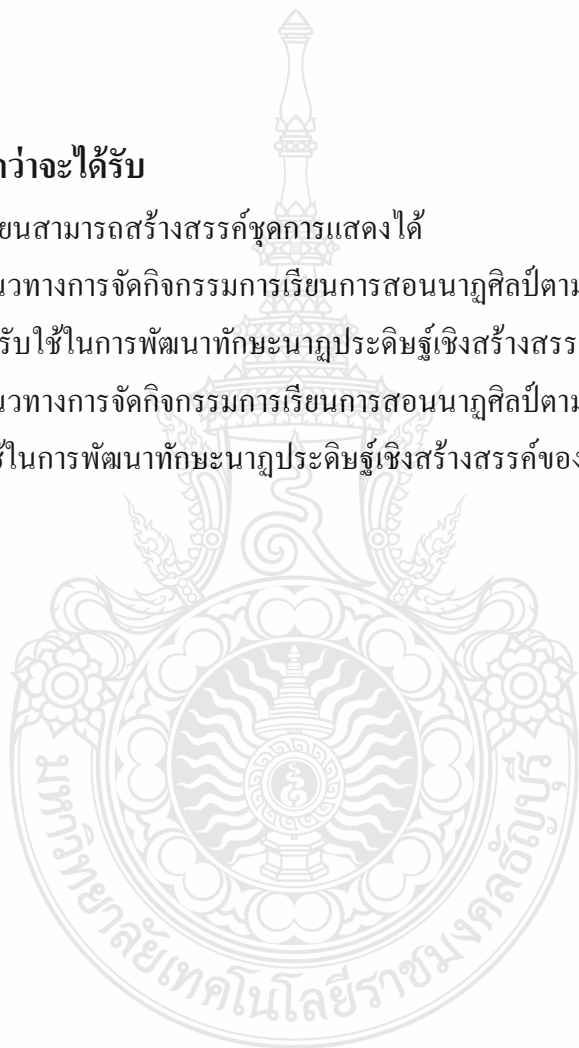
ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การคิด การสร้างจินตนาการ ในการประดิษฐ์ทำทางประกอบ
การแสดง

1.7 ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ

1.7.1 นักเรียนสามารถสร้างสรรค์ชุดการแสดงได้

1.7.2 ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนาฏศิลป์ตามรูปแบบการเรียนการสอน
แบบซินเนคติกส์ สำหรับใช้ในการพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียน

1.7.3 ได้แนวทางการจัดกิจกรรมการเรียนการสอนนาฏศิลป์ตามรูปแบบการเรียนการสอน
แบบซินเนคติกส์ไปใช้ในการพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนในระดับชั้นอื่นๆ



บทที่ 2

แนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

การวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้ศึกษาแนวคิด ทฤษฎี และงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง เรื่อง การพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ รายวิชาศิลปะพื้นฐาน 4 (นาฏศิลป์) โดยใช้การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบชินเนคติกส์ เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร ในครั้งนี้ผู้วิจัยได้ทำการศึกษาและทำความเข้าใจเกี่ยวกับแนวคิด ทฤษฎี ผลงานเขียน และงานวิจัยต่างๆ ในหัวข้อที่เกี่ยวข้อง ดังนี้

- 2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.1.1 มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551
 - 2.1.2 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- 2.2 หลักสูตรสถานศึกษาของ โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร พุทธศักราช 2555
 - 2.2.1 โครงสร้างหลักสูตร
 - 2.2.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้
 - 2.2.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ
 - 2.2.4 การกำหนดรหัสวิชา
 - 2.2.5 เกณฑ์การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้การตัดสินผลการเรียน
 - 2.2.6 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 2.2.7 คำอธิบายรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
 - 2.2.8 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
 - 2.2.9 คำอธิบายรายวิชา
- 2.3 การจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์
 - 2.3.1 ความหมายชินเนคติกส์
 - 2.3.2 ทฤษฎีหลักการแนวคิด
 - 2.3.3 วัตถุประสงค์ของรูปแบบชินเนคติกส์
 - 2.3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบชินเนคติกส์

- 2.3.5 ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนตามรูปแบบชินเนคติกส์
- 2.4 ความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.3 องค์ประกอบสำคัญของความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.5 ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.6 การส่งเสริมและพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์
 - 2.4.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์
- 2.5 นาฏยประดิษฐ์
 - 2.5.1 ความหมายของนาฏยประดิษฐ์
- 2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

2.1 หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

2.1.1 มาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นหลักสูตรแกนกลางของประเทศที่มีมาตรฐานการเรียนรู้เป็นข้อกำหนดคุณภาพของนักเรียน ทั้งด้านความรู้ ทักษะ กระบวนการ คุณธรรมจริยธรรม เพื่อให้การจัดการศึกษาเป็นไปตามนโยบาย เพื่อส่งเสริมให้นักเรียน ได้พัฒนาตามธรรมชาติ จึงกำหนดหลักการของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานไว้ดังนี้

2.1.1.1 วิสัยทัศน์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนทุกคนซึ่งเป็นกำลังของชาติให้เป็นมนุษย์ที่มีความสมดุลทั้งด้านร่างกาย ความรู้ คุณธรรม มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทย และเป็นพลโลกยึดมั่นในการปกครองตามระบอบประชาธิปไตย อันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุขมีความรู้และทักษะพื้นฐานรวมทั้งเจตคติที่จำเป็นต่อการศึกษาคู่ต่อการประกอบอาชีพและการศึกษาตลอดชีวิต โดยมุ่งเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญบนพื้นฐานความเชื่อว่าทุกคนสามารถเรียนรู้และพัฒนาตนเองได้เต็มตามศักยภาพ

2.1.1.2 หลักการ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน มีหลักการที่สำคัญดังนี้

2.1.1.2.1 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อความเป็นเอกภาพของชาติ มีจุดหมายและมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำหรับพัฒนาเด็กและเยาวชนให้มีความรู้ ทักษะ เจตคติ และคุณธรรมบนพื้นฐานของความเป็นไทยควบคู่กับความเป็นสากล

2.1.1.2.2 เป็นหลักสูตรการศึกษาเพื่อปวงชนที่ประชาชนทุกคนมีโอกาสได้รับการศึกษาอย่างเสมอภาคและมีคุณภาพ

2.1.1.2.3 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่สนองการกระจายอำนาจให้สังคมมีส่วนร่วมในการจัดการศึกษาให้สอดคล้องกับสภาพและความต้องการของท้องถิ่น

2.1.1.2.4 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่มีโครงสร้างยืดหยุ่นทั้งด้านสาระการเรียนรู้ เวลา และการจัดการเรียนรู้

2.1.1.2.5 เป็นหลักสูตรการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ

2.1.1.2.6 เป็นหลักสูตรการศึกษาสำหรับการศึกษาในระบบนอกระบบและตามอัธยาศัยครอบคลุมทุกกลุ่มเป้าหมายสามารถเทียบโอนผลการเรียนรู้และประสบการณ์

2.1.1.3 จุดหมาย

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้เป็นคนดีมีปัญญา มีความสุข มีศักยภาพในการศึกษาต่อและประกอบอาชีพ จึงกำหนดเป็นจุดหมายเพื่อให้เกิดกับผู้เรียนเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน ดังนี้

2.1.1.3.1 มีคุณธรรมจริยธรรมและค่านิยมที่พึงประสงค์เห็นคุณค่าของตนเองมีวินัยและปฏิบัติตนตามหลักธรรมของพระพุทธศาสนาหรือศาสนาที่ตนนับถือ ยึดหลักปรัชญาของเศรษฐกิจพอเพียง

2.1.1.3.2 มีความรู้ความสามารถในการสื่อสาร การคิด การแก้ปัญหา การใช้เทคโนโลยีและมีทักษะชีวิต

2.1.1.3.3 มีสุขภาพกายและสุขภาพจิตที่ดีมีสุขนิสัยและรักการออกกำลังกาย

2.1.1.3.4 มีความรักชาติ มีจิตสำนึกในความเป็นพลเมืองไทยและพลโลก ยึดมั่นในวิถีชีวิตและการปกครองตามระบอบประชาธิปไตยอันมีพระมหากษัตริย์ทรงเป็นประมุข

2.1.1.3.4 มีจิตสำนึกในการอนุรักษ์วัฒนธรรมและภูมิปัญญาไทยการอนุรักษ์และพัฒนาสิ่งแวดล้อม มีจิตสาธารณะที่มุ่งทำประโยชน์และสร้างสิ่งที่ดีงามในสังคมและอยู่ร่วมกันในสังคมอย่างมีความสุข

2.1.1.4 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียนและคุณลักษณะอันพึงประสงค์

ในการพัฒนาผู้เรียนตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งเน้นพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามมาตรฐานที่กำหนด ซึ่งจะช่วยให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญและคุณลักษณะอันพึงประสงค์ดังนี้

2.1.1.4.1 สมรรถนะสำคัญของผู้เรียน

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งให้ผู้เรียนเกิดสมรรถนะสำคัญ 5 ประการ ดังนี้

1. ความสามารถในการสื่อสารเป็นความสามารถในการรับและส่งสาร มีวัฒนธรรมในการใช้ภาษาถ่ายทอดความคิดความรู้ความเข้าใจความรู้สึกและทัศนคติของตนเองเพื่อแลกเปลี่ยนข้อมูลข่าวสารและประสบการณ์ อันจะเป็นประโยชน์ต่อการพัฒนาตนเองและสังคม รวมทั้งการเจรจาต่อรองเพื่อขจัดและลดปัญหาความขัดแย้งต่างๆ การเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารด้วยหลักเหตุผลและความถูกต้อง ตลอดจนการเลือกใช้วิธีการสื่อสารที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่มีต่อตนเองและสังคม

2. ความสามารถในการคิดเป็นความสามารถในการคิดวิเคราะห์ การคิดสังเคราะห์ การคิดอย่างสร้างสรรค์ การคิดอย่างมีวิจารณญาณ และการคิดเป็นระบบเพื่อนำไปสู่การสร้างองค์ความรู้หรือสารสนเทศเพื่อการตัดสินใจเกี่ยวกับตนเองและสังคมได้อย่างเหมาะสม

3. ความสามารถในการแก้ปัญหาเป็นความสามารถในการแก้ปัญหาและอุปสรรคต่างๆ ที่เผชิญได้อย่างถูกต้องเหมาะสม บนพื้นฐานของหลักเหตุผลคุณธรรม และข้อมูลสารสนเทศ เข้าใจความสัมพันธ์และการเปลี่ยนแปลงของเหตุการณ์ต่างๆ ในสังคมแสวงหาความรู้ประยุกต์ความรู้มาใช้ในการป้องกันและแก้ไขปัญหา และมีการตัดสินใจที่มีประสิทธิภาพโดยคำนึงถึงผลกระทบที่เกิดขึ้นต่อตนเอง สังคม และสิ่งแวดล้อม

4. ความสามารถในการใช้ทักษะชีวิตเป็นความสามารถในการนำกระบวนการต่างๆ ไปใช้ในการดำเนินชีวิตประจำวัน การเรียนรู้ด้วยตนเอง การเรียนรู้อย่างต่อเนื่อง การทำงาน และการอยู่ร่วมกันในสังคมด้วยการสร้างเสริมความสัมพันธ์อันดีระหว่างบุคคล การจัดการปัญหาและความขัดแย้งต่างๆ อย่างเหมาะสม การปรับตัวให้ทันกับการเปลี่ยนแปลงของสังคมและสภาพแวดล้อม และการรู้จักหลีกเลี่ยงพฤติกรรมไม่พึงประสงค์ที่ส่งผลกระทบต่อตนเองและผู้อื่น

5. ความสามารถในการใช้เทคโนโลยีเป็นความสามารถในการเลือกและใช้เทคโนโลยีด้านต่างๆ และมีทักษะกระบวนการทางเทคโนโลยีเพื่อการพัฒนาตนเองและ

สังคมในด้านการเรียนรู้การสื่อสารการทำงานการแก้ปัญหาอย่างสร้างสรรค์ถูกต้องเหมาะสมและมี
คุณธรรม

2.1.1.4.2 คุณลักษณะอันพึงประสงค์

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานมุ่งพัฒนาผู้เรียนให้มี
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ เพื่อให้สามารถอยู่ร่วมกับผู้อื่นในสังคมได้อย่างมีความสุขในฐานะเป็น
พลเมืองไทยและพลโลก ดังนี้

1. รักชาติ ศาสน์ กษัตริย์
2. ซื่อสัตย์สุจริต
3. มีวินัย
4. ใฝ่เรียนรู้
5. อยู่อย่างพอเพียง
6. มุ่งมั่นในการทำงาน
7. รักความเป็นไทย
8. มีจิตสาธารณะ

2.1.2 หลักสูตรกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ เป็นกลุ่มสาระที่ช่วยพัฒนาให้ผู้เรียนมีความคิดริเริ่ม
สร้างสรรค์ มีจินตนาการทางศิลปะ ชื่นชมความงาม มีสุนทรียภาพ ความมีคุณค่า ซึ่งมีผลต่อคุณภาพ
ชีวิตมนุษย์ กิจกรรมทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม
ตลอดจนการนำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐาน
ในการศึกษาต่อหรือประกอบอาชีพได้ และ มุ่งพัฒนาให้ผู้เรียนเกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการ
ทางศิลปะเกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้ผู้เรียนแสดงออกอย่างอิสระในศิลปะ
แขนงต่างๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญ คือ

2.1.2.1 ทศศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ทัศนธาตุ สร้างและนำเสนอ
ผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ที่เหมาะสม รวมทั้งสามารถใช้เทคนิควิธี
การของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์
เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดก
ทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชม ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2.1.2.2 ดนตรี มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบดนตรี แสดงออกทางดนตรีอย่าง
สร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ทางดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชมและ

ประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันเข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทย และสากล ร้องเพลง และเล่นดนตรีในรูปแบบต่างๆ แสดงความคิดเห็นเกี่ยวกับเสียงดนตรี แสดงความรู้สึกที่มีต่อดนตรีในเชิงสุนทรียะ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรีกับประเพณีวัฒนธรรมและเหตุการณ์ในประวัติศาสตร์

2.1.2.3 นาฏศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบนาฏศิลป์ แสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ ใช้ศัพท์เบื้องต้นทางนาฏศิลป์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ประยุกต์ใช้นาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์กับประวัติศาสตร์วัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจ และแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชมและประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. เลียนแบบการเคลื่อนไหว	การเคลื่อนไหวลักษณะต่างๆ - การเลียนแบบธรรมชาติ - การเลียนแบบคน สัตว์ สิ่งของ
	2. แสดงท่าทางง่ายๆ เพื่อสื่อความหมาย แทนคำพูด	การใช้ภาษาท่า และการประดิษฐ์ท่าประกอบเพลง การแสดงประกอบเพลงที่เกี่ยวกับธรรมชาติ สัตว์
	3. บอกสิ่งที่ตนเองชอบ จากการดูหรือร่วมการแสดง	การเป็นผู้ชมที่ดี

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.2	1. เคลื่อนไหวขณะอยู่กับที่และเคลื่อนที่	การเคลื่อนไหวอย่างมีรูปแบบ <ul style="list-style-type: none"> - การนั่ง - การยืน - การเดิน
	2. แสดงการเคลื่อนไหวที่สะท้อนอารมณ์ของตนเองอย่างอิสระ	การประดิษฐ์ท่าจากการเคลื่อนไหว อย่างมีรูปแบบ เพลงที่เกี่ยวกับสิ่งแวดล้อม
	3. แสดงท่าทาง เพื่อสื่อความหมายแทนคำพูด	หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - การฝึกภาษาทำสื่อความหมายแทนอกัปกริยา - การฝึกนาฏยศัพท์ในส่วนลำตัว
	4. แสดงท่าทางประกอบจังหวะอย่างสร้างสรรค์	การใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ประกอบจังหวะ
	5. ระบุมารยาทในการชมการแสดง	มารยาทในการชมการแสดง การเข้าชมหรือมีส่วนร่วม
ป.3	1. สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ ในสถานการณ์สั้นๆ	การเคลื่อนไหวในรูปแบบต่างๆ <ul style="list-style-type: none"> - รำวงมาตรฐาน - เพลงพระราชนิพนธ์ - สถานการณ์สั้นๆ - สถานการณ์ที่กำหนดให้
	2. แสดงท่าทางประกอบเพลงตามรูปแบบนาฏศิลป์	หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - การฝึกภาษาทำสื่ออารมณ์ของมนุษย์ - การฝึกนาฏยศัพท์ในส่วนขา
	3. เปรียบเทียบบทบาทหน้าที่ของผู้แสดงและผู้ชม	หลักในการชมการแสดง <ul style="list-style-type: none"> - ผู้แสดง
	4. มีส่วนร่วมในกิจกรรมการแสดงที่เหมาะสมกับวัย	<ul style="list-style-type: none"> - ผู้ชม - การมีส่วนร่วม

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	5. บอกประโยชน์ของการแสดงนาฏศิลป์ในชีวิตประจำวัน	การบูรณาการนาฏศิลป์กับสาระการเรียนรู้อื่นๆ
ป.4	1. ระบุทักษะพื้นฐานทางนาฏศิลป์และการละครที่ใช้สื่อความหมายและอารมณ์	หลักและวิธีการปฏิบัตินาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - การฝึกภาษาท่า - การฝึกนาฏยศัพท์
	2. ใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครง่ายๆ ในการถ่ายทอดเรื่องราว	การใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ประกอบเพลงปลุกใจและเพลงพระราชนิพนธ์ การใช้ศัพท์ทางการละครในการถ่ายทอดเรื่องราว
	3. แสดงการเคลื่อนไหวในจังหวะต่างๆ ตามความคิดของตน	การประดิษฐ์ท่าทางหรือท่ารำประกอบจังหวะพื้นเมือง
	4. แสดงนาฏศิลป์เป็นคู่ และหมู่	การแสดงนาฏศิลป์ ประเภทคู่และหมู่ <ul style="list-style-type: none"> - รำวงมาตรฐาน - ระบำ
	5. เล่าสิ่งที่ชื่นชอบในการแสดงโดยเน้นจุดสำคัญของเรื่องและลักษณะเด่นของตัวละคร	การเล่าเรื่อง <ul style="list-style-type: none"> - จุดสำคัญ - ลักษณะเด่นของตัวละคร
ป.5	1. บรรยายองค์ประกอบนาฏศิลป์	องค์ประกอบของนาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - จังหวะ ทำนอง คำร้อง - ภาษาท่า นาฏยศัพท์ - อุปกรณ์
	2. แสดงท่าทางประกอบเพลงหรือเรื่องราวตามความคิดของตน	การประดิษฐ์ท่าทางประกอบเพลง หรือท่าทางประกอบเรื่องราว
	3. แสดงนาฏศิลป์โดยเน้นการใช้ภาษาท่าและนาฏยศัพท์ในการสื่อความหมาย และการแสดงออก	การแสดงนาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - ระบำ - ฟ้อน - รำวงมาตรฐาน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
	4. มีส่วนร่วมในกลุ่มกับการเขียนเค้าโครงเรื่องหรือบทละครสั้นๆ	องค์ประกอบของละคร - การเลือกและเขียนเค้าโครงเรื่อง - บทละครสั้นๆ
	5. เปรียบเทียบการแสดงนาฏศิลป์ชุดต่างๆ	ที่มาของการแสดงนาฏศิลป์ชุดต่างๆ
	6. บอกประโยชน์ที่ได้รับจากการชมการแสดง	หลักการชมการแสดง การถ่ายทอดความรู้สึกและคุณค่าของการแสดง
ป.6	1. สร้างสรรค์การเคลื่อนไหวและการแสดงโดยเน้นการถ่ายทอดลีลาหรืออารมณ์	การประดิษฐ์ท่าทางประกอบเพลงปลุกใจหรือเพลงพื้นเมืองหรือท้องถิ่นเน้นลีลาหรืออารมณ์
	2. ออกแบบเครื่องแต่งกาย หรืออุปกรณ์ประกอบการแสดงอย่างง่าย ๆ	การออกแบบสร้างสรรค์ - เครื่องแต่งกาย - อุปกรณ์ ประกอบการแสดง
	3. แสดงนาฏศิลป์และละครง่าย ๆ	การแสดงนาฏศิลป์และการแสดงละคร - ราวมาตรฐาน - ระเบียบ - ฝอย - ละครสร้างสรรค์
	4. บรรยายความรู้สึกของตนเองที่มีต่องานนาฏศิลป์และการละครอย่างสร้างสรรค์	บทบาทและหน้าที่ในงานนาฏศิลป์และการละคร
	5. แสดงความคิดเห็นในการชมการแสดง	หลักการชมการแสดง - การวิเคราะห์ - ความรู้สึกชื่นชม
	6. อธิบายความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสิ่งที่ประสบในชีวิตประจำวัน	องค์ประกอบทางนาฏศิลป์และการละคร

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. อธิบายอิทธิพลของนักแสดงชื่อดังที่มีผลต่อการโน้มน้าวอารมณ์หรือความคิดของผู้ชม	การปฏิบัติของผู้แสดงและผู้ชม ประวัตินักแสดงที่ชื่นชอบ การพัฒนารูปแบบของการแสดง อิทธิพลของนักแสดงที่มีผลต่อพฤติกรรมของผู้ชม
	2. ใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแสดง	นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครในการแสดง ภาษาท่า และการตีบท ท่าทางเคลื่อนไหวที่แสดงสื่อทางอารมณ์ ระบำเบ็ดเตล็ด รำวงมาตรฐาน
	3. แสดงนาฏศิลป์และละครในรูปแบบง่าย	รูปแบบการแสดงนาฏศิลป์ - นาฏศิลป์ - นาฏศิลป์พื้นบ้าน - นาฏศิลป์นานาชาติ
	4. ใช้ทักษะการทำงานเป็นกลุ่มในกระบวนการผลิตการแสดง	บทบาทและหน้าที่ของฝ่ายต่างๆ ในการจัดการแสดง การสร้างสรรค้กิจกรรมการแสดงที่สนใจ โดยแบ่งฝ่ายและหน้าที่ให้ชัดเจน
	5. ใช้เกณฑ์ต่างๆ ที่กำหนดให้ในการพิจารณาคุณภาพการแสดงที่ชมโดยเน้นเรื่องการใช้เสียงการแสดงท่า และเคลื่อนไหว	หลักในการชมการแสดง
ม.2	1. อธิบายการบูรณาการศิลปะแขนงอื่นๆกับการแสดง	ศิลปะแขนงอื่นๆ กับการแสดง - แสง สี เสียง - ฉาก - เครื่องแต่งกาย - อุปกรณ์

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.2	2. สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร	หลักและวิธีการสร้างสรรค์การแสดง โดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร
	3. วิเคราะห์การแสดงของตนเองและผู้อื่น โดยใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครที่เหมาะสม	หลักและวิธีการวิเคราะห์การแสดง
	4. เสนอข้อคิดเห็นในการปรับปรุงการแสดง	วิธีการวิเคราะห์ วิจารณ์การแสดงนาฏศิลป์และการละคร ร่วางมาตรฐาน
	5. เชื่อมโยงการเรียนรู้ระหว่างนาฏศิลป์และการละครกับสาระการเรียนรู้อื่นๆ	ความสัมพันธ์ของนาฏศิลป์หรือการละครกับสาระการเรียนรู้อื่นๆ
ม.3	1. ระบุโครงสร้างของบทละครโดยใช้ศัพท์ทางการละคร	องค์ประกอบของบทละคร - โครงเรื่อง - ตัวละครและการวางลักษณะนิสัยของตัวละคร - ความคิดหรือแก่นของเรื่อง - บทสนทนา
	2. ใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครที่เหมาะสมบรรยายเปรียบเทียบการแสดง อากัปกิริยาของผู้คนในชีวิตประจำวันและในการแสดง	ภาษาท่าหรือภาษาทางนาฏศิลป์ - ภาษาท่าที่มาจากธรรมชาติ - ภาษาท่าที่มาจากการประดิษฐ์ ร่วางมาตรฐาน
	3. มีทักษะในการใช้ความคิดในการพัฒนารูปแบบการแสดง	รูปแบบการแสดง - การแสดงเป็นหมู่ - การแสดงเดี่ยว - การแสดงละคร - การแสดงเป็นชุดเป็นตอน

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.3	4. มีทักษะในการแปลความและการสื่อสารผ่านการแสดง	การประดิษฐ์ท่ารำและท่าทางประกอบการแสดง <ul style="list-style-type: none"> - ความหมาย - ความเป็นมา - ท่าทางที่ใช้ในการประดิษฐ์ท่ารำ
	5. วิเคราะห์เปรียบเทียบงานนาฏศิลป์ที่มีความแตกต่างกันโดยใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบนาฏศิลป์	องค์ประกอบนาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - จังหวะทำนอง - การเคลื่อนไหว - อารมณ์และความรู้สึก - ภาษาท่า นาฏยศัพท์ - รูปแบบของการแสดง - การแต่งกาย
	6. วิเคราะห์เปรียบเทียบงานนาฏศิลป์ที่มีความแตกต่างกันโดยใช้ความรู้เรื่ององค์ประกอบนาฏศิลป์	องค์ประกอบนาฏศิลป์ <ul style="list-style-type: none"> - จังหวะทำนอง - การเคลื่อนไหว - อารมณ์และความรู้สึก - ภาษาท่า นาฏยศัพท์ - รูปแบบของการแสดง - การแต่งกาย
	7. ร่วมจัดงานการแสดงในบทบาทหน้าที่ต่างๆ	วิธีการเลือกการแสดง <ul style="list-style-type: none"> - ประเภทของงาน - ขั้นตอน - ประโยชน์และคุณค่าของการแสดง
	8. นำเสนอแนวคิดจากเนื้อเรื่องของการแสดงที่สามารถนำไปปรับใช้ในชีวิตประจำวัน	ละครกับชีวิต

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	1. มีทักษะในการแสดงหลากหลายรูปแบบ	รูปแบบของการแสดง <ul style="list-style-type: none"> - ระบำ รำ ฟ้อน - การแสดงพื้นเมืองภาคต่าง ๆ - การละครไทย - การละครสากล
	2. สร้างสรรค์ละครสั้นในรูปแบบที่ชื่นชอบ	ละครสร้างสรรค์ <ul style="list-style-type: none"> - ความเป็นมา - องค์ประกอบของละครสร้างสรรค์ - ละครพูด <ul style="list-style-type: none"> ก) ละครโศกนาฏกรรม ข) ละครสุขนาฏกรรม
	3. ใช้ความคิดริเริ่มในการแสดงนาฏศิลป์เป็นคู่ และหมู่	การประดิษฐ์ท่ารำที่เป็นคู่และหมู่ <ul style="list-style-type: none"> - ความหมาย - ประวัติความเป็นมา - ท่าทางที่ใช้ในการประดิษฐ์ท่ารำ <ul style="list-style-type: none"> ก) เพลงที่ใช้
	4. วิจารณ์การแสดงตามหลักนาฏศิลป์และการละคร	หลักการสร้างสรรค์และการวิจารณ์ <ul style="list-style-type: none"> - หลักการชมการแสดงนาฏศิลป์และละคร
	5. วิเคราะห์แก่นของการแสดงนาฏศิลป์และการละครที่ต้องการสื่อความหมายในการแสดง	ประวัติความเป็นมาของนาฏศิลป์และการละคร <ul style="list-style-type: none"> - วิวัฒนาการความงามและคุณค่า
	6. บรรยาย และวิเคราะห์ อิทธิพลของเครื่องแต่งกาย แสง สี เสียง ฉากอุปกรณ์ และสถานที่ที่มีผลต่อการแสดง	เทคนิคการจัดการแสดง <ul style="list-style-type: none"> - แสงสีเสียง - ฉาก - อุปกรณ์ - สถานที่ - เครื่องแต่งกาย

ตารางที่ 2.1 ตัวชี้วัดและสาระการเรียนรู้แกนกลาง (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	7. พัฒนาและใช้เกณฑ์การประเมินในการประเมินการแสดง	การประเมินคุณภาพของการแสดง <ul style="list-style-type: none"> - คุณภาพด้านการแสดง - คุณภาพองค์ประกอบการแสดง
	8. วิเคราะห์ท่าทาง และการเคลื่อนไหวของผู้คนในชีวิตประจำวันและนำมาประยุกต์ใช้ในการแสดง	การสร้างสรรค์ผลงาน <ul style="list-style-type: none"> - การจัดการแสดงในวันสำคัญของโรงเรียน - ชุดการแสดงประจำโรงเรียน

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์และวัฒนธรรมเห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

ตารางที่ 2.2 สาระที่ 3 นาฏศิลป์

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.1	1. ระบุและเล่นการละเล่นของเด็กไทย	การละเล่นของเด็กไทย <ul style="list-style-type: none"> - วิธีการเล่น - กติกา
	2. บอกสิ่งที่ตนเองชอบในการแสดงนาฏศิลป์	การแสดงนาฏศิลป์
ป.2	1. ระบุและเล่นการละเล่นพื้นบ้าน	การละเล่นพื้นบ้าน <ul style="list-style-type: none"> - วิธีการเล่น - กติกา
	2. เชื่อมโยงสิ่งที่พบเห็นในการเล่นพื้นบ้านกับสิ่งที่พบเห็นในการดำรงชีวิตของคนไทย	ที่มาของการละเล่นพื้นบ้าน
	3. ระบุสิ่งที่ชื่นชอบและภาคภูมิใจในการละเล่นพื้นบ้าน	การละเล่นพื้นบ้าน

