

การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม
วิชาทัศนศิลป์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1*

THE DEVELOPMENT OF CREATIVE ABILITY AND TEAMWORK IN THE
FIELD OF VISUAL ARTS BY PROVIDING CREATIVITY – BASED
LEARNING FOR SEVENTH GRADE STUDENTS

ธารารัตน์ โพธิ์งาม

Tararat Phongam

ยุพิน ยืนยง

Yupin Yuenyong

มหาวิทยาลัยราชภัฏเพชรบุรี, ประเทศไทย

Phetchaburi Rajabhat University, Thailand

E-mail: Tararat.pho@mail.pbru.ac.th

บทคัดย่อ

การวิจัยนี้มีวัตถุประสงค์เพื่อศึกษา 1) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70 2) การทำงานเป็นทีมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน 3) พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน และ 4) ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 77 (บ้านเนินสันติ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 32 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย ได้แก่ 1) แผนการจัดการเรียนรู้ แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 2) แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ มีค่าความสอดคล้องระหว่าง 0.67 - 1.00 ค่าความยากง่ายระหว่าง 0.44 - 0.84 ค่าอำนาจจำแนกระหว่าง 0.29 - 0.91

* Received 29 May 2023; Revised 30 June 2024; Accepted 2 July 2024



และค่าความเชื่อมั่นเท่ากับ 0.82 3) แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 4) แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียน มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 และ 5) แบบสอบถามความพึงพอใจ มีค่าความสอดคล้องเท่ากับ 1.00 สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐานและการวิเคราะห์เนื้อหา

คำสำคัญ: ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์, การทำงานเป็นทีม, การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

Abstract

This study aimed to 1) study the creative ability of seventh grade students with creativity – based learning, compared to the 70% criterion, to 2) study the teamwork of seventh grade students with creativity – based learning, to 3) study the learning behavior of seventh grade students with creativity – based learning, and to 4) study the satisfaction of seventh grade students with creativity – based learning. The sample in the research consisted of seventh grade 1/1 students at Thairath Wittaya 77 School (Ban Nern Santi) in the second semester, the academic year 2023, totaling 32 people from stratified random sampling with the classroom as the random unit. The research instruments include 1) a creative-based learning plan with a consistency of 0.67 - 1.00; 2) a test to measure creative thinking with a consistency of 0.67 - 1.00; 3) the teamwork behavior observation form with a consistency of 1.00; 4) the study behavior observation form with a consistency of 1.00; and 5) satisfaction questionnaire with a consistency of 1.00. The findings are as follows:

Keywords: creative thinking, teamwork, creative-based learning

บทนำ

การศึกษาเป็นเครื่องมือสำคัญในการสร้างคน สร้างสังคม และสร้างชาติ เป็นกลไกหลักในการพัฒนากำลังคนให้มีคุณภาพ สามารถดำรงชีวิตอยู่ร่วมกับบุคคลอื่นในสังคมได้อย่างเป็นสุข ในกระแสการเปลี่ยนแปลงอย่างรวดเร็วของโลกศตวรรษที่ 21 เนื่องจากการศึกษามีบทบาทสำคัญ ในการสร้างความได้เปรียบของประเทศเพื่อการแข่งขันและยืนหยัดในเวทีโลก ภายใต้ระบบเศรษฐกิจและสังคมที่เป็นพลวัต ประเทศต่าง ๆ ทั่วโลกจึงให้ความสำคัญและทุ่มเทกับ



การพัฒนาการศึกษา เพื่อพัฒนาทรัพยากรมนุษย์ของตนให้สามารถก้าวทันการเปลี่ยนแปลงของระบบเศรษฐกิจและสังคมของประเทศ ภูมิภาค และของโลก (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ, 2560)

การศึกษาไทยกับสถานการณ์ของสังคมโลก การศึกษาไทยจะมีพัฒนาการที่ยาวนานในการสร้างองค์ความรู้และข้อความรู้ที่นำมาพัฒนาชาติ แต่บางยุคบางสมัยยังพบว่า การศึกษายังตอบโจทย์ของสังคมได้ไม่ชัดเจนเท่าที่ควร กล่าวตามความเป็นจริง ข้อความรู้ที่เรียกว่าวิชาการสร้างสรรค์เพื่อพัฒนานั้นการศึกษาไทยต้องมุ่งให้ผู้เรียนได้รู้จักเสพและนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ได้อย่างเหมาะสม เพราะที่ผ่านมาชุดความรู้ที่ครูผู้สอนหยิบยื่นให้กับผู้เรียนในทุกระดับของการศึกษาส่วนมากจะมีลักษณะเป็น “ก้อนความรู้” มากกว่าที่จะมีบรรยายถึงสรรพคุณของก้อนรู้นั้น ทุกยุคทุกสมัยนั้น ก้อนความรู้จะถูกเขียนไว้ในเอกสารราชการทุกประเภทว่า สามารถนำความรู้ ปรับใช้ให้สอดคล้องกับชีวิตประจำวันหรืออนาคต แต่ไม่ได้บอกต่อผู้เรียนว่า ปรับใช้อย่างไร (How to) จึงทำให้เกิดสภาวะทางการศึกษาของชาติที่เรียกว่า “รู้แต่ไม่เข้าใจ” (มานะ ไชยโชติ, 2564) ซึ่งการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ที่ถูกจำกัดด้วยเวลาสถานที่ทำให้สามารถพัฒนานักเรียนได้เพียงบางส่วน การศึกษาที่เน้นการฟังบรรยายภายใต้กรอบอันจำกัดของห้องเรียน ทำให้เป็นตัวขัดขวางการพัฒนาศักยภาพการเรียนรู้และการอยู่ร่วมกับผู้อื่น ขาดทักษะการติดต่อสื่อสาร ขาดมนุษยสัมพันธ์ (สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สภาการศึกษากระทรวงศึกษาธิการ, 2560) ซึ่งเด็กไทยเรียนหนักที่สุดในโลก รองจากประเทศญี่ปุ่นและส่งผลให้เด็กนักเรียนลาออกกลางคันปีละ 900,000 คนและมีแนวโน้มเพิ่มขึ้น อีกทั้งส่งผลให้เด็กนักเรียน 386,250 คนเลือกทำอาชีพผิดกฎหมายเพื่อหาค่าเล่าเรียน นอกจากนี้ยังพบว่าเด็กไทยเรียนวันละ 8-10 คาบต่อวันและยังมีนักเรียนบางส่วนรู้สึกเบื่อจนไม่อยากจะเรียน และที่น่าเป็นห่วง คือ เด็กไทยร้อยละ 87 มีเวลาพูดคุยกับพ่อแม่เพียงวันละ 10 นาที ปัญหาเหล่านี้เกิดจากข้อจำกัดเรื่องหลักสูตรและระบบการจัดการเรียนรู้ที่เน้นเนื้อหาสาระและความจำมากกว่าการพัฒนาทักษะและสมรรถนะ

