

# บทที่ 1

## บทนำ

### ภูมิหลัง

การเปลี่ยนแปลงทางเศรษฐกิจ สังคมและการเจริญเติบโตของเทคโนโลยีในสภาพการณ์ที่โลกไร้พรมแดนเป็นกระแสซึ่งกลายเป็นกติกาของสังคมได้ทวีความรุนแรงยิ่งขึ้นทุกประเทศจึงต้องแข่งขันกันในโลก ประเทศไทยกำลังก้าวเข้าสู่ยุคเศรษฐกิจฐานความรู้ (Knowledge Based Economy) โดยจะต้องมีวิสัยทัศน์และความคิดสร้างสรรค์เป็นตัวขับเคลื่อนจึงควรหันมาให้ความสนใจพัฒนาและเสริมสร้างความสามารถด้านการคิด โดยเฉพาะเด็กและเยาวชน เนื่องจากการคิดเป็นกระบวนการทางสมองที่เป็นไปตามธรรมชาติของมนุษย์ อันเป็นผลมาจากประสบการณ์เดิม สิ่งเร้าและสภาพแวดล้อมที่เข้ามากระทบ ทำให้เกิดความคิดในการแก้ไขปัญหาหรือปรับตัวให้เข้ากับสถานการณ์ต่าง ๆ รวมทั้งสามารถสร้างสิ่งใหม่ ๆ ให้เกิดขึ้นได้ และสามารถเลือกตัดสินใจได้อย่างเหมาะสมและมีเหตุผล และสามารถดำรงชีวิตอยู่ในสังคมอย่างมีความสุขและเติบโตเป็นผู้ใหญ่ที่มีคุณภาพเป็นกำลังสำคัญในการพัฒนาประเทศ อันจะส่งผลให้ประชาชนมีคุณภาพชีวิตที่ดีขึ้น (ประพันธ์ศิริ สุเสารัจ, 2551 : 1-4) การปลูกฝังความคิดสร้างสรรค์ได้บรรจุลงในหลักสูตรของสถาบันการศึกษาที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ โดยทอร์เรนซ์ได้อาศัยแนวคิดของกิลฟอร์ด (Guilford, 1967 : 61-62) อธิบายว่า ความคิดสร้างสรรค์เป็นความสามารถทางสมองที่คิดได้หลากหลายหรือการคิดแบบอเนกนัย (Divergent thinking) ประกอบด้วย ความคิดริเริ่ม ความคิดคล่อง ความคิดยืดหยุ่น และความคิดละเอียดลออ ลักษณะดังกล่าวนี้ทอร์เรนซ์ได้นิยามแนวทางให้ครูและผู้เกี่ยวข้องทางการศึกษาสังเกตและพยายามส่งเสริมให้ผู้เรียนได้เจริญงอกงามไปจนถึงขีดสุดความสามารถของแต่ละบุคคล (บรรพต สุวรรณประเสริฐ, 2544 : 23-25)

กิจกรรมการเรียนรู้ทางศิลปะช่วยพัฒนาผู้เรียนทั้งด้านร่างกาย จิตใจ สติปัญญา อารมณ์ สังคม นำไปสู่การพัฒนาสิ่งแวดล้อม ส่งเสริมให้ผู้เรียนมีความเชื่อมั่นในตนเอง อันเป็นพื้นฐานในการศึกษาต่อหรือการประกอบอาชีพได้ โดยมุ่งให้เกิดความรู้ความเข้าใจ มีทักษะวิธีการทางศิลปะ เกิดความซาบซึ้งในคุณค่าของศิลปะ เปิดโอกาสให้แสดงออกอย่างอิสระในศิลปะแขนงต่าง ๆ ประกอบด้วยสาระสำคัญคือ ทักษะศิลป์ มีความรู้ความเข้าใจองค์ประกอบศิลป์ ทักษะธาตุ