ตารางที่ 2.2 สารที่ 3 นาฏศิลป์ (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ป.3	1. เล่าการแสดงนาฏศิลป์ที่เคยเห็น ในท้องถิ่น	การแสดงนาฏศิลป์ที่บ้านหรือท้องถิ่นของตน
	2. ระบุสิ่งที่เป็นลักษณะเด่นและเอกลักษณ์ของการแสดงนาฏศิลป์	การแสดงนาฏศิลป์ - ลักษณะ - เอกลักษณ์
	3. อธิบายความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์	ที่มาของการแสดงนาฏศิลป์ - สิ่งที่เคารพ
ป.4	1. อธิบายประวัติความเป็นมาของนาฏศิลป์หรือชุดการแสดงอย่างง่าย ๆ	ความเป็นมาของนาฏศิลป์ ที่มาของชุดการแสดง
	2. เปรียบเทียบการแสดงนาฏศิลป์กับการแสดงที่มาจากวัฒนธรรมอื่น	การแสดงนาฏศิลป์ - นาฏศิลป์ - การแสดงของท้องถิ่น
	3. อธิบายความสำคัญของการแสดงความเคารพในการเรียนและการแสดงนาฏศิลป์	ความเป็นมาของนาฏศิลป์ - การทำความเคารพก่อนเรียนและก่อนแสดง
	4. ระบุเหตุผลที่ควรรักษาและสืบทอดการแสดงนาฏศิลป์	ความเป็นมาของนาฏศิลป์ - คุณค่า
ป.5	1. เปรียบเทียบการแสดงประเภทต่างๆ ของไทยในแต่ละท้องถิ่น	การแสดงนาฏศิลป์ประเภทต่าง ๆ - การแสดงที่บ้าน
	2. ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์ นาฏศิลป์ที่บ้านที่สะท้อนถึงวัฒนธรรมและประเพณี	การแสดงนาฏศิลป์ประเภทต่าง ๆ - การแสดงที่บ้าน
ป.6	1. อธิบายสิ่งที่มีความสำคัญต่อการแสดงนาฏศิลป์และละคร	ความหมาย ความเป็นมา ความสำคัญ ของนาฏศิลป์และละคร - บุคคลสำคัญ - คุณค่า
	2. ระบุประโยชน์ที่ได้รับจากการแสดงหรือการแสดงนาฏศิลป์และละคร	การแสดงนาฏศิลป์และละครในวันสำคัญของโรงเรียน

ตารางที่ 2.2 สารที่ 3 นาฏศิลป์ (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.1	1. ระบุปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทยและละครพื้นบ้าน	ปัจจัยที่มีผลต่อการเปลี่ยนแปลงของนาฏศิลป์ นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทย และละครพื้นบ้าน
	2. บรรยายประเภทของละครไทยในแต่ละยุคสมัย	ประเภทของละครไทยในแต่ละยุคสมัย
ม.2	1. เปรียบเทียบลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่างๆ	นาฏศิลป์พื้นเมือง <ul style="list-style-type: none"> - ความหมาย - ที่มา - วัฒนธรรม - ลักษณะเฉพาะ
	2. ระบุหรือแสดงนาฏศิลป์นาฏศิลป์พื้นบ้าน ละครไทยละครพื้นบ้าน หรือมหรสพอื่นที่เคยนิยมกันในอดีต	รูปแบบการแสดงประเภทต่าง ๆ <ul style="list-style-type: none"> - นาฏศิลป์ - นาฏศิลป์พื้นเมือง - ละครไทย
	3. อธิบายอิทธิพลของวัฒนธรรมที่มีผลต่อเนื้อหาของละคร	การละครสมัยต่างๆ <ul style="list-style-type: none"> - ละครพื้นบ้าน
ม.3	1. ออกแบบ และสร้างสรรค์อุปกรณ์และเครื่องแต่งกาย เพื่อแสดงนาฏศิลป์และละครที่มาจากวัฒนธรรมต่างๆ	การออกแบบและสร้างสรรค์อุปกรณ์และเครื่องแต่งกายเพื่อการแสดงนาฏศิลป์
	2. อธิบายความสำคัญและบทบาทของนาฏศิลป์และการละครในชีวิตประจำวัน	ความสำคัญและบทบาทของนาฏศิลป์ และการละครในชีวิตประจำวัน
	3. แสดงความคิดเห็นในการอนุรักษ์	การอนุรักษ์นาฏศิลป์
ม.4-6	1. เปรียบเทียบการนำการแสดงไปใช้ในโอกาสต่างๆ	การแสดงนาฏศิลป์ในโอกาสต่างๆ
	2. อภิปรายบทบาทของบุคคลสำคัญในวงการนาฏศิลป์และการละครของประเทศไทยในยุคสมัยต่างๆ	บุคคลสำคัญในวงการนาฏศิลป์ และการละครของไทยในยุคสมัยต่างๆ

ตารางที่ 2.2 สารที่ 3 นาฏศิลป์ (ต่อ)

ชั้น	ตัวชี้วัด	สาระการเรียนรู้แกนกลาง
ม.4-6	3. บรรยายวิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทย ตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน	วิวัฒนาการของนาฏศิลป์และการละครไทยตั้งแต่อดีตจนถึงปัจจุบัน
	4. นำเสนอแนวคิดในการอนุรักษ์นาฏศิลป์ไทย	การอนุรักษ์นาฏศิลป์ ภูมิปัญญาท้องถิ่น

2.2 หลักสูตรสถานศึกษาของโรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร พุทธศักราช 2555

วิสัยทัศน์

โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นโรงเรียนโครงการพิเศษที่มุ่งเสริมสร้างนักเรียนให้มีคุณธรรม จริยธรรม มีความรู้ ความสามารถทางวิชาการ ก้าวทันเทคโนโลยีและเป็นคนดีของสังคม

พันธกิจ

โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นโรงเรียนโครงการพิเศษ สังกัดมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร มีภารกิจดังต่อไปนี้

1. จัดการศึกษาระดับการศึกษาขั้นพื้นฐานและเป็นสถานที่บริหารจัดการศึกษาในระบบโรงเรียนระดับมัธยมศึกษา

2. เป็นแหล่งการวิจัย ค้นคว้าทดลอง ในกระบวนการจัดการเรียนการสอน พัฒนาองค์ความรู้สู่ความเป็นเลิศ สร้างนวัตกรรมใหม่ๆ และบริการวิชาการแก่ชุมชน

3. เป็นแหล่งฝึกประสบการณ์วิชาชีพครูและวิชาชีพอื่นๆ สำหรับนักศึกษาของมหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร และสถาบันการศึกษาอื่น

4. ทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

5.บำเพ็ญประโยชน์ต่อสังคม

วัตถุประสงค์ของโรงเรียน

1. เพื่อพัฒนาคุณภาพทางวิชาการและส่งเสริมคุณธรรม-จริยธรรมให้นักเรียนสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมได้อย่างมีความสุข

2. เพื่อพัฒนาระบบบริหารจัดการแบบมีส่วนร่วมที่สามารถตรวจสอบได้โดยอาศัยการพึ่งพาตนเองบนพื้นฐานเศรษฐกิจพอเพียง

3. เพื่อสนับสนุนให้โรงเรียนเป็นแหล่งการวิจัย ค้นคว้า ทดลอง สร้างนวัตกรรมในการพัฒนาปรับปรุงคุณภาพการเรียนการสอนให้เป็นโรงเรียนต้นแบบ รวมทั้งสร้างความร่วมมือทางวิชาการระหว่างหน่วยงานภายในและภายนอกสถานศึกษา

4. เพื่อให้เป็นแหล่งฝึกประสบการณ์ของนักศึกษาสาขาวิชาชีพครู และนักศึกษาสาขาวิชาการต่างๆ

5. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนมีความตระหนักในการทำนุบำรุงศิลปวัฒนธรรม

6. เพื่อสนับสนุน และจัดให้มีระบบการประกันคุณภาพการศึกษา

7. เพื่อส่งเสริมให้นักเรียนเป็นผู้มีจิตสาธารณะ และมีความรับผิดชอบต่อสังคม
คุณลักษณะอันพึงประสงค์ของนักเรียน

S = Scholarly นักเรียนมีความรู้ ความสามารถในการเชิงวิชาการ

A = Accountable นักเรียนมีความน่าเชื่อถือเป็นที่ยอมรับของสังคม

T = Thinkable นักเรียนมีความสามารถในการคิดวิเคราะห์อย่างมีเหตุผล

I = Intellectual นักเรียนมีความรู้ มีสติปัญญา และไหวพริบ

T = Technological นักเรียนมีความรู้ ความสามารถทางด้านเทคโนโลยี

P = Personable นักเรียนมีบุคลิกภาพดี มีความเป็นผู้นำและมีมนุษยสัมพันธ์ดี

M = Morally นักเรียนมีคุณธรรม จริยธรรม ประพฤติตนถูกต้องเหมาะสม

2.2.1 โครงสร้างหลักสูตร

โรงเรียนจัดโครงสร้างหลักสูตรมัธยมศึกษา ดังนี้

2.2.1.1 ชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3

2.2.1.2 ชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 โดยจัดโครงการเป็น 3 กลุ่ม

การเรียนตามความถนัด ความสนใจของผู้เรียน

2.2.1.2.1 โครงสร้างแผนการเรียน วิทยาศาสตร์ - คณิตศาสตร์

2.2.1.2.2 โครงสร้างแผนการเรียน คณิตศาสตร์ – ภาษาอังกฤษ

2.2.1.2.3 โครงสร้างแผนการเรียน ภาษาอังกฤษ – ภาษาญี่ปุ่น, ภาษาจีน

2.2.1.3 การจัดหลักสูตร

หลักสูตรสถานศึกษา โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นหลักสูตรที่กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ในการพัฒนาผู้เรียน ตั้งแต่ชั้นมัธยมศึกษา

ปีที่ 1-3 และชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6 สำหรับผู้เรียนทุกคน ทุกกลุ่มเป้าหมาย สามารถปรับใช้ได้กับการจัดการศึกษาทุกรูปแบบ ทั้งในระบบ นอกระบบ และการศึกษาตามอัธยาศัย

การจัดสาระการเรียนรู้ แยกเป็นสาระพื้นฐานและสาระเพิ่มเติม ซึ่งเป็นหน่วยการเรียนรู้รายวิชาใหม่ๆ มีความเข้มข้นอย่างหลากหลาย ให้ผู้เรียนได้เลือกเรียนตามความถนัด ความสนใจ ความต้องการ และความแตกต่างระหว่างบุคคล หลักสูตรจัดสาระการเรียนรู้ครบทั้ง 8 กลุ่มในทุกชั้น ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-6 จัดหลักสูตรเป็นรายภาคเรียน ปีละ 2 ภาคเรียน

2.2.1.4 การจัดเวลาเรียน

หลักสูตรจัดเวลาเรียนให้ยืดหยุ่นได้ตามความเหมาะสมในแต่ละชั้นปี จัดเวลาเรียนให้สาระการเรียนรู้ครบทั้ง 8 กลุ่มสาระ ทั้งสาระพื้นฐานสาระเพิ่มเติม และจัดเวลาสำหรับกิจกรรมพัฒนาผู้เรียนทุกภาคเรียน

2.2.1.5 ในระดับชั้นมัธยมศึกษาตอนต้น (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1-3) จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่เกิน 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

2.2.1.6 ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4-6) จัดเวลาเรียนเป็นรายภาค มีเวลาเรียนวันละไม่น้อยกว่า 6 ชั่วโมง คำนวณน้ำหนักของรายวิชาที่เรียนเป็นหน่วยกิต ใช้เกณฑ์ 40 ชั่วโมงต่อภาคเรียน มีค่าน้ำหนักวิชาเท่ากับ 1 หน่วยกิต (นก.)

2.2.2 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้

การพัฒนาผู้เรียนให้เกิดความสมดุล ต้องคำนึงถึงหลักพัฒนาการทางสมองและพหุปัญญา หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน จึงกำหนดให้ผู้เรียนเรียนรู้ 8 กลุ่มสาระการเรียนรู้ ดังนี้

1. ภาษาไทย
2. คณิตศาสตร์
3. วิทยาศาสตร์
4. สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. สุขศึกษาและพลศึกษา
6. ศิลปะ
7. การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. ภาษาต่างประเทศ

ในแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ได้กำหนดมาตรฐานการเรียนรู้เป็นเป้าหมายสำคัญของการพัฒนาคุณภาพผู้เรียน มาตรฐานการเรียนรู้ระบุสิ่งที่ผู้เรียนพึงรู้และปฏิบัติได้ และมีคุณลักษณะอันพึงประสงค์อย่างไรเมื่อจบการศึกษาขั้นพื้นฐาน นอกจากนี้มาตรฐานการเรียนรู้ยังเป็นกลไกสำคัญในการขับเคลื่อนพัฒนาการศึกษาทั้งระบบ เพราะมาตรฐานการเรียนรู้จะสะท้อนให้ทราบว่าต้องการอะไร จะสอนอย่างไร และประเมินอย่างไร รวมทั้งเป็นเครื่องมือในการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพการศึกษาโดยใช้ระบบการประเมินคุณภาพภายในและการประเมินคุณภาพภายนอก ซึ่งรวมถึงการทดสอบระดับเขตพื้นที่การศึกษา และการทดสอบระดับชาติ ระบบการตรวจสอบเพื่อประกันคุณภาพดังกล่าวเป็นสิ่งสำคัญที่ช่วยสะท้อนภาพการจัดการศึกษา ว่าสามารถพัฒนาผู้เรียนให้มีคุณภาพตามที่มาตรฐานการเรียนรู้กำหนดเพียงใด

2.2.3 สาระและมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ

หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐานกำหนดมาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะดังนี้

สาระที่ 1 ทศนศิลป์

มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ อย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์ คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

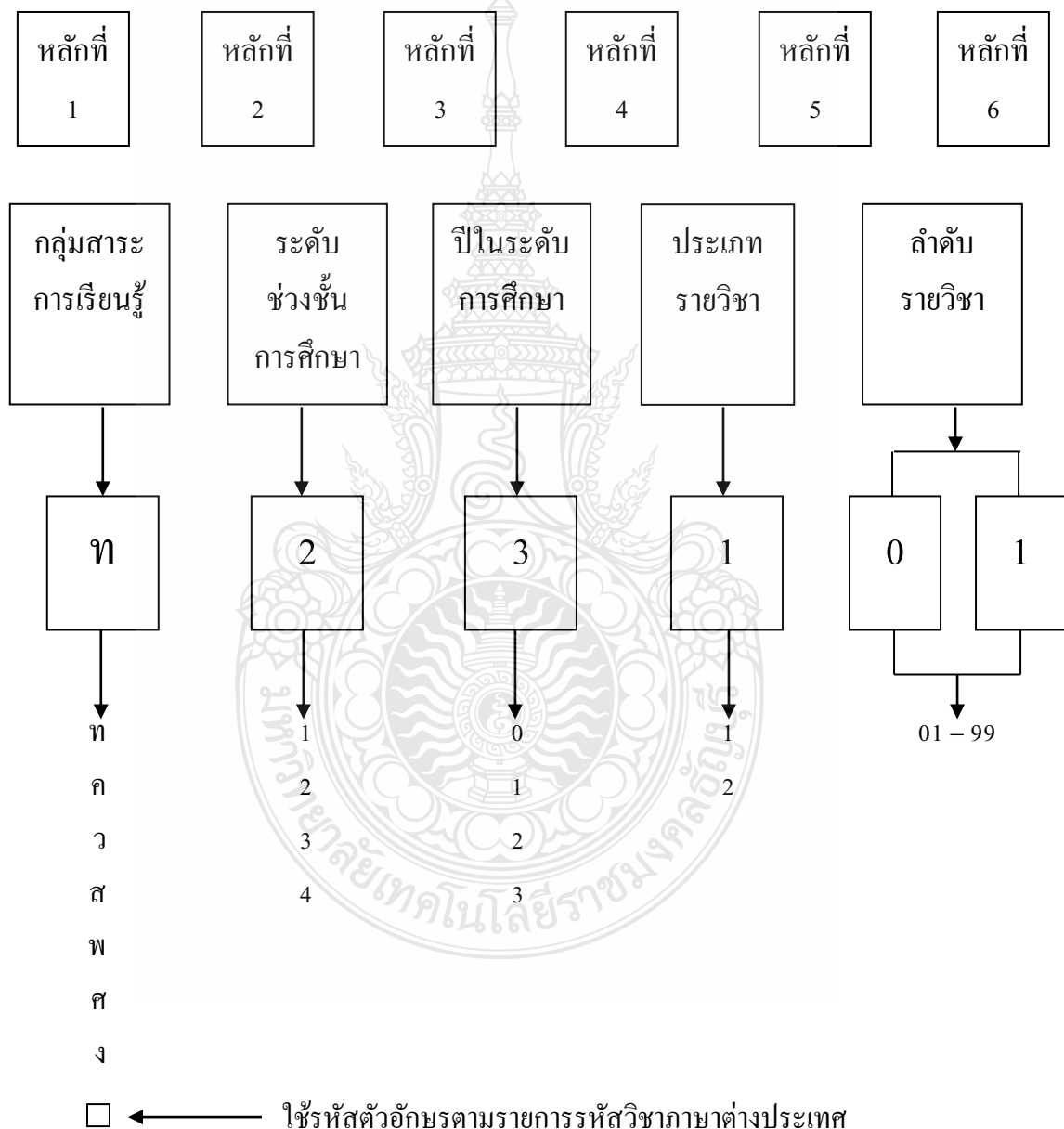
มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่า ของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.2.4 การกำหนดรหัสวิชา

2.2.4.1 ระบบรหัศวิชา

ระบบรหัศวิชา สำหรับรายวิชาพื้นฐาน และรายวิชาเพิ่มเติม ตามหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 ประกอบด้วย ตัวอักษร และตัวเลข 6 หลัก ดังนี้

โครงสร้างระบบรหัศวิชา



ภาพที่ 2.1 โครงสร้างระบบรหัศวิชา

คำอธิบายระบบรหัสวิชา
หลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

ระบบรหัสวิชาที่กระทรวงศึกษาธิการกำหนดเป็นระบบรหัสสำหรับรายวิชาพื้นฐานและเพิ่มเติม ตามหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 เป็นระบบที่ประกอบด้วย ตัวอักษรและตัวเลข จำนวน 6 หลัก ดังนี้

หลักที่ 1 เป็นรหัสตัวอักษรแสดงกลุ่มสาระการเรียนรู้ของรายวิชา คือ

- ท หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
- ค หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์
- ว หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
- ส หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
- พ หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
- ศ หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
- ง หมายถึง รายวิชาในกลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
- หมายถึง กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศให้ใช้รหัสของแต่ละภาษาตามรายการอักษรรหัสภาษาต่างประเทศ

หมายเหตุ 1) รายการรหัสวิชาภาษาต่างประเทศ ที่จะนำไปใส่แทน มีดังนี้

- จ หมายถึง ภาษาจีน
- ญ หมายถึง ภาษาญี่ปุ่น
- อ หมายถึง ภาษาอังกฤษ

หลักที่ 2 เป็นรหัสตัวเลขแสดงระดับการศึกษา ได้แก่

- 1 หมายถึง รายวิชาระดับประถมศึกษา
- 2 หมายถึง รายวิชาระดับมัธยมศึกษาตอนต้น
- 3 หมายถึง รายวิชาระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย

หลักที่ 3 เป็นรหัสตัวเลข แสดงปีที่เรียนหรือปฏิบัติของรายวิชาซึ่งสะท้อนระดับความรู้และทักษะในรายวิชาที่กำหนดไว้ในแต่ละปี คือ

0 หมายถึง รายวิชาไม่กำหนดปีที่เรียน จะเรียนปีใดก็ได้ในระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย

1 หมายถึง รายวิชาที่เรียนในปีที่ 1 ของระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย (ป.1 ม.1 และ ม.4)

2 หมายถึง รายวิชาที่เรียนในปีที่ 2 ของระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย (ป.2 ม.2 และ ม.5)

3 หมายถึง รายวิชาที่เรียนในปีที่ 3 ของระดับประถมศึกษา มัธยมศึกษาตอนต้น และมัธยมศึกษาตอนปลาย (ป.3 ม.3 และ ม.6)

หลักที่ 4 เป็นรหัสตัวเลขประเภทของรายวิชา คือ

1 หมายถึง รายวิชาพื้นฐาน

2 หมายถึง รายวิชาเพิ่มเติม

หลักที่ 5 และหลักที่ 6 เป็นรหัสตัวเลขแสดงลำดับของรายวิชาแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ในปี/ระดับการศึกษาเดียวกันในระดับมัธยมศึกษาตอนต้น หรือมัธยมศึกษาตอนปลายมีจำนวนตั้งแต่ 01-99 ดังนี้

รายวิชาที่กำหนดปีที่เรียน ให้นำรหัสหลักที่ 5-6 ต่อเนื่องในปีเดียวกัน

รายวิชาที่ไม่กำหนดปีที่เรียน ให้นำรหัสหลักที่ 5-6 ต่อเนื่องในช่วงชั้น

ทั้งนี้รหัสหลักที่ 5-6 ของรายวิชาเพิ่มเติม ระดับมัธยมศึกษาตอนปลาย (4-6) กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์ กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี ให้กำหนดรหัสวิชาเป็นช่วงลำดับ

2.2.5 เกณฑ์การวัดและการประเมินผลการเรียนรู้การตัดสินใจผลการเรียน

โรงเรียนได้จัดให้มีการวัดผลประเมินผลโดยยึดหลักให้สอดคล้องและเป็นไปตามวัตถุประสงค์ของหลักสูตรการศึกษาขั้นพื้นฐานพุทธศักราช 2551 ดังต่อไปนี้

2.2.5.1 หลักการประเมินผลการเรียน

การประเมินผลการเรียนจะเป็นการวัดและประเมินตามสภาพจริง โดยจัดให้มีการประเมินใน 4 ด้านคือ

1. ประเมินผลการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม
2. ประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน
3. ประเมินคุณลักษณะอันพึงประสงค์
4. ประเมินการอ่าน คิด วิเคราะห์ และเขียนสื่อความ

2.2.5.2 วิธีการประเมินผลการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม
กลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม มีดังนี้

1. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาไทย
2. กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์

3. กลุ่มสาระการเรียนรู้วิทยาศาสตร์
4. กลุ่มสาระการเรียนรู้สังคมศึกษา ศาสนา และวัฒนธรรม
5. กลุ่มสาระการเรียนรู้สุขศึกษาและพลศึกษา
6. กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
7. กลุ่มสาระการเรียนรู้การงานอาชีพและเทคโนโลยี
8. กลุ่มสาระการเรียนรู้ภาษาต่างประเทศ

กำหนดสัดส่วนคะแนนการประเมินผลระหว่างการเรียนรู้กับการประเมินปลายปีหรือปลายภาคเรียน โดยให้ขึ้นอยู่กับลักษณะของเนื้อหาสาระรายวิชา ซึ่งอาจจะเป็นคะแนนระหว่างภาค : คะแนนปลายภาคเท่ากับ 80:20 หรือ 70:30

2.2.5.3 การประเมินผลการเรียนรู้ตามกลุ่มสาระการเรียนรู้ 8 กลุ่ม มีลักษณะดังต่อไปนี้
การประเมินผลก่อนการเรียนรู้ เป็นการประเมินเพื่อนำไปจัดกระบวนการเรียนรู้ให้สอดคล้องกับพื้นฐานของผู้เรียน

2.2.5.4 การประเมินระหว่างเรียน เป็นการประเมินตามสภาพจริง เพื่อมุ่งตรวจสอบพัฒนาการของผู้เรียนว่า บรรลุผลการเรียนรู้ที่คาดหวังตามแผนการจัดการเรียนรู้หรือไม่

2.2.5.5 การประเมินเพื่อสรุปผลการเรียน

2.2.5.6 การประเมินระหว่างเรียนและหลังเรียน เป็นการประเมินผู้เรียนในเรื่องที่เรียนจบแล้ว เพื่อตรวจสอบว่าผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังหรือไม่เกิดพัฒนาการมากน้อยเพียงใด

2.2.5.7 การประเมินผลการเรียนปลายปี/ปลายภาค เป็นการประเมินผลเพื่อตรวจสอบผลสัมฤทธิ์ของผู้เรียนในการเรียนแต่ละรายวิชา ตามผลการเรียนรู้ที่คาดหวังรายปี/รายภาค โดยมีวิธีการประเมินที่หลากหลาย เช่น แบบทดสอบ การตรวจผลงาน การสังเกต แฟ้มสะสมงาน โครงงาน ฯลฯ

2.2.5.8 การตัดสินผลการเรียน

การตัดสินผลการเรียนกลุ่มสาระการเรียนรู้ทั้ง 8 กลุ่ม กำหนดระดับผลการเรียนรายวิชา เป็น 8 ระดับ คือ

- | | | |
|---------------------|---------|----------------------|
| ระดับผลการเรียน 4 | หมายถึง | ผลการเรียนดีเยี่ยม |
| ระดับผลการเรียน 3.5 | หมายถึง | ผลการเรียนดีมาก |
| ระดับผลการเรียน 3 | หมายถึง | ผลการเรียนดี |
| ระดับผลการเรียน 2.5 | หมายถึง | ผลการเรียนค่อนข้างดี |
| ระดับผลการเรียน 2 | หมายถึง | ผลการเรียนน่าพอใจ |

ระดับผลการเรียน 1.5 หมายถึง ผลการเรียนพอใจ
 ระดับผลการเรียน 1 หมายถึง ผลการเรียนผ่านเกณฑ์ขั้นต่ำ
 ระดับผลการเรียน 0 หมายถึง ผลการเรียนต่ำกว่าเกณฑ์
 ระดับผลการเรียน มส หมายถึง ไม่มีสิทธิ์เข้ารับการประเมินผลการเรียน
 เพราะเวลาเรียนไม่ครบตามที่กำหนด
 ระดับผลการเรียน ร หมายถึง รอการตัดสิน หรือยังตัดสินไม่ได้
 ผู้เรียนต้องได้รับการตัดสินผลการเรียนแต่ละกลุ่มสาระการเรียนรู้ รายวิชา
 ไม่น้อยกว่าระดับ “1” จึงจะถือว่าผ่านเกณฑ์ที่โรงเรียนกำหนด

2.2.5.9 การประเมินกิจกรรมพัฒนาผู้เรียน

กิจกรรมพัฒนาผู้เรียนเป็นกิจกรรมที่มุ่งเน้นให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้จากประสบการณ์ตรง ได้ฝึกปฏิบัติจริงและค้นพบความถนัดของตนเอง สามารถค้นคว้าหาความรู้เพิ่มเติมตามความสนใจจากแหล่งการเรียนรู้ที่หลากหลาย ส่งเสริมความเป็นเลิศในทุกด้าน เป็นผู้ที่มีความใฝ่รู้ บำเพ็ญประโยชน์เพื่อสังคม รู้จักและเข้าใจตนเอง และช่วยพัฒนาผู้เรียนให้เป็นสมาชิกที่ดีของสังคมต่อไป

2.2.6 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 2.3 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

รหัสวิชา	ภาคเรียนที่ 1		ภาคเรียนที่ 2		หน่วยกิต/ ชั่วโมง
	รายวิชา	หน่วยกิต/ ชั่วโมง	รหัสวิชา	รายวิชา	
	สาระพื้นฐาน		สาระพื้นฐาน		
ท 22101	ภาษาไทยพื้นฐาน 3	1.5	ท 22102	ภาษาไทยพื้นฐาน 4	1.5
ค 22101	คณิตศาสตร์ 3	1.5	ค 22102	คณิตศาสตร์ 4	1.5
ว 22101	วิทยาศาสตร์ 3	1.5	ว 22102	วิทยาศาสตร์ 4	1.5
อ 22101	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 3	1.5	อ 22102	ภาษาอังกฤษพื้นฐาน 4	1.5
ส 22101	สังคมศึกษา 3	1.5	ส 22102	สังคมศึกษา 4	1.5
ส 22103	ประวัติศาสตร์ 3	0.5	ส 22104	ประวัติศาสตร์ 4	0.5
พ 22101	สุขศึกษา 3	0.5	พ 22102	สุขศึกษา 4	0.5

ตารางที่ 2.3 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษาชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 (ต่อ)

ภาคเรียนที่ 1			ภาคเรียนที่ 2		
รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต/ ชั่วโมง	รหัสวิชา	รายวิชา	หน่วยกิต/ ชั่วโมง
	สาระพื้นฐาน			สาระพื้นฐาน	
พ 22103	พลศึกษา 3	0.5	พ 22104	พลศึกษา 4	0.5
ง 22101	การงานอาชีพและเทคโนโลยี 3	0.5	ง 22102	การงานอาชีพและเทคโนโลยี 4	0.5
ง 22143	การสื่อสารข้อมูลและเครือข่าย	0.5	ง 22144	การใช้งานตารางการคำนวณ	0.5
ศ 22101	ศิลปะพื้นฐาน 3 รายวิชาเพิ่มเติม	1.0	ศ 22102	ศิลปะพื้นฐาน 4 รายวิชาเพิ่มเติม	1.0
ท 22201	ภาษาไทยเพิ่มเติม 3	0.5	ท 22202	ภาษาไทยเพิ่มเติม 4	0.5
ค 22201	คณิตศาสตร์เพิ่มเติม 3	0.5	ค 22202	คณิตศาสตร์เพิ่มเติม 4	0.5
ว 22201	เครื่องกลและเครื่องผ่อนแรง	0.5	ว 22202	สนุกกับอิเล็กทรอนิกส์	0.5
ส 22201	สังคมและวัฒนธรรมไทย	0.5	ส 22202	เอเชียตะวันออกเฉียงใต้ในโลกปัจจุบัน	0.5
อ 22201	ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม 3 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมแนะแนว - กิจกรรมนักเรียน ลูกเสือ / เนตรนารี ชุมนุม	0.5 20 ชม. 20 ชม. 20 ชม.	อ 22202	ภาษาอังกฤษเพิ่มเติม 4 กิจกรรมพัฒนาผู้เรียน - กิจกรรมแนะแนว - กิจกรรมนักเรียน ลูกเสือ / เนตรนารี ชุมนุม	0.5 20 ชม. 20 ชม. 20 ชม.
	- กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์			- กิจกรรมเพื่อสังคมและสาธารณประโยชน์	
	รวมหน่วยกิต	13.5		รวมหน่วยกิต	13.5
	รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น	30 ชม.		รวมเวลาเรียนทั้งสิ้น	30 ชม.

2.2.7 คำอธิบายรายวิชากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2.2.7.1 มาตรฐานการเรียนรู้ศิลปะ

สาระที่ 1 ทักษะศิลป์

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

มาตรฐาน ศ 1.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระที่ 2 ดนตรี

มาตรฐาน ศ 2.1 เข้าใจและแสดงออกทางดนตรีอย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัยคุณค่าดนตรี ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่อดนตรีอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 2.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างดนตรี ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

สาระที่ 3 นาฏศิลป์

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจัย คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

มาตรฐาน ศ 3.2 เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างนาฏศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่าของนาฏศิลป์ที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล

2.2.8 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2

ตารางที่ 2.4 โครงสร้างหลักสูตรสถานศึกษากลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะระดับมัธยมศึกษาปีที่ 2

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2		
รายวิชา	รหัส	เวลาเรียน (หน่วยกิต/ช.ม.)
ศิลปะพื้นฐาน 3	ศ 22101	1.0
ศิลปะพื้นฐาน 4	ศ 22102	1.0

2.2.9 คำอธิบายรายวิชา

คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 3 (ศ 22101)
กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ
สาระพื้นฐาน

จำนวน 1.0 หน่วยกิต
2 คาบ / สัปดาห์
ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 1

สาระทัศนศิลป์

ศึกษาเรื่อง รูปแบบของทัศนธาตุและแนวคิดในงานทัศนศิลป์ ความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน เทคนิคในการวาดภาพสื่อความหมาย การวาดภาพถ่ายทอดบุคลิกลักษณะตัวละคร วัฒนธรรมที่สะท้อนในงานทัศนศิลป์ปัจจุบัน งานทัศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุค

โดยใช้วิธีการอภิปราย บรรยาย ระบุ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมาย วาดภาพแสดงบุคลิก ลักษณะของตัวละคร เห็นคุณค่า เกิดความชื่นชมในงานศิลปะ เห็นคุณค่า งานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรม

สาระดนตรี

ศึกษาเรื่อง องค์ประกอบของดนตรีจากแหล่งวัฒนธรรมต่างๆ โน้ตไทยและโน้ตสากลที่มีเครื่องหมายแปลงเสียง เทคนิค การร้องและบรรเลงดนตรี แบบเดี่ยวและรวมวง ประเมินความสามารถทางดนตรี ความถูกต้องในการบรรเลง ความแม่นยำในการอ่านเครื่องหมายและสัญลักษณ์ การควบคุมคุณภาพเสียงในการร้องและบรรเลง บทบาทและอิทธิพลของดนตรีในวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ

โดยใช้วิธีการเปรียบเทียบ บรรยาย อ่าน เขียน ร้องโน้ตไทยและโน้ตสากล ร้องเพลงและเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวง ประเมินพัฒนาการทักษะทางดนตรี เห็นคุณค่า และเกิดความชื่นชมต่อดนตรี กล้าแสดงออก ร่วมกิจกรรมดนตรีด้วยความสนุกสนาน นำดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวัน เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นวัฒนธรรม

สาระนาฏศิลป์

ศึกษาการบูรณาการศิลปะแขนงอื่นๆ กับการแสดง หลักและวิธีการสร้างสรรค์ การแสดง โดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์ และการแสดงลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่างๆ

โดยใช้วิธีการอธิบาย เปรียบเทียบ สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร เห็นคุณค่าความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ และละครในชีวิตประจำวัน มีความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการแสดง

รหัสตัวชี้วัด ศ 1.1 ม. 2/1 ม. 2/2 ม. 2/3 ม. 2/6

ศ 1.2 ม. 2/1 ม. 2/2

ศ 2.1 ม. 2/1 ม. 2/2 ม. 2/4 ม. 2/6

ศ 2.2 ม. 2/1

ศ 3.1 ม. 2/1 ม. 2/2

ศ 3.2 ม. 2/1

รวม 14 ตัวชี้วัด



คำอธิบายรายวิชา

รายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 4 (ศ 23102)

จำนวน 1.0 หน่วยกิต

กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ

2 คาบ / สัปดาห์

สาระพื้นฐาน

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ภาคเรียนที่ 2

สาระทัศนศิลป์

ศึกษาเรื่อง รูปแบบของทัศนธาตุและแนวคิดในงานทัศนศิลป์ ความเหมือนและความแตกต่างของรูปแบบการใช้วัสดุอุปกรณ์ในงานทัศนศิลป์ของศิลปิน เทคนิคในการวาดภาพสื่อความหมาย การวาดภาพถ่ายทอดบุคลิก ลักษณะตัวละคร วัฒนธรรมที่สะท้อนในงานทัศนศิลป์ปัจจุบัน งานทัศนศิลป์ของไทยในแต่ละยุค

โดยใช้วิธีการอภิปราย บรรยาย ระบุ วาดภาพด้วยเทคนิคที่หลากหลายในการสื่อความหมาย วาดภาพแสดงบุคลิก ลักษณะของตัวละคร เห็นคุณค่า เกิดความชื่นชมในงานศิลปะ เห็นคุณค่างานทัศนศิลป์ที่สะท้อนวัฒนธรรม

สาระดนตรี

ศึกษาเรื่อง องค์ประกอบของดนตรีจากแหล่งวัฒนธรรมต่างๆ โน้ตไทยและโน้ตสากลที่มีเครื่องหมายแปลงเสียง เทคนิค การร้องและบรรเลงดนตรี แบบเดี่ยวและรวมวง ประเมินความสามารถทางดนตรี ความถูกต้องในการบรรเลง ความแม่นยำในการอ่านเครื่องหมายและสัญลักษณ์ การควบคุมคุณภาพเสียงในการร้องและบรรเลง บทบาทและอิทธิพลของดนตรีในวัฒนธรรมของประเทศต่างๆ

โดยใช้วิธีการเปรียบเทียบ บรรยาย อ่าน เขียน ร้อง โน้ตไทยและโน้ตสากล ร้องเพลงและเล่นดนตรีเดี่ยวและรวมวง ประเมินพัฒนาการทักษะทางดนตรี เห็นคุณค่า และเกิดความชื่นชมต่อดนตรี กล้าแสดงออก ร่วมกิจกรรมดนตรีด้วยความสนุกสนาน นำดนตรีไปใช้ในชีวิตประจำวัน เห็นคุณค่าของดนตรีที่เป็นวัฒนธรรม

สาระนาฏศิลป์

ศึกษาการบูรณาการศิลปะแขนงอื่นๆ กับการแสดง หลักและวิธีการสร้างสรรค์ การแสดง โดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการแสดง ลักษณะเฉพาะของการแสดงนาฏศิลป์จากวัฒนธรรมต่างๆ

โดยใช้วิธีการอธิบาย เปรียบเทียบ สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร เห็นคุณค่าความสำคัญของการแสดงนาฏศิลป์ และละครในชีวิตประจำวัน มีความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการแสดง

รหัสตัวชี้วัด

ศ 1.1 ม. 2/1 ม. 2/2 ม. 2/3 ม. 2/6

ศ 1.2 ม. 2/1 ม. 2/2

ศ 2.1 ม. 2/1 ม. 2/2 ม. 2/4 ม. 2/6

ศ 2.2 ม. 2/1

ศ 3.1 ม. 2/1 ม. 2/2

ศ 3.2 ม. 2/1

รวม 14 ตัวชี้วัด



2.3 การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

2.3.1 ความหมายซินเนคติกส์

ซินเนคติกส์ (Synectics) เป็นคำภาษากรีก ซึ่งหมายถึงการรวมสิ่งต่าง ๆ เข้าด้วยกัน และการเกิดของสิ่งที่ไม่สัมพันธ์กัน ทฤษฎีซินเนคติกส์พัฒนาขึ้นมาเพื่อเพิ่มโอกาสในความสำเร็จของการกำหนดปัญหาและการแก้ปัญหา ผู้ที่ให้กำเนิดวิธีซินเนคติกส์ คือ Gordon and others (จางง์ อักษร อ้างถึงใน ขจิตพรธน ประดิษฐ์พงศ์, 2535, น. 25) มีผู้ให้คำจำกัดความ ความหมาย ซินเนคติกส์ ไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

Gordon (1972) ซินเนคติกส์ หมายถึง กระบวนการเรียนรู้หรือการแก้ปัญหาโดยใช้วิธีการอุปมา เพื่อเปรียบเทียบสิ่งที่ต้องการเรียนรู้หรือปัญหากับสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคย หรือคัดแปลงสิ่งที่นักเรียนคุ้นเคยให้แปลกออกไป (Gordon, 1972 อ้างถึงใน ขจิตพรธน ประดิษฐ์พงศ์, 2535, น. 25)

กรมวิชาการ กระทรวงศึกษาธิการ (2534) ได้อธิบายความหมายไว้ว่า โดยรากศัพท์ Synectics หมายถึง การเชื่อมเข้าด้วยกันของสิ่งที่ไม่เกี่ยวข้องกัน โดยการสร้างความคุ้นเคยที่แปลกใหม่ (Strange – Familiar) และความใหม่ที่เป็นที่คุ้นเคย (Familiar – Strange) จากนั้น จึงสรุปเป็นแนวคิดใหม่ (จางง์ อักษร ได้ศึกษา อ้างถึงใน วิไล ปฐมปัทมะ, 2539, น. 33)

สมศักดิ์ ภู่วิภาดารัตน์ (2537) ได้ให้ความหมายของซินเนคติกส์ หมายถึง เทคนิคเชื่อมโยง สัมพันธ์ โดยใช้การเปรียบเทียบ (อ้างถึงใน วิไล ปฐมปัทมะ, 2539, น. 33) สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ (2545) การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ เป็นวิธีที่มุ่งพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียน และการคิดร่วมกันเป็นกลุ่ม จัดการเรียนรู้ตามลำดับขั้นที่ได้กำหนดไว้ โดยอาศัยกระบวนการเปรียบเทียบจึงสามารถเพิ่มความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนแต่ละคนและของกลุ่มได้ (สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ, 2545, น. 113)

อาจกล่าวได้ว่า การจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ คือ กระบวนการ กิจกรรม โดยเน้นพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ โดยวิธีการเชื่อมโยงสิ่งที่แตกต่างกันเข้าด้วยกัน โดยใช้การเปรียบเทียบในลักษณะต่างๆ เพื่อนำไปสู่การสร้างสรรค์ผลงาน หรือชุดการแสดงใหม่

2.3.2 ทฤษฎีหลักการแนวคิด

รูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์ หรือ “Synectics Instructional Model” เป็นรูปแบบที่พัฒนาความคิดสร้างสรรค์อีกรูปแบบหนึ่งซึ่ง Joyce & Weil (1992, pp, 217-239) กล่าวว่า ซินเนคติกส์เป็นวิธีสอนพัฒนาความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ที่น่าสนใจวิธีหนึ่งซึ่ง Gordon (1961, p. 345) และผู้ช่วยของเขามีความเชื่อพื้นฐานเกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ไว้ 4 ประการ คือ

1. ความคิดสร้างสรรค์เกิดขึ้นอยู่เสมอ และมีความสำคัญต่อการดำรงชีวิตประจำวันของมนุษย์

2. กระบวนการของความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่สิ่งลึกลับซับซ้อน แต่สามารถอธิบายและฝึกฝนคนให้มีระดับความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น

3. การคิดสร้างสรรค์ที่เกิดขึ้นในศาสตร์วิชาการ สาขาต่างๆ มีลักษณะคล้ายคลึงกัน ไม่ว่าจะเป็นด้านศิลปะวิทยาศาสตร์คณิตศาสตร์หรือวิศวกรรมศาสตร์ ศาสตร์เหล่านี้จำเป็นต้องใช้กระบวนการทางสติปัญญาเข้าเกี่ยวข้องในการคิดสร้างสรรค์ทั้งนั้น

4. การคิดสร้างสรรค์ของคนคนเดียวหรือกลุ่มคน มีลักษณะใกล้เคียงกันมากทั้งกระบวนการคิดและผลงานที่ได้

แนวการสอนแบบซินเนคติกส์ (ทิสนา แคมมณี, 2547, น. 252) ได้พัฒนารูปแบบการเรียนการสอนกระบวนการคิดสร้างสรรค์จากแนวคิดของ Gordon (1961, p. 345) ที่กล่าวว่า บุคคลทั่วไปมักยึดติดกับวิธีคิดแก้ปัญหาแบบเดิมๆ ของตนโดยไม่ค่อยคำนึงถึงความคิดของคนอื่น ทำให้การคิดของตนคับแคบและไม่สร้างสรรค์ บุคคลจะเกิดความคิดเห็นที่สร้างสรรค์แตกต่างไปจากเดิมได้ หากมีโอกาสได้ลองคิดแก้ปัญหาด้วยวิธีการที่ไม่เคยคิดมาก่อน หรือคิดโดยสมมติตัวเองเป็นคนอื่น และถ้ายังให้บุคคลจากหลายกลุ่มประสบการณ์มาช่วยกันแก้ปัญหา ก็จะยิ่งได้วิธีการที่หลากหลายขึ้น และมีประสิทธิภาพมากขึ้น ดังนั้น Gordon จึงได้เสนอให้ผู้เรียนมีโอกาสคิดแก้ปัญหาด้วยแนวความคิดใหม่ๆ ที่ไม่เหมือนเดิม ไม่อยู่ในสภาพที่เป็นตัวเอง ให้ลองใช้ความคิดในฐานะที่เป็นคนอื่น หรือเป็นสิ่งอื่น สภาพการณ์เช่นนี้จะกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความคิดใหม่ๆ ขึ้นได้ Gordon เสนอวิธีการคิดเปรียบเทียบแบบอุปมาอุปไมยเพื่อใช้ในการกระตุ้นความคิดใหม่ๆ ไว้ 3 แบบ คือ การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) คือ การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) วิธีการนี้มีประโยชน์มากเป็นพิเศษสำหรับการเรียนรู้เกี่ยวกับการเขียนและการพูดอย่างสร้างสรรค์ รวมทั้งการสร้างสรรค์งานทางศิลปะ วิธีการซินเนคติกส์อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปไมยเป็นหลักในการจัดกิจกรรม 2 วิธี คือ

1. การเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นการเปรียบเทียบทางตรงของ 2 สิ่งหรือมากกว่าสิ่งื่อนำมาเปรียบเทียบอาจเป็นคนสัตว์พืชหรือสิ่งของ โดยของที่นำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการจุดประสงค์ก็เพื่อให้เห็นปัญหาในอีกแนวทางหนึ่งหรือเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งอาจนำมาใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น วิศวกรท่านหนึ่งเฝ้าสังเกตดูหนอนเจาะท่อนไม้เป็นรูคล้ายอุโมงค์ทำให้วิศวกรผู้นี้เกิดความคิดเริ่มสร้างท่ออุโมงค์ทำงานได้น้ำขึ้นมา

2. การเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) การเปรียบเทียบแบบนี้ นักเรียนต้องทำตนเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ และบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเป็น สิ่งนั้น สิ่งที่จะเปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เช่น ให้นักเรียนสมมติตัวเองเป็น เครื่องยนต์ในรถยนต์แล้วบอกว่านักเรียนรู้สึกอย่างไรเมื่อรถติดเครื่องในตอนเช้าหรือเมื่อไฟเบตเตอร์ หมด หรือเมื่อรถติดไฟแดง การที่นักเรียนต้องสมมติตัวเองเป็นสิ่งที่ทำให้เหลือความเป็นตัวเอง ชั่วครู่ และการต้องเปรียบเทียบ จะทำให้นักเรียนเกิดความแปลกใหม่และความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ บุคคลอาจเอาความรู้สึกของตนเองไปใส่ในสิ่งที่สมมติและบรรยายความรู้สึกออกมาได้

3. การเปรียบเทียบคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นการใช้คำเปรียบเทียบ 2 คำ ที่มีความหมายขัดแย้งกันหรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการ ยกตัวอย่างคำ เช่น จลาตในเรื่อง โง่ หรือสวย โทรมๆ การสอนแบบซินเนคติกส์อาศัยกิจกรรมการ เปรียบเทียบทั้ง 3 วิธีนี้ ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นให้นักเรียนคิดเปรียบเทียบมีดังนี้

3.1 ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการเปรียบเทียบทางตรง ได้แก่ ผลส้มเหมือนหรือ ต่างกับลูกฟุตบอล อะไรเบาว่ากันเสียงกระซิบหรือขนลูกแมว

3.2 ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการใช้ตัวเองเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น ได้แก่ ถ้าท่าน เป็นก้อนเมฆขณะนี้ท่านอยู่ที่ไหนและกำลังทำอะไรอยู่ ท่านจะรู้สึกอย่างไรเมื่อถูกแสงอาทิตย์เผาจน แห้งผาก สมมติว่าท่านเป็นหนังสือเล่มที่ท่านชอบที่สุดจงบรรยายตัวเอง

3.3 ตัวอย่างคำถามที่กระตุ้นการเปรียบเทียบด้วยคำคู่ขัดแย้งกัน หรือตรงกันข้าม ได้แก่ บอกได้ไหมว่าเครื่องมือหรือเครื่องใช้ไฟฟ้าชนิดไหนที่ชอบยืมและทำบั้งขณะเดียวกัน

2.3.3 วัตถุประสงค์ของรูปแบบซินเนคติกส์

มีผู้ให้คำจำกัดความวัตถุประสงค์ของรูปแบบของซินเนคติกส์ไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

ทิสนา เขมมณี (2547, น. 252) ได้อธิบายวัตถุประสงค์ของรูปแบบของซินเนคติกส์ ไว้ว่า

1. ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ว่าในการแก้ปัญหาใดๆ นั้น สามารถแก้ปัญหา ได้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องหลายวิธี

2. ต้องการให้นักเรียนฝึกการใช้ความคิดแบบหลายแง่หลายมุม

3. ต้องการให้นักเรียนเรียนรู้ที่จะยอมรับแนวความคิดที่แตกต่างจากแนวคิดเดิมๆ ที่ ตนเองเคยมีอยู่

จ่านงค์ อักษร (2549) ได้อธิบายวัตถุประสงค์ของรูปแบบของซินเนคติกส์ ไว้ว่า

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่แปลกใหม่ เป็นการคิดที่อิสระในหลายๆ วิธีการ

2. เพื่อฝึกความกล้าในการแสดงออก การแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมือนผู้อื่น

สุวิทย์ มูลคำ (2545, น. 114) ได้อธิบายวัตถุประสงค์ของรูปแบบของซินเนคติกส์ ไว้ว่า

1. เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ในการสร้างผลงานที่แปลกใหม่ เป็นการคิดที่อิสระในหลายๆ วิธีการ

2. เพื่อฝึกความกล้าในการแสดงออก การแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมือนผู้อื่น

3. เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบซินเนคติกส์ (Synectics) เทคนิคการจัดการเรียนรู้ด้วยวิธีการสอนแบบซินเนคติกส์ (Synectics) นี้ตั้งอยู่บนพื้นฐานความเชื่อที่ว่า (สุวิทย์ มูลคำ, 2545, น. 114)

1. การนำกระบวนการของความคิดสร้างสรรค์มาใช้อย่างรู้ตัว ผนวกกับการให้เครื่องมือเพื่อใช้ในการคิดเชิงสร้างสรรค์ จะช่วยให้บุคคลหรือกลุ่มเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้

2. องค์ประกอบด้านความรู้ลึกสำคัญมากกว่าด้านสติปัญญา และการไม่มีเหตุผลสำคัญเท่ากับการใช้เหตุผล กล่าวคือ การไม่มีเหตุผลทำให้คนไม่ติดอยู่กับกรอบและทำใจให้เปิดกว้างยอมรับสิ่งต่างๆ เป็นอย่างมาก ความคิดสร้างสรรค์เป็นเรื่องของการใช้อารมณ์มากกว่าการใช้สติปัญญา

3. เราต้องรู้จักใช้อารมณ์และความไม่มีเหตุผลของตน เพื่อจะได้แก้ไขปัญหาโดยวิธีการแปลกใหม่ยิ่งขึ้น

อาจกล่าวได้ว่า วัตถุประสงค์ของรูปแบบของซินเนคติกส์ คือ เพื่อมุ่งให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และสามารถแก้ปัญหาเองได้ โดยเลือกวิธีแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้องและหลายวิธี ฝึกในเรื่องของความกล้าแสดงออก การแสดงความคิดเห็นที่ไม่เหมือนผู้อื่น และสร้างสรรค์ผลงานที่แปลกใหม่

2.3.4 ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์

มีผู้ให้คำจำกัดความ ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ ไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

Joyce & Weil (1992, pp. 217-239) กล่าวว่า การสอนแบบซินเนคติกส์มี 2 วิธีด้วยกัน คือ แบบที่ 1 ใช้เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่ และแบบที่ 2 ใช้เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้ว่าการจะใช้วิธีแบบที่ 1 หรือแบบที่ 2 ย่อมขึ้นอยู่กับจุดมุ่งหมายของการสอนนี้

ชินเนตติกส์ แบบที่ 1 เพื่อสร้างผลงานที่แปลกใหม่มีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 บรรยายสถานการณ์ขั้นนี้ครูให้นักเรียนบรรยายสถานการณ์หรือหัวข้อตามที่นักเรียนมองเห็น

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบตรงขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบทางตรงแล้วเลือกอันที่ดีที่สุดมาอธิบายให้กว้างขวางขึ้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเองขั้นนี้นักเรียนเปรียบเทียบสิ่งที่เลือกในขั้นที่ 2 กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การหาคำคู่ที่มีความหมายขัดแย้งกันจากการบรรยายในขั้นที่ 2 และขั้นที่ 3 นักเรียนคิดหาคำที่มีความหมายค้านกันมาหลายๆ คู่แล้วเลือกคู่ที่ดีที่สุด

ขั้นที่ 5 การเปรียบเทียบทางตรง ขั้นนี้นักเรียนคิดหาการเปรียบเทียบทางตรงโดยใช้คำคู่ที่เลือกในขั้นที่ 4

ขั้นที่ 6 ตรวจสอบปัญหาเริ่มแรกอีกครั้งขั้นนี้ผู้สอนให้นักเรียนหันกลับมาสำรวจปัญหาเริ่มแรกแล้วใช้การเปรียบเทียบขั้นสุดท้าย โดยใช้ประสบการณ์ทั้งหมดที่ได้กระบวนชินเนตติกส์เข้าช่วย

ชินเนตติกส์ แบบที่ 2 เพื่อสร้างความคุ้นเคยกับสิ่งที่ยังไม่รู้จักมีขั้นตอน ดังนี้

ขั้นที่ 1 การให้ข้อมูลผู้สอนให้ข้อมูลเกี่ยวกับข้อใหม่

ขั้นที่ 2 การเปรียบเทียบผู้สอนแนะนำการเปรียบเทียบทางตรงแล้วให้ผู้เรียนบรรยายถึงการเปรียบเทียบนั้น

ขั้นที่ 3 การเปรียบเทียบกับตนเองผู้สอนให้นักเรียนเปรียบเทียบหัวข้อใหม่กับตนเอง

ขั้นที่ 4 การบรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปได้ ผู้เรียนอธิบายถึงการเปรียบเทียบในส่วนที่เหมือนกัน

ขั้นที่ 5 บรรยายถึงความสัมพันธ์ในส่วนที่เป็นไปไม่ได้ ผู้เรียนอธิบายว่าการเปรียบเทียบใช้ไม่ได้ในส่วนตัว

ขั้นที่ 6 การสำรวจผู้เรียนสำรวจหัวข้อใหม่ที่ต้องการศึกษาอีกครั้ง

ขั้นที่ 7 การเปรียบเทียบเรียนเปรียบเทียบระหว่างหัวข้อใหม่กับสิ่งที่คิดขึ้นมาด้วยตนเองและบรรยายถึงส่วนของ 2 สิ่งคล้ายกัน และส่วนที่การเปรียบเทียบใช้ไม่ได้หรือเป็นไปไม่ได้

ทิสนา แคมมณี (2547, น.252) ได้ให้ขั้นตอนไว้ดังนี้

ขั้นที่ 1 ชี้นำเป็นขั้นที่ผู้สอนให้ผู้เรียนทำงานต่างๆ ที่ต้องการให้ผู้เรียนทำ เช่น ให้เขียนบรรยายเล่า ทำแสดง วาดภาพ สร้างปั้น เป็นต้น ผู้เรียนทำงานนั้นๆ ตามปกติที่เคยทำเสร็จแล้วให้เก็บผลไว้ก่อน

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง (Direct analogy) เป็นขั้นที่ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น ลูกบอลกับมะนาวเหมือนหรือต่างกันอย่างไร คำคู่ที่ผู้สอนเลือกมาควรให้มีลักษณะที่สัมพันธ์กับเนื้อหาหรืองานที่ผู้เรียนทำในขั้นที่ 1 ผู้สอนเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนเปรียบเทียบหลายๆ คู่ และจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ (Personal analogy) เป็นขั้นที่ผู้เรียนสมมติตัวเองเป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่งและให้ผู้เรียนแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ถ้าเปรียบเทียบผู้เรียนเป็นเครื่องซักผ้าจะรู้สึกอย่างไร ผู้สอนจดคำตอบของผู้เรียนไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 4 ขั้นอุปมาคำคู่ขัดแย้ง (Compressed conflict) เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบในขั้นที่ 2 และ 3 มาประกอบเป็นคำใหม่ที่มีความหมายขัดแย้งกันในตัวเอง เช่น ไฟเย็น น้ำผึ้งขม มัจจุราชสีน้ำผึ้ง เชือดนมๆ เป็นต้น

ขั้นที่ 5 ขั้นอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งเป็นขั้นที่ผู้เรียนอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้งที่ได้

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์เป็นขั้นที่ผู้เรียนนำงานที่ทำไว้เดิมในขั้นที่ 1 ออกมาทบทวนใหม่และเลือกนำความคิดที่ได้มาใหม่ เพื่อทำให้งานของตนมีความคิดสร้างสรรค์มากขึ้น

ประสาธ อิศรปริดา (2532, น. 14-16) ได้ให้ขั้นตอนไว้ดังนี้

วิธีการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ (Synectics) อาศัยกิจกรรมการเปรียบเทียบอุปมาอุปมัยเป็นหลักกิจกรรมดังกล่าว มี 5 วิธีด้วยกัน

1. การเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่น (Personal Analogy)

ประสาธ อิศรปริดา (2532, น. 14) ให้ความหมายของการเปรียบเทียบแบบเอาตัวเองไปเปรียบเทียบกับสิ่งอื่นไว้ว่า เป็นการเปรียบเทียบตนเองเป็นตัวปัญหา เช่น ถ้าจะคิดแก้ปัญหาราจรที่ติดขัดก็จะต้องอุปมาว่าตนเองเป็นสัญญาณไฟจราจร ต่อจากนั้นจึงพยายามถามตนเองว่ารู้สึกอย่างไร

สุวิทย์ มูลคำ (2545, น. 116) กล่าวว่า การเปรียบเทียบแบบนี้ผู้เรียนต้องทำตนเองเสมือนเป็นสิ่งที่ต้องการเปรียบเทียบ และบรรยายความรู้สึกที่เกิดขึ้นเมื่อตนเองเป็นสิ่งนั้นสิ่งที่เปรียบเทียบอาจเป็นคน พืช สัตว์ หรือสิ่งของ เช่น ให้ผู้เรียนสมมติตัวเองว่าเป็นเครื่องยนต์ในรถยนต์ แล้วบอกว่า

ผู้เรียนรู้สึกอย่างไร เมื่อรถยนต์ติดเครื่องในตอนเช้าหรือเมื่อไฟแบตเตอรี่หมดหรือเมื่อจอครดติดไฟแดง การที่ผู้เรียนต้องสมมติตัวเองเป็นอีกสิ่งหนึ่งทำให้ลืมความเป็นตัวเองชั่วคราว และเมื่อต้องเปรียบเทียบจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดแปลกใหม่ และความคิดสร้างสรรค์ขึ้นได้ บุคคลอาจเอาความรู้สึกตนเองไปใส่ในสิ่งที่สมมติและบรรยายความรู้สึกออกมาได้หลายขั้น คือ

ขั้นที่ 1 บรรยายออกมาในรูปของข้อเท็จจริง ในขั้นนี้บุคคลจะไม่บรรยายความรู้สึกการมีส่วนร่วม แต่มองของที่ต้องการเปรียบเทียบโดยความเป็นจริง เช่น ในกรณีที่ทำให้เปรียบเทียบกับรถยนต์อาจบรรยายว่า “รู้สึกลื่นน้ำมัน” “รู้สึกร้อน” เป็นต้น

ขั้นที่ 2 บรรยายถึงความรู้สึกร่วมแต่ไม่เป็นความรู้สึกที่ไม่มีอะไรแปลกใหม่ เช่น “รู้สึกมีพลัง”