จากการที่ผู้วิจัยได้ทำการจัดการเรียนรู้ในรายวิชาทัศนศิลป์ 1 ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ได้พบสภาพปัญหานักเรียนไม่กล้าแสดงออก ไม่กล้าถามเวลาสงสัย ขาดความกระตือรือร้น บางคนมีการเรียนรู้ซ้ำ รวมไปถึงการสร้างสรรค์ชิ้นงานศิลปะไม่ว่าจะเป็นงานจิตรกรรม ประติมากรรมหรืองานศิลปะแขนงอื่น พบว่านักเรียนยังยึดติดกับกรอบงานแบบเดิม ๆ เนื้อหาสาระในชิ้นงานยังคงตามแบบฉบับที่ได้ศึกษา คิดแตกต่างจากตัวอย่างงานเดิมได้น้อย และยังพบว่านักเรียนไม่กล้าที่จะแสดงความคิดเห็นในทีม เวลาที่ผู้สอนจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบทีม และนักเรียนในกลุ่มมีบทบาทและหน้าที่การทำงานไม่ชัดเจน และไม่ยอมรับความคิดเห็นของซึ่งกันและกัน จึงส่งผลให้การทำงานเป็นทีมไม่ค่อยประสบผลสำเร็จ ซึ่งสอดคล้องกับ



แนวความคิดของธนูวิทย์ กวินธนเจริญ (2563) กล่าวว่า สมาชิกทุกคนต้องมีบทบาทหน้าที่เข้าใจและปฏิบัติอย่างเต็มที่ มีการสร้างปฏิสัมพันธ์ในกลุ่มสมาชิกเพื่อระดมความคิดและลดความขัดแย้ง เรียนรู้ความแตกต่างระหว่างบุคคลเพื่อนำจุดเด่นและศักยภาพของสมาชิกออกมาใช้อย่างเต็มความสามารถ ร่วมกันสร้างแรงจูงใจในการทำงานเพื่อให้งานบรรลุตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ การจัดการเรียนรู้ที่เหมาะสมแก่การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ จึงควรเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและควรให้ผู้เรียนฝึกการเรียนรู้ด้วยตนเอง

แนวความคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นวิธีการจัดการเรียนการสอนโดยมีผู้เรียนเป็นสำคัญ โครงสร้างหลักของแนวความคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พัฒนามาจากการเรียนการสอนแบบใช้ปัญหาเป็นฐาน และแนวทางการพัฒนาความคิดสร้างสรรค์แบบการคิดแนวนานของเอ็ดเวิร์ดเดอโบโน เป็นแนวทางการสอนแบบ Active learning คือ การจัดการเรียนการสอนให้ผู้เรียนตื่นตัว วิธีการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานจะช่วยให้ผู้เรียนได้พัฒนาทักษะในศตวรรษที่ 21 เช่น ทักษะการค้นคว้า ทักษะการคิด ทักษะการทำงาน รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานประกอบด้วย กระบวนการ และบริบท ด้วยการสร้างแรงบันดาลใจกระตุ้นความอยากรู้ เปิดโอกาสให้ค้นหา รวบรวมข้อมูลและนำมาสร้างองค์ความรู้ สอนเมื่อมีการถาม เปิดโอกาสและให้เวลานักเรียนหาทางแก้ไขปัญหาด้วยตนเอง ใช้เกมเป็นตัวช่วยแบ่งกลุ่มทำโครงการ และนำเสนอผลงานด้วยวิธีการต่าง ๆ ที่หลากหลายโดยครูเปลี่ยนบทบาทจากการเป็นผู้บรรยายเนื้อหาต่าง ๆ อย่างละเอียดมาเป็นผู้อำนวยความสะดวกให้เกิดการเรียนรู้คือเปลี่ยนจากครู (lecturer) มาเป็นผู้อำนวยความสะดวก (facilitator) โดยมีหน้าที่ส่งเสริมสนับสนุนหาทางให้เด็กสนใจและเรียนด้วยตนเอง แนวความคิดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนในการสอน 5 ขั้นตอน คือขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด ขั้นที่ 4 นำเสนอผลงาน และขั้นที่ 5 ประเมินผล (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2562)

จากความสำคัญดังกล่าว ผู้วิจัยจึงสนใจและเห็นสมควรว่าเป็นวิธีสอนที่ส่งเสริมผู้เรียนได้เป็นอย่างดี เหมาะสำหรับการจัดการเรียนรู้ ด้วยการนำการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มาทดลองใช้ในการจัดการเรียนรู้ ถ้าหากผู้เรียนได้รับการส่งเสริมด้านการคิด สามารถคิดได้ด้วยตนเองอย่างมีระบบของการคิด ก็จะสามารถนำความรู้จากการศึกษาในวิชาทัศนศิลป์ ไปประยุกต์ใช้ในชีวิตประจำวันได้ ผู้วิจัยเชื่อว่ารูปแบบการสอนนี้จะส่งเสริมให้ผู้เรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม และได้แสวงหาความรู้ด้วยตนเองจนเกิดความรู้ ความเข้าใจในเนื้อหาและเห็นคุณค่าของวิชาทัศนศิลป์ ที่จะก่อให้เกิดประโยชน์สูงสุดแก่ผู้เรียนและบรรลุเป้าหมายตามที่หลักสูตรกำหนดแนวทางการจัดการศึกษา



วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70
2. เพื่อศึกษาการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
3. เพื่อศึกษาพฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน
4. เพื่อศึกษาความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ระเบียบวิธีวิจัย

การศึกษาเกี่ยวกับการพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม วิชาทัศนศิลป์ โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ผู้ศึกษาได้กำหนดระเบียบวิธีวิจัยไว้ ดังต่อไปนี้ดังนี้

ประชากรและกลุ่มตัวอย่าง

ประชากรที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 77 (บ้านเนินสันติ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 รวม 2 ห้อง จำนวน 62 คน

กลุ่มตัวอย่างที่ใช้ในการวิจัย คือ นักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1/1 โรงเรียนไทยรัฐวิทยา 77 (บ้านเนินสันติ) ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2566 จำนวน 32 คน ที่ได้มาจากการสุ่มตัวอย่างแบบแบ่งกลุ่ม (cluster Random Sampling) โดยใช้ห้องเรียนเป็นหน่วยสุ่ม