สร้างและนำเสนอผลงานทางทัศนศิลป์จากจินตนาการ โดยสามารถใช้อุปกรณ์ เทคนิค วิธีการที่เหมาะสม ของศิลปินในการสร้างงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ เข้าใจความสัมพันธ์ระหว่างทัศนศิลป์ ประวัติศาสตร์ และวัฒนธรรม เห็นคุณค่างานศิลปะที่เป็นมรดกทางวัฒนธรรม ภูมิปัญญาท้องถิ่น ภูมิปัญญาไทยและสากล ชื่นชมประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวัน หลักสูตรแกนกลางการศึกษาขั้นพื้นฐาน พ.ศ. 2551 กลุ่มสาระการเรียนรู้ศิลปะ ได้ระบุไว้ว่า มาตรฐานการเรียนรู้ ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ ซึ่งตัวบ่งชี้ คือ ระบุสีคู่ตรงข้าม และอภิปรายเกี่ยวกับการใช้สีคู่ตรงข้าม ในการถ่ายทอดความคิดและอารมณ์ อธิบายหลักการจัดขนาดสัดส่วนความสมดุลในการสร้างงาน สร้างสรรค์งานจากรูปแบบ 2 มิติ เป็น 3 มิติ โดยใช้หลักการของแสงเงาและน้ำหนัก สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้หลักการของรูปและพื้นที่ว่าง สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ โดยใช้สีคู่ตรงข้ามหลักการจัดขนาดสัดส่วน และความสมดุล สร้างงานเป็นแผนภาพแผนผัง และภาพประกอบ เพื่อถ่ายทอดความคิด หรือเรื่องราวเกี่ยวกับเหตุการณ์ต่าง ๆ (กระทรวงศึกษาธิการ. 2553 : 168-176)

จากรายงานประจำปีของสถานศึกษา ปีการศึกษา 2555 โรงเรียนปัญญจักร์ เนื่องจากเป็นโรงเรียนเอกชนที่ก่อตั้งเมื่อปี พ.ศ. 2554 ซึ่งผู้สอนยังขาดประสบการณ์ในการสอน ขาดสื่อที่เข้าใจ ขาดกิจกรรมการเรียนรู้ที่เหมาะสม ผู้สอนไม่ตรงกับรายวิชา และที่พักอาศัยของนักเรียนอยู่ห่างไกลจากโรงเรียนต้องใช้เวลามากในการเดินทาง ผู้ปกครองไม่เข้าใจหลักสูตรและการจัดกิจกรรม เพื่อเตรียมความพร้อม ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีฐานะยากจน รายได้น้อยทำให้การบริหารจัดการไม่คล่องตัว ครอบครัวแตกแยกมีผลกระทบต่อสุขนิสัย คุณธรรม และจริยธรรม ผู้ปกครองส่วนใหญ่มีการศึกษาค่ำกว่าระดับปริญญาตรี เป็นผลให้นักเรียนขาดทักษะการคิด ขาดกระบวนการปฏิบัติในการสร้างชิ้นงาน การตั้งคำถาม และแสวงหาความรู้น้อย และในรายวิชาศิลปะผลงานศิลปะของนักเรียนมีลักษณะเหมือนกันทั้งภาพ เนื้อหาไม่มีความหลากหลาย ชิ้นงานซ้ำแบบกันและไม่น่าสนใจ มีแนวความคิดในการนำเสนอเรื่องราวน้อย และนักเรียนยังขาดความสามารถถ่ายทอดแนวคิด ความรู้สึก การสื่อความหมายจากชิ้นงานที่สร้างขึ้น (โรงเรียนปัญญจักร์. 2555 : 12)

การจัดกิจกรรมการเรียนการสอนและบรรยากาศแห่งการเรียนรู้ โดยเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญมีส่วนร่วมในทุกกิจกรรม การใช้คำถามในการเรียนการสอน ช่วยให้นักเรียนได้ฝึกคิดด้วยเทคนิคหมวก 6 ใบ เป็นหลักคิดให้ผู้เรียนใช้พัฒนาทักษะการคิด โดยการตั้งคำถามตาม