ขั้นที่ 3 บรรยายถึงความรู้สึกร่วมเห็นอกเห็นใจกับสิ่งเปรียบเทียบที่มีชีวิต

ขั้นที่ 4 บรรยายถึงความรู้สึกร่วมเห็นอกเห็นใจกับสิ่งเปรียบเทียบที่ไม่มีชีวิตในขั้นนี้บุคคลต้องรู้สึกเป็นจริงเป็นจังในสิ่งเปรียบเทียบ และแสดงความเห็นอกเห็นใจในสิ่งนั้นอย่างแท้จริง คำบรรยายอาจออกมาในรูป “รู้สึกว่าคุณใช้อย่างไม่เป็นธรรมและไม่เคยได้ตัดสินใจเองว่าเมื่อไหร่จะเดินเครื่องหรือเมื่อไหร่จะหยุดการตัดสินใจขึ้นอยู่กับผู้อื่นทั้งสิ้น” จุดประสงค์ของการเปรียบเทียบแบบนี้ก็คือ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการเปรียบเทียบคนกับสิ่งอื่นที่ใกล้เคียง

2. การเปรียบเทียบทางตรง (Direct Analogy)

อริ รังสินันท์ (2527, น. 528) กล่าวว่า การเปรียบเทียบทางตรงเป็นการเปรียบเทียบในลักษณะที่เป็นจริง ทั้งความรู้และเทคโนโลยีในสิ่งที่กำลังพิจารณา เช่น กำลังคิดสร้างท่อน้ำใต้ดิน เผอิญสังเกตเห็นหนอนกำลังขุดรูเป็นเส้นทางยาวคล้ายๆ กับท่อน้ำ จึงเกิดความคิดว่าน่าจะสร้างเครื่องมือขุดดินให้มีลักษณะคล้ายกับการเจาะรูของหนอนดังกล่าว

ประสาธ อิศรปริดา (2532, น. 15) กล่าวถึงลักษณะการเปรียบเทียบทางตรงว่าเป็นการเปรียบเทียบที่พยายามให้ผู้เปรียบเทียบคิดถึงสิ่งอื่นๆ ที่มีลักษณะคล้ายคลึงกับปัญหาที่กำลังประสบอยู่แล้วพิจารณาธรรมชาติของสิ่งนั้นเพื่อที่จะนำมาใช้ในการแก้ปัญหาหรือคิดค้นสิ่งใหม่ๆ เช่น นักวิทยาศาสตร์พิจารณาการบินของนก แล้วนำมาออกแบบสร้างเครื่องบินได้

เป็นการเปรียบเทียบทางตรงระหว่างของสองสิ่งหรือมากกว่า สิ่งที่น่ามาเปรียบเทียบอาจเป็นคน สัตว์ พืช หรือสิ่งของ โดยของที่นำมาเปรียบเทียบไม่จำเป็นต้องเหมือนกันทุกประการ จุดประสงค์ก็คือ เพื่อให้มองเห็นปัญหาในอีกแนวหนึ่งหรือเพื่อให้เกิดความคิดใหม่ซึ่งอาจนำมาใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้ ตัวอย่างเช่น วิศวกรท่านหนึ่งเฝ้าสังเกตดูหนอนเจาะท่อนไม้เป็นรูปลูกคล้ายอุโมงค์ ทำให้วิศวกรผู้นี้เกิดความคิดสร้างท่ออุโมงค์ทำงานใต้น้ำขึ้นมา

3. การเปรียบเทียบโดยใช้คำคู่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน (Compressed Conflict)

เป็นการใช้คำเปรียบเทียบสองคำที่มีความหมายขัดแย้งกันหรือตรงกันข้ามมาอธิบายลักษณะของคนสัตว์ พืช หรือสิ่งของที่ต้องการ ยกตัวอย่างคำในภาษาอังกฤษ เช่น ก้าวร้าวอย่างเหนื่อยหน่าย (Tiredly Aggressive) ศัตรูอันที่มีมิตร (Friendly Foe) หรือเครื่องทำลายที่ช่วยชีวิต (Life-saving Destroyer) เป็นต้น ในภาษาไทยอาจเป็นคำเช่นฉลาดในเรื่องโง่ๆ หรือสวยโทรมๆ เป็นต้น (สุวิทย์ มูลคำ, 2545, น. 118)

4. การเปรียบเทียบโดยใช้ความคิดเพื่อฝัน (Fantasy Analogy)

อารี รังสินันท์ (2527, น. 259) กล่าวถึงการเปรียบเทียบโดยใช้ความคิดเพื่อฝัน คือ การที่ทุกคนมีความปรารถนาหรือความใฝ่ฝันบางสิ่งบางอย่างซ่อนเร้นอยู่ในจิตใจเสมอ บางครั้งความใฝ่ฝันนั้นจึงอาจถูกถ่ายทอดออกมาเป็นสิ่งประดิษฐ์ที่มีคุณค่า หรืออาจนำไปสู่วิธีแก้ปัญหาที่แท้จริงได้ โดยไม่ต้องพะวงว่าความคิดนั้นจะต้องเป็นจริงเสมอไป

5. การเปรียบเทียบจากสัญลักษณ์ (Symbolic Analogy)

อารี รังสินันท์ (2527, น. 259) กล่าวว่า เป็นการเปรียบเทียบสิ่งต่างๆ หรือปัญหาหรือสถานการณ์ ให้เป็นไปในลักษณะของสัญลักษณ์ ซึ่งอาจเป็นการใช้ภาษาแต่งเป็นโครงฉันทภาพย์ กลอน หรือข้อความบรรยายแสดงออกซึ่งความมีสุนทรียภาพ การใช้สัญลักษณ์เปรียบเทียบมักจะได้รับความฉับพลันทันที และได้ภาพชัดเจน

ประสาธ อิศรปริดา (2532, น. 15) กล่าวถึงการเปรียบเทียบจากสัญลักษณ์ว่าเป็นการเปรียบเทียบที่พยายามจะใช้สัญลักษณ์เพื่ออธิบายคุณลักษณะบางอย่างของสิ่งใดสิ่งหนึ่ง เช่น จะอธิบายลักษณะของคนที่มีความแข็งแกร่ง ความหนักแน่น ก็จะพิจารณาปรากฏการณ์อย่างใดอย่างหนึ่งเป็นสัญลักษณ์ โดยอาจกล่าวว่าเขาแข็งแกร่งดุจดั่งหินผา

อาจกล่าวได้ว่า ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้แบบซินเนคติกส์ มีด้วยกัน 6 ขั้นตอน
คือ

ขั้นที่ 1 ขั้นการบรรยายสถานการณ์

ขั้นที่ 2 ขั้นการเปรียบเทียบทางตรง

ขั้นที่ 3 ขั้นการเปรียบเทียบกับตนเอง

ขั้นที่ 4 ขั้นการหาคำคู่ที่มีความหมายขัดแย้งกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นคิดหาการเปรียบเทียบทางตรง

ขั้นที่ 6 ขั้นการตรวจสอบปัญหาและใช้การบวนการซินเนคติกส์ไปช่วย

2.3.5 ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนแบบซินเนคติกส์

ผู้เรียนจะเกิดความคิดใหม่ๆ นั้นไปใช้ในงานของตน ทำให้งานของตนมีความแปลกใหม่ น่าสนใจมากขึ้น นอกจากนี้ผู้เรียนอาจเกิดความตระหนักในคุณค่าของความคิดและความคิดของผู้อื่นอีกด้วย (ทิสนา แชมมณี, 2547)

อาจกล่าวได้ว่า ผลที่ผู้เรียนจะได้รับจากการเรียนแบบซินเนคติกส์ คือ ผู้เรียนจะเกิดความคิดที่แปลกใหม่ สร้างสรรค์งานออกมาอย่างมีคุณค่า รู้สึกรักและเห็นคุณค่าของงานตนเอง

2.4 ความคิดสร้างสรรค์

2.4.1 ความหมายของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ (Creative thinking) นักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

ฟวงผกา โกมุติกานนท์ (2544, น. 10) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง การที่คนสามารถคิดอะไรได้อย่างสัมพันธ์กันหรือเชื่อมโยงสัมพันธ์ได้ดี ยิ่งคิดได้มากเท่าไร ยิ่งแสดงถึงศักยภาพด้านความคิดสร้างสรรค์มากเท่านั้น

Guilford (1967, p. 61) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถทั่วไปที่ทุกคนมีลักษณะเด่นของการคิดสร้างสรรค์ คือ การคิดได้หลายทิศหลายทางหรือการคิดแบบอนกนัย ซึ่งประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ

Torrance (1973) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่าเป็นความสามารถของบุคคลในการคิดสร้างสรรค์ผลผลิต หรือสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ ที่ไม่รู้จักมาก่อน ซึ่งสิ่งต่างๆ เหล่านี้อาจจะเกิดจากการรวมเอาความรู้ต่างๆ ที่ได้จากประสบการณ์เดิมแล้วเชื่อมโยงกับประสบการณ์ใหม่ๆ สิ่งที่เกิดขึ้นไม่จำเป็นต้องเป็นสิ่งที่สมบูรณ์อย่างแท้จริง อาจออกมาในรูปของผลผลิตทางศิลปะ วรรณคดี วิทยาศาสตร์ หรืออาจเป็นเพียงกระบวนการเท่านั้น

ฉัฐพงษ์ เจริญทิพย์ (2541, น. 103) ได้ให้ความหมายว่า ความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง ความสามารถในการคิดนอกกรอบ (Lateral thinking) เพื่อสร้างแนวคิดใหม่ที่จะนำมาใช้แก้ปัญหาได้หลายๆ แนวคิด และนำแนวคิดเหล่านี้ไปพัฒนาต่อเพื่อให้สามารถใช้แก้ปัญหาที่ต้องการได้

อารี พันธุ์ณี (2547, น. 45) ได้ให้ความหมายของความคิดสร้างสรรค์ว่า หมายถึง ความคิดจินตนาการประยุกต์ที่สามารถนำไปสู่สิ่งประดิษฐ์ คิดค้นพบสิ่งใหม่ๆ ทางเทคโนโลยี เป็นความคิดในลักษณะที่คนอื่นคาดคิดไม่ถึงหรือมองข้าม เป็นความคิดหลากหลาย คิดได้กว้างไกล มีทั้ง

ปริมาณและคุณภาพ อาจเกิดจากความคิดผสมผสานเชื่อมโยงระหว่างความคิดใหม่ๆ กับประสบการณ์เดิมให้เกิดสิ่งใหม่ที่แก้ปัญหาและเอื้ออำนวยประโยชน์ต่อตนเองและสังคม

กฤษยา ตันติผลาชีวะ (2548, น. 33) กล่าวว่า การคิดสร้างสรรค์ หรือการออกแบบสร้างสรรค์เป็นกระบวนการทางสมองที่คิดในลักษณะอเนกนัย ที่ทำให้เกิดการค้นพบสิ่งแปลกใหม่ ด้วยการตัดแปลง ปรับปรุงผสมผสาน รวมถึงการประดิษฐ์ และค้นพบสิ่งต่างๆ เป็นการคิดทั้งเหตุผลและจินตนาการจนเกิดผลงาน สามารถพัฒนาได้ด้วยการทำกิจกรรมอิสระในการคิด การสังเกต สำหรับเด็กปฐมวัยฝึกการคิดสร้างสรรค์ด้วยกิจกรรมศิลปะสร้างสรรค์

นันทิยา น้อยจันทร์ (2548, น. 279) กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สำหรับเด็กระดับก่อนประถมศึกษา หมายถึง ความสามารถที่เด็กสังเกตเห็น รับรู้ เข้าใจ และมีปฏิกิริยาตอบสนอง โดยคิดและทำได้ผลงานที่แสดงออกตามความคิดของตน ซึ่งผลงานนั้นเป็นสิ่งใหม่สำหรับเขา ตลอดจนถึงพอใจที่จะแสดงออกตามรูปแบบของเขา ดังนั้น ผลงานที่ทำตามแบบ เลียนแบบ และทำซ้ำๆ จึงถือว่าเด็กยังไม่เกิดความคิดสร้างสรรค์

อุษณีย์ โพธิสุข (2548, น. 80) ได้กล่าวถึงความหมายของความคิดสร้างสรรค์ไว้ในเอกสารประกอบการสอนเด็กปัญญาเลิศใน 3 คำจำกัดความ คือ เป็นกระบวนการทางปัญญาที่ซับซ้อนจึงมีความหมายเข้าใจผิดบางประการเกี่ยวกับเรื่องนี้ เป็นผลของกระบวนการทางปัญญา และคุณลักษณะเชิงคุณภาพของบุคคล และเป็นของมีคุณค่า มีประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของเด็กอย่างยิ่ง

อาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ คือ จินตนาการ การคิดออกมาจากสมอง ความรู้สึกนึกคิด โดยมีพื้นฐานมาจากความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม และนำมาสรรค์สร้าง สานต่อ ต่อยอด เป็นสิ่งใหม่ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร

2.4.2 ความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์ มีความสำคัญต่อการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนมาก เพราะจุดมุ่งหมายของการศึกษาต้องการให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับวัย และมีเจตคติที่ดีต่อการเรียนรู้สิ่งต่างๆ มีจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ (กรมวิชาการ, 2540) นอกจากนี้ ตามพระราชบัญญัติการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ.2542 และที่แก้ไขเพิ่มเติม (ฉบับที่ 2) พ.ศ.2545 ยังได้กำหนดคุณลักษณะผู้เรียนที่พึงประสงค์ไว้ว่า ผู้เรียนต้องเป็นคนดี คนเก่ง และคนมีความสุข คนเก่ง คือ คนที่มีสมรรถภาพสูงในการดำเนินชีวิต โดยมีความสามารถด้านใดด้านหนึ่งหรือรอบด้าน หรือมีความสามารถพิเศษเฉพาะทาง เช่น ทักษะและกระบวนการทางวิทยาศาสตร์ ความสามารถด้านคณิตศาสตร์ มีความคิดสร้างสรรค์ มีความสามารถด้านภาษา ศิลปะ ดนตรี กีฬา มีภาวะผู้นำ รู้จักตนเอง ควบคุมตนเองได้ ฯลฯ เพื่อให้สามารถนำความคิดสร้างสรรค์ไปใช้ให้

เกิดประโยชน์ในการสร้างคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น ตลอดจนใช้ในการแก้ปัญหาต่างๆ ได้อย่างมีประสิทธิภาพ

พวงผกา โกมุติกานนท์ (2544, น. 11) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่างๆ ดังนี้

1. สร้างนิสัยในการทำงานที่ดี ขณะที่เด็กทำงานครูควรสอนระเบียบวินัยที่ดีในการทำงานควบคู่ไปด้วย เช่น หัดให้รู้จักเก็บของเข้าที่ ล้างมือเมื่อทำงานเสร็จ เป็นต้น

2. ส่งเสริมสุนทรียภาพ เด็กจะรู้จักชื่นชมและมีทัศนคติที่ดีต่อสิ่งต่างๆ ซึ่งผู้ใหญ่ควรทำเป็นตัวอย่างโดยการยอมรับและชื่นชมในผลงานของเด็ก ให้เด็กเห็นว่าทุกอย่างมีความหมายสำหรับตนเอง ส่งเสริมให้รู้จักสังเกตสิ่งที่แปลกจากสิ่งธรรมดา ให้ได้ฟังในสิ่งที่ไม่เคยได้ฟังและหัดให้เด็กสนใจสิ่งต่างๆ รอบตัว

3. เป็นการพัฒนากล้ามเนื้อเด็กจะสามารถพัฒนากล้ามเนื้อใหญ่จากการเล่นการเคลื่อนไหว การเล่นบล็อก และพัฒนากล้ามเนื้อเล็กจากการทำงานศิลปะ เช่น การตัดกระดาษ การวาดภาพด้วยนิ้วมือ การประดิษฐ์ภาพ และการเล่นกิจกรรมการต่อภาพตัดต่อ การเล่นเกมตะปู

4. เปิดโอกาสให้เด็กได้สำรวจ ค้นคว้า ทดลอง เด็กจะชอบทำกิจกรรมและใช้วัสดุที่หลากหลาย เพื่อสร้างสิ่งต่างๆ เป็นโอกาสให้เด็กได้ใช้ความคิดริเริ่ม และจินตนาการสร้างสิ่งใหม่ๆ ขึ้นจึงควรหาวัสดุให้เด็กได้ทดลองอาจเป็นเศษวัสดุเหลือใช้ เช่น กล่องยาสีฟัน เปลือกไข่ นำมาประดิษฐ์สิ่งต่างๆ และฝึกการก่อสร้าง

5. เป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน ความคับข้องใจ และความก้าวร้าวลง
วชิณี อิศรเสนา ณ อยุธยา (2545, น. 10) ได้ศึกษา (อ้างถึงใน Singer & Singer, 1990) ว่าความคิดสร้างสรรค์ไม่ใช่เพียงแค่เป็นสิ่งที่ช่วยสะท้อนอารมณ์เท่านั้น แต่ยังช่วยสนับสนุนให้เกิดสุขภาพจิตที่ดี Hendrix กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สร้างผลผลิตหรือความคิดซึ่งไม่เหมือนใคร ทำให้มนุษย์รู้สึกดีกับตนเอง ประสบการณ์ ความคิดสร้างสรรค์ทำให้คนได้แสดงความรู้สึกรู้สึกของตนเอง ออกมาให้เห็นคุณค่าและเคารพในตัวเอง

อารี รังสินันท์ (2532, น. 498) ได้กล่าวว่าความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อตนเอง และต่อสังคม ดังต่อไปนี้

1. ความสำคัญต่อตนเอง

1.1 ลดความเครียดทางอารมณ์ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์ต้องการแสดงออกอย่างอิสระทั้งความคิด และการปฏิบัติ มีความมุ่งมั่นจริงจังในสิ่งที่คิด หากได้ทำตามที่คิดจะทำให้ลดความเครียด และความกังวลลง เพราะได้ตอบสนองความต้องการพื้นฐานของตนเอง ซึ่งลักษณะต่างๆ

ที่บุคคลสร้างสรรค์ต้องการตอบสนอง ได้แก่ ความอยากรู้ อยากเห็น ความสนใจที่จะศึกษาค้นคว้า ต้องเผชิญกับสิ่งที่ท้าทายความสามารถ เป็นต้น

1.2 มีความสนุกสนาน เพลิดเพลินและเป็นสุข บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์เมื่อได้ทำในสิ่งที่ตนคิด ได้เล่น ได้ทดลองกับความคิด จะรู้สึกพอใจ ตื่นเต้นกับผลงานที่เกิดขึ้น จะทำงานอย่างเพลิดเพลิน ทุ่มเทอย่างจริงจัง และเต็มกำลังความสามารถ และทำอย่างเป็นสุข แม้จะเป็นงานหนักแต่จะเป็นเรื่องที่ย่างและเบา จะเห็นได้ว่าการทำงานของศิลปิน นักวิทยาศาสตร์ และนักสร้างสรรค์สาขาต่างๆ จะใช้เวลาทำงานติดต่อกันครั้งละหลายๆ ชั่วโมง และทำอย่างต่อเนื่องหลายปี จนค้นพบบางสิ่งบางอย่างที่สามารถผลิตผลงานสร้างสรรค์ได้

1.3 มีความภาคภูมิใจและเชื่อมั่นในตนเอง การได้ทำในสิ่งที่ตนคิด ได้ทดลองได้ปฏิบัติจริง เมื่องานนั้นประสบความสำเร็จ จะทำให้บุคคลเกิดความภาคภูมิใจ และเชื่อมั่นในตนเอง หากงานนั้นไม่สำเร็จ บุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์จะเข้าใจ และยอมรับผลที่เกิดขึ้น ได้เรียนรู้และค้นพบบางสิ่งบางอย่าง ความไม่สำเร็จช่วงนี้จะเป็นพื้นฐานให้ความมุมานะ พยายาม และมีความกล้าที่จะก้าวไปข้างหน้าเพื่อความสำเร็จต่อไป

2. ความสำคัญต่อสังคม

2.1 ทำให้สังคมเกิดการเปลี่ยนแปลง เพราะผลงานสร้างสรรค์นำมาซึ่งความแปลกใหม่ทำให้สังคมเจริญก้าวหน้า ถ้าสังคมหยุดนิ่งจะทำให้สังคมนั้นล้าหลัง

2.2 ช่วยให้เกิดการเปลี่ยนแปลง ประดิษฐ์กรรมความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์ เช่น เครื่องจักร รถยนต์ รถแทรกเตอร์ เครื่องวิดน้ำ เครื่องนวดข้าว เครื่องเก็บผลไม้ เครื่องบด สิ่งเหล่านี้ช่วยในการผ่อนแรงของมนุษย์ได้มาก ช่วยลดความเหนื่อยยาก ลำบากและทรมานได้มาก ไม่ต้องทำงานหนัก ทำให้ชีวิตมีความสุขมากขึ้น

2.3 ช่วยให้เกิดความสะดวกสบายและรวดเร็ว การค้นพบรถจักรยาน รถยนต์ เรือที่ใช้เครื่องจักร รถไฟ เครื่องบิน ยานอวกาศ ทำให้การคมนาคมติดต่อกัน การเดินทาง ขนส่งสะดวกสบาย ก่อให้เกิดการแลกเปลี่ยนความรู้ ความคิด ความเข้าใจกันมากยิ่งขึ้น

2.4 ความปลอดภัยในชีวิต และการมีชีวิตที่ยืนยาวขึ้น การค้นพบทางการแพทย์ วิทยาศาสตร์และเทคโนโลยี ทำให้ชีวิตมนุษย์ไม่ต้องเสี่ยงอันตราย การค้นพบยารักษาโรค วัคซีนโรค เป็นต้น การค้นพบความรู้ใหม่ๆ ในเรื่องโภชนาการ ออกกำลังกาย การดูแลสุขภาพอนามัยต่างๆ ทำให้ประชาชนรู้จักปฏิบัติตนในด้านการป้องกัน ดูแลรักษาสุขภาพอนามัยทั้งร่างกายและจิตใจ มีส่วนทำให้คนมีชีวิตที่ยืนยาวขึ้น

2.5 ช่วยประหยัดเวลาแรงงานและเศรษฐกิจ ผลการค้นพบในด้านต่างๆ ทางวิทยาศาสตร์ เทคโนโลยี การแพทย์ การศึกษา การเกษตร ช่วยให้มีมนุษย์มีเวลามากขึ้น สามารถนำพลังงานไปใช้ทำอย่างอื่นเพื่อก่อให้เกิดรายได้และเพิ่มพูนเศรษฐกิจได้มากขึ้น มีเวลาหาความรู้ชื่นชมกับความงามสุนทรียภาพ และศิลปะได้มากขึ้น

2.6 ช่วยในการแก้ปัญหาสังคม เนื่องจากสภาพสังคมเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็ว จำเป็นต้องคิด หรือหาวิธีใหม่ๆ มาใช้ในการแก้ปัญหาให้หมดไป

2.7 ช่วยให้เกิดความเจริญก้าวหน้า และดำรงไว้ซึ่งมนุษยชาติ ความคิดสร้างสรรค์ด้านวิทยาศาสตร์การแพทย์ ศิลปะ เทคโนโลยี เศรษฐกิจ การเมือง การปกครอง เป็นต้น ช่วยยกมาตรฐานการดำรงชีวิต ทำให้มนุษย์เป็นสุข และสามารถสร้างสรรค์สังคมให้เจริญขึ้นตามลำดับ

อาจกล่าวได้ว่า ความคิดสร้างสรรค์ มีส่วนช่วยให้การจัดการเรียนการสอนนั้นช่วยให้นักเรียนแก้ปัญหาได้อย่างถูกต้อง ความคิดสร้างสรรค์นั้นส่งผลให้กับตนเองและสังคม ซึ่งมีส่วนทำให้นักเรียนกล้าแสดงออกมากยิ่งขึ้น

2.4.3 องค์ประกอบสำคัญของความคิดสร้างสรรค์

จากทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford (อ้างถึงใน อารี พันธุ์มณี, 2547, pp. 35-36) ได้อธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้กว้างไกล หลายทิศทาง หรือเรียกว่าลักษณะการคิดนอกกรอบ หรือการคิดแบบกระจาย (Divergent thinking) ซึ่งองค์ประกอบด้วย

1. ความคิดริเริ่ม (Originality)
2. ความคิดคล่องตัว (Fluency)
3. ความคิดยืดหยุ่นหรือความยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility)
4. ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ชัยพร พงษ์พิสันรัตน์ (2544, น. 15) ได้กล่าวถึง องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ว่ามี 4 ประการ คือ

1. ความคิดคล่องแคล่ว

ความคิดคล่องแคล่ว เปรียบเหมือนสุนัขที่เห่าขโมยเข้าบ้าน สุนัขที่ยันเห่ามากกว่ามีโอกาสทำให้อาหารขโมยหนีไปได้มากกว่า ความคิดคล่องแคล่วมีความสำคัญอย่างยิ่งต่อความคิดสร้างสรรค์ทำให้เกิดความคิดที่หลากหลายรวดเร็ว ได้ปริมาณมากในเวลาจำกัด โดยแบ่งความคิดคล่องแคล่วในการคิดค่า การโยงความสัมพันธ์ การแสดงออก เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่วจะเกิดขึ้นได้ในบรรยากาศที่ปลอดภัยด้วยวิธีการฝึกฝนที่ถูกต้อง

2. ความคิดยืดหยุ่น

ความคิดยืดหยุ่น เป็นความสามารถที่จะใช้วิธีการคิดที่แตกต่างต่อปัญหาใดปัญหาหนึ่งเป็นความคิดที่หลากหลาย หรือมีหลายมุมมอง โดยความคิดยืดหยุ่นจะเกิดขึ้นและประสบผลสำเร็จต้องมีความกล้าที่จะเลือกความคิดจากมุมมองที่แตกต่างกัน เปรียบเสมือนแมวที่หาวิธีการจับหนูเป็นอาหารจากหลายๆ แห่ง ย่อมดีกว่ารอจับหนูอยู่ที่แห่งเดียว ความคิดยืดหยุ่นจะทำให้แบบแผนความคิดออกนอกร่องทางความคิดตามธรรมชาติ ถ้าคนขับรถออกจากที่ทำงานกลับบ้านในแต่ละวัน โดยใช้เส้นทางเดิมก็จะได้เห็นทัศนียภาพเดิมๆ แต่ถ้าใช้เส้นทางที่แตกต่างกันออกไปก็จะได้เห็นทัศนียภาพใหม่ เปรียบเหมือนกับความคิดยืดหยุ่นที่ช่วยสร้างทัศนียภาพใหม่

3. ความคิดริเริ่ม

ความคิดริเริ่ม เป็นความสามารถทางสมองในการคิดที่มีลักษณะแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา ไม่ซ้ำกับความคิดที่มีอยู่ทั่วไป และมีลักษณะเป็นการสรุปผล โดยให้บอกเหตุการณ์ต่างๆ ที่เกิดขึ้น หรือสืบเนื่องจากเหตุการณ์ที่สมมติขึ้น เช่น ถ้าคนไม่จำเป็นต้องนอนจะเกิดอะไรขึ้น เป็นลักษณะที่เกิดขึ้นครั้งแรก ต้องอาศัยความกล้าคิด กล้าลอง กล้าประยุกต์ใช้ให้เกิดประโยชน์เป็นผลงานที่ไม่ซ้ำแบบใคร

4. ความคิดละเอียดลออ

ความคิดละเอียดลออ คือ ความคิดพิจารณาในรายละเอียด เพื่อแตกแต่งขยายความคิดหลักให้มีความสมบูรณ์มากยิ่งขึ้น ความคิดรอบคอบละเอียดลออนี้เป็นสิ่งจำเป็นสำหรับการคิดประดิษฐ์หรือสร้างผลงานใหม่ๆ โดยเด็กที่มีอายุมากจะมีความสามารถด้านนี้มากกว่าเด็กที่มีอายุน้อยเด็กหญิงจะมีความรอบคอบละเอียดลออมากกว่าเด็กชาย และเด็กที่มีความสามารถในการสังเกตสูงจะมีความสามารถในการคิดรอบคอบและละเอียดลออสูงกว่าด้วยเช่นกัน

อารี พันธุ์ณี (2547, น. 36-41) ได้กล่าวว่าโดยทั่วไปเมื่อกล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์มักเข้าใจและมุ่งเน้นไปที่ความคิดริเริ่ม ซึ่งแท้จริงแล้วความคิดสร้างสรรค์ประกอบด้วยลักษณะความคิดอื่นๆ ด้วย ไม่ใช่เพียงแต่ความคิดริเริ่มเพียงอย่างเดียว อย่างไรก็ตามความคิดริเริ่มเป็นลักษณะที่สำคัญที่ทำให้เกิดการเริ่มต้นขึ้น แต่ความสำเร็จของการสร้างสรรค์ก็จำเป็นต้องอาศัยลักษณะความคิดอื่นๆ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม (Originality) ความคิดคล่องตัว (Fluency) ความคิดยืดหยุ่นหรือยืดหยุ่นในการคิด (Flexibility) และ ความคิดละเอียดลออ (Elaboration)

ความคิดริเริ่ม หมายถึง ความคิดแปลกใหม่แตกต่างจากความคิดธรรมดา หรือความคิดง่าย ๆ ความคิดริเริ่ม หรือเรียกว่า Wild idea เป็นความคิดที่เป็นประโยชน์ต่อตนเองและสังคม ความคิดริเริ่มอาจเกิดจากการนำเอาความรู้เดิมมาคิดดัดแปลง และประยุกต์ให้เกิดเป็นสิ่งใหม่ขึ้น เช่น

การคิดเครื่องบินได้สำเร็จก็ได้แนวคิดจากการทำเครื่องร่อน เป็นต้น ความคิดคล่องแคล่ว หมายถึง ปริมาณความคิดที่ไม่ซ้ำกันในเรื่องเดียวกัน โดยแบ่งออกเป็น