ตัวแปรที่ศึกษา

ตัวแปรต้น ได้แก่ การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ตัวแปรตาม ได้แก่

- 1) ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์
- 2) การทำงานเป็นทีม
- 3) พฤติกรรมการเรียน
- 4) ความพึงพอใจ

เครื่องมือที่ใช้ในการวิจัย

1. แผนการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ของนักเรียน ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 สารการเรียนรู้ศิลปะ วิชาทัศนศิลป์ 1 สารที่ 1 ทัศนศิลป์ ตามมาตรฐาน ที่ ศ 1.2 ม.1/1 ระบุและบรรยายเกี่ยวกับลักษณะ รูปแบบงานทัศนศิลป์ของชาติและของท้องถิ่นตนเอง



จากอดีตจนถึงปัจจุบัน ศ 1.2 ม.1/2 ระบุและเปรียบเทียบงานทัศนศิลป์ของภาคต่าง ๆ ในประเทศไทย ศ 1.2 ม.1/3 เปรียบเทียบความแตกต่างของจุดประสงค์ในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ของวัฒนธรรมไทยและสากล รวมจำนวน 10 ชั่วโมง จำนวน 5 แผน แผนละ 2 ชั่วโมง

2. แบบทดสอบวัดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นแบบทดสอบอัตนัย ซึ่งเป็นแบบทดสอบหลังเรียน จำนวน 1 ฉบับ จำนวน 15 ข้อ 45 คะแนน

3. แบบสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมโดยกำหนดประเด็นการสังเกต 5 ด้าน ได้แก่ 1) การวางแผนในการทำงาน 2) การให้ความร่วมมือในการทำงาน 3) การแสดงความคิดเห็น 4) ความสนใจในการทำงาน 5) ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ที่ได้รับมอบหมาย

4. แบบสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้โดยการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนตามขั้นตอนการจัดกิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตั้งปัญหา 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ และ 5) ประเมินผล

5. แบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งเป็นแบบมาตราส่วนประมาณค่า 5 ระดับ จำนวน 15 ข้อ ประกอบด้วย 3 ด้าน ได้แก่ 1) ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ 2) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ และ 3) ด้านประโยชน์ที่ได้รับ

การวิเคราะห์ข้อมูล

สถิติที่ใช้ ได้แก่ ค่าร้อยละ ค่าเฉลี่ย ส่วนเบี่ยงเบนมาตรฐาน และการวิเคราะห์เนื้อหา

ผลการวิจัย

1. ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

ตารางที่ 1 ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70



แบบทดสอบ ความสามารถ ในการคิดสร้าง สรรค์	จำนวน นักเรียน	คะแนน เต็ม	คะแนน เฉลี่ย ($\bar{x}$)	ส่วน เบี่ยงเบน มาตรฐาน (S.D.)	ร้อยละ	ลำดับที่
1. ความคิด คล่องแคล่ว	32	15	11.00	2.09	73.33	3
2. ความคิดริเริ่ม	32	15	11.63	1.77	78.33	2
3. ความคิดยืดหยุ่น	32	15	12.00	1.69	79.16	1
สรุปผล	32	45	34.63	4.90	76.94	

**นัยสำคัญทางสถิติที่ระดับ 0.05

ผลการเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวม มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 โดยหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ 76.94 เมื่อพิจารณาเป็นรายด้าน พบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าร้อยละเท่ากับ 79.16 รองลงมาด้านความคิดริเริ่ม มีค่าร้อยละเท่ากับ 78.33 และด้านความคิดคล่องแคล่ว มีค่าร้อยละเท่ากับ 73.33 ตามลำดับ

2. การสังเกตพฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนมีการวางแผนก่อนลงมือทำงาน จะแบ่งหัวข้อให้เพื่อน สมาชิกช่วยกันค้นคว้า นักเรียนสามารถเชื่อมโยงความรู้จากการได้ฝึกคิด ฝึกสรุปใจความสำคัญ นักเรียนส่วนใหญ่ในห้องเรียนมีความกระตือรือร้น ที่จะศึกษาค้นคว้าหาความรู้ด้วยตัวเอง มีความสุขที่ได้ทำงานกลุ่มและยังสามารถเลือกเข้ากลุ่มตามความชอบหรือจากปัญหาที่ตัวเองสงสัยได้ ครูสังเกตจากการแสดงออกทางสีหน้า ท่าทางก็มักจะพบเห็นว่ามีนักเรียนมีรอยยิ้มและกล้าที่จะพูดคุยกับเพื่อนถึงสิ่งที่ตัวเองต้องการได้ ไม่มีนักเรียนคนใดเก็บตัวเงียบ นักเรียนทุกคนมีความสดใสร่าเริง ถึงแม้ในกลุ่มจะมีนักเรียนบางคนไม่ช่วยเพื่อนทำงาน จะคอยชักชวนเพื่อน



คุยเล่นก็ตาม นักเรียนที่ไม่ช่วยเพื่อนทำงานถึงจะโดนเพื่อนตำหนิก็ไม่มีอารมณ์ของความไม่พอใจที่แสดงให้เห็น อาจมีข้อโต้แย้งกลับมาบ้างแต่ไม่รุนแรงเป็นการหยอกล้อแบบสนุกสนาน

3. การสังเกตพฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

พฤติกรรมการเรียนรู้ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน พบว่า นักเรียนแบ่งงานให้เพื่อนมีส่วนร่วมในการนำเสนอทุกคน ทำให้นักเรียนได้ฝึกความกล้าหาญ ความมั่นใจที่จะพูดต่อหน้าผู้คน นักเรียนบางคนพูดนำเสนอด้วยความมั่นใจ เสียงดัง ไม่เขินอาย โดยส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียนผู้หญิง แต่ก็มีนักเรียนจำนวนหนึ่งที่พูดเสียงเบาไม่ค่อยกล้าพูด ส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียนผู้ชาย ลักษณะการนำเสนอก็จะพยายามยืนหลังเพื่อน ไม่แสดงตัวครูจึงจัดให้นักเรียนยืนเรียงแถวหน้ากระดานและพูดใหม่ที่ละคน พร้อมทั้งให้กำลังใจและให้โอกาสในการฝึกฝน

4. ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ตารางที่ 2 ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

ที่	รายการ	$\bar{x}$	S.D.	แปลความ
1	ด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้	4.86	0.32	มากที่สุด
2	ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้	4.86	0.36	มากที่สุด
3	ด้านประโยชน์ที่ได้รับ	4.90	0.31	มากที่สุด
รวม		4.96	0.20	มากที่สุด