ลักษณะของหมวด 6 ใบ ให้นักเรียนจำแนกความคิดที่หลากหลายออกเป็น 6 ด้าน เพื่อใช้เป็นแนวความคิดในการสร้างสรรค์ชิ้นงานภาพวาด เพื่อแสดงความรู้สึกประสบการณ์ที่มีต่อสิ่งนั้นๆ ตามแนวคิดของเอดเวิร์ด เดอ โบโน (Edward de Bono) เป็นสัญลักษณ์ ให้นักเรียนพัฒนาความคิดอย่างรอบด้าน โดยไม่จำกัดเชื้อชาติและวัฒนธรรม สามารถนำไปใช้งานได้ ช่วยให้ผู้เรียนได้พยายามใช้ความคิดทั้ง จุดดี จุดด้อย จุดที่น่าสนใจ และความรูสึกที่มีต่อสิ่งนั้น ๆ (ทศนา แคมมณี และคณะ. 2543 : 69)

การจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการปฏิบัติเป็นการเรียนรู้จากการปฏิบัติจริงที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน สร้างชิ้นงานตามเป้าหมาย เน้นการเรียนรู้ด้วยประสบการณ์ตรง และการแก้ปัญหา ฝึกคิด ฝึกลงมือทำ ฝึกทักษะกระบวนการต่าง ๆ ด้วยตนเองและฝึกทักษะการแสวงหาความรู้ ทั้งทางทฤษฎีและปฏิบัติตามแนวทางประชาธิปไตย ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน คือ ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ขั้นศึกษา/วิเคราะห์ ขั้นปฏิบัติ/ฝึกหัด/ทดลอง ขั้นสรุป/เสนอผลการเรียนรู้ ขั้นปรับปรุงการเรียนรู้/นำไปใช้และขั้นประเมินผล ให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้ ด้วยกิจกรรมและสื่อ การจัดการเรียนรู้ตามความสนใจ ความถนัด และศักยภาพของตน และสรุปองค์ความรู้ได้ ทำให้เกิดความกล้าแสดงออกและเชื่อมั่นในตนเอง เป็นแรงจูงใจให้เกิดการใฝ่รู้ใฝ่เรียน ช่วยเสริมสร้างลักษณะนิสัยที่พึงประสงค์ โดยการวางแผนทำงานร่วมกัน มีความรับผิดชอบ เสียสละ เอื้อเฟื้อเผื่อแผ่ มีวินัยและสามารถค้นหาวิธีการและคำตอบได้ด้วยตนเอง แสดงออกได้ชัดเจนมีเหตุผล โดยให้แต่ละคนเรียนรู้เต็มตามศักยภาพของตน ผู้เรียนแข่งขันกับตนเอง ไม่เล็งผลเลิศจนเกินไปและเกิดการพัฒนารอบด้าน (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. 2550 : 5)

จากเหตุผลข้างต้นผู้วิจัยจึงเห็นว่า การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวด 6 ใบ สารทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 สามารถช่วยส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์อย่างรอบด้านตามเทคนิคหมวด 6 ใบ ด้วยการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญให้ผู้เรียนเรียนรู้การสร้างชิ้นงานจากกระบวนการปฏิบัติ การกระทำ สามารถถ่ายทอดแนวความคิดความรู้สึกประสบการณ์ ผ่านภาพวาดได้อย่างอิสระและสามารถอธิบายให้ผู้อื่นเข้าใจได้ โดยคาดหวังว่านักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 โรงเรียนปัญจรักษ์ อำเภอสกลภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ดเขต 3 จะพัฒนาผลงานภาพวาดและความคิดสร้างสรรค์ตามมาตรฐานการเรียนรู้ของหลักสูตร ผู้วิจัยจึงเห็นความสำคัญที่จะทำวิจัยเรื่องนี้

### คำถามการวิจัย

1. การจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพมีเพียงใด
2. นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียนมากหรือไม่
3. นักเรียนที่เรียน โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ผ่านเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนคิดเป็นร้อยละเท่าไร
4. นักเรียนมีความพึงพอใจหลังการเรียน โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 เป็นอย่างไร

### วัตถุประสงค์การวิจัย

1. เพื่อพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สาระทัศนศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่มีประสิทธิภาพ  $E_1/E_2$  กำหนดเกณฑ์ 80/80
2. เพื่อเปรียบเทียบความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ก่อนเรียนกับหลังเรียน
3. เพื่อศึกษาคะแนนเฉลี่ยความคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนที่เรียน โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ ที่มีคะแนนเฉลี่ยร้อยละ 70 ขึ้นไป
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ

### สมมติฐานการวิจัย

นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ที่เรียน โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สาระทัศนศิลป์ มีความคิดสร้างสรรค์หลังเรียนสูงกว่าก่อนเรียน

### ขอบเขตการวิจัย

ในการวิจัยครั้งนี้ผู้วิจัยได้กำหนดขอบเขตการวิจัยไว้ ดังนี้

1. **กลุ่มเป้าหมาย** คือ นักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 จำนวน 10 คน โรงเรียนปทุมวิทยุ อำเภอสลภูมิ สำนักงานเขตพื้นที่การศึกษาประถมศึกษาร้อยเอ็ด เขต 3 ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

## 2. ตัวแปร

2.1 **ตัวแปรต้น** การจัดการเรียนรู้ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ

2.2 **ตัวแปรตาม**

2.2.1 **ความคิดสร้างสรรค์**

2.2.2 **ความพึงพอใจของนักเรียน**

3. **ขอบเขตด้านเนื้อหา** ด้านเนื้อหา สารทัศนศิลป์ มาตรฐาน ศ 1.1 สร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ตามจินตนาการ และความคิดสร้างสรรค์ วิเคราะห์ วิพากษ์วิจารณ์คุณค่างานทัศนศิลป์ ถ่ายทอดความรู้สึก ความคิดต่องานศิลปะ มีเนื้อหา ดังนี้

หน่วยที่ 1 **การใช้สี**

แผนที่ 1 เรื่อง วงจรสีและสีคู่ตรงข้าม จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนที่ 2 เรื่อง การใช้สีคู่ตรงข้าม จำนวน 2 ชั่วโมง

หน่วยที่ 2 **การจัดภาพ**

แผนที่ 3 เรื่อง การจัดความสมดุลของภาพ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนที่ 4 เรื่อง การจัดขนาดของภาพ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนที่ 5 เรื่อง การจัดสัดส่วนของภาพ จำนวน 2 ชั่วโมง

แผนที่ 6 เรื่อง รูปและพื้นที่ว่างของภาพ จำนวน 2 ชั่วโมง

4. **ระยะเวลา** ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2556

## นิยามศัพท์เฉพาะ

1. **กระบวนการปฏิบัติ** หมายถึง การจัดการเรียนรู้ที่เน้นให้นักเรียนได้เรียนรู้ศิลปะจากการปฏิบัติจริงที่สอดคล้องกับสถานการณ์ในชีวิตประจำวัน โดยการฝึกสร้างชิ้นงานด้วยตนเองตามหัวข้อที่กำหนดให้และนำเสนอชิ้นงานหน้าชั้นเรียน และนำข้อสรุปที่ได้ไปปรับปรุงชิ้นงานให้สมบูรณ์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่เน้นกระบวนการปฏิบัติ ประกอบด้วย 6 ขั้นตอน ได้แก่ 1) ชี้นำเข้าสู่บทเรียน 2) ขั้นศึกษา/วิเคราะห์ 3) ขั้นปฏิบัติ/ฝึกหัด/ทดลอง 4) ขั้นสรุป/

เสนอผลการเรียนรู้ 5) ปรับปรุงการเรียนรู้/นำไปใช้ 6) ประเมินผล เป็นการสรุปความรู้ความเข้าใจของนักเรียน

**2. เทคนิคหมวด 6 ไบ** หมายถึง การแสดงบทบาทสมมติตามลักษณะของสีหมวก เป็นการฝึกแสดงบทบาทที่ชัดเจนและแสดงบทบาทอื่น ๆ ที่แตกต่างกัน การกำหนดและควบคุมความคิด ให้เกิดความชัดเจนเฉพาะด้าน ฝึกคิดทีละด้านตามลักษณะของสีหมวก ที่แตกต่างกัน ฝึกให้คิดหลากหลายและคิดออกจากตัวเอง การฝึกเปลี่ยนความคิดลักษณะของสีที่ไม่ให้ยึดติดอยู่ในความคิดเดิม ๆ โดยการกำหนดให้คิดทีละสีที่ชัดเจนและมีทิศทาง ซึ่งส่งเสริมให้การคิดมีประสิทธิภาพ เทคนิคหมวด 6 ไบ ประกอบด้วย