ความคิดคล่องแคล่วทางด้านถ้อยคำ (Word fluency) เป็นความสามารถในการใช้ ถ้อยคำอย่างคล่องแคล่วนั่นเอง

ความคิดคล่องแคล่วทางการโยงสัมพันธ์ (Associational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดหาถ้อยคำที่เหมือนกันหรือคล้ายกันได้มากที่สุดเท่าที่จะมากได้ภายในเวลาที่กำหนด

ความคิดคล่องแคล่วทางการแสดงออก (Expressional fluency) เป็นความสามารถในการใช้วลีหรือประโยค กล่าวคือ สามารถที่จะนำคำมาเรียงกันอย่างรวดเร็ว เพื่อให้ได้ประโยคที่ต้องการ ผลจากการวิจัยพบว่า บุคคลที่มีความคล่องแคล่วทางการแสดงออกสูงจะมีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดคล่องแคล่วในการคิด (Ideational fluency) เป็นความสามารถที่จะคิดสิ่งที่ต้องการภายในเวลาที่กำหนด เช่น ให้คิดหาประโยชน์ของก้อนอิฐมาให้ได้มากที่สุดภายในเวลาที่กำหนด

ความคิดยืดหยุ่น หมายถึง ประเภทหรือแบบของความคิดแบ่งออกเป็น

1. ความคิดยืดหยุ่นที่เกิดขึ้นทันที (Spontaneous flexibility) เป็นความสามารถที่จะพยายามคิดให้หลายอย่างอย่างอิสระ เช่น คนที่มีความคิดยืดหยุ่นในด้านนี้ จะคิดได้ว่าประโยชน์ของก้อนหินมีอะไรบ้างหลายอย่าง ในขณะที่คนที่ไม่มีความคิดสร้างสรรค์จะคิดได้เพียงอย่างเดียวหรือสองอย่างเท่านั้น

2. ความคิดยืดหยุ่นทางการดัดแปลง (Adaptive flexibility) มีประโยชน์ต่อการแก้ปัญหาคนที่มีความคิดยืดหยุ่นจะคิดได้ไม่ซ้ำกัน เช่น หวายทำอะไรได้บ้าง คำตอบคือ กระจุง กระจาด ตะกร้า ก่องใส่ดินสอ กระจอมเก็บน้ำ เปล เตียงนอน ตู้ โต๊ะเครื่องแป้ง เก้าอี้ โซฟา ตะกร้อ ชะลอม กรอบรูป กีบเสียบผม ค้ำไม้เทนนิส ไม้เบดมินตัน เป็นต้น หรือหากนำเอาคำตอบดังกล่าวมาจัดประเภทก็จะจัดได้ 5 ประเภท ดังนี้

ประเภทที่ 1 เฟอ์นเจอร์ ได้แก่ ตู้ เตียงนอน โต๊ะ เก้าอี้ โซฟา

ประเภทที่ 2 เครื่องใช้ ได้แก่ กระจุง กระจาด ตะกร้า กระจอม

ประเภทที่ 3 เครื่องกีฬา ได้แก่ ตะกร้อ ค้ำไม้เทนนิส ค้ำไม้เบดมินตัน

ประเภทที่ 4 เครื่องประดับ ได้แก่ กีบเสียบผม

ประเภทที่ 5 เครื่องเขียน ได้แก่ ก่องใส่ดินสอ

ดังนั้น จะเห็นได้ว่าความคิดยืดหยุ่นจะเป็นตัวเสริมให้ความคิดคล่องแคล่วมีความแปลกแตกต่างออกไปหลีกเลี่ยงการซ้ำซ้อน หรือเพิ่มคุณภาพความคิดให้มากขึ้นด้วยการจัดเป็นหมวดหมู่และหลักเกณฑ์ยิ่งขึ้น

ความคิดละเอียดลออ แม้ว่าความคิดสร้างสรรค์จะประกอบด้วยลักษณะความคิดหลายลักษณะ เช่น ความคิดริเริ่ม ความคิดยืดหยุ่น ความคิดคล่องตัว ก็ตามแต่ลักษณะความคิดละเอียดลออก็จะขาดเสียมิได้ หากปราศจากความคิดละเอียดลออแล้วก็ไม่อาจทำให้เกิดผลงานหรือผลผลิตขึ้นมาได้ ซึ่งเป็นจุดสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ที่สนับสนุนการสร้างผลผลิตเชิงสร้างสรรค์

อาจกล่าวได้ว่า องค์ประกอบของความคิดสร้างสรรค์ ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคล่องแคล่ว ความละเอียดลออ ความยืดหยุ่น ซึ่งทั้งหมดที่กล่าวมาข้างต้นนี้ คือ ความคิดสร้างสรรค์ ที่เกิดจากประสบการณ์ และการจัดกระบวนการคิด ซึ่งส่งผลต่อผลงานของตนเอง

2.4.4 ทฤษฎีที่เกี่ยวข้องกับความคิดสร้างสรรค์

1. ทฤษฎีโครงสร้างสมรรถภาพทางสมอง หรือทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญาของ Guilford

ชัยพร พงษ์พิสัยรัตน์ (2544, น. 9-10) ได้ศึกษาและวิจัย วิเคราะห์ตัวประกอบ (Factor analysis) ทางสติปัญญามาเป็นเวลานานแล้ว โดยค้นพบความคิดเอกชนัย และอเนกนัยเป็นความคิดสร้างสรรค์ ความมีเหตุผล และการแก้ปัญหาของ Guilford ได้แบ่งสมรรถภาพทางสมองออกเป็น 3 มิติ ดังนี้

มิติที่ 1 เนื้อหา (Content) หมายถึง เนื้อหาข้อมูล หรือสิ่งเร้าที่เป็นสื่อในการคิดที่สมองรับเข้าไปคิด

มิติที่ 2 วิธีการคิด (Operation) หมายถึง มิติที่แสดงลักษณะกระบวนการปฏิบัติงานหรือกระบวนการคิดของสมอง

มิติที่ 3 ผลของการคิด หมายถึง มิติที่แสดงผล (Product) ที่ได้รับจากการทำงานการจัดการกระทำ จากเนื้อหาผลการคิดออกมาในรูปลักษณะต่างๆ

ทฤษฎีโครงสร้างทางสติปัญญานี้ นับว่า เป็นพื้นฐานในการศึกษาด้านความคิดสร้างสรรค์เพราะอธิบายว่า Guilford ความคิดสร้างสรรค์เป็นลักษณะความคิดอเนกนัย คือ ความคิดหลายทิศทางหลายแง่ หลายมุม คิดได้กว้างไกล ซึ่งลักษณะความคิดนี้จะนำไปสู่การประดิษฐ์แปลกใหม่เพิ่มขึ้นข้อสรุปของ Guilford นี้ทำให้มีการศึกษาเรื่องความคิดสร้างสรรค์อย่างกว้างขวางและลึกซึ้ง ในเวลาต่อมากระบวนการหนึ่งซึ่งอยู่ระหว่างสิ่งเร้ากับการตอบสนอง อาการที่สิ่งเร้ากับการตอบสนองแสดงปฏิกิริยาต่อกันทำให้เกิดการระลึกได้ ซึ่งถ้าสิ่งเร้าและการตอบสนองแสดงปฏิกิริยา

ต่อเนื่องกันไปได้มากก็ย่อมจะระลึกได้มาก ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงจะระลึกได้หลายแง่หลายมุม หลายทิศทาง (Divergent thinking)

2. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ในรูปของการโยงสัมพันธ์ของ Wallach & Kogan

พวงผกา โกมุติกานนท์ (2544, น. 20) ได้เสนอทฤษฎีว่าความคิดสร้างสรรค์ คือ ผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์ต่ำจะระลึกได้น้อย การระลึกได้มากย่อมจะมีโอกาสระลึกในสิ่งที่ผู้อื่นระลึกไม่ได้ บางทีสิ่งที่ระลึกได้นั้นอาจสัมพันธ์เข้ากับสิ่งใหม่ความสัมพันธ์ดังกล่าว อาจเป็นไปได้โดยความบังเอิญอย่างไม่จงใจก็ได้

ตามทฤษฎีของ Wallach & Kogan นี้ ความคิดสร้างสรรค์เกิดจากการโยงความสัมพันธ์ระหว่างมโนทัศน์ต่างๆ ที่บุคคลสร้างสมมาจากการเรียนรู้นั่นเอง การที่บุคคลจะมีความคิดสร้างสรรค์มากน้อยเพียงใด ย่อมขึ้นอยู่กับความสามารถในการเชื่อมโยงมโนทัศน์นี้ของคนเข้ากับสิ่งใหม่ให้มากที่สุด แสดงว่าประสบการณ์ และการเรียนรู้มีผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของมนุษย์

3. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์โอตา (Auta) (วีณา ประชากุล, 2547, น. 36-37) เป็นทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์ที่ Davis & Sullivan คิดขึ้นในปี ค.ศ.1980 โดยอธิบายว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมกระบวนการคิดสร้างสรรค์ และจัดลำดับขั้นของการพัฒนาซึ่งมี 4 ลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 1 การตระหนักรู้ (Awareness) ถึงความสำคัญของความคิดสร้างสรรค์ เป็นขั้นตอนแรกที่จะทำให้บุคคลเพิ่มความสำนึกในเรื่องการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของแต่ละบุคคล เช่น การพัฒนาซึ่งมี 4 ลำดับขั้นตอน ดังนี้

ขั้นตอนที่ 2 ความเข้าใจ (Understanding) ความเข้าใจอย่างลึกซึ้งและแจ่มแจ้งในธรรมชาติและความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง การที่บุคคลจะสนใจ และให้ความสำคัญกับความคิดสร้างสรรค์ที่เพิ่มขึ้นนั้น ก็ต่อเมื่อได้รับความรู้ เนื้อหา สาระที่เกี่ยวกับความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งจะช่วยให้บุคคลเข้าใจและเห็นความสำคัญยิ่งขึ้น สาระที่ควรจัดให้บุคคลได้เรียนรู้ ได้แก่เรื่องต่อไปนี้

1. บุคลิกภาพของบุคคลที่มีความคิดสร้างสรรค์
2. ลักษณะกระบวนการคิดสร้างสรรค์
3. ความสามารถสร้างสรรค์ด้านต่าง ๆ
4. ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์
5. แบบสอบถาม แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์
6. เทคนิควิธีการฝึกคิดสร้างสรรค์

7. ปัจจัยที่มีอิทธิพลต่อความคิดสร้างสรรค์

ขั้นตอนที่ 3 เทคนิควิธี (Techniques) เทคนิควิธีการที่ส่งเสริมและพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ หมายถึง เทคนิควิธีการ กลยุทธ์ในการฝึกกระบวนการความคิดสร้างสรรค์เพื่อส่งเสริมให้เกิดผลผลิตสร้างสรรค์ ซึ่งรวมเทคนิคและวิธีการต่อไปนี้ด้วยคือ

1. การระดมพลังสมอง (Brainstorming)
2. การคิดเชิงเทียบเคียง (Metaphoric thinking)
3. การฝึกจินตนาการ (Imagery training)

ขั้นตอนที่ 4 การตระหนักในความจริงของสิ่งต่างๆ (Actualization) หมายถึง การเพิ่มพูนศักยภาพในการเป็นมนุษย์ของแต่ละบุคคลอย่างแท้จริง เป็นการพัฒนาบุคคลไปสู่การรู้จักตนเองตรงตามสภาพที่เป็นจริงซึ่งเป็นเป้าหมายสูงสุด กล่าวคือ บุคคลสามารถดึงศักยภาพ ความสามารถและปรัชญาของแต่ละบุคคลมาใช้ให้เกิดประโยชน์แก่ตนเองและสังคมอย่างเต็มที่ ซึ่งการรู้จักตนเองตรงตามสภาพที่เป็นจริง จะประกอบด้วยคุณลักษณะดังนี้

1. เป็นผู้เปิดรับประสบการณ์ต่าง ๆ มาปรับเข้ากับตนได้ดี
2. สนใจศึกษาเกี่ยวกับความเป็นอยู่ของมนุษย์
3. มีความคิดริเริ่มในการนำตนเอง และริเริ่มผลิตสิ่งต่าง ๆ ด้วยตนเอง
4. มีความสามารถในการคิดยืดหยุ่นเพื่อปรับปรุง และเปลี่ยนแปลงแนวทางในการดำเนินชีวิตให้เหมาะสมได้

2.4.5 ลักษณะของผู้ที่มีความคิดสร้างสรรค์

ความคิดสร้างสรรค์อาจจะพบได้ในชีวิตประจำวัน ไม่ใช่เพียงแต่เกิดจากสิ่งใหม่ๆ เท่านั้นเพราะความคิดสร้างสรรค์มีอยู่ในเด็กทุกคน แต่มีระดับมากหรือน้อยแตกต่างกันตามศักยภาพของแต่ละบุคคล ทำให้ลักษณะพฤติกรรมที่แสดงออกถึงความคิดสร้างสรรค์แตกต่างกันนักจิตวิทยาและนักการศึกษาได้ศึกษาถึงคุณลักษณะของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์สูงไว้ ดังนี้

พวงผกา โกมุติกานนท์ (2544, น. 23) กล่าวถึงลักษณะของคนที่มีความคิดสร้างสรรค์ว่ามีลักษณะ ดังนี้

1. เป็นคนมีไหวพริบ
2. มีความสามารถในการประยุกต์ มีการตอบสนองที่แสดงออกถึงความคิดริเริ่ม มีความยืดหยุ่น
3. มีอิสระในการคิดและแสดงออก

4. สนใจที่จะมีประสบการณ์ในสิ่งต่างๆ และสังเคราะห์สิ่งที่ได้พบเห็นรวมกับความรู้สึกภายในใจ

5. มีความสามารถในการหยั่งรู้
6. มีความรู้เกี่ยวกับทฤษฎี และเข้าใจในคุณค่าของความงาม
7. รู้จักตนเอง เข้าใจถึงจุดมุ่งหมายของสิ่งต่างๆ
8. เข้าใจในสภาพของตนในกระบวนการที่ตนมีส่วนร่วม

กรมวิชาการ (2535, น. 34) กล่าวว่า การทำให้บุคคลมีความคิดสร้างสรรค์ คือ การขยันตั้งคำถาม ซักถาม และแสวงหา เพื่อพยายามและค้นพบความจริง หรือหาคำตอบด้วยตนเอง

สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาแห่งชาติ (2543, น. 44) ได้กล่าวถึงทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม (Constructivism) ว่าบุคคลที่มีความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ สามารถที่จะคิดสิ่งต่างๆ ได้ด้วยตนเองและมีความคิดที่แตกต่างไปจากคนอื่นๆ

อารี พันธุ์ณี (2545, น. 21) ได้กล่าวว่า เด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์มีบุคลิกภาพประจำตนแตกต่างจากเด็กโดยทั่วไป มีพฤติกรรมของเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

1. อยากรู้อยากเห็น มีความกระหายใคร่รู้เป็นนิจ
2. ชอบเสาะแสวงหา สืบหา ศึกษา ค้นคว้า และทดลอง
3. ชอบซักถาม และถามคำถามแปลก ๆ
4. ช่างสงสัย เป็นเด็กที่มีความรู้สึกแปลกประหลาดใจในสิ่งที่พบเห็นเสมอ
5. ช่างสังเกต มองเห็นลักษณะที่แปลก ผิดปกติ หรือช่องว่างที่ขาดหายไปได้ง่ายและรวดเร็ว

รวดเร็ว

6. ชอบแสดงออกมากกว่าจะเก็บกด ถ้าสงสัยสิ่งใดก็จะถามหรือพยายามหาคำตอบ

โดยไม่รีรอ

7. อารมณ์ขัน มองสิ่งต่างๆ ในแง่มุมที่แปลก และสร้างอารมณ์ขันอยู่เสมอ
8. มีสมาธิในสิ่งที่ตนสนใจ
9. สนุกสนานกับการใช้ความคิด
10. สนใจสิ่งต่างๆ อย่างกว้างขวาง
11. มีความเป็นตัวของตัวเอง

2.4.6 การส่งเสริมและพัฒนาการด้านความคิดสร้างสรรค์

หลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ เพื่อให้เด็กได้รับการกระตุ้นให้มีความคิดสร้างสรรค์นั้น มีนักจิตวิทยา และนักการศึกษาหลายท่านที่กล่าวถึงหลักการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

อารี พันธุ์ณี (2546, น. 59) กล่าวว่า การสอนให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์ นอกจากจะศึกษาเพื่อปรับปรุงลักษณะของนักเรียนและครู ศึกษาทฤษฎีต่างๆ เพื่อให้ได้เทคนิคการสอน ยังมีสิ่งที่น่าสนใจอีกอย่างหนึ่ง คือ การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนควรมีลักษณะ ดังนี้

1. องค์ประกอบสำคัญในการทำให้เด็กเกิดบรรยากาศการเรียนการสอน คือ ผู้สอนกับนักเรียน หรือครูกับศิษย์ หากปราศจากผู้สอน ผู้เรียน ย่อมไม่เกิดบรรยากาศการเรียนการสอน ไม่ว่าจะป็นบรรยากาศการเรียนที่สนุกสนาน กระตือรือร้น ยั่วยุ ทำท่าย ไม่อยากเรียน หรือบรรยากาศที่น่าเบื่อ เซ็ง เครียด ไม่อยากเรียน ทั้งผู้สอนและผู้เรียนต่างก็มีบทบาทสำคัญในการสร้างบรรยากาศดังกล่าว ครูจะเป็นผู้ริเริ่มสร้างบรรยากาศ ผู้เรียนก็เป็นผู้ตอบสนอง และเติมสีสันให้กับบรรยากาศการเรียนการสอนให้เป็นที่ไปในรูปแบบต่างกัน บรรยากาศการเรียนการสอนที่เป็นอิสระ ทำท่ายตื่นเต้น ปลอดภัย เป็นประชาธิปไตย หรือบรรยากาศการเรียนการสอนที่ไม่มีชีวิตชีวา กังวล กระวนกระวาย เครียด ตื่นกลัว เผด็จการ หรือบรรยากาศการเรียนการสอนที่ราบเรียบ เฉื่อยๆ ชวนง่วงนอนเหล่านี้ล้วนเป็นสภาพที่เกิดขึ้นในชั้นเรียน

2. บรรยากาศการเรียนการสอนที่ผู้สอนให้ความอบอุ่นทั้งทางกายและจิตใจ สร้างความรู้สึกไว้วางใจให้กับวางใจให้กับผู้เรียน ผู้เรียนได้รับความเข้าใจ เป็นมิตร เอื้ออาทร ห่วงใย ตลอดจนให้ความดูแลช่วยเหลือ จะทำให้ผู้เรียนมีความกล้าและอยากเรียนรู้มากขึ้น การดำเนินคดีเห็นคุณค่าดูแลคน เขေးเขี้ย ฉากกลาง ประชดประชัน เสียดสี จะทำให้ผู้เรียนมีความรู้สึกอับอาย เสียหน้าขลาด และขลาดกลัวที่จะเรียนรู้ และริครอนความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนได้ ครูจึงควรให้โอกาสเด็กได้เรียนรู้ ลงมือกระทำ ปฏิบัติ และพิจารณาจากผลงาน ความตั้งใจจริง ความสม่ำเสมอความขยันหมั่นเพียร ความรับผิดชอบตลอดเวลาเรียน ซึ่งเป็นส่วนหนึ่งของการประเมินผลความสามารถไม่ใช่เพียงคะแนนสอบเท่านั้น

3. บรรยากาศการเรียนการสอนที่มีการยอมรับ มองเห็นคุณค่าในตัวผู้เรียน ผู้เรียนเป็นบุคคลสำคัญ มีคุณค่า และสามารถเรียนได้ ผู้สอนควรแสดงความรู้สึกยอมรับอย่างจริงใจ และกระตุ้นให้ผู้เรียนยอมรับตนเอง และเชื่อมั่นว่าสามารถทำได้สำเร็จ ด้วยความคิดที่ว่า “ถ้าคุณเชื่อว่าคุณทำได้ คุณก็ทำได้สำเร็จ” ครูจึงควรยอมรับศิษย์ว่าเป็นมนุษย์ มีเลือดเนื้อ ความคิดความรู้สึก และมีความแตกต่างกันระหว่างบุคคล ครูจึงควรเปิดโอกาสให้ศิษย์ได้แสดงออก เพราะคำนี้ถึง

ความสามารถความสนใจ ความถนัดของศิษย์ ครูยอมรับศิษย์ด้วยการใส่ใจ สนใจความคิดความรู้สึก การกระทำ รับฟังขณะศิษย์ พูดตอบซักถาม ใส่ใจ พูดคุย ซักถาม เพื่อทำให้ศิษย์รู้สึกมั่นใจไม่ว่าเหตุ หากครูไม่ยอมรับเด็กจะรู้สึกเจ็บปวด สูญเสียความมั่นใจ ไม่ตระหนักถึงคุณค่าความสำคัญของตนเอง และไม่ยอมเรียนรู้และพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

4. บรรยากาศการเรียนรู้ที่เป็นอิสระควรเปิดโอกาสให้ เด็กคิด แสดงออกอย่าง อิสระและยอมรับความผิดพลาดที่อาจเกิดขึ้นจากประสบการณ์ ความรู้ และวัยของเด็ก เพราะเป็นช่วง แห่งการเรียนรู้ ควรให้โอกาส เวลา และเรียนรู้ ลองผิดลองถูก ความผิดพลาดหรือไม่สมบูรณ์ ไม่ควร ตำหนิจนเกินไป แต่เป็นการเรียนรู้และมีความสมบูรณ์ในเวลาต่อไป ด้วยทักษะความชำนาญ ประสบการณ์ที่เพิ่มพูนขึ้น และความผิดพลาดก็เป็นส่วนหนึ่งของการเรียนรู้ บรรยากาศการเรียนการสอนแห่งความสำเร็จ เมื่อผู้เรียนเกิดความสำเร็จแม้เพียงเล็กน้อย ผู้สอนควรถือโอกาสเสริมแรงและ บอกให้ทราบถึงความสำเร็จ ยินดี ชื่นชม พอใจ กับความสำเร็จที่เกิดขึ้นเพื่อเป็นกำลังใจให้ศิษย์ได้ เรียนรู้ต่อไป เป็นรางวัลแห่งความสำเร็จ ผู้สอนที่สร้างสรรค์จะให้ความสำคัญและเน้นความสำเร็จ มากกว่าความล้มเหลว เพราะ “บุคคลจะเรียนรู้จากความสำเร็จที่รู้ว่าตนเองมีความสามารถมากกว่า ความล้มเหลว หรือทำไม่ได้”

5. บรรยากาศการเรียนการสอนที่เอื้ออำนวยให้เกิดความคิดสร้างสรรค์ จึงควรเป็น บรรยากาศที่เต็มไปด้วยความอบอุ่น การยอมรับ การไว้วางใจ การให้อิสระ ท้าทาย ความสำเร็จเป็น โอกาสให้เด็กได้สำรวจศึกษาค้นคว้าด้วยตนเอง ตลอดจนเสริมสร้างให้เด็กมีความกล้าที่จะทำงานที่ สลับซับซ้อนและได้รับกำลังใจจากครู เมื่อเด็กประสบความสำเร็จหรือผิดพลาดเกิดขึ้นบรรยากาศการเรียนการสอนในห้องเรียนจึงมีผลต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของเด็กมากห้องเรียนที่เด็กมีอิสระ ไม่ถูกควบคุมจากระเบียบวินัยที่เคร่งครัดจนเกินไป รวมทั้งการส่งเสริมให้เด็กแต่ละคนรู้จักการ แก้ปัญหา การจัดการเรียนให้ผู้เรียนได้มีเวลาว่างบ้าง รวมทั้งการส่งเสริมการทำงานกลุ่มและเดี่ยว จะเป็นการเสริมสร้างบรรยากาศที่เอื้ออำนวยต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของผู้เรียนและครูที่มี ความคิดสร้างสรรค์ก็จะสามารถสร้างสรรค์บรรยากาศเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์

ฉะนั้นการจัดประสบการณ์ระดับอนุบาลในโรงเรียนเพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ นั้นทำได้หลายวิธีขึ้นอยู่กับบทบาทของครู และพฤติกรรมการสอนของครู เพราะครูสามารถช่วย กระตุ้นให้เด็กเป็นคนมีเหตุผล รู้จักใช้ความคิดอย่างอิสระป้อนปัญหาและให้เด็กแสดงความคิดเห็น โดยการตั้งคำถาม

อารี รังสินันท์ (2549, น. 126-127) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ ของเด็กได้ ดังนี้

1. การให้อิสระ การส่งเสริมความเป็นอิสระ ทางด้านความคิด และการกระทำให้เด็ก มีโอกาสเลือกคิด ตัดสินใจ แสดงความคิดเห็น และผู้ใหญ่ยอมรับการตัดสินใจของเด็ก หากจะไม่ใช่เป็นการถูกต้อง ผู้ใหญ่ก็ควรคอยชี้แนะ ให้แนวทาง วิธีการที่ถูกต้อง และด้วยวิธีการประนีประนอม ยืดหยุ่นและปรับตัวให้เหมาะสม ไม่ใช่การบีบบังคับ ขู่ขู่ และการใช้อำนาจบังคับให้เด็กยอมทำตาม ต้องสนับสนุนให้เด็กกล้าคิด กล้าตัดสินใจ กล้าแสดงออก และสามารถคิดสร้างสรรค์ได้

2. การสร้างความเชื่อมั่น ความเชื่อมั่นในตนเอง มักจะมีส่วนสนับสนุนให้เด็ก ประสบความสำเร็จได้มาก ขณะเดียวกันการให้รางวัลชมเชย ให้กำลังใจ ซึ่งทำให้เด็กเกิดความเชื่อมั่น ในตนเอง

3. การตอบคำถาม ความอยากรู้อยากเห็น เป็นลักษณะที่สำคัญของเด็ก ที่มีความคิดสร้างสรรค์ เด็กจะแสดงออกด้วยการรื้อค้น ทดลอง และซักถาม ผู้ใหญ่ไม่ควรดุ หรือว่ากล่าว แต่ควร กระตุ้นหรือยื่นแสดงความสนใจต่อคำถาม และนอกจากตอบคำถามแก่เด็กแล้ว ควรหาทางกระตุ้นให้ เด็กคิดหาคำตอบด้วยตนเอง ซึ่งจะเป็แนวทางหนึ่งที่จะช่วยต่อเนื่งความคิดเห็นของเด็กให้พัฒนาขึ้น และขณะเดียวกันพ่อแม่ควรถามเด็กด้วยคำถาม ที่ทำให้เกิดคำตอบที่หลากหลายการให้อิสระและไม่ เกร็งครัดกับเด็ก ทำให้เด็กกล้าเล่นและทำตามที่ตนคิด

4. การรู้จักช่วยตนเอง การฝึกฝนให้เด็กรู้จักช่วยตนเองตามวัยด้วยการลงมือทำสิ่ง ต่างๆด้วยตนเอง จะทำให้เด็กมีคุณลักษณะที่มุ่งความสำเร็จสูง มีมานะพยายามบากบั่น ไม่ยอมแพ้ต่อ สิ่งต่างๆ ง่ายๆ หรือที่เรียกว่ามีแรงจูงใจใฝ่สัมฤทธิ์สูง ซึ่งเป็นลักษณะที่สำคัญของความคิดสร้างสรรค์ ผลจากการศึกษาพบว่า การฝึกฝนให้เด็กรู้จักช่วยตนเองในช่วงอายุ 2-4 ขวบ จะทำให้เด็กมีแรงจูงใจ ใฝ่สัมฤทธิ์ค่อนข้างถาวร การส่งเสริมเด็กได้ลงมือปฏิบัติ กล้าเล่นตามที่ตนคิด และถ่ายทอด ความคิด ออกมาเป็นผลงาน เหล่านี้ล้วนช่วยให้เด็กมีความคิดสร้างสรรค์

การพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ มักจะเป็นอีกแบบหนึ่งที่แตกต่างไปจาก พัฒนาการด้านอื่น ๆ จากผลการวิจัยแสดงให้เห็นว่า พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์โดยทั่วไปแตกต่าง กับพัฒนาการด้านสติปัญญา กล่าวคือ พัฒนาการทางสติปัญญาของเด็กจะค่อยเจริญงอกงามขึ้นตาม ระดับอายุ วุฒิภาวะ และประสบการณ์ที่เพิ่มขึ้น ในขณะที่พัฒนาการความคิดสร้างสรรค์กลับเจริญ สูงสุดช่วงแรกในตอนวัยเด็ก เป็นต้น และจากแนวคิดที่ว่าความคิดสร้างสรรค์สามารถส่งเสริมให้ พัฒนาได้ จึงเป็นเรื่องที่ควรพิจารณาเพื่อช่วยกันส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ของเด็กให้ต่อเนื่องถึงวัย ผู้ใหญ่ต่อไป ดังที่นักการศึกษาได้ศึกษาพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