ผลการวิเคราะห์ข้อมูลที่ได้จากแบบสอบถามความพึงพอใจของนักเรียนที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวม พบว่า นักเรียนมีความพึงพอใจอยู่ในระดับมากที่สุด ($\bar{x} = 4.96$, S.D. = 0.20) เมื่อพิจารณาเป็นรายด้านพบว่า อยู่ในระดับมากที่สุดทุกด้าน โดยเรียงลำดับค่าเฉลี่ยจากมากไปหาน้อย ดังนี้ ด้านประโยชน์ที่ได้รับ ($\bar{x} = 4.90$, S.D. = 0.31) ด้านบรรยากาศในการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.36) และด้านกิจกรรมการจัดการเรียนรู้ ($\bar{x} = 4.86$, S.D. = 0.32) ตามลำดับ



อภิปรายผลการวิจัย

1. ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เทียบกับเกณฑ์ร้อยละ 70

การเปรียบเทียบคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 หลังการจัดการเรียนรู้โดยใช้การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวม มีคะแนนเฉลี่ยสูงกว่าเกณฑ์ร้อยละ 70 ซึ่งสอดคล้องกับสมมติฐานการวิจัยข้อที่ 1 โดยหลังเรียน นักเรียนมีคะแนนความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ เท่ากับ 76.94 เมื่อพิจารณารายด้านพบว่า ด้านความคิดยืดหยุ่น มีค่าร้อยละเท่ากับ 79.16 รองลงมาด้านความคิดริเริ่ม มีค่าร้อยละเท่ากับ 78.33 และด้านความคิดคล่องแคล่ว มีค่าร้อยละเท่ากับ 73.33 ตามลำดับ ทั้งนี้อาจเป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญทำให้ผู้เรียนตื่นตัวในการเรียน ได้ฝึกคิดตลอดเวลา ช่วยให้ผู้เรียนค้นคว้าหาคำตอบด้วยตนเองและตอบคำถามผู้เรียนด้วยการถามกลับ กระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการค้นหาคำตอบต่อไป ผู้เรียนจะเกิดการบ่มเพาะข้อสงสัย กระตุ้นให้เกิดทักษะการคิด การนำเสนอ และการทำงานอย่างสร้างสรรค์ ส่งเสริมแนวทางการพัฒนาการคิดสร้างสรรค์ ซึ่งสอดคล้องกับที่กนิษฐา พูลลาภ (2563) กล่าวว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน (CBL) ถูกพัฒนามาจากการจัดการเรียนรู้แบบปัญหาเป็นฐาน (PBL) ซึ่งเน้นให้ผู้เรียนนั้นเรียนรู้ด้วยตนเอง รู้จักการเผชิญกับปัญหาและค้นหาแนวทางในการแก้ปัญหา จากประสบการณ์เดิมหรือการเรียนรู้ใหม่ ๆ ที่ค้นพบไม่ว่าจะเป็นจากผู้เชี่ยวชาญ ผู้รู้ หรืออินเทอร์เน็ต ซึ่งการจัดการเรียนรู้รูปแบบนี้จะช่วยสร้างความรู้และการคิดที่เริ่มต้นจากผู้เรียนเองทำให้เกิดทักษะในการสื่อสาร การทำงานเป็นทีม ทักษะในการเรียนรู้และที่สำคัญที่สุด คือ ทักษะในความคิดสร้างสรรค์ ซึ่งการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มีขั้นตอนการจัดการเรียนรู้ 5 ขั้นตอนได้แก่ 1) กระตุ้นความสนใจ 2) ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ 3) ค้นคว้าและคิด 4) นำเสนอ และ 5) ประเมินผล ดังที่พิกามาศ พิธรากร และคณะ (2564) กล่าวว่า รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน มุ่งให้ผู้เรียนได้ปรับเปลี่ยนพัฒนาการทางสติปัญญาโดยให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้า กระตุ้นความสนใจของผู้เรียน ทำให้ผู้เรียนนั้นมีมุ่งมั่น ใฝ่เรียน ผู้เรียนสามารถโยงความรู้ใหม่เข้ากับความรู้ ประสบการณ์เดิม และส่งเสริมให้ผู้เรียนเกิดการเรียนรู้อย่างหลากหลาย ซึ่งความรู้ดังกล่าวสามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อการเรียนการสอนที่มีประสิทธิภาพต่อไป ปัจจุบันมีการแข่งขันกันอย่างดุเดือด ความคิดสร้างสรรค์เป็นปัจจัยสำคัญที่นำไปสู่การพัฒนานวัตกรรม จึงต้องมีการปรับเปลี่ยนกลยุทธ์สร้างความคิดสร้างสรรค์รายบุคคลและเป็นทีม โดยการแสดงภาวะผู้นำร่วมการแลกเปลี่ยนความรู้ที่



หลากหลาย มีผลต่อความสร้างสรรค์ของทีม การคิดคนเดียว คิดซ้ำซ้อน สงสัยกำกวม ไม่ช่วยให้ประสบความสำเร็จในองค์กรยุคใหม่ต้องการพื้นฐานการทำงานที่หลากหลาย