2.1 หมวกสีขาว หมายถึง ความเป็นกลาง ความว่างเปล่า ข้อเท็จจริง และจำนวน ตัวเลข การสวมหมวก หมายถึง ต้องการได้ข้อเท็จจริงที่เป็นปรนัย

2.2 หมวกสีแดง หมายถึง อารมณ์ ความรู้สึก สัญชาตญาณ ความโกรธ ความรุนแรง เมื่อมีการสวมหมวก หมายถึง สามารถบอกความรู้สึกของตนเกี่ยวกับประเด็นนั้นได้

2.3 หมวกสีดำ หมายถึง ความมืดมนและการปฏิเสธ การคัดค้าน การสวมหมวก หมายถึง ต้องการให้พูดถึงจุดด้อย ข้อผิดพลาด สิ่งที่ไม่ดี โดยใช้เหตุผลประกอบ

2.4 หมวกสีเหลือง หมายถึง การคาดการณ์ในทางบวก ความคิดเชิงบวก ความหวัง การมองโลกในแง่ดี การสวมหมวก หมายถึง ความคิดด้านดี คิดถึงประโยชน์ คุณค่า จุดเด่น ความคิดใหม่ ๆ ที่มีคุณค่าต่อส่วนรวมและสังคม

2.5 หมวกสีเขียว หมายถึง ความคิดนอกกรอบที่มีความสัมพันธ์กับความคิดริเริ่มสร้างสรรค์ การสวมหมวก หมายถึง การคิดอย่างสร้างสรรค์ หลากหลาย แปลกใหม่ ก้าวไปข้างหน้า สร้างความเป็นไปได้ เพื่อการปรับปรุงและพัฒนา

2.6 หมวกสีฟ้า หมายถึง สงบเยือกเย็น การควบคุมและการบริหารกระบวนการคิด มีความชัดเจน การยุติข้อขัดแย้งมีขั้นตอนเป็นระบบ การสวมหมวก หมายถึง การควบคุมสิ่งต่างๆ ให้อยู่ในระบบระเบียบที่ดีถูกต้อง

**3. การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวด 6 ไบ** หมายถึง การจัดการเรียนรู้โดยใช้กระบวนการปฏิบัติ 6 ขั้น ประกอบด้วย 1) ขั้นนำเข้าสู่บทเรียน ครูเตรียมความพร้อมให้กับนักเรียนกระตุ้นความสนใจของนักเรียน 2) ขั้นศึกษา/วิเคราะห์ ครูนำประเด็นหัวข้อมาให้ให้นักเรียนช่วยกันศึกษาวิเคราะห์ โดยใช้ลักษณะของสีหมวกมาใช้ในการแสดงความคิดในด้านต่าง ๆ ตามสีของเทคนิคหมวด 6 ไบ 3) ขั้นปฏิบัติ/ฝึกหัด/ทดลอง นักเรียนนำแนวคิดจากการศึกษา/วิเคราะห์มาใช้สร้างชิ้นงาน 4) ขั้นสรุป/เสนอผลการเรียนรู้ นักเรียนสรุป

และนำเสนอผลการเรียนรู้หน้าชั้นเรียน 5) ชั้นปรับปรุงการเรียนรู้/นำไปใช้ นักเรียนนำข้อสรุป และผลการเรียนรู้ที่ได้มาปรับปรุงและนำไปใช้กับชิ้นงานของตนเอง 6) ชั้นประเมินผล โดยใช้แบบประเมินความคิดสร้างสรรค์

**4. ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้** หมายถึง ประสิทธิภาพของการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ทำให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้ สามารถนำความรู้จากกระบวนการปฏิบัติไปใช้ในการสร้างชิ้นงานของตนเอง พร้อมก็นำเสนอแนวความคิดให้ผู้อื่นรับรู้ได้ วัดได้โดยแบบประเมินการปฏิบัติ แบบประเมินชิ้นงาน และแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ โดยในการวิจัยครั้งนี้ ผู้วิจัยกำหนดค่าประสิทธิภาพของกระบวนการและประสิทธิภาพของผลลัพธ์  $E_1/E_2$  เท่ากับ 80/80 ดังนี้