Piaget กล่าวถึง ขั้นตอนพัฒนาการความคิดสร้างสรรค์ ดังนี้

อายุ 0-2 ปี เป็นระยะเซนเซอร์โมเตอร์ สเตจ (Sensorimotor stage) การกระตุ้นให้เกิดการเรียนรู้ตามธรรมชาติเป็นสิ่งที่จำเป็น เปรียบเด็กเหมือนพืชคูบอบบางและเล็ก จะมีเชื้อต่างๆ อยู่ในเปลือกหุ้มพร้อมที่จะนำออกมา เด็กจะค้นพบว่าอะไรเป็นสิ่งที่จำเป็นสำหรับการแสดงออกของความคิดสร้างสรรค์ที่มี และได้ศึกษา (อ้างอิงใน Gardner, 1983) โดยกล่าวเอาไว้ว่า สิ่งที่เด็กต้องการคือ ความรักสิ่งแวดล้อมที่สมบูรณ์ และกระตุ้นให้สำรวจพัฒนาการของความต้อการของเด็ก ควรจะให้มีเกราะป้องกันเขาจากแรงผลักดันในสังคม เพื่อให้ความสามารถที่เขา มีตั้งแต่เกิดได้แสดงออกมา อย่างไรก็ตามในสังคมได้มีความเคลื่อนไหวไปในแนวทางที่จะจัดการเรียนการสอนให้แก่เด็ก ตั้งแต่เด็กและผู้ปกครองก็นำลูกเข้าโรงเรียนอนุบาลเพิ่มมากขึ้น โรงเรียนที่เน้นวิชาการก็จะถูกกระตุ้นให้เป็นประโยชน์ในการแข่งขันต่อไป นักพัฒนาการเด็กได้พูดถึงเด็กเหล่านี้ว่าจะได้รับการพัฒนาให้เป็นหุ่นและพัฒนาการที่น่ากลัวคือสภาพของคุณค่าที่เด็กมองเห็นตนเองว่ามีคุณค่าก็เพียงเมื่อเขาประสบความสำเร็จ

อายุ 2-7 ปี เป็นช่วงอินทูอิทิฟ ไทม (Intuitive time) เด็กสำรวจสัญลักษณ์ต่างๆ และภาพลักษณ์ของโลก ซึ่งไม่ค่อยจะเป็นระบบและก่อนความเป็นเหตุเป็นผล การเรียนการสอนเฉพาะมีผลกระทบต่อความคิดสร้างสรรค์ (Gardner, 1983) เป็นช่วงเวลาที่ละเอียดอ่อน จะมีการทำอะไรตามรูปแบบที่กำหนดเข้ามา ถ้าสังเกตเด็กอายุ 6-7 ปี ให้นั่งวาดภาพ ถ้านั่งรวมกันอยู่ที่โต๊ะเดียวกันก็มีแนวโน้มว่าจะวาดภาพออกมาใกล้เคียงกัน เริ่มมีแนวโน้มที่จะทำตามประเพณีนิยมชัดเจนขึ้นเด็กจะเข้ากรอบเหมือนเพื่อน เด็กจะแสดงออกในการทำตามกฎและอดทนไม่บ่นเบี่ยงการทดลองส่งผลให้ความคิดใหม่ๆ ของเด็กลดลง การวาดภาพจะจำกัดลง เหลือการลอกแบบจากคนรอบข้างมีระเบียบเข้ามาแทนที่การประดิษฐ์คิดค้นอย่างสร้างสรรค์

Torrance (1973, p. 312) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน การฝึกฝนและการปฏิบัติที่ถูกต้อง และยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยเท่าใดก็ยิ่งจะเป็นผลดีมากกว่านั้น

หลักการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ออสไตน์ (Omstein) (ชนาธิป พรกุล, 2543, น. 181) ได้แก่

1. ฝึกผู้เรียนให้เป็นคนไวต่อสิ่งแวดล้อมรอบตัว
2. ส่งเสริมให้ผู้เรียนรู้จักจัดการกับความคิด และเรื่องต่างๆ
3. ฝึกให้มีความอดทนในการยอมรับสิ่งแปลกๆ ใหม่ๆ
4. ให้รู้จักคัดค้านคำตอบที่มีคนยอมรับแล้ว โดยไม่เชื่อมโยงอะไรง่ายๆ

5. สอนให้รู้วิธีหลีกเลี่ยงการแทรกแซงของเพื่อน
6. ส่งเสริมการเรียนรู้รายบุคคล
7. การจัดหาแหล่งความรู้ประเภทต่างๆ สำหรับการค้นคว้า
8. การส่งเสริมนิสัยในการจัดจ่อทำงานจนสำเร็จ
9. บูรณาการความรู้จากหลายสาขา
10. พัฒนาความกล้าคิด กล้าทำให้เกิดขึ้นในชั้นเรียน

2.4.7 การวัดความคิดสร้างสรรค์

อารี พันธุ์ณี (2547, น. 207-212) ได้กล่าวว่า การวัดความคิดสร้างสรรค์ มีจุดมุ่งหมายทางการศึกษาประการหนึ่ง คือ เพื่อเป็นแนวทางในการส่งเสริมพัฒนาด้านความคิดสร้างสรรค์ และสร้างผลงานที่มีคุณค่าทั้งต่อตนเอง และต่อสังคมโดยส่วนรวม การศึกษาในเรื่องความคิดสร้างสรรค์ได้พยายามศึกษาและพัฒนาเป็นลำดับ โดยเฉพาะการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ซึ่งพอสรุปได้ดังนี้

1. การสังเกต หมายถึง การสังเกตพฤติกรรมของบุคคลที่แสดงออกเชิงสร้างสรรค์ Abraham (1927, p. 314) และ Andrew (1930, p. 293) ได้ศึกษาแบบต่างๆ ของความคิดจินตนาการ และได้ใช้วิธีการสังเกตเป็นวิธีการวัดวิธีหนึ่งในหลายๆ วิธี เขาพยายามที่จะวัดความคิดจินตนาการของเด็ก จากพฤติกรรมการเล่น และการทำกิจกรรม โดยการสังเกตพฤติกรรมกาเลียนแบบ การทดลอง การปรับปรุง และตกแต่งสิ่งต่างๆ การแสดงละคร การใช้คำอธิบายและบรรยายให้เกิดภาพพจน์ชัดเจน ตลอดจนการเล่านิทาน การแต่งเรื่องใหม่ การเล่น และคิดเกมใหม่ๆ ตลอดจนพฤติกรรมที่แสดงความรู้สึกลึกซึ้งซึ่งต่อความสวยงาม เป็นต้น Markey ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมการเล่น เกมบ้าน การตั้งชื่อแปลกๆ ลักษณะความเป็นผู้นำ การสร้างหรือการต่อไม้บล็อกของเด็ก เป็นต้น และ Markey ยังสรุปข้อคิดได้ว่า ไม่มีวิธีทดสอบวิธีใดเพียงวิธีเดียวที่จะวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ครอบคลุมทุกด้าน และวิธีทดสอบหนึ่งๆ จะไม่สามารถวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กได้ทุกวัย และทุกระดับชั้น เขาได้ยกตัวอย่างให้เห็นว่า เด็กโตมักจะสนใจการบ้านน้อยกว่าและทำคะแนนได้น้อยกว่าเด็กเล็ก เพราะเด็กเล็กมีความสนใจและตั้งชื่อแปลก พิศดาร และจินตนาการมากกว่า ในขณะที่เด็กโตจะสนใจกับความจริง ความเป็นไปได้ และความมีเหตุมีผลมากกว่า เป็นต้น และ Torrance (1965, p. 356) ได้ใช้วิธีการสังเกตพฤติกรรมของเด็กด้วยการระบุหัวข้อที่ใช้เป็นแนวทางในการสังเกต ผู้มีความคิดสร้างสรรค์สูงได้แม้จะไม่ตรงกับแบบทดสอบ เช่น การสังเกตความสามารถในการใช้เวลาให้เป็นประโยชน์โดยปราศจากสิ่งรบกวนนักเรียนสามารถทำกิจกรรมได้ไกลเกินกว่าที่ได้รับมอบหมายด้วยวิธีการแปลกใหม่ และแสดงลักษณะ กล้าทดลอง กล้าเสี่ยง เป็นต้น การสังเกตพฤติกรรม เป็น

วิธีการที่พ่อแม่ ครู ผู้ปกครอง สามารถใช้การสังเกตพฤติกรรมให้เป็นประโยชน์ได้ เพราะบุคคลดังกล่าวอยู่ในใกล้ชิด และรู้จักเด็กดีกว่าบุคคลอื่น แต่มีข้อสังเกตว่าครูและผู้ปกครองควรทราบและเข้าใจ พฤติกรรมความคิดสร้างสรรค์ที่เด็กแสดงออกได้ถูกต้อง มิฉะนั้นจะทำให้ผลของการสังเกตผิดพลาดไป เพราะเท่าที่ปรากฏครุ้มักเข้าใจว่า เด็กที่มีสติปัญญาดีมีระเบียบวินัย และเชื่อฟังครูเป็นเด็กที่มีความคิดสร้างสรรค์

2. การวาดภาพ หมายถึง การให้เด็กวาดภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนด เป็นการถ่ายทอดความคิดเชิงสร้างสรรค์ออกมาเป็นรูปธรรม และสามารถสื่อความหมายได้ สิ่งเร้าที่กำหนดให้เด็กอาจเป็นวงกลม สีเหลี่ยม แล้วให้เด็กวาดภาพต่อเติมให้เป็นภาพ ลักษณะดังกล่าวได้มีการทดลองใช้และศึกษากันมาเป็นเวลานานแล้ว เช่น Simpson (1927, p. 345) ได้ใช้จุดวงกลมเล็กๆ 40 จุด จำนวน 50 ชุด เป็นสิ่งเร้าให้เด็กวาด แล้วพิจารณาความคิดคล่องตัว ความคิดริเริ่ม และความคิดยืดหยุ่นจากภาพที่เด็กวาด Grippen (1933, p. 321) ได้ใช้วิธีการให้เด็กวาดภาพพร้อมกับให้อธิบายประกอบภาพที่กำลังวาด และ Markey (1935, p. 326) ก็ใช้สิ่งเร้าที่เป็นวงกลม สีเหลี่ยม ให้เด็กวาดภาพเช่นกัน Guilford (1965, p. 408) Torrance (1967, p. 411) ก็ได้ออกแบบสิ่งเร้าในลักษณะเดียวกันเป็นส่วนหนึ่งของการวัดความคิดสร้างสรรค์ของเด็กและพิจารณาความคิดสร้างสรรค์ ในแง่ของความแปลกใหม่ไม่ซ้ำแบบ และความละเอียดลออในการตกแต่งภาพ เป็นต้น

3. รอยหยดหมึก (Inkblots) หมายถึง การให้เด็กดูภาพรอยหยดหมึก แล้วคิดตอบจากภาพที่เด็กเห็น มักใช้กับเด็กวัยประถมศึกษา เพราะเด็กอธิบายได้ดี Kirkpatrick (1900, p. 392) ได้ใช้รอยหยดหมึก โดยให้เด็กดูภาพแล้วตอบโดยไม่จำกัด ให้อิสระในการคิดฝันตอบได้เต็มที่ ส่วนคำสั่งก็สั้นๆ ไม่เฉพาะเจาะจง และสิ่งเร้ารอยหยดหมึกก็เป็นแบบคลุมเครือไม่ชัดเจน คำตอบของเด็กจะได้รับการพิจารณาจากความสามารถในการคิดประดิษฐ์ อารมณ์ขัน ลักษณะจินตนาการความรู้สึก และความสามารถในการรับรู้ที่ตีต่อรอยหยดหมึก

4. การเขียนเรียงความ และงานศิลปะ หมายถึง การให้เด็กเขียนเรียงความจากหัวข้อที่กำหนด และการประเมินจากงานศิลปะของนักเรียน นักจิตวิทยามีความเห็นสอดคล้องกันว่า เด็กในวัยประถมศึกษามีความสำคัญยิ่ง หรือจัดเป็นช่วงวิกฤติของการพัฒนาความคิดเชิงสร้างสรรค์ เด็กมีความสนใจในการเขียนสร้างสรรค์ และแสดงออกเชิงสร้างสรรค์ในงานศิลปะ จากการศึกษาประวัติบุคคลสำคัญของนักประดิษฐ์ นักวิทยาศาสตร์เอกของโลก เช่น นิวตัน เจมส์ ฮิลเลอร์ และปาสกาล พบว่า บุคคลเหล่านี้ได้แสดงแนวสร้างสรรค์ด้วยการประดิษฐ์ และสร้างผลงานชิ้นแรก เมื่ออยู่ในวัยประถมศึกษาเป็นส่วนใหญ่ เด็กช่วงวัยนี้จะมีพัฒนาการทางภาษาดี การเขียนบรรยาย หรือแสดงความรู้สึกจินตนาการเป็นที่สนใจของเด็ก Colvin (1962, p. 324) ได้ใช้วิธีการให้เด็กเขียนเรียงความ และวัด

ความคิดแปลกใหม่ ความคิดจินตนาการ ความมีอารมณ์ขันของเด็กจากสิ่งที่เด็กได้เขียนออกมา เป็นต้น Stephenson (1849, p. 298) ก็ได้ทดลองให้เด็กเขียนคำกลอน ส่วน Torrance (1963, p. 356) ก็ได้คิดวิธีให้เด็กเขียนเรียงความจากเรื่องที่คาดคิดไม่ถึง โดยกำหนดหัวข้อให้เขียน เช่น “ผู้ชายที่ร้องไห้” “ครูที่ไม่พูด” “สุนัขที่ไม่เห่า” เป็นต้น ซึ่งปรากฏว่าเขาพบความคิดแปลกๆ ใหม่ๆ และน่าสนใจจากความคิดจินตนาการของเด็ก

5. แบบทดสอบ หมายถึง การให้เด็กทำแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์มาตรฐาน ซึ่งเป็นผลมาจากการวิจัยเกี่ยวกับธรรมชาติของความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ มีทั้งใช้ภาษาเป็นสื่อ และที่ใช้ภาพเป็นสื่อ เพื่อเร้าให้เด็กแสดงออกเชิงความคิดสร้างสรรค์ แบบทดสอบมีการกำหนดเวลาด้วย ปัจจุบันก็เป็นที่ยอมรับมากขึ้น เช่น แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Guilford แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance เป็นต้น

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์ของ Torrance ดังต่อไปนี้

1. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ (Thinking creatively with pictures)
มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข

2. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษา (Thinking creatively with words)
มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข

3. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยเสียงและภาษา (Thinking creatively with sounds and words : sounds and images)

4. แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยภาษาการปฏิบัติ และการเคลื่อนไหว (Thinking creatively unaction and movement)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพเป็นสื่อ แบบ ก (Thinking Creatively with Pictures Figural Form A)

แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ มี 2 แบบ คือ แบบ ก และแบบ ข เป็นแบบทดสอบคู่ขนาน ซึ่ง Torrance ได้กำหนดสิ่งเร้าให้มีลักษณะคล้ายกัน มีจุดมุ่งหมายเดียวกัน แต่แตกต่างกันในสิ่งเร้าที่กำหนด แบบทดสอบทั้งแบบ ก และแบบ ข ใช้สำหรับเด็กชั้นอนุบาล-อุดมศึกษา สำหรับในที่นี่ผู้วิจัยจะกล่าวเฉพาะแบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก แบบทดสอบความคิดสร้างสรรค์โดยอาศัยรูปภาพ แบบ ก ประกอบด้วย แบบสอบย่อย 3 ชุด ซึ่ง Torrance เรียกแบบทดสอบย่อยว่า กิจกรรม แบบทดสอบย่อยจึงประกอบด้วยกิจกรรม 3 กิจกรรม ดังนี้

กิจกรรมชุดที่ 1 การวาดภาพ (Picture construction) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นกระดาษสติ๊กเกอร์สี่เหลี่ยมรูปไข่ ให้เด็กต่อเติมให้แปลกใหม่ น่าตื่นเต้น และน่าสนใจที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วให้ตั้งชื่อภาพที่วาด แล้วให้แปลกที่สุด

กิจกรรมชุดที่ 2 การต่อเติมภาพให้สมบูรณ์ (Picture completion) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากสิ่งเร้าที่กำหนดเป็นรูปเส้นในลักษณะต่างๆ มีจำนวน 10 ภาพ เป็นการต่อเติมภาพให้แปลก น่าสนใจ และน่าตื่นเต้นที่สุดเท่าที่จะเป็นไปได้ แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมเสร็จแล้วให้แปลกและน่าสนใจด้วย

กิจกรรมชุดที่ 3 การใช้เส้นคู่ขนาน (Parallel line) โดยให้เด็กต่อเติมภาพจากเส้นคู่ขนาน จำนวน 30 คู่ เน้นการประกอบภาพโดยใช้เส้นคู่ขนานเป็นส่วนสำคัญของภาพ และต่อเติมภาพให้แปลกแตกต่างไม่ซ้ำกัน แล้วตั้งชื่อภาพที่ต่อเติมแล้วด้วย

การทำแบบทดสอบทั้ง 3 กิจกรรม เน้นการวาดภาพให้แปลก น่าตื่นเต้น น่าสนใจ และวาดจากความคิดของตัวเอง หรือแสดงเอกลักษณ์ของภาพ กิจกรรมทั้ง 3 ชุด ใช้เวลาทำข้อสอบ กิจกรรมชุดละ 10 นาที เมื่อหมดเวลากิจกรรมหนึ่งก็ต้องเริ่มทำกิจกรรมชุดถัดไปทันที กิจกรรมทั้ง 3 ชุด จึงใช้เวลา 30 นาที

การทดสอบ ผู้ทำการทดสอบควรสร้างความคุ้นเคยเป็นกันเองกับเด็ก ไม่ให้เด็กเกิดความหวาดกลัว ตื่นเต้น และคำนึงถึงคะแนนได้-ตก การใช้คำพูดกระตุ้น และการสร้างแรงจูงใจให้เด็กเห็นความจำเป็นในการทำแบบทดสอบในทำนองที่ว่า “ในวันนี้ครูมีเกมสนุกๆ มาให้นักเรียนเล่น โดยจะให้นักเรียนวาดภาพตามที่นักเรียนคิดว่าแปลกใหม่ที่สุด ซึ่งไม่เคยมีใครวาดมาก่อน พยายามวาดภาพให้ต่างจากคนอื่นๆ และขอให้นักเรียนจงสนุกสนานกับการวาดภาพในวันนี้”

อาจกล่าวได้ว่า ทฤษฎีความคิดสร้างสรรค์นั้นเป็นสิ่งเร้า ที่อาศัยความรู้ ประสบการณ์เดิม จินตนาการ เพื่อให้การสร้างสรรค์ผลงานนั้น ตอบสนองความต้องการ และพึงพอใจต่อคุณภาพของงาน

2.5 นาฏยประดิษฐ์

2.5.1 ความหมายของนาฏยประดิษฐ์

มีผู้ให้คำจำกัดความความหมายของนาฏยประดิษฐ์ไว้หลายท่าน ดังต่อไปนี้

สุรพล วิรุฬห์รักษ์ (2543, น. 225) ให้ความหมายนาฏยประดิษฐ์ว่า หมายถึง การคิด การออกแบบ และการสร้างสรรค์ แนวคิด รูปแบบ กลวิธีของนาฏยศิลป์ชุดหนึ่งที่แสดงโดยผู้แสดงคนเดียวหรือหลายคน ทั้งนี้รวมถึงการปรับปรุงผลงานในอดีต นาฏยประดิษฐ์จึงเป็นการทำงานที่

ครอบครัว ปรัชญา เนื้อหา ความหมาย ท่ารำ ท่าเต้น การแปลแถว การตั้งซุ้ม การแสดงเดี่ยว การแสดงหมู่ การกำหนดดนตรี เพลง เครื่องแต่งกาย ฉาก และส่วนประกอบอื่นๆ ที่สำคัญในการแสดงทำให้นาฏศิลป์ชุดหนึ่งๆ สมบูรณ์ตามที่ตั้งใจไว้

พิรพงษ์ เสนโสภา (2546, น. 2) ให้ความหมายนาฏยประดิษฐ์ว่า “Choreographer หรือ “นาฏยกร” ถือว่าเป็นอัจฉริยบุคคลคนหนึ่งเพราะเป็นผู้ที่อุดมด้วยความสามารถหลากหลายด้าน อาทิ เขียนบท แต่งกลอน รู้จักเครื่องดนตรี ทำนองเพลงรวมถึงองค์ประกอบศิลปะอื่นๆ และเป็นที่แน่นอนว่าจะต้องเข้าใจถึงสรีระของมนุษย์อย่างลึกซึ้ง รู้จักสังเกตการณ์พฤติกรรม การแสดงออกตลอดจนอารมณ์ความรู้สึกของคนอย่างละเอียดอ่อน เพื่อจะต้องนำสิ่งที่กล่าวมาแล้วข้างต้น มาประกอบเป็นท่าทาง ท่าเต้นรำ”

โมพี ศรีแสนยงค์ (2550) ให้ความหมาย นาฏยประดิษฐ์ว่า หมายถึง การบรรจุทรำรำ โดยการคัดเลือกมาจากแม่ท่าของนาฏศิลป์ไทย หรือพื้นเมือง มาเรียบเรียงให้ต่อเนื่องกันแล้วจึงกำหนดชื่อชุดการแสดงขึ้นไว้เฉพาะ เพื่อให้เกิดความแตกต่างกันออกไป โดยกำหนดจากองค์ประกอบหลักของนาฏศิลป์แต่ละประเภท เช่น โขน ละคร ระบำ รำ ฟ้อน และเซิ้ง เป็นต้น

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้ว่า นาฏยประดิษฐ์ เป็นการคิดค้น การประดิษฐ์ การสร้างสรรค์งาน ในลักษณะหลากหลาย เช่น รำ เต้น การแปลแถว หรือการผูกเป็นเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจและทราบบทมาของชุดการแสดงนั้นๆ อีกด้วย

2.6 งานวิจัยที่เกี่ยวข้อง

งานวิจัยในประเทศ

กรกนก ฐูประสม (2536, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาผลของการใช้กิจกรรมจินเนคติกส์ ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดแคล่วคล่อง ความคิดยืดหยุ่นและความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัย ผลการวิจัยพบว่า 1) ความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมจินเนคติกส์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) ความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์โดยใช้กิจกรรมจินเนคติกส์สูงกว่ากลุ่มที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมตามแผนการจัดประสบการณ์ชั้นอนุบาลปีที่ 3 สำนักงานคณะกรรมการการศึกษาเอกชน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 3) พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์

โดยใช้กิจกรรมซินเนคติกส์หลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 และ 4) พัฒนาการทางความคิดสร้างสรรค์ด้านความคิดริเริ่ม ความคิดคล่องแคล่ว ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออของเด็กปฐมวัยที่ได้รับการจัดประสบการณ์ โดยใช้กิจกรรมซินเนคติกส์หลังการทดลองสูงขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นางนุชชาญ วิทิตกุล (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยผลของการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร พบว่า หลังจากที่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .001 ส่วนนักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 และพบว่านักเรียนที่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ มีความคิดสร้างสรรค์มากกว่านักเรียนที่ไม่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

นางนุชชาญ วิทิตกุล (2545, น. 31) ได้ศึกษาผลของการฝึกคิดแบบ SYNECTICS ที่มีต่อการคิดเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 ในการวิจัยครั้งนี้ให้กลุ่มตัวอย่างจำนวน 30 คน โดยแบ่งกลุ่มทดลองและกลุ่มควบคุมกลุ่มละ 15 คน ผลของการวิจัยพบว่านักเรียนกลุ่มที่ได้รับการฝึกแบบ SYNECTICS มีความสามารถในการคิดเชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้น อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

นิรัช สุดสังข์ (2544, น. 70-71) ได้ศึกษาผลของกิจกรรม SYNECTICS ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์และการสร้างสรรค์ผลงาน ในวิชาการออกแบบอุตสาหกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี วัตถุประสงค์ในการวิจัยครั้งนี้คือ

1. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ คะแนนการสร้างสรรค์ผลงานก่อนและหลังการทดลองของนักศึกษาที่เรียนด้วยการจัดกิจกรรม SYNECTICS ในบทเรียนมัลติมีเดีย 4 วิธีการ
2. เพื่อเปรียบเทียบคะแนนความคิดสร้างสรรค์ คะแนนการสร้างสรรค์ผลงานจากการเรียนด้วยบทเรียนมัลติมีเดียที่จัดกิจกรรมการเรียนต่างกัน
3. เพื่อศึกษาความสัมพันธ์ระหว่างความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบ ผลการวิจัยพบว่า 1) คะแนนความคิดสร้างสรรค์และคะแนนการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของนักศึกษาโดยการจัดกิจกรรม SYNECTICS ในบทเรียนมัลติมีเดียทั้ง 4 วิธี หลังการเรียนสูงกว่าก่อนเรียนอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05 2) คะแนนความคิดสร้างสรรค์และคะแนนสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบของนักศึกษา โดยการจัดกิจกรรม SYNECTICS ทั้ง 4 วิธี ในบทเรียนมัลติมีเดียไม่แตกต่างกัน

4. คะแนนความคิดสร้างสรรค์กับการสร้างสรรค์ผลงานการออกแบบจากการเรียน โดยการ จัดกิจกรรม SYNECTICS ทั้ง 4 วิธีในบทเรียนมัลติมีเดีย มีความสัมพันธ์กันในเชิงบวกอย่างมี นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

สุทธิกัญจน์ ทิพยเกษร (2545, น. 66) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการสอนแบบซินเนคติกส์ มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษาความคิดสร้างสรรค์ของ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ที่ได้รับการสอนด้วยการสอนแบบซินเนคติกส์กับกลุ่มที่เข้าร่วมกิจกรรม วิชาด้านวิทยาศาสตร์อื่นๆ ผลการวิจัยพบว่านักเรียนที่ได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ด้วยการ สอนแบบซินเนคติกส์มีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นดังนี้

1. นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์หลังทำกิจกรรมก่อนทำกิจกรรมอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติ ที่ระดับ .05
2. นักเรียนได้รับการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์สูงขึ้น
3. นักเรียนมีความคิดเห็นต่อกิจกรรมเพื่อพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ ด้วยการสอนแบบ ซินเนคติกส์อยู่ในระดับเห็นด้วย

พิระพงศ์ เสนไสย (2546, น. 20-23) ได้กล่าวถึงกระบวนการนาฏยประดิษฐ์ ว่าผลงาน นาฏยประดิษฐ์ของนาฏยกรแต่ละคนล้วนมีความแตกต่างในส่วนของการนำเสนอ ซึ่งปัจจุบัน งานนาฏยกรวิได้ผลิตออกมามากมายหลายรูปแบบ เช่น แสดงในความเงียบโดยไม่อาศัยเสียงใดๆ หรือ จังหวะของเพลงเร็วร้อนแรง แต่กลับทำท่าช้าๆ ทำเด่นช้าๆ แสดงความขัดแย้งกับดนตรี หรือรำไป ด้วยไม่ว่าจะเป็นการอ่านฉันท กาพย์ กลอน โสลกต่างๆ หรือทำท่าจัดวางสรีระร่างกายให้ตรงกันข้าม กับความเป็นจริงที่คนธรรมดาไม่ทำ การสร้างสรรค์ ระบาย รำเด่น เป็นปัจจัยที่ต้องคิด คือ คิดสร้างให้ เป็นของเก่าแก่ โบราณ และดั้งเดิมตามแบบบรรพบุรุษ หมายถึง การสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์โดยยัง ยึดหลัก และคงโครงสร้างตามแบบแผน โบราณ คิดสร้างให้เป็นผสมผสานนาฏยศิลป์หลายๆ จารีตเข้า ด้วยกัน หมายถึง การนำนาฏยศิลป์ตั้งแต่สองนาฏยศิลป์ขึ้นไปผสมผสานเป็นงาน เช่น นาฏยศิลป์ ตะวันตกอย่างบัลเลย์กับนาฏศิลป์อินเดีย นาฏยศิลป์ประเภทนี้พบการผสมผสานนาฏยลักษณะแต่ละ อย่างเอาไว้ชัดเจน คิดสร้างแบบประยุกต์จากดั้งเดิม หมายถึง งานนาฏยประดิษฐ์ที่อาศัยการหยิบเพียง เอกลักษณะเด่นของนาฏยศิลป์นั้นๆ เช่น ท่าทาง เทคนิคพิเศษบางอย่าง นอกจากนั้นผู้ประดิษฐ์ก็จะ พยายามแสวงหากระบวนการทำใหม่ๆ การเคลื่อนไหวใหม่ๆ ให้แหวกแนวจากของเดิม และให้ได้ความ หมายถึงตรงที่ผู้ประดิษฐ์ต้องการ หรือตรงวัตถุประสงค์ที่กำหนดไว้คิดใหม่ ทำใหม่ ไม่เคยพบเห็นที่ ไหนมาก่อน อาจกล่าวได้ว่าเป็นงานสร้างแบบหลุดโลก (ตามใจตัวเอง) ไม่สนใจในกฎเกณฑ์ใดเป็น ผลงานที่มีอิสระเสรี เป็นตัวของตัวเองมากที่สุด

จากการศึกษาเอกสารและงานวิจัยที่เกี่ยวข้อง สามารถสรุปได้ว่า รูปแบบการสอนแบบ
ซินเนคติกส์ สามารถพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ได้ เนื่องจากรูปแบบการสอนแบบ
ซินเนคติกส์ เป็นรูปแบบการสอนที่สามารถพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ได้อย่างหลากหลาย ผู้วิจัยจึง
ประสงค์ที่จะศึกษารูปแบบดังกล่าว เพื่อเป็นแนวทางในการพัฒนาการจัดการเรียนการสอนให้มี
ประสิทธิภาพดียิ่งขึ้น



บทที่ 3

วิธีดำเนินการวิจัย

ในการศึกษา เรื่อง การพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ครั้งนี้ ผู้วิจัยได้ดำเนินการศึกษาโดยมีรายละเอียดดังต่อไปนี้

- 3.1 ระเบียบวิธีวิจัย
- 3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง
- 3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย
- 3.4 ขั้นตอนในการสร้างเครื่องมือ
- 3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล
- 3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล
- 3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.1 ระเบียบวิธีวิจัย

การวิจัยครั้งนี้เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง (Quasi-Expeimental-Research) ดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987, p. 113) ซึ่งมีรูปแบบการวิจัย ดังนี้