2. พฤติกรรมการทำงานเป็นทีมของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน นักเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สามารถแยกประเด็นที่เกิดขึ้นจากการวิเคราะห์ข้อมูลการทำงานเป็นทีมได้ 5 ด้าน ได้แก่ 1) การวางแผนในการทำงาน นักเรียนมีการวางแผนอย่างเป็นระบบ ประึกษากันในทีม แต่ละคนมีสิ่งที่ตัวเองถนัด และจะนำเสนอสิ่งนั้นเพื่อช่วยเหลือให้ทีมทำงานได้เสร็จตามระยะเวลาที่กำหนด 2) การให้ความร่วมมือในการทำงาน นักเรียนส่วนใหญ่ให้ความร่วมมือกับทีมได้เป็นอย่างดี รับผิดชอบงานในส่วนที่ตัวเองได้รับมอบหมายจากการประชุมในทีม มีการแลกเปลี่ยนความคิดเห็นและกระตุ้นให้เพื่อนในทีมช่วยงานให้สำเร็จ 3) การแสดงความคิดเห็น ในทีมมีการโต้แย้งกันอยู่เสมอ ช่วยกันเสนอแนวทางในการทำงานเพื่อให้บรรลุตามเป้าหมายที่วางไว้ จะมีหัวหน้าทีมคอยกระตุ้น สอบถาม พูดคุย ให้สมาชิกในทีมช่วยออกความคิดเห็นอย่างอิสระ 4) ความสนใจในการทำงาน นักเรียนมีความจดจ่อกับงานของตัวเอง มีความกระตือรือร้น แสดงออกให้เห็นอย่างชัดเจน ด้วยการสนทนารวมไปถึงท่าทางที่กระฉับกระเฉง มีความรวดเร็วในการเตรียมตัววางแผนในการทำงาน 5) ความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ได้รับมอบหมาย นักเรียนส่วนใหญ่มีความรับผิดชอบต่อนหน้าที่ของตนเอง มีแนวปฏิบัติที่เป็นตัวของตัวเองควบคู่ไปกับการรับผิดชอบงานให้สำเร็จลุล่วง มีนักเรียนบางคนที่ไม่ค่อยช่วยทีมทำงานในช่วงแรก ๆ ในสัปดาห์หลัง ๆ นักเรียนเรียนรู้ที่จะปรับตัวให้เป็นส่วนหนึ่งของทีม ช่วยเหลือให้ทีมทำงานเพื่อบรรลุเป้าหมายได้อย่างดี ซึ่งสอดคล้องกับบอร์อนค์ โฆษิตพิพัฒน์ (2561) ที่กล่าวว่า การทำงานเป็นทีม เป็นวินัยหนึ่งของการสร้างองค์การเอื้อการเรียนรู้ สามารถสร้างคุณค่าของทีมงานให้เหนือคุณค่าของบุคคลโดยการนำความแตกต่าง ความเหมือนและศักยภาพของแต่ละคนในทีมนั้นมาผสมผสานกัน เพื่อเพิ่มพูนศักยภาพเหล่านี้ให้เกิดเป็นพลังที่หลากหลาย ทำให้การทำงานเป็นทีมมีประสิทธิภาพมากยิ่งขึ้น ดังที่ธนวิทย์ กวินธนเจริญ (2563) กล่าวว่า การทำงานเป็นทีมหมายถึงกลุ่มของบุคคลที่ทำงานโดยมีเป้าหมายร่วมกันซึ่งในการปฏิบัติงาน แต่ละบุคคลจะมีบทบาทแตกต่างกันตามความสามารถหรือตามที่ได้รับมอบหมายมีปฏิสัมพันธ์กันระหว่างสมาชิกในกลุ่มร่วมมือและประสานการทำงานเพื่อให้บรรลุเป้าหมายอย่างมีประสิทธิภาพ การเรียนรู้เป็นทีมในระหว่างการทำงานร่วมกันช่วยสร้างความเชื่อ ค่านิยม เป้าหมายของทีม นอกจากนี้ยังเสริมสร้างบรรยากาศในการทำงานที่กระตุ้นให้ทุกคนในทีมเห็นความสำคัญที่จะต้องมีการเรียนรู้เพื่อการเปลี่ยนแปลงและพัฒนาตนเองอยู่ตลอดเวลา การเข้าร่วมกิจกรรม



จะได้เรียนรู้และเข้าใจตนเองจากการมองหรือการปฏิบัติของผู้ที่อยู่รอบ ๆ ตนเองโดยได้รับประสบการณ์ตรงจากการทำกิจกรรม ช่วยให้ผู้เข้าร่วมสามารถปรับตัวเข้ากับสังคมได้อย่างดีซึ่งคุณลักษณะดังกล่าวนี้ สอดคล้องกับแนวทางในการแก้ปัญหการปรับตัวหรือการเข้ากลุ่มใหม่ของนักเรียน อีกทั้งยังช่วยให้เกิดพลวัตของกลุ่มและทำให้นักเรียนสามารถเรียนรู้กระบวนการกลุ่มได้นอกจากนี้กระบวนการจัดกิจกรรมกลุ่มสัมพันธ์นั้น มุ่งเน้นให้เกิดการเรียนรู้กระบวนการทำงานเป็นทีม ซึ่งเน้นใช้ความเป็นปัจเจกของบุคคลภายในกลุ่มเข้ามาร่วมช่วยกันแก้ปัญหา (พงษ์พิณิจ พรหมเนตร, 2563)

3) พฤติกรรมการเรียนของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบด้วย 5 ขั้นตอน

นักเรียนมีพฤติกรรมการเรียนที่ได้รับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ประกอบไปด้วย 5 ขั้น ดังนี้ ขั้นที่ 1 กระตุ้นความสนใจ ในขั้นกระตุ้นความสนใจ ผู้สอนกระตุ้นความสนใจของผู้เรียน โดยใช้สื่อมัลติมีเดียต่าง ๆ เช่น รูปภาพ เสียง กราฟิกและวิดีโอที่เกี่ยวกับงานทัศนศิลป์ นักเรียนมีความตื่นตัว ให้ความสนใจกับการนำเสนอสื่อของครูมาก มีการพูดคุยกับเพื่อนในห้องถึงสื่อในชั้นเรียน เป็นการเปิดประสบการณ์ให้นักเรียนได้ศึกษาสิ่งที่ตัวนักเรียนไม่ค่อยได้สนใจเท่าไรนัก ขั้นที่ 2 ตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตั้งปัญหา ผู้เรียนช่วยกันตั้งปัญหาที่ตนเองสงสัยจากสื่อมัลติมีเดียที่ผู้สอนนำเสนอ เมื่อผู้เรียนพบปัญหาที่สงสัยแล้วจึงทำการแบ่งกลุ่มตามความสนใจจำนวนกลุ่มนั้นจะตั้งขึ้นตามจำนวนปัญหาที่เกิดขึ้นในเนื้อหาที่เรียน และผลการสังเกตในระหว่างการจัดการเรียนรู้ในช่วงแผนการจัดการเรียนรู้แรก นักเรียนยังระบุปัญหาและวิเคราะห์ปัญหาไม่หลากหลาย นักเรียนไม่คุ้นชินกับวิธีการเช่นนี้จึงทำให้เสียเวลาไปกับช่วงนี้ค่อนข้างมาก ครูผู้สอนควรกระตุ้นให้นักเรียนรู้จักตั้งประเด็นปัญหา โดยใช้คำถามหรือยกสถานการณ์ขึ้นมาเป็นตัวอย่าง เช่น จากการรับชมวิดีโอเรื่อง ความแตกต่างในการสร้างสรรค์งานทัศนศิลป์ไทยและสากลพบอะไรบ้าง มีประเด็นอะไรที่การนำมาศึกษาเพิ่มเติมซึ่งเป็นการท้าทายความสามารถในการคิดของนักเรียน ขั้นที่ 3 ค้นคว้าและคิด เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนทำกิจกรรมกลุ่ม ร่วมกันศึกษาไปความรู้ จากนั้นผู้สอนสนทนากับผู้เรียนเกี่ยวกับปัญหาหรืออุปสรรคในการทำงานร่วมกัน แล้วให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มได้เตรียมความพร้อมก่อนส่งตัวแทนออกมานำเสนอความรู้ จากการสังเกตพฤติกรรมการเรียนของนักเรียน ผู้วิจัยพบว่า จากกิจกรรมดังกล่าว ส่งผลให้นักเรียนสามารถวางแผนการทำงานได้อย่างมีระบบขั้นตอน ขั้นที่ 4 นำเสนอ เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนแต่ละกลุ่มนำเสนองานจากการค้นคว้าและคิดตามที่แต่ละกลุ่มวางแผน ผลของพฤติกรรมที่สังเกตเห็นคือ ผู้เรียนเกิดความคิดสร้างสรรค์จากการทำงานศิลปะและส่งผลให้นักเรียนวางแผนการทำงานเป็นทีมอย่าง