80 ตัวแรก ( $E_1$ ) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละของผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย จากการประเมินระหว่างเรียน ประสิทธิภาพของกระบวนการ จากแบบประเมินการปฏิบัติ และแบบประเมินชิ้นงาน สาระทัศนศิลป์ร้อยละ 80

80 ตัวหลัง ( $E_2$ ) หมายถึง คะแนนเฉลี่ยร้อยละของผู้เรียนกลุ่มเป้าหมาย ด้านความคิดสร้างสรรค์ หลังเรียน ด้วยชิ้นงานของผู้เรียน จากแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ สาระทัศนศิลป์หลังเรียนร้อยละ 80

**5. ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง เป็นความสามารถด้านการคิดของบุคคลในการประยุกต์ใช้ความรู้ ความคิดและจินตนาการ ในการสร้างความรู้หรือการประดิษฐ์สิ่งต่าง ๆ ขึ้นมาใหม่หรือการปรับประยุกต์ใช้ในสถานการณ์ใหม่ที่แตกต่างไปจากเดิม วัดได้โดยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ อิงเกณฑ์ แบบรูบริกส์ (Rubrics) ความคิดสร้างสรรค์ แบ่งออกเป็น 4 ด้าน ดังนี้

5.1 ความคิดริเริ่ม (Originality) หมายถึง การคิดสิ่งแปลกใหม่ไม่ซ้ำกับคนอื่น

5.2 ความคิดคล่องแคล่ว (Fluency) หมายถึง การคิดหาคำตอบได้คล่องแคล่ว รวดเร็ว และมีปริมาณมากในเวลาจำกัด

5.3 ความคิดยืดหยุ่น (Flexibility) หมายถึง การคิดหาคำตอบได้หลายประเภท หลายทิศทาง

5.4 ความคิดละเอียดลออ (Elaboration) หมายถึง การให้รายละเอียด ตกแต่งเพื่อเพิ่มความสมบูรณ์ หรือปรับปรุงพัฒนาสิ่งที่มีอยู่ให้มีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น

**6. เกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์** หมายถึง เกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ของการจัดการเรียนรู้ที่พัฒนาขึ้น ที่ทำให้นักเรียนเกิดการเรียนรู้และนำความคิดสร้างสรรค์ทั้ง 4 ด้าน ไปใช้ในการ

สร้างชิ้นงาน วัสดุได้โดยแบบประเมินความคิดสร้างสรรค์ กำหนดเกณฑ์ความคิดสร้างสรรค์ ร้อยละ 70

**7. ความพึงพอใจ** หมายถึง ความรู้สึกหรือความคิดเห็นที่มีต่อการจัดการเรียนรู้ที่ ส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับเทคนิคหมวก 6 ใบ สาระ ทศศิลป์ ชั้นประถมศึกษาปีที่ 6 ทำให้นักเรียนรู้สึกชอบ พอใจในการเรียนรู้ การสร้างชิ้นงาน อย่างมีความสุขทั้งทางร่างกายและจิตใจ มีความรู้สึกทางบวกต่อการจัดการเรียนรู้ สร้างชิ้นงาน ให้สำเร็จและเกิดความภาคภูมิใจในชิ้นงานของตนเอง

### **ประโยชน์ที่คาดว่าจะได้รับ**

1. เป็นแนวทางการส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ โดยใช้กระบวนการปฏิบัติร่วมกับ เทคนิคหมวก 6 ใบ กระบวนการปฏิบัติ การสร้างชิ้นงาน ด้วยการจัดการเรียนรู้ที่มี ประสิทธิภาพ การจัดบรรยากาศในชั้นเรียนที่หลากหลายเพิ่มสูงขึ้น
2. เป็นแนวทางการพัฒนาการจัดการเรียนรู้ โดยการเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญสำหรับ ครูผู้สอนเพื่อส่งเสริมคุณภาพการเรียนรู้ของนักเรียนให้เพิ่มสูงขึ้น