ภาพที่ 3.1 แบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design

3.1.1 สัญลักษณ์ที่ใช้ในรูปแบบการวิจัย

- | | | |
|-------|-----|--|
| T_1 | คือ | การทดสอบก่อนการจัดการเรียนรู้ |
| X | คือ | การจัดการเรียนรู้ตามรูปแบบการสอบแบบซินเนคติกส์ |
| T_2 | คือ | การทดสอบหลังการจัดการเรียนรู้ |

3.2 ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

3.2.1 ประชากร

ประชากรที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้ คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จำนวน 4 ห้อง ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 177 คน

3.2.2 กลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัยครั้งนี้คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 22 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling)

3.3 เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

3.3.1 แผนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 3 แผน ใช้เวลารวม 8 ชั่วโมง

3.3.2 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

3.4 ขั้นตอนการสร้างเครื่องมือวิจัย

ผู้วิจัยได้ดำเนินการสร้างเครื่องมือวิจัย ตามรายละเอียดดังนี้

3.4.1 การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ มีขั้นตอนดังนี้

3.4.1.1 ศึกษาขั้นตอน วิธีสอน และการจัดกิจกรรมการสอนตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์

3.4.1.2 ศึกษาค้นคว้าเอกสาร ตำรา ที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ในระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 และหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551

3.4.1.3 ศึกษาค้นคว้าแบบเรียนกลุ่มสาระศิลปะ

3.4.1.4 สร้างแผนการจัดการเพื่อพัฒนาทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 3 แผน

3.4.1.5 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่สร้างขึ้น ให้อาจารย์ที่ปรึกษาและผู้เชี่ยวชาญ จำนวน 5 ท่าน ตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสมและความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้และนำมาปรับปรุงแก้ไข

3.4.1.6 นำแผนการจัดการเรียนรู้ที่ปรับปรุงแก้ไขแล้ว นำไปทดลองใช้กับกลุ่ม ความคุม

3.4.1.7 สร้างแบบประเมินทักษะ

3.5 การเก็บรวบรวมข้อมูล

ผู้วิจัยดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลตามลำดับขั้นตอน ดังนี้

3.5.1 ติดต่อ โรงเรียนที่เลือกเป็นกลุ่มตัวอย่างและขอหนังสือจากคณะครุศาสตร์ อดสาหกรรม มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี เพื่อขอความอนุเคราะห์และความร่วมมือในการทดลองใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

3.5.2 วางแผนในการเก็บข้อมูล และสร้างเครื่องมือ

3.5.3 อธิบายเครื่องมือที่ใช้ให้นักเรียนกลุ่มตัวอย่าง

3.5.4 เก็บรวบรวมข้อมูล

3.5.5 นำผลมาวิเคราะห์

3.5.6 ส่งหนังสือขอบคุณ

3.6 การวิเคราะห์ข้อมูล

3.6.1 การเปรียบเทียบผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนนาฏศิลป์ก่อนและหลังเรียนที่พัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ หาค่าเฉลี่ย และส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน แล้วทดสอบค่า (t-test) นำเสนอข้อมูลโดยใช้ตารางประกอบคำบรรยาย

3.6.2 เปรียบเทียบทักษะก่อนและหลังการปฏิบัติการสร้างสรรค์ชุดการแสดง ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 วิเคราะห์โดยใช้การทดสอบค่า (t-test)

3.7 สถิติที่ใช้ในการวิเคราะห์ข้อมูล

3.7.1 หาค่าความดัชนีความสอดคล้อง (IOC)

3.7.2 ความเชื่อมั่น (KR 20)

3.7.3 การวิเคราะห์ความแตกต่างของคะแนนเฉลี่ยก่อนเรียนและหลังเรียน (t-test)

บทที่ 4

ผลการวิเคราะห์ข้อมูล

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โดยมีวัตถุประสงค์ เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ และเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรมตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร

ผู้วิจัยได้ดำเนินการเก็บรวบรวมข้อมูลและวิเคราะห์ตามขั้นตอน ดังนี้

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

4.2 วิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

4.3 วิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียนเพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์สร้างสรรค์

4.1 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเกี่ยวกับผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

ผลการสร้างแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ จากการวิเคราะห์ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ ดังตารางที่ 4.1

ตารางที่ 4.1 ความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญเกี่ยวกับแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

รายการประเมิน	แผนการเรียนรู้ที่ 1			แผนการเรียนรู้ที่ 2			แผนการเรียนรู้ที่ 3		
	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล	\bar{X}	S.D.	แปลผล
1. มาตรฐานการเรียนรู้	4.00	0.71	เหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม
2. ตัวชี้วัด	4.20	0.84	เหมาะสม	4.20	0.84	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม
3. สาระสำคัญ	4.00	0.71	เหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสม	4.20	0.45	เหมาะสม
4. สาระการเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม
5. จุดประสงค์การเรียนรู้	4.20	0.45	เหมาะสม	4.20	0.84	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม
6. สมรรถนะสำคัญ	4.00	0.71	เหมาะสม	4.20	0.45	เหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสม
7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์	4.20	0.45	เหมาะสม	4.20	0.45	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม
8. ชิ้นงาน/ภาระงาน	4.20	0.84	เหมาะสม	4.20	0.84	เหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสม
9. กิจกรรมการเรียนรู้	4.40	0.55	เหมาะสม	4.00	0.71	เหมาะสม	4.60	0.55	เหมาะสม
10. สื่อและแหล่งเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสม	4.20	0.84	เหมาะสม
11. การวัดผลประเมินผล	4.40	0.55	เหมาะสม	4.20	0.45	เหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสม
12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้	4.20	0.84	เหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสม	4.40	0.55	เหมาะสม
รวม	4.18	0.16	เหมาะสม	4.25	0.16	เหมาะสม	4.23	0.11	เหมาะสม

จากตารางที่ 4.1 แสดงว่าแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์โดยใช้รูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 จากความคิดเห็นของผู้เชี่ยวชาญ โดยพิจารณาแผนการจัดการเรียนรู้ มีความเหมาะสมทั้งหมด ซึ่งแผนการจัดการเรียนมีเครื่องมือในการเก็บรวบรวม ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ สาระสำคัญ สาระการเรียนรู้

จุดประสงค์การเรียนรู้ สมรรถนะสำคัญ คุณลักษณะอันพึงประสงค์ ชิ้นงาน/ภาระงาน กิจกรรมการเรียนรู้ สื่อและแหล่งเรียนรู้ และการวัดผลประเมินผล

โดยผู้เชี่ยวชาญได้ตรวจสอบค่าความเที่ยงตรงเชิงเนื้อหา (IOC) ที่อยู่ในเกณฑ์ 0.80-1.00 สามารถนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลได้ดำเนินการวิเคราะห์ข้อมูล ประกอบด้วย แบบประเมินทักษะปฏิบัติ นานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ และแบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม ที่สามารถนำไปเก็บรวบรวมข้อมูลในขั้นตอนต่อไป ซึ่งผลการวิเคราะห์ข้อมูลพบว่า แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 แบบประเมินทักษะสามารถนำไปใช้ได้ 5 ข้อ แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมนำไปใช้ได้ 4 ข้อ และแบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมนำไปใช้ได้ 4 ข้อ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ นานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์นำไปใช้ได้ 5 ข้อ แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมนำไปใช้ได้ 4 ข้อ และแบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมนำไปใช้ได้ 4 ข้อ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 แบบประเมินทักษะปฏิบัติ นานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์นำไปใช้ได้ 4 ข้อ แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมนำไปใช้ได้ 4 ข้อ และแบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรมนำไปใช้ได้ 4 ข้อ

4.2 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนา นานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามเกณฑ์มาตรฐาน 80/80

ผลการหาประสิทธิภาพของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ จากค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยทุกแผน (E_1) และค่าร้อยละของคะแนนหลังเรียน (E_2) ตามเกณฑ์ มาตรฐาน 80/80 ดังนี้

ตารางที่ 4.2 คะแนนเฉลี่ยแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E_1)

เอกสารประกอบการจัด การเรียนรู้	คะแนนแบบฝึกหัด		
	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าร้อยละ
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	51	41.86	82.08
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	36	28.73	79.80
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	36	28.32	78.66
รวมค่าเฉลี่ย		32.97	80.18

จากตารางที่ 4.2 แสดงว่า ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยในแต่ละแผนการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานานาญประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยภาพรวมได้คะแนนเฉลี่ย 32.97 (ร้อยละ 80.18) เมื่อพิจารณาใน

แต่ละแผนการเรียนรู้ จากมากไปหาน้อย พบว่า แผนการเรียนรู้ที่ 1 ได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 41.86 (ร้อยละ 82.08) แผนการเรียนรู้ที่ 2 ได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 28.73 (ร้อยละ 79.80) และแผนการเรียนรู้ที่ 3 ได้คะแนนเฉลี่ย เท่ากับ 28.32 (ร้อยละ 78.66) ตามลำดับ

ตารางที่ 4.3 การเปรียบเทียบผลการหาประสิทธิภาพ 80/80 (E_1/E_2) ของกระบวนการปฏิบัติ

แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E_1) กับคะแนนเฉลี่ยแบบทดสอบหลังเรียน ของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E_2)

รายละเอียด	ประสิทธิภาพของแบบทดสอบ		ผลที่ได้
	E_1	E_2	
แผนการสอน	80.18	82.50	มีประสิทธิภาพ

จากตารางที่ 4.3 แสดงว่า ประสิทธิภาพของคะแนนเฉลี่ย ค่าร้อยละกระบวนการปฏิบัติแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E_1) เท่ากับ 80.18 และ ค่าร้อยละของคะแนนเฉลี่ยของแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (E_2) เท่ากับ 82.50 ดังนั้น แผนการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 80.18/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

ตารางที่ 4.4 ผลการวิเคราะห์ข้อมูลเปรียบเทียบคะแนนก่อนเรียนและหลังเรียน (T-test)

การทดสอบ	\bar{X}	S.D.	t	Sig (2-tailed)
ก่อนเรียน	10.73	3.69	-9.357**	.000
หลังเรียน	16.50	1.57		

**มีนัยสำคัญที่ระดับ .01

จากตารางที่ 4.4 แสดงว่า คะแนนหลังเรียนโดยใช้แผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01

4.3 ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังเรียนเพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์

ผลการวิเคราะห์เปรียบเทียบทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ จากแผนการจัดการเรียนรู้จำนวน 3 แผน สามารถสรุปผลคะแนนทักษะได้ดังนี้

ตารางที่ 4.5 คะแนนเฉลี่ยแบบวัดทักษะการพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ตามแผนการจัดการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้	คะแนนเต็ม	ค่าเฉลี่ย	ค่าร้อยละ
การทดสอบก่อนเรียน	20	10.73	53.64
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	27	20.86	77.27
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	12	9.64	80.30
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3	12	10.32	85.98

จากตารางที่ 4.5 แสดงว่า ผลการเรียนตามแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 ทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ มีคะแนนเฉลี่ยสูงสุด รองลงมาคือ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 และแผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เมื่อนำข้อมูลมาเปรียบเทียบก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า หลังจากนำแผนการจัดการเรียนรู้มาปฏิบัติและดำเนินการทำให้ผลคะแนนทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ มีค่าร้อยละของการเก็บคะแนนสูงขึ้นมากกว่าก่อนเรียน

ตารางที่ 4.6 ผลการเปรียบเทียบการปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ตามแผนการจัดการเรียนรู้

การทดสอบ	\bar{X}	S.D	t	Sig (2-tailed)
ก่อนเรียน	10.73	3.69	3.529*	.002
หลังเรียน	13.61	0.88		

*มีนัยสำคัญที่ระดับ .05

จากตารางที่ 4.6 แสดงว่า การปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามแผนการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

บทที่ 5

สรุปผลการวิจัย อภิปรายผล และข้อเสนอแนะ

การวิจัยครั้งนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อพัฒนาแผนการจัดการเรียนรู้ และเปรียบเทียบนาฏประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนและหลังการจัดกิจกรรม ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับการพัฒนานาฏประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร เป็นการวิจัยกึ่งทดลอง โดยดำเนินการทดลองตามแบบแผนการวิจัย One Group Pretest - Posttest Design (Fitz-Gibbon, 1987, p. 113) กลุ่มตัวอย่างในการวิจัย คือ นักเรียนระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558 โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร จำนวน 22 คน ใช้วิธีการเลือกแบบเจาะจง (purposive sampling) ผู้วิจัยได้ออกแบบแผนการจัดการจัดการเรียนรู้ออกแบบพัฒนานาฏประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ จำนวน 3 แผน และแบบวัดทักษะนาฏประดิษฐ์ ในการเก็บรวบรวมข้อมูล สามารถสรุปผลการวิเคราะห์ผลการวิจัยได้ดังนี้

5.1 สรุปผลการวิจัย

5.1.1 ผลการวิเคราะห์การสร้างแผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานาฏประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยผู้วิจัยได้จัดทำแผนการจัดการเรียนรู้ จำนวน 3 แผน ประกอบด้วย แผนการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง นาฏศัพท์ แผนการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นาฏประดิษฐ์ และแผนการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง นาฏประดิษฐ์ มีโครงสร้างของแต่ละแผน ประกอบด้วย 1) มาตรฐานการเรียนรู้ 2) ตัวชี้วัด 3) สาระสำคัญ 4) สาระการเรียนรู้ 5) จุดประสงค์การเรียนรู้ 6) สมรรถนะสำคัญ 7) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8) ชิ้นงาน/ภาระงาน 9) กิจกรรมการเรียนรู้ 10) สื่อและแหล่งเรียนรู้ 11) การวัดผลประเมินผล 12) บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ผู้วิจัยได้ออกแบบเครื่องมือในการเก็บรวบรวมข้อมูล คือ แบบวัดทักษะนาฏประดิษฐ์ ซึ่งได้เสนอเอกสารขอความคิดเห็นจากผู้เชี่ยวชาญ 5 ท่าน เพื่อเป็นการตรวจสอบความถูกต้องของเนื้อหา ความเหมาะสม และความสอดคล้องของจุดประสงค์การเรียนรู้ และนำมาปรับปรุงแก้ไขตามข้อเสนอแนะ

5.1.2 แผนการจัดการจัดการเรียนรู้ออกแบบพัฒนานาฏประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ที่สร้างขึ้น มีประสิทธิภาพ 80.18/82.50 ซึ่งสูงกว่าเกณฑ์มาตรฐาน 80/80 ที่กำหนดไว้

5.1.3 การเปรียบเทียบนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ก่อนเรียนและหลังเรียน พบว่า จากการใช้แผนการจัดการเรียนรู้ เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน และนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน อย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .05

5.2 การอภิปรายผล

การพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ โดยใช้ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 ประกอบด้วย แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 เรื่อง นาฏยศัพท์ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 เรื่อง นาฏยประดิษฐ์ และ แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 เรื่อง นาฏยประดิษฐ์ มีโครงสร้างของแต่ละแผนประกอบด้วย 1) มาตรฐานการเรียนรู้ 2) ตัวชี้วัด 3) สารระสำคัญ 4) สารระการเรียนรู 5) จุดประสงค์การเรียนรู 6) สมรรถนะสำคัญ 7) คุณลักษณะอันพึงประสงค์ 8) ชิ้นงาน/ภาระงาน 9) กิจกรรมการเรียนรู 10) สื่อและแหล่งเรียนรู 11) การวัดผลประเมินผล 12) บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู ซึ่งใน การจัดทำแผนการเรียนรูนั้นเป็นไปตามมาตรฐานการเรียนรูของหลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 โดยผู้วิจัยได้ศึกษาถึงการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ ซึ่ง ทิศนา แจมมณี (2549, น. 252) ได้กล่าวถึงแนวการสอนแบบซินเนคติกส์ ที่มีการพัฒนารูปแบบการสอนที่เน้นกระบวนการคิดสร้างสรรค์ จากแนวคิดของ Gordon (1961, p. 345) มีวัตถุประสงค์ คือ 1) ต้องการให้นักเรียนเกิดการเรียนรูว่าในการแก้ปัญหาใด ๆ นั้นสามารถแก้ปัญหาได้ด้วยวิธีการที่ถูกต้องหลายวิธี 2) ต้องการให้นักเรียนฝึกการใช้ความคิดแบบหลายแง่หลายมุม 3) ต้องการให้นักเรียนเรียนรูที่จะยอมรับแนวความคิดที่แตกต่างจากแนวคิดเดิมๆ ที่ตนเองเคยมีอยู่ ผู้วิจัยได้ศึกษาเอกสารเกี่ยวกับขั้นตอนแนวคิดที่พัฒนา ส่งเสริมเรื่องความคิดสร้างสรรค์ โดยมีขั้นตอนที่สำคัญ (Joyce & Weil, 1992, pp. 217-239; ทิศนา แจมมณี, 2547, น. 252; ประสาท อิศรปริดา, 2532, น. 14-16; สุวิทย์ มูลคำ, 2545, น. 116) ดังนี้ ขั้นที่ 1 ขั้นนำ ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ขัดแย้ง ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ขัดแย้ง ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน ซึ่งความคิดสร้างสรรค์มีความสำคัญต่อการจัดประสบการณ์การเรียนการสอนมาก เพราะจุดมุ่งหมายของการศึกษาต้องการให้ผู้เรียนมีความสามารถในการคิดการแก้ปัญหาได้อย่างเหมาะสมกับวัย (กรมวิชาการ, 2540) ซึ่งสอดคล้องกับ พวงผกา โกมุติกานนท์ (2544, น. 11) ที่ได้กล่าวถึงความคิดสร้างสรรค์ไว้ว่า ความคิดสร้างสรรค์มีส่วนช่วยในการส่งเสริมเด็กในด้านต่างๆ ประกอบด้วย สร้างนิสัยในการทำงานที่ส่งเสริมสุนทรียภาพ เป็นการพัฒนา

กล้ำเนื้อ เป็นการเปิดโอกาสให้ได้สำรวจ ค้นคว้าทดลอง และเป็นการผ่อนคลายอารมณ์ ลดความกดดัน โดยในการจัดการเรียนรู้ที่เน้นองค์ประกอบสำคัญของแผน ประกอบด้วย ต้องมีความคิดริเริ่มแปลกใหม่ ความคิดสร้างสรรค์ มีความน่าสนใจ ซึ่งสอดคล้องกับ อารี รังสินันท์ (2549, น. 126-127) ได้กล่าวถึงคุณลักษณะที่ส่งผลต่อความคิดสร้างสรรค์ของเด็ก ประกอบด้วย ส่งเสริมความเป็นอิสระทางด้านความคิด การกระทำ เปิดโอกาสเลือกคิด ตัดสินใจ สร้างความเชื่อมั่นในตนเอง สร้างความอยากรู้อยากเห็นของเด็ก และเป็นการรู้จักช่วยตนเองในการลงมือทำสิ่งต่างๆ ด้วยตนเอง และสอดคล้องกับ Torrance (1973, p. 312) ได้กล่าวว่า ความคิดสร้างสรรค์สามารถพัฒนาได้ด้วยการสอน การฝึกฝนและการปฏิบัติที่ถูกต้อง และยังส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ให้แก่เด็กตั้งแต่เยาว์วัยเท่าใดก็ยิ่งจะเป็นผลดีมากเท่านั้น

จากผลการศึกษาการจัดการเรียนรู้เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์ สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2 พบว่า หลังเรียนมีผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนเพิ่มขึ้นจากก่อนเรียน ซึ่งสอดคล้องกับ นางนุช ชาญวิทิตกุล (2545, บทคัดย่อ) ได้ศึกษาวิจัยผลของการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ที่มีต่อความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 3 โรงเรียนวัฒนาวิทยาลัย เขตวัฒนา กรุงเทพมหานคร พบว่า หลังจากที่ได้รับการฝึกคิดแบบซินเนคติกส์ นักเรียนมีความคิดสร้างสรรค์เพิ่มขึ้นอย่างมีนัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ .01 สุทธิกาญจน์ ทิพย์เกษร (2545, น. 66) ได้ศึกษาการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3 ด้วยการสอนแบบซินเนคติกส์ และนิรัช สุดสังข์ (2544, น. 70-71) ได้ศึกษาผลของกิจกรรม SYNECTICS ในบทเรียนมัลติมีเดียที่มีต่อการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์ และการสร้างสรรค์ผลงานในวิชาการออกแบบอุตสาหกรรมของนักศึกษาระดับปริญญาตรี

5.3 ข้อเสนอแนะ

5.3.1 ข้อเสนอแนะในการวิจัย

5.3.1.1 ควรมีการศึกษาเพิ่มเติมถึงวิธีการ แนวทางในการจัดการเรียนการสอนในรูปแบบอื่น

5.3.1.2 ควรกำหนดกรอบ ขอบเขตเนื้อหาในการพัฒนาแผนการสอนให้ชัดเจนของแต่ละเรื่อง เพื่อให้การจัดกิจกรรมสามารถนำไปปรับใช้ได้เหมาะสม

5.3.1.3 ควรศึกษารายละเอียดของเนื้อหา แผนการเรียนรู้ของแต่ละเรื่องอย่างลึกซึ้ง เพื่อจัดทำเป็นคู่มือประกอบการเรียนรู้ของแผนอย่างละเอียด ชัดเจน สามารถให้ผู้ที่มีความสนใจได้ศึกษาเพิ่มเติม

5.3.2 ข้อเสนอแนะการวิจัยครั้งต่อไป

5.3.2.1 ควรมีการสร้างเอกสารประกอบการจัดการเรียนรู้ในรายวิชานาฏศิลป์ที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้เรียน ได้ศึกษาเพิ่มเติมนอกเวลาได้

5.3.2.2 ควรสร้างสื่อ นวัตกรรม ในรูปแบบของมัลติมีเดีย เพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการ และทำประกอบการเรียนในด้านนาฏยประดิษฐ์ อย่างชัดเจน

5.3.2.3 ควรศึกษาเกี่ยวกับการปลูกฝังให้ผู้เรียนได้ตระหนัก และเห็นคุณค่าของเอกลักษณ์ไทย เพื่อเป็นการส่งเสริมและอนุรักษ์สืบทอดต่อไป



บรรณานุกรม

- กระทรวงศึกษาธิการ. (2551). **หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พุทธศักราช 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้คณิตศาสตร์.**
- กฤษณา ศิลปนรเศรษฐ์. (2553). **การพัฒนาความสามารถด้านการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ระหว่างการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบจินเนคติกส์กับการจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบแผนผังความคิด.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- ขจิตพรรณ ประดิษฐ์พงศ์. (2535). **การพัฒนาทักษะการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 4 โดยใช้กิจกรรมจินเนคติกส์.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- ทศนา เขมมณี. (2547). **ศาสตร์การสอน: องค์ความรู้เพื่อการจัดกระบวนการเรียนรู้ที่มีประสิทธิภาพ.** กรุงเทพฯ: จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- นงลักษณ์ เกตุการณ์. (2551). **การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์และความเชื่อมั่นในตนเอง ในกิจกรรมศิลปะของนักเรียนชั้นอนุบาล 2 ระหว่างการจัดการเรียนรู้แบบการระดมสมองและการจัดการเรียนรู้แบบจินเนคติกส์.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนครศรีอยุธยา).
- ประสาธ อิศรปริดา. (2523). **จิตวิทยาการเรียนรู้กับการสอน.** กรุงเทพฯ: อักษรการพิมพ์.
- พีรพงศ์ แสนไสย. (2547). **นาฏยประดิษฐ์.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- มณิสรา วสินารมณ. (2549). **นาฏยประดิษฐ์ของเจ้าจอมมารดาเขียน.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- มาลัย ไม้เมือง. (2553). **การเปรียบเทียบทักษะกระบวนการทำงานและความคิดสร้างสรรค์ในงานประดิษฐ์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 ที่เรียนรู้ตามแนวทฤษฎีจินเนคติกส์กับตามแนวทฤษฎีคอนสตรัคติวิซึม.** (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทมหาบัณฑิต, มหาวิทยาลัยราชภัฏเชียงใหม่).
- โมพี ศรีแสนรงค์. (2550). **การศึกษาหัตถกรรมชาวบ้านจังหวัดมหาสารคามเพื่อสร้างเป็นนาฏยประดิษฐ์ชุดเชิงหัตถศิลป์ถิ่น.** วารสารช่อพะยอม, 18, ISSN 1513-25462, น. 83-91, มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.

บรรณานุกรม (ต่อ)

- วิไล ปฐมปีทมะ. (2539). การสอนโดยใช้รูปแบบกิจกรรมจินเนติกส์ ที่มีต่อความสามารถในการเขียนร้อยแก้วเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 3. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สมจิตร์ ศรีสุข. (2550). การพัฒนาความสามารถในการเขียนเชิงสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้แบบจินเนติกส์. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยราชภัฏนครราชสีมา).
- สมพงษ์ สิงหะพล. (2531). รูปแบบการสอนเพื่อพัฒนาสติปัญญา. นครราชสีมา: วิทยาลัยครูนครราชสีมา.
- สมศักดิ์ ภู่วิภาดาธรรม. (2537). เทคนิคการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: ไทยวัฒนาพานิช.
- สวภา เวชสุรภัย. (2547). หลักนฏยประดิษฐ์ของท่านผู้หญิงแล้ว สนิทวงศ์เสณี. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).
- สิทธิศักดิ์ จำปาแดง. (2553). นฏยประดิษฐ์ : การศึกษาประติมากรรมภาพสลักปราสาทพนมรุ้งเพื่อสร้างชุดการแสดง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยมหาสารคาม).
- สุภาพ นัทรารณ. (2553). ออกแบบการวิจัย. กรุงเทพฯ: มหาวิทยาลัยเกษตรศาสตร์.
- สุรพล วิรุฬห์รักษ์, ราชบัณฑิต. (2547). หลักการแสดง นฏยศิลป์ปริทรรศน์ (พิมพ์ครั้งที่ 3). กรุงเทพฯ: หสน.ห้องภาพสุวรรณ.
- สุวิทย์ มูลคำ. (2547). กลยุทธ์การสอนคิดสร้างสรรค์. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- สุวิทย์ มูลคำ และ อรทัย มูลคำ. (2545). 21 วิธีจัดการเรียนรู้ : เพื่อพัฒนากระบวนการคิด. กรุงเทพฯ: ภาพพิมพ์.
- อุทุมพร แก่นทอง. (2553). การเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบจินเนติกส์กับการจัดการเรียนรู้แบบปกติ โรงเรียนวัดบางป่อ กรุงเทพมหานคร. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, มหาวิทยาลัยรามคำแหง).
- อรวรรณ นุ่มเจริญ. (2550). นฏยประดิษฐ์ของศูนย์วัฒนธรรม อำเภอพระประแดง. (วิทยานิพนธ์ปริญญาโทบริหารการศึกษา, จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย).

บรรณานุกรม (ต่อ)

- อารี รังสินันท์. (2532). **ความคิดสร้างสรรค์**. กรุงเทพฯ: ข้าวฟ่าง.
- อุษาพร เสวกวิ. (2549). **สถิติวิเคราะห์**. ปทุมธานี: มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี.
- Gardner, Howard. (1983). **Theory of Multiple Intelligences**. [n.p.].
- Gordon, W. J. J. (1961). **Synecities : The Development of creative Capacity**. New York, NY: Harper & Row.
- Guilford, J. P. (1967). **The Nature of Human Intelligence**. New York, NY; McGraw-Hill.
- Joyce, B. & Weil. (1992). **Model of teaching** (4th ed.). Boston, MA: Allyn and Bacon : A Divison of Simon & Schuster.
- Torrance, E. P. (1963). **Education and The Creative Potential**. Minneapolis, MN: The Lund Press.
- Torrance, Palue E. (1972). **Creative Learning and Teaching**. New York, NY: Good, Mead and Company.
- Torrance, E. (1972). Can we teach children to think creativity? **Journal of creative behavior**, 6.
- Torrance, E. P. & Mayer, R. E. (1972). **The Creative Learning and Teaching**. New York, NY: Good, Mead and Company.
- Torrance. (1973). **Encouraging Creativity in the Classroom**. Dubuque, Iowa: WMC. Brown.