มีขั้นตอน มีข้อตกลงร่วมกัน ขั้นที่ 5 ประเมินผล เป็นขั้นตอนที่ผู้วิจัยให้ผู้เรียนได้ตอบคำถามจากใบงานที่ผู้สอนกำหนดให้ โดยใช้องค์ความรู้ของตัวเองที่ได้จากการค้นคว้าและคิด จากการสังเกตพฤติกรรมของนักเรียน นักเรียนเกิดความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ในการตอบคำถาม มีความแตกต่างไปจากคำตอบในใบความรู้ ผู้สอนใช้คำถามจากใบงานให้นักเรียนในชั้นเรียนร่วมกันพิจารณาหาคำตอบ ซึ่งได้คำตอบในหลายทิศทาง เช่น นักเรียนคิดว่าความเปลี่ยนแปลงของแต่ละยุคของงานทัศนศิลป์ชาติมีแรงขับเคลื่อนหรือแรงกระตุ้นจากสิ่งใดบ้าง นักเรียนตอบสภาพปัญหาทางการศึกษา, ในสมัยก่อนผู้ชายเป็นใหญ่, แต่ละภูมิภาคได้รับวัฒนธรรมที่แตกต่างกัน, อาหารการกินที่แตกต่างกัน จากการตอบคำถามของนักเรียนสะท้อนให้เห็นถึงองค์ความรู้ที่นักเรียนได้ศึกษาและคิดด้วยตนเองได้

พฤติกรรมทางการเรียนของนักเรียนที่แสดงออกถึงการพยายามทำงานหรือรับผิดชอบต่อภาระงานที่ได้รับมอบหมายให้สำเร็จตามเป้าหมายที่ตั้งไว้ แสดงออกให้เห็นว่านักเรียนมีความพยายาม มีความทะเยอทะยานในการทำงาน ซึ่งการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการสอนที่หลากหลายไม่ยึดติดกับวิธีใดวิธีหนึ่งและเน้นผู้เรียนให้มีทักษะมากกว่ามีแค่ความรู้แบบเดิมอันได้แก่ ทักษะการเรียนรู้ (Learning Skills) ทักษะการคิด (Thinking Skills) ทักษะการทำงาน (Working Skills) และทักษะชีวิต (Life Skills) วิพรพรรณ ศรีสุธรรม (2562) สอดคล้องกับโสภณพรณ ศรีปัญญา (2563) ที่ได้พูดถึงพฤติกรรมว่า พฤติกรรม (Behavior) คือกิริยาอาการที่แสดงออกในรูปแบบต่างๆของมนุษย์ซึ่งเราสามารถสังเกตเห็นได้จากภายนอก ทั้งนี้ก็เพื่อตอบสนองต่อสิ่งเร้าต่าง ๆ พฤติกรรมเป็นอากัปกริยา การกระทำที่แสดงออกให้เห็นในรูปแบบต่างๆ ซึ่งสามารถแสดงออกมาให้เห็นได้จากภายนอก ซึ่งสอดคล้องกับงานวิจัยของชลธิชา นามมา (2560) ที่ได้ศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่ง ชลธิชา นามมา ได้กล่าวว่า การสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานเป็นแนวคิดที่จัดการเรียนการสอนมุ่งเน้นในเรื่องของทักษะความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ โดยมีองค์ประกอบที่สำคัญ คือ การจัดสภาพแวดล้อมหรือบรรยากาศในการเรียนรู้ให้เหมาะสม ใช้สื่อกระตุ้นให้เกิดทักษะคิด โดยผู้สอนเปิดโอกาสให้ผู้เรียนได้ศึกษาค้นคว้าแสวงหาข้อมูล ได้ลงมือปฏิบัติจริงจนค้นพบความรู้และมีกิจกรรมเพื่อให้ นักเรียนได้เรียนรู้ สามารถวิเคราะห์เป็น สร้างองค์ความรู้ขึ้นได้ด้วยตนเอง ซึ่งการจัดการเรียนรู้นี้จะช่วยให้นักเรียนได้พัฒนาความสามารถในการคิด และฝึกให้นักเรียนมีทักษะทางด้านสังคมที่ดีขึ้นด้วยการใช้กระบวนการกลุ่ม ทำงานอย่างสร้างสรรค์และมีประสิทธิภาพ การจัดกิจกรรมการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐานด้วยกระบวนการขั้นตอนที่เกิดจาก



การจัดกิจกรรมการเรียนรู้ ตั้งแต่ขั้นกระตุ้นความสนใจขั้นตั้งปัญหาและแบ่งกลุ่มตามความสนใจ ขั้นค้นคว้าและคิด ขั้นนำเสนอผลงาน และขั้นประเมินผลเป็นกิจกรรมทุกขั้นตอน สอดคล้องและสัมพันธ์กันโดยยึดวิธีการและรูปแบบที่หลากหลาย ทั้งยังฝึกให้ผู้เรียนได้คิดค้นคว้าแสวงหาข้อมูลด้วยการลงมือปฏิบัติจริงและสร้างสรรค์ผลงานด้วยกระบวนการกลุ่มจึงสามารถพัฒนาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของผู้เรียนได้

4) ความพึงพอใจของนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน

นักเรียนมีคะแนนความพึงพอใจในระดับมากที่สุด ต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ซึ่งความพึงพอใจเป็นส่วนหนึ่งของการมีทัศนคติที่ดี และตามที่ (ตั้งสมบัติสันติ, 2560) กล่าวว่า ความพึงพอใจ คือความรู้สึก หรือเจตคติของบุคคลที่แสดงต่องาน หรือกิจกรรมของบุคคลที่มีความสัมพันธ์ต่อสิ่งเร้าและทัศนคติที่ดีต่องาน ซึ่งแต่ละคนจะแสดงความรู้สึกชอบและสนใจของบุคคลที่มีต่อการปฏิบัติงานหรือกิจกรรมต่าง ๆ จนประสบความสำเร็จตามวัตถุประสงค์ อาจกล่าวได้ว่า ทัศนคติเป็นความพร้อมจากภายใน ได้แก่ ความรัก ความชื่นชอบ ความต้องการ ความศรัทธา ความสนใจ ความเห็นคุณค่าหรือค่านิยมที่จะส่งผลโน้มน้าว จูงใจให้ผู้เรียนเปลี่ยนจากทฤษฎีมาสู่การปฏิบัติมากขึ้น ซึ่งสอดคล้องกับประธาน ชันทะยศ และคุณ (2566) ที่กล่าวว่า ความพึงพอใจ หมายถึง ความรู้สึกในทางบวก ความรู้สึกดี ความรู้สึกชอบพอใจ ตลอดจนชื่นชมของบุคคลต่อสิ่งใดสิ่งหนึ่ง ซึ่งเกิดจากพื้นฐานความคิดค่านิยมของบุคคลนั้น ถ้าบุคคลได้รับในสิ่งที่ต้องการหรือคาดหวังไว้ก็就会有ความพึงพอใจ ความต้องการของมนุษย์นั้นมีหลายอย่างและเกิดขึ้นพร้อมกัน ดังนั้นการตอบสนองความต้องการของมนุษย์ไม่จำเป็นต้องเป็นลำดับขั้น สามารถที่จะตอบสนองความต้องการต่าง ๆ พร้อมกันได้

ทั้งนี้ นักเรียนชอบกิจกรรมการทำงานเป็นทีมอยู่ในระดับมากที่สุด ซึ่งเป็นกิจกรรมที่ส่งเสริมให้ผู้เรียนแลกเปลี่ยนเรียนรู้ระหว่างกันและกัน โดยนักเรียนทุกคนมีความคิดเห็นเชิงบวกต่อการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นเพราะการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ทำให้นักเรียนได้ศึกษาค้นคว้าสิ่งที่ตนเองสนใจด้วยความสนใจและมีอิสระ เรียนรู้การทำงานอย่างเป็นระบบ สามารถทำงานได้รวดเร็วขึ้น เรียนรู้การแก้ปัญหาด้วยตนเอง และยังได้ทำงานร่วมกับเพื่อน ช่วยเหลือเพื่อนซึ่งเป็นการเรียนรู้ที่อยู่ร่วมกันอย่างมีความสุข ซึ่งสอดคล้องกับการศึกษาของชลธิชา นามมา (2560) ได้ทำการศึกษาเรื่อง การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาตอนปลาย ที่จัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน ผลการวิจัย พบว่า ความคิดเห็นของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่มีต่อการจัดการเรียนรู้โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน โดยภาพรวมอยู่ในระดับมาก



การจัดการเรียนรู้สร้างสรรค์เป็นฐาน เป็นการจัดการเรียนรู้ที่เน้นผู้เรียนเป็นสำคัญ มุ่งเน้นให้นักเรียนแสวงหาความรู้ด้วยตนเอง ส่งผลให้ผู้เรียนเกิดความกระตือรือร้นในการหาข้อมูล ลงมือปฏิบัติจริง มีความมุ่งมั่นในการทำกิจกรรม (วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์, 2562)

องค์ความรู้ใหม่

การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีม ควรใช้วิธีการบนหลักของการลงมือปฏิบัติด้วยตนเอง โดยจะพัฒนาได้ดีหากใช้การลงมือปฏิบัติจริง ศึกษา ค้นคว้า ด้วยวิธีการที่แตกต่าง จากหนังสือเรียน หนังสือนอกเวลา ใช้เทคโนโลยี การระดมสมอง เพิ่มพลังคิด เพื่อส่งเสริมความคิด ความเข้าใจ ให้ผู้เรียน มีทักษะในศตวรรษที่ 21 เพื่อให้ได้ทั้งความรู้และทักษะที่จำเป็นต้องใช้ในการดำรงชีวิต การประกอบอาชีพ และการพัฒนาเศรษฐกิจและสังคมของประเทศท่ามกลางกระแสแห่งการเปลี่ยนแปลง การกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดการ พัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ การทำงานเป็นทีม จนผู้เรียนสามารถแก้ปัญหา ตอบ คำถามจากความสงสัยของตัวเองได้ ซึ่งการจัดการเรียนรู้ที่มีการทำงานเป็นทีม ส่งผลให้มีผู้เรียนมีการวางแผนงานกลุ่มที่ชัดเจน การแลกเปลี่ยนความคิดเห็น ยอมรับความเห็นที่แตกต่างของกันและกันได้อย่างมีเหตุผล

สรุปและข้อเสนอแนะ

จากผลการวิจัยพบว่า การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน ช่วยทำให้ความสามารถในการคิดสร้างสรรค์ของนักเรียนสูงขึ้น ผู้วิจัยจึงมีข้อเสนอแนะเป็น 2 ประเภท ดังนี้ 1) ข้อเสนอแนะในการนำผลการวิจัยไปใช้ 1.1) จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า การจัดการเรียนรู้ที่เป็นขั้นตอนเป็นลำดับขั้นจะช่วยให้ นักเรียนทำกิจกรรมได้เข้าใจมากขึ้น ดังนั้น ผู้สอนต้องศึกษาทำความเข้าใจในหลักการ ทฤษฎี ขั้นตอนการจัดการเรียนรู้อย่างละเอียด เพื่อนำไปใช้ในการวางแผนจัดกิจกรรมการเรียนรู้ได้ตรงกับ การพัฒนาความสามารถในการคิดสร้างสรรค์และการทำงานเป็นทีมของนักเรียน 1.2) จาก การจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า สื่อการสอน ที่นำมาใช้ควรมีความเกี่ยวข้องกับชีวิตประจำวันของนักเรียนจะทำให้ นักเรียนเข้าใจมากขึ้น และควรใช้สื่อ ที่หลากหลาย เช่น ภาพ วิดีโอ วิดีทัศน์ สถานการณ์ ประสบการณ์เหตุการณ์ ฯลฯ เพื่อให้ผู้เรียนเกิดกระบวนการคิดขั้นสูงที่เกิดจากการจัดการเรียนรู้ที่ให้ผู้เรียนหาแนวทาง ใหม่ ๆ ออกจากกรอบเดิม ๆ สามารถเชื่อมโยงข้อมูล ที่ได้ให้สัมพันธ์กับปัญหาที่มีอยู่ได้ และ



1.3) จากการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนมัธยมศึกษาปีที่ 1 พบว่า จากผลการวิจัยที่นักเรียนสะท้อน พบว่า ต้องการให้ครูแบ่งกลุ่มให้ ต้องการให้ครูมอบหมายงานให้แต่ละกลุ่มค้นคว้าสื่อที่เกี่ยวข้องกับบทเรียนมานำเสนอ ดังนั้น ครูควรปรับกิจกรรม เพราะการจัดการเรียนรู้ต้องทันต่อยุคสมัยและความต้องการของนักเรียน และ 2) ข้อเสนอแนะในการทำวิจัยครั้งต่อไป 2.1) ควรมีการวิจัยเกี่ยวกับตัวแปรอื่น ๆ ที่มีความสัมพันธ์กับการจัดการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน เช่น การศึกษาพัฒนาทักษะการคิดวิเคราะห์ การคิดแก้ปัญหา และทักษะสำคัญในศตวรรษที่ 21 ทักษะด้านการสื่อสาร สารสนเทศ และรู้เท่าทันสื่อ (Communications, Information and Media Literacy) และ 2.2) จากการศึกษาเกี่ยวกับพฤติกรรมการทำงานเป็นทีม พบว่า ควรศึกษาเปรียบเทียบการทำงานเป็นทีมของนักเรียนแต่ละกลุ่มในทุกครั้งที่ทำการทดลอง เพื่อที่จะได้ทราบว่าในแต่ละกลุ่มมีพัฒนาการทำงานเป็นทีมที่สูงขึ้นเท่าเดิมหรือลดลง

บรรณานุกรม

- กนิษฐา พูลลาภ. (2563). การส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ด้วยการจัดการเรียนรู้แบบผสมผสาน ร่วมกับการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐาน สำหรับนักเรียนห้องเรียนพิเศษวิทยาศาสตร์ ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 โรงเรียนผดุงนารี. ใน (วิทยานิพนธ์ครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาคอมพิวเตอร์ศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- ชลธิชา นานา. (2560). การศึกษาผลสัมฤทธิ์ทางการเรียนวรรณคดีไทยของนักเรียนชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4 ที่ จัดการเรียนรู้ โดยใช้รูปแบบการสอนแบบสร้างสรรค์เป็นฐาน. ใน (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ธนวิทย์ กวินธนเจริญ. (2563). การพัฒนาความสามารถในการอ่านอย่างมีวิจารณญาณและการทำงานเป็นทีมของนักเรียนชั้น มัธยมศึกษาปีที่ 4 โดยการจัดกิจกรรมการเรียนรู้ตามกลวิธีSQP2RS. ใน (วิทยานิพนธ์ศึกษาศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาการสอนภาษาไทย). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยศิลปากร.
- ประธาน ชันทะยศ และคณะ. (2566). การบริหารงานดูแลหอพักนอนของโรงเรียนการศึกษาสงเคราะห์ สังกัดสำนักบริหารงานการศึกษาพิเศษ จังหวัดแม่ฮ่องสอน. วารสารนวัตกรรมการจัดการศึกษาและการวิจัย, 5(4), 987-908.
- ผกามาศ พิธรากร และคณะ. (2564). ผลของการจัดการเรียนรู้โดยใช้โครงงานเป็นฐานเพื่อพัฒนาทักษะการสร้างสรรค์ผลงาน ทักษะทางปัญญา ทักษะการวิเคราะห์เชิงตัวเลข



- การสื่อสารและการใช้เทคโนโลยีสารสนเทศของนักศึกษาพยาบาล. J Prachomklao Coll Nurs, 4(3), 164-177.
- พงษ์พิณิจ พรหมเนตร. (2563). ผลการจัดโปรแกรมกลุ่มสัมพันธ์กีฬาวอลเลย์บอลที่มีต่อทักษะการทำงานเป็นทีมและทักษะกีฬาวอลเลย์บอลของนักเรียนวิทยาลัยอาชีวศึกษา. ใน (วิทยานิพนธ์ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาสุศึกษาและพลศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย : จุฬาลงกรณ์มหาวิทยาลัย.
- มานะ ไชยโชติ. (2564). ภาวะผู้นำแบบดิจิทัล วัฒนธรรมองค์กร และประสิทธิภาพโรงเรียน : กรณีศึกษาโรงเรียนขยายโอกาสในภาคตะวันออกเฉียงเหนือตอนล่าง 2. วารสารวิชาการมหาวิทยาลัยการจัดการและเทคโนโลยีอีสเทิร์น, 18(1), 624-630.
- วิพรพรรณ ศรีสุธรรม. (2562). การพัฒนากิจกรรมการเรียนรู้แบบสร้างสรรค์เป็นฐานร่วมกับสื่อสังคมออนไลน์ เรื่อง เศรษฐศาสตร์ เพื่อส่งเสริมความคิดสร้างสรรค์ ของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5. ใน (ปริญญาครุศาสตรมหาบัณฑิต สาขาวิชาวิทยาศาสตร์ศึกษา). บัณฑิตวิทยาลัย : มหาวิทยาลัยราชภัฏมหาสารคาม.
- วิริยะ ฤชชัยพาณิชย์. (2562). สอนสร้างสรรค์เรียนสนุกยุค 4.0+. กรุงเทพมหานคร: ซีเอ็ดยูเคชั่น.
- สำนักงานเลขาธิการสภาการศึกษา สภาการศึกษา กระทรวงศึกษาธิการ. (2560). แผนการศึกษาแห่งชาติ พ.ศ. 2560 – 2579. กรุงเทพมหานคร: พริกหวานกราฟฟิค จำกัด.
- โสภาพรรณ ศรีปัญญา. (2563). การศึกษาพฤติกรรมของนักเรียนชั้นประถมศึกษาปีที่ 5 โรงเรียนอนุบาลภูเก็ตในเรื่องการไม่ส่งงานและการบ้าน. ใน (รายงานการวิจัย). ภูเก็ต: โรงเรียนอนุบาลภูเก็ต.
- อรอนงค์ โฆษิตพิพัฒน์. (2561). การพัฒนาความสามารถในการทำงานเป็นทีมด้วยรูปแบบการสอนแบบร่วมมือทำงานเป็นทีมในรายวิชาสัมมนาวารสารศาสตร์ สำหรับนักศึกษาสาขานิเทศศาสตร์ ระดับชั้นปีที่ 4 คณะวิทยาการจัดการ. วารสารครุพิบูล, 5(1), 77-86.