ภาคผนวก



ภาคผนวก ก
รายนามผู้เชี่ยวชาญตรวจเครื่องมือวิจัย



รายนามผู้เชี่ยวชาญในตรวจเครื่องมือวิจัย

1. รองศาสตราจารย์ ดร.ทิวัดต์ มณี โชติ อาจารย์ประจำสาขาวิชาวิจัยและประเมินผล
การศึกษา คณะวิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
2. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ศุภวรรณ เล็กวิไล อาจารย์ประจำสาขาวิชาหลักสูตรและการสอน
คณะวิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
3. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.พรหมมา วิทกไพบูลย์ อาจารย์ประจำสาขาวิชาคณิตศาสตร์
คณะวิทยาลัยการฝึกหัดครู
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
4. ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.ประจักษ์ ไม้เจริญ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์และการละคร
คณะมนุษยศาสตร์และสังคมศาสตร์
มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
5. รองศาสตราจารย์ ดร.รจนา สุนทรานนท์ อาจารย์ประจำสาขาวิชานาฏศิลป์ไทย
คณะศิลปกรรมศาสตร์
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี

ภาคผนวก ข

แผนการจัดการเรียนรู้

- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
- แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

รายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 4

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558

หน่วยการเรียนรู้ อนุสัญญาประติมากรรมเชิงสร้างสรรค์

เรื่อง นาฏยศัพท์

เวลาที่ใช้สอน 2 คาบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิวิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ม.2/3 วิเคราะห์การแสดงของตนเองและผู้อื่น โดยใช้นาฏยศัพท์หรือศัพท์ทางการละครที่เหมาะสม

3. สาระสำคัญ

นาฏยศัพท์ หมายถึง ศัพท์ที่ใช้ในวงการนาฏศิลป์ไทย เป็นศัพท์เฉพาะที่ใช้เรียกท่าทางที่ปฏิบัติหรือกิริยาอาการต่างๆ ที่ปฏิบัติเกี่ยวกับนาฏศิลป์ เพื่อสื่อความหมายเพื่อให้เกิดความเข้าใจ และสามารถปฏิบัติได้ตรงกัน

4. สาระการเรียนรู้

ประเภทของนาฏยศัพท์

- นามศัพท์
- กิริยาศัพท์
- นาฏยศัพท์เบ็ดเตล็ด

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

5.1 มีความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับนาฏยศัพท์

5.2 มีทักษะในการปฏิบัติตามประเภทของนาฏยศัพท์

6. สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการสื่อสาร

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ปฏิบัตินาฏยศัพท์

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนบรรยายนาฏยศัพท์ที่นักเรียนรู้จักหรือคุ้นเคยให้ครูฟัง และครูให้นักเรียนปฏิบัติให้ครูดู เช่น จีบคว่ำ จีบหงาย ตั้งวงบน ตั้งวงกลาง ตั้งวงล่าง ประทับเท้า กระทุ้งเท้า จรดเท้า ถัดเท้า เป็นต้น

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง

ครูเสนอคำคู่ให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น คำว่า ซอยเท้า-ขยันเท้า ลักคอ-เอียงคอ ไว้บนกระดาน

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมานुकคลหรือเปรียบเทียบนุกคลกับสิ่งของ

ครูให้นักเรียนสมมติตัวเองโดยให้เป็นสิ่งใดสิ่งหนึ่ง แล้วแสดงความรู้สึกออกมา เช่น ผู้เรียนเป็นไม้กวาด จะมีการแสดงออกหรือรู้สึกอย่างไร

ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ผสม

ครูให้นักเรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบจากข้อที่ 2 และ 3 มาประกอบกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ผสม

ครูให้นักเรียนช่วยกันอธิบายคำคู่ผสมตามที่ผู้เรียนได้สมมติว่าผู้เรียนนั้นเป็นสิ่งของ

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน

ครูให้นักเรียนย้อนกลับไปดูสิ่งที่ผู้เรียนกระทำไว้ในขั้นตอนที่ 1 เพื่อทบทวน และนำความคิดจากการขั้นที่ 5 คำคู่ผสม มาใช้ในงานของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้น และครูทดสอบนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน โดยแจกบัตรภาพสิ่งของให้ผู้กับผู้เรียน กลุ่มละ 2 ภาพ ไปฝึกปฏิบัติ และออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียน

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 10.1 บัตรภาพนาฏยศัพท์
- 10.2 บัตรภาพสิ่งของ
- 10.3 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 10.4 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้
- 10.5 หนังสือเรียนนาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

11. การวัดผลประเมินผล

- 11.1 สนทนา ซักถาม
- 11.2 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 11.3 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้

12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านความรู้

ด้านทักษะ

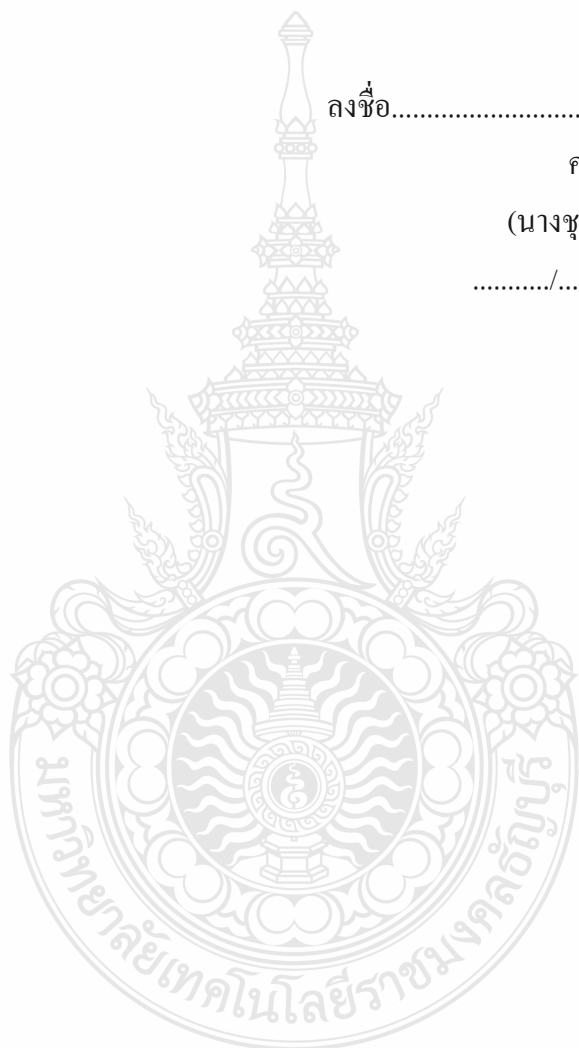
ด้านคุณลักษณะ

กิจกรรมเสนอแนะ

ลงชื่อ.....

ครูผู้สอน
(นางชุลีรัตน์ ถิ่นนาค)

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



ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

ลงชื่อ.....

(.....)

ผู้เชี่ยวชาญ

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

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

รายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 4

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558

หน่วยการเรียนรู้ นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง นาฏยประดิษฐ์ เวลาที่ใช้สอน 2 คาบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ม.2/2 สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร

3. สาระสำคัญ

รูปแบบการแสดง สามารถแบ่งออกเป็น 4 ประเภทใหญ่

1. โขน หมายถึง เป็นการแสดงนาฏศิลป์ชั้นสูงของไทยที่มีเอกลักษณ์คือ ผู้แสดงจะต้องสวมหัวที่เรียกว่าโขน และใช้ลีลาท่าทางการแสดงด้วยการเดินไปตามบทบาท การเจรจาของผู้พากย์ และตามทำนองเพลงหน้าพาทย์ด้วยวงปี่พาทย์ เรื่องที่นิยมนำมาแสดง คือ พระราชนิพนธ์บทละครเรื่องรามเกียรติ์ แต่งกายเลียนแบบเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ที่เป็นเครื่องต้น เรียกว่า การแต่งกายแบบ “ยื่นเครื่อง” มีจารีตขั้นตอนการแสดงที่เป็นแบบแผน นิยมจัดแสดงเฉพาะงานพิธีสำคัญ ได้แก่ งานพระราชพิธีต่างๆ

2. ละคร หมายถึง เป็นศิลปะการรำร่าที่เล่นเป็นเรื่องราว มีพัฒนาการมาจากการเล่านิทาน ละครมีเอกลักษณ์ในการแสดงและการดำเนินเรื่องด้วยกระบวนลีลาท่าทาง เข้าบทร้อง ทำนองเพลง และเพลงหน้าพาทย์ที่บรรเลงด้วยวงปี่พาทย์มีแบบแผนการเล่นที่เป็นทั้งของชาวบ้านและของหลวง ที่เรียกว่า ละครโนราชาติ ละครนอกและละครใน เรื่องที่นิยมนำมาแสดง คือ พระสุธน สังข์ทอง คาวี อีเหนา อุณรุท นอกจากนี้ยังมีละครที่ปรับปรุงขึ้นใหม่อีกหลายชนิด การแต่งกายของละครจะเลียนแบบเครื่องทรงของพระมหากษัตริย์ เรียกว่า การแต่งกายแบบยื่นเครื่อง นิยมเล่นในพิธีสำคัญ และงานพระราชพิธีของพระมหากษัตริย์

3. รำและระบำ หมายถึง เป็นศิลปะแห่งการรำรำประกอบเพลงดนตรีและบทขับร้อง โดยไม่เล่นเป็นเรื่องราว ในที่นี้หมายถึง รำและระบำที่มีลักษณะเป็นการแสดงแบบมาตรฐาน ซึ่งมีความหมายที่จะอธิบายได้พอสังเขป ดังนี้

3.1 รำ หมายถึง ศิลปะแห่งการรำรำที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 1 - 2 คน เช่น การรำเดี่ยว การรำคู่ การรำอาวูช เป็นต้น มีลักษณะการแต่งกายตามรูปแบบของการแสดง ไม่เล่นเป็นเรื่องราว อาจมีบทขับร้องประกอบการรำเข้าทำนองเพลงดนตรี มีกระบวนการทำรำ โดยเฉพาะการรำคู่จะต่างกับระบำ เนื่องจากทำรำจะมีความเชื่อมโยงสอดคล้องต่อเนื่องกัน และเป็นบทเฉพาะสำหรับผู้แสดงนั้นๆ เช่น รำเพลงช้า – เพลงเร็ว รำแม่บท รำเมขลา – รามสุร เป็นต้น

3.2 ระบำ หมายถึง ศิลปะแห่งการรำรำที่มีผู้แสดงตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป มีลักษณะการแต่งกายคล้ายคลึงกัน กระบวนท่ารำรำคล้ายคลึงกัน ไม่เล่นเป็นเรื่องราว อาจมีบทขับร้องประกอบการรำเข้าทำนองเพลงดนตรี ซึ่งระบำแบบมาตรฐานมักบรรเลงด้วยวงปี่พาทย์ การแต่งกายนิยมแต่งกายยืนเครื่องพระ – นาง หรือแต่งแบบนางในราชสำนัก เช่น ระบำสี่บท ระบำกฤดาภินิหาร ระบำฉิ่ง

4. การแสดงพื้นเมือง หมายถึง เป็นศิลปะแห่งการรำรำที่มีทั้งรำ ระบำ หรือการละเล่นที่เป็นเอกลักษณ์ของกลุ่มชนตามวัฒนธรรมในแต่ละภูมิภาค ในเริ่มแรกนั้นเข้าใจว่าคงปรากฏในรูปแบบการละเล่น หมายถึง การเล่นดนตรี การเล่นเพลง การเล่นรำ ส่วนการเล่นที่ต้องร่วมกันตั้งแต่ 2 คนขึ้นไป เรียกว่า มหรสพหรือศิลปะการแสดงพื้นเมือง ซึ่งหมายถึง สิ่งที่อยู่ในท้องถิ่นนั้นๆ

4. สารการเรียนรู้

รูปแบบการแสดง

- โขน
- ละคร
- รำและระบำ
- การแสดงพื้นเมือง

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

5.1 มีความรู้ความเข้าใจในรูปแบบการแสดง

5.2 มีทักษะในการปฏิบัติตามรูปแบบการแสดง

6. สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการใช้เทคโนโลยี

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

ใฝ่เรียนรู้

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

ประดิษฐ์การแสดงตามภูมิภาคที่ได้รับมอบหมาย

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนบรรยายรูปแบบการแสดงที่ผู้เรียนเคยพบเห็น เคยแสดง ให้ครูฟัง เช่น โขน ละคร รำและระบำ และการแสดงพื้นเมือง ว่ามีความแตกต่างหรือเหมือนกันอย่างไร

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง

ครูอธิบายและยกตัวอย่างให้นักเรียนฟัง พร้อมให้ผู้เรียนได้เปรียบเทียบความเหมือนและความแตกต่าง เช่น รำ-ระบำ โขน-ละคร

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมานुकลหรือเปรียบเทียบนุกลกับสิ่งของ

ครูให้นักเรียนบอกว่าตนเองเกิดหรืออยู่ภูมิลำเนาใด แล้วบอกว่าการแสดงพื้นเมืองนั้นๆมีอะไรบ้าง เช่น ภาคเหนือ ระบำเก็บใบชา ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ฟ้อนภูไท ภาคกลาง รำเถิดเทิง ภาคใต้โนรา เป็นต้น

ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ผสม

ครูให้นักเรียนนำคำที่ได้จากการเปรียบเทียบจากข้อที่ 2 และ 3 มาประกอบกัน

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ผสม

ครูให้นักเรียนช่วยกันอธิบายคำคู่ผสมตามที่นักเรียนได้สมมุติว่าผู้เรียนนั้นเป็นสังการแสดงพื้นเมืองภาคนั้นๆ

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน

ครูให้นักเรียนย้อนกลับไปดูสิ่งที่ผู้เรียนกระทำไว้ในขั้นตอนที่ 1 เพื่อทบทวน และนำความคิดจากการขั้นที่ 5 คำคู่ผสม มาใช้ในงานของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้น และครูทดสอบนักเรียนเป็นกลุ่ม กลุ่มละ 5 คน 4 กลุ่ม โดยให้นักเรียนส่งตัวแทนแต่ละกลุ่ม ออกมาจับฉลากหน้าชั้นเรียน โดยจะมีการแสดง 4 ภาค ได้แก่ ภาคเหนือ ภาคตะวันออกเฉียงเหนือ ภาคกลาง ภาคใต้ แล้วคิดประดิษฐ์

การแสดงตามภูมิภาคนั้นๆ 1 ชุด โดยการแสดงดังกล่าวจะต้องเป็นการแสดงที่
สร้างสรรค์ขึ้นมาใหม่ความยาวไม่เกิน 1 นาที และไปฝึกปฏิบัติ รวมถึงออกมา
นำเสนอหน้าชั้นเรียน

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 10.1 บัตรภาพการแสดงพื้นเมือง
- 10.2 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 10.3 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้
- 10.4 หนังสือเรียนนาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

11. การวัดผลประเมินผล

- 11.1 สนทนา ซักถาม
- 11.2 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 11.3 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้

12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านความรู้

ด้านทักษะ

ด้านคุณลักษณะ

กิจกรรมเสนอแนะ

ลงชื่อ.....

ครูผู้สอน
(นางชุตีรัตน์ ถิ่นนาค)

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



แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

กลุ่มสาระการเรียนรู้ ศิลปะ

รายวิชา ศิลปะพื้นฐาน 4

ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2/1

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2558

หน่วยการเรียนรู้ นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ เรื่อง นาฏยประดิษฐ์ เวลาที่ใช้สอน 4 คาบ

1. มาตรฐานการเรียนรู้

มาตรฐาน ศ 3.1 เข้าใจและแสดงออกทางนาฏศิลป์อย่างสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์ วิจารณ์คุณค่านาฏศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึกความคิดอย่างอิสระ ชื่นชม และประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน

2. ตัวชี้วัด

ศ 3.1 ม.3/2 สร้างสรรค์การแสดงโดยใช้องค์ประกอบนาฏศิลป์และการละคร

3. สาระสำคัญ

ความคิดสร้างสรรค์

- ความคิดสร้างสรรค์ คือ จินตนาการ การคิดออกมาจากสมอง ความรู้สึกนึกคิด โดยมีพื้นฐานมาจากความรู้เดิม ประสบการณ์เดิม และนำมาสรรค์สร้าง สานต่อ ต่อ ยอด เป็นสิ่งใหม่ ที่เกิดจากความคิดสร้างสรรค์ที่แปลกใหม่ไม่ซ้ำใคร

นาฏยประดิษฐ์

- นาฏยประดิษฐ์ เป็นการคิดค้น การประดิษฐ์ การสร้างสรรค์งาน ในลักษณะหลากหลาย เช่น รำ เต้น การแปลแถว หรือการผูกเป็นเรื่องราว เพื่อให้ผู้ชมเกิดความเข้าใจ และทราบที่มาของชุดการแสดงนั้นๆ อีกด้วย

เพลงอันดามันชั้น

เป็นเพลงแนวไทยประยุกต์ที่ใช้ในการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์นาฏยประดิษฐ์

4. สาระการเรียนรู้

- ความคิดสร้างสรรค์
- นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- เพลงอันดามันชั้น

5. จุดประสงค์การเรียนรู้

5.1 มีความรู้ความสามารถในการจินตนาการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยประดิษฐ์ประกอบเพลงอันดามันชั้น ได้อย่างแปลกใหม่

5.2 มีทักษะในการสร้างสรรค์การแสดงนาฏยประดิษฐ์ประกอบเพลงอันดามันชั้น

6. สมรรถนะสำคัญ

ความสามารถในการคิด

7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์

รักความเป็นไทย

8. ชิ้นงาน/ภาระงาน

สร้างสรรค์การแสดงนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ประกอบเพลงอันดามันชั้น

9. กิจกรรมการเรียนรู้

ขั้นที่ 1 ขั้นนำ

ครูให้นักเรียนบรรยายถึงการแสดงเชิงสร้างสรรค์ที่นักเรียนเคยได้รับชม และประทับใจให้ครูฟัง

ขั้นที่ 2 ขั้นการสร้างอุปมาแบบตรงหรือเปรียบเทียบแบบตรง

ครูอธิบายถึงการแสดงเชิงสร้างสรรค์และเชิงอนุรักษ์ให้นักเรียนฟัง พร้อมยกตัวอย่างประกอบ

ขั้นที่ 3 ขั้นการสร้างอุปมาบุคคลหรือเปรียบเทียบบุคคลกับสิ่งของ

ครูเปิดเพลงอันดามันชั้น ซึ่งเพลงอันดามันชั้นนี้เหมาะใช้ในโอกาสที่ส่งเสริมให้เกิดความสามัคคี แล้วให้นักเรียนจินตนาการว่าเพลงและโอกาสที่ใช้ดังกล่าว ควรมีท่าทางประกอบในลักษณะใดที่แสดงให้เห็นถึงความสามัคคี

ขั้นที่ 4 ขั้นการสร้างอุปมาคำคู่ผสม

ครูให้นักเรียนนำตัวอย่างการแสดงจากที่นักเรียนได้ฟังและได้รับชม นำมาประกอบกับเพลงอันดามันชั้น

ขั้นที่ 5 ขั้นการอธิบายความหมายของคำคู่ผสม

ครูให้นักเรียนช่วยกันคิดและแสดงท่าทางที่สื่อให้เห็นถึงความสามัคคีให้ครูดู และอธิบายได้ว่า ท่าประกอบนี้สื่อให้เห็นถึงความสามัคคีอย่างไร

ขั้นที่ 6 ขั้นการนำความคิดใหม่มาสร้างสรรค์งาน

ครูให้นักเรียนย้อนกลับไปดูสิ่งที่ผู้เรียนกระทำไว้ในขั้นตอนที่ 1 เพื่อทบทวน และนำความคิดจากการขั้นที่ 5 คำคู่ผสม มาใช้ในงานของผู้เรียนจะทำให้ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์ขึ้น และครูทดสอบนักเรียนเป็นกลุ่ม ให้นักเรียนช่วยกันคิดการแสดงที่สื่อให้เห็นถึงความสามัคคี โดยใช้เพลงอันดามันชั้น และไปฝึกปฏิบัติทั้งในและนอกชั้นเรียน รวมถึงออกมานำเสนอหน้าชั้นเรียนตามระยะเวลาที่กำหนด

10. สื่อและแหล่งเรียนรู้

- 10.1 วิดีทัศน์นาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 10.2 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 10.3 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้
- 10.4 หนังสือเรียนนาฏศิลป์ระดับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2
- 10.5 เพลงอันดามันชั้น

11. การวัดผลประเมินผล

- 11.1 แบบวัดทักษะนาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
- 11.2 แบบบันทึกผลการจัดการเรียนรู้

12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้

ด้านความรู้

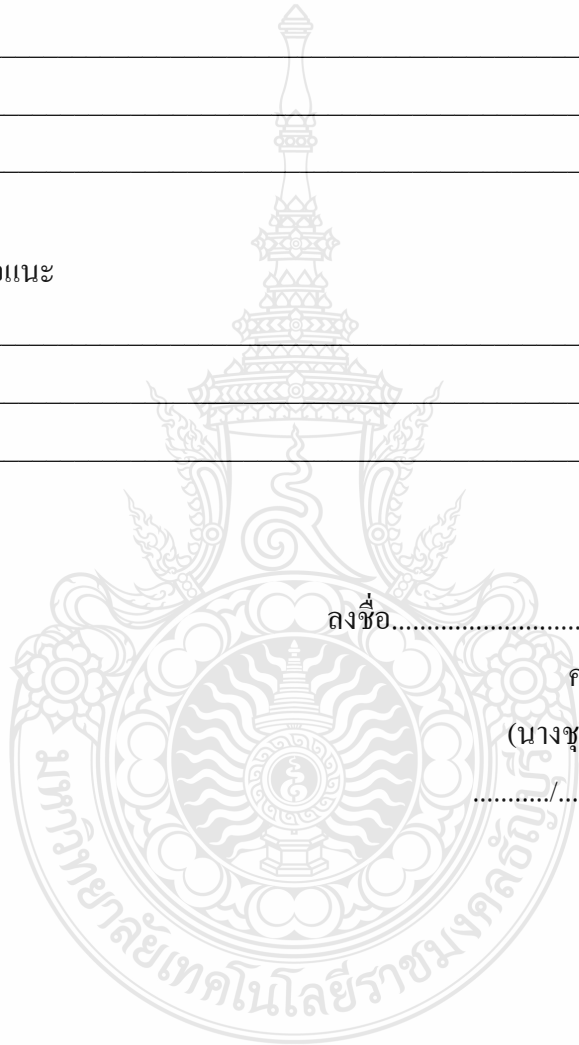
ด้านทักษะ

ด้านคุณลักษณะ

กิจกรรมเสนอแนะ

ลงชื่อ.....

ครูผู้สอน
(นางชวลีรัตน์ ถิ่นนาค)
...../...../.....



ภาคผนวก ค

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

- แบบประเมินทักษะปฏิบัติ
- แบบประเมินทักษะปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1
- แบบประเมินทักษะปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2
- แบบประเมินทักษะปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

แบบประเมินทักษะปฏิบัติในรายประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (รายบุคคล)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลข ที่	ชื่อ-สกุล	ทำต้นไม้				ทำไม้กวาด				ทำสายลม				ทำหมวก				ทำมัจฉา					
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0		

หมายเหตุ

- ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
- ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
- ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (สมรรถนะ)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ความสามารถในการสื่อสารระหว่างครูและเพื่อนร่วมชั้น				ความสามารถในการแลกเปลี่ยนประสบการณ์				ความสามารถในการเลือกรับหรือไม่รับข้อมูลข่าวสารได้อย่างมีเหตุผล				ความสามารถเลือกใช้วิธีสื่อสารที่มีประสิทธิภาพ			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
 ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
 ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1 (คุณลักษณะอันพึงประสงค์)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	การแสดงออกถึงความตั้งใจเรียนของนักเรียน				แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน				การจัดการเรียนรู้ การบันทึก การวิเคราะห์ห้่องค์ความรู้				การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
 ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
 ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินทักษะปฏิบัติในรายวิชาประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ (รายบุคคล) แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ทำโครงก				ทำพู่กัน				ทำโทรศัพท์มือถือ				ทำสมุด-หนังสือ				ทำร่ม							
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0				

หมายเหตุ ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
 ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
 ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (สมรรถนะ)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ทักษะ กระบวนการ ทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนา ตนเอง				ความสามารถ ในการ แลกเปลี่ยน ประสบการณ์				ความสามารถ ในการเลือกรับ หรือไม่รับ ข้อมูลข่าวสาร ได้อย่างมี เหตุผล				การแก้ปัญหา อย่าง สร้างสรรค์			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ

- ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
- ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
- ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2 (คุณลักษณะอันพึงประสงค์)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	การแสดงออกถึงความตั้งใจเรียนของนักเรียน				แสวงหาความรู้จากแหล่งเรียนรู้ทั้งภายในและภายนอกโรงเรียน				การจัดการเรียนรู้ การบันทึก การวิเคราะห์ห้องความรู้				การเลือกใช้สื่ออย่างเหมาะสม			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
 ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
 ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินทักษะปฏิบัตินาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (รายกลุ่ม)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ความสวยงามของการแสดง				ท่าทางประกอบสัมพันธ์กับเพลง				ความคิดสร้างสรรค์				ความพร้อมเพียง			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ

- ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
- ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
- ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
- ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (สมรรถนะ)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	ทักษะ กระบวนการ ทางเทคโนโลยี เพื่อการพัฒนา ตนเอง				ความสามารถ ในการคิดอย่าง สร้างสรรค์				ความสามารถ ในคิดอย่างมี วิจารณญาณ				การแก้ปัญหา อย่าง สร้างสรรค์			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
 ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
 ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

แบบประเมินการปฏิบัติกิจกรรม
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3 (คุณลักษณะอันพึงประสงค์)

คำชี้แจง ให้ผู้ประเมินใส่เครื่องหมาย ✓ ลงในช่องที่ปรากฏตามผลสัมฤทธิ์ของนักเรียน

เลขที่	ชื่อ-สกุล	เห็นคุณค่าของ วิชานาฏศิลป์				อนุรักษ์และสืบ ทอดความเป็น ไทย				ใช้ภาษาไทย อย่างถูกต้อง				มีส่วนร่วมใน การถ่ายทอด ศิลปวัฒนธรรม			
		3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0	3	2	1	0

หมายเหตุ ระดับคะแนน 3 คะแนน หมายถึง ดีมาก
 ระดับคะแนน 2 คะแนน หมายถึง ดี
 ระดับคะแนน 1 คะแนน หมายถึง พอใช้
 ระดับคะแนน 0 คะแนน หมายถึง ปรับปรุง

ภาคผนวก ง
แบบประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับองค์ประกอบแผนการจัดการเรียนรู้



แบบประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์
สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

โปรดเขียนเครื่องหมาย “✓” ลงในช่องผลการปฏิบัติข้อใดข้อหนึ่งท้ายรายการ รายการละ 1 เครื่องหมายเท่านั้น

- +1 เมื่อเห็นว่า ข้อสอบมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้
- 0 เมื่อเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อสอบจะสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้หรือไม่
- 1 เมื่อเห็นว่า ข้อสอบไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	1. มาตรฐานการเรียนรู้			
	2. ตัวชี้วัด			
	3. สาระสำคัญ			
	4. สาระการเรียนรู้			
	5. จุดประสงค์การเรียนรู้			
	6. สมรรถนะสำคัญ			
	7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
	8. ชิ้นงาน/ภาระงาน			
	9. กิจกรรมการเรียนรู้			
	10. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
	11. การวัดผลประเมินผล			
	12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม			
	รวมเฉลี่ย			

แบบประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์
สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

โปรดเขียนเครื่องหมาย “✓” ลงในช่องผลการปฏิบัติข้อใดข้อหนึ่งท้ายรายการ รายการละ 1 เครื่องหมายเท่านั้น

- +1 เมื่อเห็นว่า ข้อสอบมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้
- 0 เมื่อเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อสอบจะสอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้หรือไม่
- 1 เมื่อเห็นว่า ข้อสอบไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 2	1. มาตรฐานการเรียนรู้			
	2. ตัวชี้วัด			
	3. สาระสำคัญ			
	4. สาระการเรียนรู้			
	5. จุดประสงค์การเรียนรู้			
	6. สมรรถนะสำคัญ			
	7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
	8. ชิ้นงาน/ภาระงาน			
	9. กิจกรรมการเรียนรู้			
	10. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
	11. การวัดผลประเมินผล			
	12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม			
		รวมเฉลี่ย		

แบบประเมินความเหมาะสมเกี่ยวกับองค์ประกอบของแผนการจัดการเรียนรู้
เพื่อพัฒนานาฏยประดิษฐ์เชิงสร้างสรรค์ ตามรูปแบบการสอนแบบซินเนคติกส์
สำหรับชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 2

คำชี้แจง

โปรดเขียนเครื่องหมาย “✓” ลงในช่องผลการปฏิบัติข้อใดข้อหนึ่งท้ายรายการ รายการละ 1 เครื่องหมายเท่านั้น

- +1 เมื่อเห็นว่า ข้อสอบมีความสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้
- 0 เมื่อเห็นว่า ไม่แน่ใจว่าข้อสอบจะสอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้หรือไม่
- 1 เมื่อเห็นว่า ข้อสอบไม่สอดคล้องกับพฤติกรรมการเรียนรู้

แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 3

แผนการจัดการเรียนรู้	รายการประเมิน	ผลการประเมิน		
		+1	0	-1
แผนการจัดการเรียนรู้ที่ 1	1. มาตรฐานการเรียนรู้			
	2. ตัวชี้วัด			
	3. สาระสำคัญ			
	4. สาระการเรียนรู้			
	5. จุดประสงค์การเรียนรู้			
	6. สมรรถนะสำคัญ			
	7. คุณลักษณะอันพึงประสงค์			
	8. ชิ้นงาน/ภาระงาน			
	9. กิจกรรมการเรียนรู้			
	10. สื่อและแหล่งเรียนรู้			
	11. การวัดผลประเมินผล			
	12. บันทึกการจัดกิจกรรมการเรียนรู้			
	ข้อเสนอแนะเพิ่มเติม			
		รวมเฉลี่ย		

ประวัติผู้เขียน

ชื่อ – นามสกุล	นางชวลีรัตน์ ลีานาค
วัน เดือน ปี เกิด	13 ธันวาคม 2530
ที่อยู่	57 หมู่ 7 ตำบลบ้านพร้าว อำเภอบ้านนา จังหวัดนครนายก 26110
การศึกษา	ปริญญาตรี ศึกษาศาสตร์บัณฑิต สาขาวิชา นาฏศิลป์ไทย มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี ปริญญาโท ศึกษาศาสตร์มหาบัณฑิต สาขาวิชา เทคโนโลยีการวิจัยและพัฒนาหลักสูตร มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลธัญบุรี
ประสบการณ์การทำงาน	
พ.ศ.2555 –ปัจจุบัน	ตำแหน่ง อาจารย์ โรงเรียนมัธยมสาธิตวัดพระศรีมหาธาตุ มหาวิทยาลัยราชภัฏพระนคร
โทรศัพท์	089-9838339
อีเมล	imm_ochin@hotmail.com

